



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Gülden KARAKAYA

Tez Danışmanı

PROF.DR. ALİ YAYLI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

REKREASYON YÖNETİMİ ANABİLİM DALI

REKREASYON YÖNETİMİ BİLİM DALI

TEMMUZ-2019



**ERGENLERİN BİR BOŞ ZAMAN AKTİVİTESİ OLARAK İNTERNET
TABANLI OYUN BAĞIMLILIKLARININ ŞİDDET EĞİLİMİNE ETKİSİ**

Glden KARAKAYA

**YKSEK LİSANS TEZİ
REKREASYON YNETİMİ ANABİLİM DALI**

**ANKARA HACI BAYRAM VELİ NİVERSİTESİ
LİSANSST EĖİTİM ENSTİTS**

TEMMUZ 2019

Kabul ve Onay

Glden KARAKAYA tarafından hazırlanan ‘‘Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisi’’ adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ / ~~OY ÇOKLUĞU~~ ile Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Ali YAYLI

Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/~~onaylamıyorum~~.....

Başkan : Prof. Dr. Ramazan Pars ŞAHBAZ

Seyahat İşletmeciliği ve Turizm Rehberliği, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/~~onaylamıyorum~~.....

Üye : Öğr. Üyesi Hüseyin ÖZDEMİR

İlgaz Turizm ve Otelcilik Yüksekokulu, Çankırı Karatekin Üniversitesi

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum/~~onaylamıyorum~~.....

Tez Savunma Tarihi: 25/07/2019

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Figen ZAI F

Enstitü Müdürü

ETİK BEYAN

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada; tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi, tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu, tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı, bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu, bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.



Gülden KARAKAYA

25.07.2019

Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisi

(Yüksek Lisans Tezi)

Güliden KARAKAYA

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Temmuz 2019

ÖZET

Bu çalışmanın amacı ergen bireylerin bir boş zaman aktivitesi olarak internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimine etkisini ölçmektir. Çalışma için anket yöntemi uygulanmıştır ve anket üç bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde bireylerin demografik faktörleri yer almaktadır. İkinci bölümde ergen bireylerin internette oyun bağımlılıklarını ölçmek için Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen ve Hale Ilgaz'ın Türkçe'ye uyarladığı 'Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği' kullanılmıştır. İkinci ölçek ise Gökalp, Bayat, Türkçapan tarafından (1995) geliştirilen 'Şiddet Eğilim Ölçeği' ergenlerin şiddet eğilimini ölçmek için kullanılmıştır. Araştırma da reşit olmayan bireylerin ailelerinden izin alınarak veri alınmıştır. Çalışma için Ankara'nın Çankaya ilçesinde yaşayan 15-19 yaş arası 450 kişiye anket yöntemi uygulanmıştır. Çalışmanın sonucunda ergen bireylerin oyun bağımlılıkları ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi ölçmek için korelasyon analizi yapılarak 0.570 anlamlılık seviyesinde bir ilişki bulunmuştur. Ergenlerin oyun türlerine göre oyun bağımlılıkları ve şiddet eğilimi arasındaki fark incelendiğinde anlamlı bir fark bulunmuştur. Oyun oynama sıklıklarına ve süreleri incelendiğinde ise şiddet eğilimi ile aralarında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet faktörüyle internet tabanlı oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde erkeklerin kadınlara oranla internet tabanlı oyun bağımlılığına daha yatkın olduğu sonucuna varılmıştır.

Bilim Kodu : 116910

Anahtar Kelimeler : Boş Zaman, Ergenlik, Bağımlılık, Oyun Bağımlılığı, Şiddet

Sayfa Adedi :91

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Ali YAYLI

The Effect of Internet-Based Game Addictions on Violence Tendency as a Leisure Activity of
Adolescents

(M.Sc. Thesis)

Glden KARAKAYA

ANKARA HACI BAYRAM VELİ UNİVERSİTY
GRADUATE SCHOOL OF SOCIAL SCIENCES

July 2019

ABSTRACT

The aim of this study is to measure the effect of internet based game addictions on the tendency of violence as a leisure activity of adolescents. Questionnaire management was applied for the study and the questionnaire consisted of three parts. In the first part, demographic factors of individuals are given. In the second part, Game Addiction Scale for Adolescents Lem developed by Lemale, Valkenburg and Peter (2009) and adapted to Turkish by Hale Ilgaz was used to measure the addiction of adolescents on the internet. The second scale, which was developed by Gkalp, Bayat, Trkapan (1995), was used to measure the tendency of violence in adolescents. In the study, data were obtained from the families of minors with permission. The questionnaire method was applied to 430 people between the ages of 15-19 living in ankaya district of Ankara. As a result of the study, correlation analysis was conducted to measure the relationship between adolescents' game addictions and violence tendency and a significant correlation was found at 0.570 significance level. When the difference between the game addictions and violence tendency of adolescents was examined, no significant difference was found. When the frequency and duration of playing were examined, it was found that there was a significant relationship between the tendency to violence. When the relationship between gender factor and internet-based gaming addiction is examined, it is concluded that males are more prone to addiction than women.

Science Code : 116910

Key Words : Leisure Time, Puberty, Addiction, Game Addiction, Violence

Page Number :91

Supervisor : Prof. Dr. Ali YAYLI

TEŐEKKÜR

Bu tez alıőmasının gerekleőtirilmesinde engin bilgileriyle bana yol gsteren, alıőmayla ilgili ne zaman danıősam deęerli zamanını ayırarak faydalı olmaya alıőan, tez danıőmanım Prof. Dr. Ali YAYLI hocama teőekkürü bir bor biliyorum. Yine veri toplamamda ve teknik bakımdan yardımlarını esirgemeyen ve her zaman yanımda olan Onur AęCATAő, őerife AęCATAő' a ve Kbra VURGUNCU' ya sonsuz teőekkürlerimi sunarım.



İÇİNDEKİLER

| | Sayfalar |
|---------------------------------------------------------------|-----------------|
| ÖZET | iv |
| ABSTRACT..... | v |
| TABLoların LİSTESİ | x |
| SİMGELER VE KISALTMALAR | xi |
| 1. GİRİŞ..... | 1 |
| 2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE..... | 9 |
| 2.1. Zaman Kavramı Ve Zamanın Kullanım Bölümleri | 9 |
| 2.1.1. Zaman | 9 |
| 2.1.2. Zamanın Kullanım Bölümleri | 10 |
| 2.2.Boş Zaman Anlayışındaki Gelişim Süreci..... | 12 |
| 2.2.1.Sanayi Devrimi Öncesi Boş Zaman Anlayışı | 12 |
| 2.2.2. Sanayi Devrimi Sonrası Boş Zaman | 14 |
| 2.3.Boş Zamanın Temel Fonksiyonları..... | 15 |
| 2.3.1.Dinlenme Fonksiyonu | 15 |
| 2.3.2.Eğlenme Fonksiyonu | 16 |
| 2.3.3. Gelişim Fonksiyonu | 16 |
| 2.4. Boş Zaman Aktivitelerinin Sınıflandırılması..... | 16 |
| 2.5. Ergenlik Dönemi Tanımı | 17 |
| 2.6.Ergenlik Dönemi Kuramları | 20 |
| 2.6.1.Özünü Yineleme Kuramı G. StanleyHall | 20 |
| 2.6.2. Psikoanalitik Kuram: Sigmund Freud ve Anna Freud | 20 |
| 2.6.3.Antropolojik Yaklaşım..... | 21 |
| 2.6.4.Alan Kuramı..... | 21 |
| 2.6.5.Kişilerarası Kuramı | 22 |

| | Sayfalar |
|----------------------------------------------------------------|-----------------|
| 2.6.6.Öğrenme Kuramı | 22 |
| 2.6.7.Bireysel Farklılıklar Kuramı | 23 |
| 2.6.8. Psikososyal Kuram..... | 23 |
| 2.7.Ergenlik Döneminde Gelişim Türleri | 23 |
| 2.7.1.Bedensel Gelişim ve Cinsel Gelişim..... | 23 |
| 2.7.2.Kişisel Gelişim..... | 25 |
| 2.7.3. Zihinsel veya Bilişsel Gelişim | 25 |
| 2.7.4.Ahlaki Gelişim | 26 |
| 2.7.5.Sosyal Gelişim | 28 |
| 2.8.Ergenlik Döneminde Ortaya Çıkan Sorunlar | 28 |
| 2.8.1.Bedensel ve Cinsel Gelişim İle İlgili Sorunlar | 28 |
| 2.8.2.Kimlik Gelişimi İle İlgili Sorunlar..... | 29 |
| 2.8.3.Psikolojik ve Duygusal Gelişim ile İlgili Sorunlar | 30 |
| 2.9.Bağımlılık | 30 |
| 2.10.Bağımlılığa Neden Olan Unsurlar | 32 |
| 2.10.1.Yapısal Yatkınlık | 32 |
| 2.10.2.Güçsüz Bir Benlik Yapısına Sahip Gençler..... | 32 |
| 2.10.3.Boş Zamanların Değerlendirilememesi | 33 |
| 2.10.4. Olumsuz Arkadaş Grupları ve Merak duygusu | 33 |
| 2.11. Oyun Kavramı..... | 34 |
| 2.12.İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığı Tanım | 35 |
| 2.13.İnternet Oyunlarının Türleri..... | 36 |
| 2.14.İnternet Oyunlarının Tarihçesi | 37 |
| 2.15.Şiddetin Tanımı..... | 39 |
| 2.16.Şiddetin Türleri | 40 |

| | Sayfalar |
|------------------------------------------------------------|-----------------|
| 2.16.1.Fiziksel Şiddet..... | 40 |
| 2.16.2. Psikolojik Şiddet | 41 |
| 2.16.3. Ekonomik Şiddet..... | 41 |
| 2.17.Şiddetin Nedenleri | 42 |
| 2.17.1.Biyolojik Faktörler | 42 |
| 2.17.2.Psikolojik Faktörler..... | 42 |
| 2.17.3.Sosyoekonomik ve Toplumsal Faktörler | 43 |
| 2.18.Oyun Bağımlılığı Ve Şiddetin İlişkilendirilmesi | 43 |
| 2.19.Yöntem..... | 45 |
| 2.19.1. Araştırmanın Evren ve Örneklemi | 45 |
| 2.19.2. Veri Toplama Tekniği..... | 45 |
| 2.19.3. Verilerin Analizi | 46 |
| 3. ARAŞTIRMA BULGULARI..... | 47 |
| 4. SONUÇ VE ÖNERİLER..... | 65 |
| KAYNAKLAR | 69 |
| EKLER..... | 78 |
| EK-1. Anket Formu | 79 |
| Ek-2. Etik Komisyon İzin Belgesi | 84 |
| EK-3. Veli/Vasi İzin Dilekçesi | 88 |
| ÖZGEÇMİŞ | 91 |

TABLolarIN LİSTESİ

| Tablo | Sayfalar |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| Tablo 3.1. Araştırmaya Katılan Bireylerin Demografik Özelliklerini Belirten Frekans Analizi | 47 |
| Tablo 3.2. İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığı Sorularının Frekans Analizi..... | 50 |
| Tablo.3. 3 Şiddet Eğilimi Sorularını Gösteren Frekans Analizi | 54 |
| Tablo. 3.4 Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimi Üzerindeki Etkisini Belirten Korelasyon Analizi | 58 |
| Tablo. 3.5 Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisini Belirten Regresyon Analizi..... | 59 |
| Tablo.3.6 Ergenlerin İnternette Oynadıkları Oyun Türleri İle Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten Anova Analizi..... | 60 |
| Tablo.3.7 Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Oynama Sıklıkları ile Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten Anova Analizi..... | 61 |
| Tablo 3.8. Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Oynama Süreleri İle Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten Anova Analizi..... | 62 |
| Tablo. 3.9 Ergenlerin Cinsiyeti Faktörü ile İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığının Arasındaki Farklılığı Belirten T Testi | 63 |

SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılmış kısaltmalar ve simgeler açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

| Simgeler | Kısaltmalar |
|-------------|-----------------------------------------------------------------|
| \bar{x} | Ortalama |
| α | Cronbach Alpha |
| Kısaltmalar | Açıklamalar |
| APA | American Psychiatric Association |
| DSM 5 | The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders |
| F | Frekans |
| N | Miktar |
| S.s | Standart Sapma |
| S.d | Serbestlik Derecesi |
| SPSS | Sosyal Bilimler İçin İstatistiksel Uygulamalar |
| UNESCO | United Nations Educational,Scientific and Cultural Organization |

1.GİRİŞ

Zaman, hayattır ve zamanı boşa geçirmek, hayatı boşa geçirmek anlamını taşımaktadır (Karaküçük, S. 2005:1).Zaman, insanın yaradılışından bu yana büyük önem taşımaktadır. İnsanın gelişmesinde ve hangi alanda olursa olsun mesleki başarısından zaman anlayışının payı büyüktür. Zaman biriktirilemeyen, ödünç alınamayan, kiralanamayan, çoğaltılamayan, toplanamayan sadece kullanılan ve kaybedilen bir kaynaktır. Bu nedenle zamanın etkili ve verimli kullanılabilmesi çok önemlidir (Sevil, 2012).

Zaman kavramını insanlar için çalışma zamanı ve çalışma dışı zaman olarak 2 gruba ayırabiliriz. Çalışma zamanı bireylerin para kazanmak ve geçimini sağlamak için iş yerinde geçirdiği zamandan oluşmaktadır. Çalışma dışı zaman ise serbest ve boş zamandan oluşmaktadır. Serbest zaman bireyin tüm yükümlülüklerinden kurtulduğu zaman olarak adlandırılırken boş zamanda zorlanma duygumuzun en az olduğu, kendi yargı ve seçimlerimize göre kullanılan isteğe bağlı zaman olarak adlandırılmaktadır.

Zamanın tüm bu özellikleri ve kullanım bölümleri göz önünde bulundurularak bu çalışmada ergen bireylerin boş zamanlarında internet tabanlı oyun bağımlılığının şiddet eğilimine etkisi incelenmiştir. Bağımlılık tanımsal olarak ele alındığında bağımlılık fiziksel ya da psikolojik olarak zarar vermesine rağmen bir nesneye kişiye ya da varlığa karşı duyulan önlenemez istek olarak tanımlanmaktadır (Binali, 2015). Vaillant bağımlılığı tanımlamanın zorluğunu belirtmiştir ve ona göre bağımlılığın tanımını bulmak yerine bir dağ ya da mevsime benzetilmesi gerektiğini ve yaşadığı zaman görülen görülen bir şey olarak algılanması gerektiğidir. Bağımlılığın her ne kadar anlaşılması güç bir yapısı bulursa da 3 önemli özelliği vardır. Birincisi o şey için çok güçlü istek duymak, ikincisi zaman kontrolünü kaybetmek, son olarak da bağımlı olunan şeye karşı ısrarcı olmaktır (Köksal, 2015).

Ergenlik dönemi bireyin bağımlılığa yatkın olduğu bir dönemdir. Çünkü birey psikolojik, fiziksel, sosyolojik, kişisel, ahlaki gelişim sağladığı bir dönemden geçmektedir. Ergenlik döneminde bireyler boş zamanlarını etkili ve verimli kullanmadığında veya başka sebeplerden dolayı birçok şeyin bağımlısı olabilmektedir. Bunlara internet, sigara, alkol, madde bağımlılığı, internet tabanlı oyun bağımlılığı vb. olarak örnek verilebilmektedir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı diğer bağımlılık türlerinden farklılık göstermektedir. Diğer bağımlılık türleri gibi kişiye doğrudan zarar vermez bu yüzden gizli bağımlılık olarak da adlandırılmaktadır.

Araştırmanın Amacı

Bu tez çalışmasının amacı; ergen bireylerin boş zaman aktivitesi olarak internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimine etkisini ölçmektir. Boş zamanın eğlenme, dinlenme, gelişim fonksiyonları sağlandığında boş zaman iyi bir şekilde değerlendirilmiş sayılmaktadır. Boş zaman kötü kullanıldığında insanlarda gevşeklik, bencillik, zararlı alışkanlıklar, can sıkıntısı, duygu darlığı, bıkkınlık, sinirlilik vb. davranışlar sergilemesine neden olabilmektedir.

Ergenlik dönemindeki bir birey fiziksel, ruhsal, psikolojik, kişisel, ahlaki gelişim içerisindedir. Ergenlik dönemindeki bireyin sigara, alkol, internet vb. şeylere bağımlı olması yetişkin bireylere oranla daha fazladır. Bu yüzden bu çalışma da ergenlik dönemindeki bireyler ele alınmıştır. Ergenler internette oyun oynayarak boş zamanlarını eğlenerek, dinlenerek geçirebilirler ancak otokontrolü sağlayamamaları sonucu internette oyun oynama davranışsal bir bağımlılığa dönüşebilmektedir. İnternette oyun bağımlılığı kişinin uzun süre oyun oynamayı bırakamaması oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı kendisine yüklenen sorumluluklarını aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları olan bir durum olarak adlandırılmaktadır. Buna göre ergenlerin internette oyun oynama sıklıklarına ve oynadıkları oyunun türüne göre bağımlılıkları belirlenmiştir. Bir boş zaman aktivitesi olan internet tabanlı oyunların bağımlılığa dönüşmesi sonucu şiddet eğilimine etkisi araştırılmıştır. İnternet tabanlı oyun bağımlılığı artıkça şiddet eğiliminin de artması beklenmiştir. İnternetteki oyun türleri içerisinde şiddet içerikli oyun bağımlılığı olan bireylerin de şiddet eğilimlerinin artması beklenmektedir.

Araştırmanın Önemi

Zamanın devamlı ilerleyen bir şey olduğu hissi sadece insanlara özgüdür. Zaman ödünç alınamaz, biriktirilemez, kiralanamaz bu özelliklerinden dolayı insanlar için büyük önem arz etmektedir. Zamanın kullanım bölümlerinden boş zaman ise insanın gelişimi, dinlenmesi, eğlenmesi açısından önemlidir. İnsanların var olmak için kullandıkları zaman dışındaki boş zamanı olumlu yönde kullanmaları gerekmektedir. Olumlu yönde

kullanılmadığında kişide can sıkıntısı, bıkkınlık, sinirlilik, zararlı alışkanlıklar vb. davranışlar ortaya çıkabilmektedir.

Ergen bireylerde bu davranışların ortaya çıkması yetişkin bireylere oranla daha fazladır. Bundan dolayı bu çalışma da ergen bireylerin bir boş zaman aktivitesi olarak internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimi üzerindeki etkisi incelenmiştir. İnternet tabanlı oyun bağımlılığı türü 21.yy'da teknolojinin gelişmesine paralel olarak bilgisayar oyunları ve oyun türleri de gelişme göstermektedir. İnsanlar oyun oynamak için sanal ortamları aracı olarak kullanmaya başlamaktadır. Ancak otokontrolsüz bir şekilde internette oyun oynandığında oyun bağımlılık yapabilmektedir. Diğer alkol, sigara, uyuşturucu vb. bağımlılık türlerinden farklı etkileri vardır. Kişiyi doğrudan etkilemez bu yüzden gizli bağımlılık olarak da adlandırılmaktadır. İnternet tabanlı oyun bağımlılığı kişiyi ailesinden, arkadaşlarından ve sorumluluklarını yerine getirmesinden uzaklaştırmaktadır. Bir boş zaman aktivitesi olan bilgisayar oyunu bireyin hayatında olumsuz sonuçlar meydana getirmesine neden olmaktadır. Bu yüzden bu çalışma bilgisayar oyun bağımlılığının ve o şiddet eğilimini nasıl etkilediği hakkında bilgi vermiştir. İnternet tabanlı oyun bağımlılığı üzerinde tartışılan yeni bir bağımlılık türüdür. Literatüre katkı sağlaması ve bu konuyla ilgili yapılacak araştırmalara kaynak olması açısından önemlidir. Diğer bir önem ise ebeveynlere ve internette oyun oynayan bireylere bilgi vermesidir.

Yine bu çalışma bireylerin boş zamanlarını daha etkin ve verimli kullanmalarını sağlamaları için farkındalık oluşturmaktadır. Çünkü bilgisayar oyun oynama sıklıklarına göre bağımlılık derecesi incelenmiş ve buna göre şiddet eğilimleri de belirlenmiştir. Ergen bireylerin boş zamanlarında daha bilinçli bir şekilde internette oyun oynamasını teşvik edici bir çalışma olma yolunda önem taşımaktadır.

Yöntem

Araştırma evreni Ankara'nın Çankaya ilçesidir. Araştırma örneklemi ise Çankaya ilçesinde yaşayan 15-19 yaş arası bireyler oluşturmuştur. Ölçek olarak anket yöntemi seçilmiştir. Anket soruları demografik özellikler, "İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve "Şiddet Eğilimi Ölçeği" olmak üzere üç bölümden oluşmuştur. Reşit olmayan bireylerin ailelerinden " Veli Onay Belgesi" ile onay alınmıştır. Elde edilen veriler SPSS aracılığı ile analiz edilmiştir. İnternet tabanlı oyun bağımlılığının şiddet

eğilimine etkisini belirlemek için korelasyon analizi yapılmıştır. Çoklu cevap şıklarına göre ise one way anova analizi yapılmıştır.

Kuramsal Çerçeve

Yalçın ve Berfiz (2019) ‘Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma’ adlı çalışmalarında, çalışmalarının amacı üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkilerini belirlemektir. Araştırma için vakıf üniversitesinde okuyan 25 öğrenciyle görüşme yapılmıştır. Görüşmede 7 soru sorulmuştur.” Dijital oyunların psikolojik olarak sizi etkilediği yönler nelerdir ?” Sorusuna öğrenciler oyunu kaybettiklerinde stresli, sinirli, agresif hissettikleri cevabını vermişlerdir. Şiddet içerikli oyunların kişilerin ruh sağlığını tehdit ettiği bilgilerinin yanında diğer oyun türlerinin de kontrollü bir şekilde oynanması gerektiği vurgulanmıştır.

Selimen ve Ceylan (2018) ‘Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri’ adlı çalışmalarında şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların davranışları üzerindeki etkilerini ölçmeyi amaçlamışlardır. Bu amaç doğrultusunda Buss ve Perry tarafından oluşturulan ‘Saldırganlık Ölçeğini’ kullanmışlardır. Araştırma örneklemini Yalova ilinde yaşayan 11 ilköğretim okulunda 7. ve 8. Sınıf öğrencilerinden 13-14 yaş grubunda yer alan 100 kişi oluşturmaktadır. Araştırma sonucunda şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların saldırgan davranış sergilemelerinde eğilimli olmasında etkili olduğu belirlenmiştir. Çalışma da fiziksel ve sözel saldırganlık eğiliminin desteklendiği sonucuna varılmıştır. Gelir durumu açısından bakıldığında fiziksel saldırganlık eğilimi en yüksek olan kişilerin gelir durumunun 2001-3000 TL arasında olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Çocukların bilgisayarda oyun oynama sıklıklarına göre incelendiğinde %30 1-3 saat, %28 3-5 saat, % 21 5-7 saat , % 9’ u ise 7 saat ve üzeri oyun oynamaktadır. 7 saatten fazla oyun oynayan çocukların saldırganlık düzeyi diğerlerine göre daha yüksek çıkmıştır.

Tutkun ve arkadaşları (2017) ‘Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddet Eğilimine Etkisi’ adlı çalışmalarında amaç televizyon ve dijital oyunların öğrencilerin şiddete eğiliminde etkisi olup olmadığını ölçmektir. Yöntem olarak yapılandırılmış görüşme tekniği uygulanarak ortaokulda eğitim gören 30 öğrenci ile görüşülmüştür. Bu görüşmede oyunlara ne kadar süre ayırdıklarını ve en çok sevdikleri oyun kahramanları sorulmuştur. Bu sorulara cevap olarak öğrencilerin çoğu oyunlara

günde 2-3 saat süre ayırdıklarını ve en çok macera, aksiyon türünde oyun oynadıklarını söylemişlerdir. En çok gerçekleştirmek istedikleri davranış ise oyundaki kahramanlar gibi kötülerini yakalayıp öldürmektir. Çocuklar karakterlerin güçlü olmasını ve iyi dövüşmesini örnek aldıklarını belirtmişlerdir. Okulda arkadaşlarıyla bir problem yaşadıklarında oyunlardaki kahramanlar gibi dövüşmeyi çözüm olarak görmüşlerdir.

Burak ve Ahmetoğlu (2015) 'Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi' adlı çalışmalarında bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisini ölçmek amaçlanmıştır. Bunun için Edirne'de farklı demografik özellikleri temsil eden 4. sınıf ve 5. Sınıfta eğitim gören 484 öğrenciye anket yöntemi uygulanmıştır. Ankette 'Genel Bilgi Formu' ve Buss, Perry'nin oluşturduğu 'Saldırganlık Düzeyi Ölçeği' kullanılmıştır. Sonuçlara göre %64, 25 'i şiddet içerikli oyun oynarken %35,75'inin şiddet içerikli oyun oynamadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Şiddet içerikli oyun oynayanların saldırganlık düzeyi oynamayanlara oranla daha yüksek çıkmıştır.

Karaaslan (2015) 'Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı' adlı çalışmasında, araştırmanın temel amacı ortaöğretim okullarında eğitim gören çocukların dijital oyunlardaki şiddete karşı gösterdikleri eğilimlerini ve ebeveynlerinin de bu davranışlar karşısındaki tepkilerini belirlemeye yöneliktir. Araştırma İzmir'de ortaöğretimde okuyan 100 öğrenciye uygulanmıştır. Araştırmaya göre çocukların %30'u oyunlardaki şiddetin onların saldırganlığa sürüklediğini %62' si saldırganlık davranışlarından hoşlandıklarını %36'sı oyunlardaki karaktere yakın hissettiğini ve karakter yarattıklarını %45' i ise şiddeti gündelik yaşamlarında çözüm olabileceğini düşünmektedir.

'Internet Use and Video Gaming Predict Problem Behavior In Early Adolescence' adlı bir çalışma yapılmıştır. Bu çalışmanın amacı yaşa uygun olmayan oyun içeriği nedeniyle yeni medya kullanımının gençler üzerindeki etkisi kamu ve bilimsel bir endişe konusu olduğu için çevrimiçi oyun oynayan gençlerin sorunlu davranış sergileyip sergilemediğini ölçmektir. Bunun için 10-14 yaş arası 205 bireye anket çalışması yapılmıştır. Bu çalışmanın sonucunda ise çevrimiçi oyun oynayan bireylerde saldırganlık, suçluluk, şiddet içeren davranışların sergilendiği belirlenmiştir (Holtz ve Appel, 2011).

'Online Gaming Internet Addiction and Aggression In Chinese Male Students: The Mediating Role Of Low Self-Control' adlı çalışmada şiddet içerikli çevrimiçi oyunlar

internet bağımlılığı ve saldırganlık arasındaki ilişkileri incelemektir. Bu doğrultuda 211 Çinli erkek öğrenciye şiddet içerikli çevrimiçi oyuna maruz kalma, internet bağımlılığı, düşük öz kontrol ve saldırganlığı değerlendirmek için çevrimiçi öz bildirim anketleri kullanarak kesitsel bir çalışma yapılmıştır. Katılımcıların bildirdiği en popüler 10 oyunun şiddet içerikli olduğu tespit edilmiştir. Şiddet içerikli oyun oynama ve düşük öz kontrol ve saldırganlık arasında pozitif korelasyon olduğu sonucuna varılmıştır (Teng, Li ve Liu, 2014).

‘The Relationship Between Online Game Addiction and Aggression Self-Control and Narcissistic Personality Traits adlı bir çalışma yapılmıştır. Bu çalışma, çevrimiçi oyun bağımlılığı için “risk altındaki” popülasyonlarla bağlantılı psikolojik özellikler olarak bilinen çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık, öz kontrol ve narsistik kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi araştırmayı amaçlamıştır. Bu araştırmaya toplam 1471 çevrimiçi oyun kullanıcısı katılmış ve. Anketler arasında demografik bilgiler ve örneklerin oyun kullanımına ilişkin özellikleri, çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği, Buss-Perry saldırganlık ölçeği, öz kontrol ölçeği ve narsistik kişilik bozukluğu ölçeği yer almıştır. Sonuçlarda saldırganlık ve narsistik kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif, kişisel kontrolün ise çevrimiçi oyun bağımlılığı ile negatif korelasyon gösterdiğini göstermiştir (Je, 2007).

“Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety”. Bu çalışmanın amacı çevrimiçi oyun bağımlılığı ve kişilik faktörleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Veriler East Midlands üniversitesindeki 123 üniversite öğrencisine anket tekniği uygulanarak elde edilmiştir. Araştırmanın sonucunda çoklu doğrusal regresyonun sonuçları beş özelliğin nevroitiklik, duyum arayışı, sürekli kaygı, durumluk kaygı, saldırganlığın çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu belirlenmiştir.

Paths to Bullying in Online Gaming: The Effects of Gender Preference For Playing Violent Games Hostility and Aggressive Behavior on Bulling adlı çalışma da ergen bireylerin çevrimiçi oyun oyuncularının bir örneğini incelenmiş ve cinsiyetleri, video oyunları tercihi, düşmanlık, saldırgan davranış, siber zorbalık deneyimleri ve mağduriyet arasındaki ilişkileri araştırılmıştır. Ankete katılanların %86’ sı çevrimiçi oyun oynamıştır. Elde edilen analiz sonucunda düşmanlık, saldırgan davranış ve çevrimiçi oyunlar arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır (Yang, 2013).

1998’de İngiltere’de yapılan bir arařtırmaya gre ğrencilerin bilgisayar oyunu oynarken neler hissettiđi sorulduđunda, verdikleri yanıtların bir kısmı řoyledir: “Silahları sevmem ama oyunda zevkli oluyor.” “Artık tutku haline geldi, resmen bađımlıyım.” “Kimseyi dinlemek istemem, sadece oyun ve ben olmalıyım. Bazen vaktimin lduđunu dřunyorum ama ondan kopamam.” “ok zevk alıyorum, oyundan bařka bir řey dřunemem.” “Kaybedince sinir oluyorum, telefonumu yere atmak istiyorum, ondan nefret ediyorum.” Bu tepkiler, madde bađımlılıđı olan kiřilerin tepkilerini ađrıřtırmaktadır (Topřar, 2015).

H₁: Ergen bireylerin boř zaman aktivitesi olan internet tabanlı oyun bađımlılıkları ile řiddet eđilimleri arasında anlamlı bir iliřki vardır.

H₂: Ergenlerin řiddet ierikli oyun bađımlılıkları ile řiddet eđilimleri arasında bir anlamlı iliřki vardır.

H₃:Ergenlerin boř zamanlarında oyun oynama sıklıkları ile řiddet eđilimleri arasında anlamlı bir iliřki vardır.

H₄:Ergenlerin cinsiyeti ile internet tabanlı oyun bađımlılıđı arasında anlamlı bir iliřki vardır.

H₅:Ergenlerin eđitim grdđ okul tr ile oyun bađımlılıđı arasında anlamlı bir iliřki vardır.

Varsayımlar

Arařtırma Ankara’nın ankaya ilesinde yařayan 15-19 yař arası bireylere yapılmıřtır. Arařtırma da ele alınan rneklem evreni temsil edeceđi varsayılmaktadır. Arařtırmaya katılanların, “İnternet Tabanlı Oyun Bađımlılıđı” ve “řiddet Eđilimi leđi” ni gerekli zamanı ayırarak ve ifadeleri anlamlı bir řekilde algılayarak samimi ve iten cevapladıkları varsayılmaktadır. Arařtırmaya katılan her bireyin yeterli boř zamana sahip oldukları varsayılmaktadır.

Kapsam ve Sınırlılıklar

Araştırma, Ankara ili Çankaya ilçesinde yaşayan 15-19 yaş arası bireyleri kapsamıştır. Örneklem büyüklüğü ilde yaşayan nüfus bilgileri hesaplanarak ölçek yalnızca Ankara'da yaşayan bireylere uygulanmıştır. Geçici olarak Ankara'da yaşayan ve yabancı uyruklu bireyler araştırma dışında tutulmuştur. Araştırma sırasında, bireylerin anketlere karşı güvensizlik hissi, araştırmaya katılmak istememeleri, herhangi bir sebepten dolayı zaman ayırmak istememeleri veya zaman kaybetmek istememeleri bu çalışmanın sınırlılığı olarak öngörülmektedir.

Bu araştırmanın sonuçları İnternette Oyun Bağımlılığı ve Şiddet Eğilimi ölçeğinin ölçüm gücü ile sınırlıdır.

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Zaman Kavramı Ve Zamanın Kullanım Bölümleri

2.1.1. Zaman

Zaman kavramının mutlak bir tanımı olmamakla birlikte literatürde birçok tanımı yer almaktadır. Türk Dil Kurumu sözlüğünde zaman bir iş veya oluşun içinden geçtiği geçeceği veya geçmekte olduğu süre olarak tanımlanmaktadır. İnsan yaşamının yerine göre uzun veya kısa süreli, tekrarı olanaksız, başlangıcı ve sonu belli, saatle ölçülebilen bir bölümdür (Tezcan, 1977: 1). Fransız yazar ve filozof Voltaire ‘‘Zodiag: A Mystery of Fate’’ adlı kitabında ilginç bir soruya dikkat çeker: ‘‘Dünyadaki her şeyin en uzununu ve en kısası, en hızlısı ve en yavaşı, en küçüğü ve en büyüğü, en fazla ihmal edilen ve en fazla pişmanlık duyulan, onsuз hiçbir şeyin yapılmadığı şey nedir?’’ Verilen cevap ‘‘zaman’’ dır(Ardahan, 2016:1). Augustinus ise; ‘ Nedir zaman? Kısaca kim açıklayabilir? Kim düşünüşünde zamanın ne olduğunu kavrayıp cevabı sözcüklere aktarabilir. Gelgelelim, konuşurken en alışık biçimde bilirmişçesine anladığımız, anlattığımız nesne zamandan başka ne ki? Hem zamandan bahsettiğimizde onun ne olduğunu bir çırpıda anlayabiliriz, başka biri zamandan söz ettiğinde yine anlarız ne olduğunu. Bana sorsan, birine açıklamaya kalkışacak olsam nedir zaman bilmiyorum’’ şeklinde zaman kavramına bir yorum getirir (Karaküçük, 2014: 10).

Zamanın devamlı ilerleyen bir şey olduğu hissi sadece insanlara özgüdür. Latince ‘vakit nakittir’ anlamına gelen ‘tempus fugit’ evrensel bir nakarat haline gelmiştir (Terzioğlu, 2003). Zaman insan hayatını çeşitli bölümlere ayıran özelliğe sahiptir. Zamanın verimli kullanılması kişinin; kendisine, çalışma hayatına, sosyal yaşamına, dinlenmesine, eğlenmesine, biyolojik ve fizyolojik ihtiyaçlarına ayırdığı zaman dilimleri arasında dengeyi iyi kurabilmesine bağlıdır (Hazar, 2014:1). Zamanın kullanımında hâkimiyet bireyin kendisinde olmalıdır. Zamanı etkili ve verimli kullanmak gereklidir; çünkü zaman depolanamaz, kiralanamaz, tasarruf edilemez, ödünç alınamaz, çoğaltılamaz sadece kullanılan, Drucker’e göre en kıt ve eşsiz, Mackenzie’e göre son derece nazik, Laiken’e göre en temel kaynak, Tyler’e göre ise hayattaki en acımasız ve en katı elementtir (Ardahan, 2016: 3).

Aslında zaman genellikle insanların eşit olarak sahip olduğu bir kaynak olarak görülmektedir. Ancak insanların içinde bulunduğu psikolojik durumdan dolayı zaman

insanlara uzun veya kısa gelebilir. ABD' homojen bir yapıya sahip yönetici grubu üzerinde yapılan bir araştırmada yöneticilerin % 1'i yeterli zamana sahip olduğu, her on kişiden biri % 10, dördü % 25, beşi ise % 50 oranında yeterli zamanı olmadığı ve işlerini yapmak için bu düzeylerde zamana ihtiyaçları olduklarını belirtmişlerdir (Karaküçük, 2014: 11).

2.1.2. Zamanın Kullanım Bölümleri

Zamanın yemek yemek, uyumak gibi fizyolojik ihtiyaçların karşılanmasıyla birlikte çalışmak, oyun, spor, eğlenmek gibi aktivitelerin gerçekleştirildiği kullanım alanları da mevcuttur (Karaküçük, 2014: 11). Garzia zamanı;

*Çalışma zamanı

*Çalışmaya bağlı etkinliklere ayrılan zaman

*Yaşamı sürdürmeye yönelik etkinlikler

*Serbest zaman olarak bölümlere ayırırken

Megyeri de;

* Temel ihtiyaçların giderilmesine ayrılan zaman (yemek, uyku, temizlik vb.),

* Çalışma ve buna bağlı etkinlikler ve görevler için ayrılan zaman (iş, yolculuk, ödev, öğrenim için geçen süre vb.)

* Serbest etkinliklere ayrılan zaman olarak gruplandırma yapmıştır (Karaküçük, 2014: 11).

Zaman kavramı genel olarak iki ana başlık altında toplanabilir. Bunlar;

1.Çalışma (iş) Zamanı: Kazanç sağlama amacına yönelik iş, fazla mesai, ikinci iş veya ek iş için kullanılan zamandır. Örneğin; gündüz otelde garson olarak çalışan bir kişinin akşam taksi şoförlüğü için kullandığı zaman gibi örnekler verilebilir. Çalışma zamanı da kendi içerisinde bölümlere ayrılmaktadır.

*İşe bağımlı zaman

*Çalışma saati dışında kalan ancak çalışma için hazırlık ve işe gidiş geliş sürelerini içeren zaman

*Uğraşılan işle veya ikinci işle ilgili normal mesai dışı yapılması gereken mesleki uğraşlar.

2.Çalışma Dışı Zaman: Kişiyi iş dışındaki kalan zaman dilimidir. Çalışma dışı zamanda kendi arasında 2 gruba ayrılmaktadır.

*Varoluş ile ilgili zaman (yemek yemek, uyku, vücut bakımı vb.)

* Boş zaman (leisure) (Karaküçük, 2014).

Zamanın bölümlendirilmesinde insan yaşamının sürdürülmesi için uyumak, yemek yemek gibi fizyolojik ihtiyaçların giderilmesi, çalışmak, boş zaman ihtiyacı gibi etkiler olduğu görülmektedir. Tüm bu sınıflandırmalarda “ boş zaman” kavramından bahsedilmiştir. Boş zamanı yabancı kelime karşılığı “leisure” kelimesidir. Bu terim Latince “özgür olmak” anlamına gelen “licere” kelimesinden türemiştir (Ardahan, 2016: 7). Boş zaman adı altında çeşitli tanımlar yapılmıştır. Boş zaman, bireyin hem kendisi ve hem de başkaları için tüm zorunluluklardan veya bağlantılardan kurtulduğu ve kendi isteği ile seçtiği aktivite ile uğraştığı zaman dilimidir (Hazar, 2003: 6). Boş zaman faaliyetinin niteliğini açıklayan “Uluslararası Boş Zamanları İnceleme Grubu” şu şekilde tanımlamıştır: Boş zaman faaliyeti, kişinin mesleksi, ailesel ve toplumsal yükümlülüklerini yerine getirdikten sonra özgür iradesiyle girişebileceği dinlenme, eğlenme, bilgi veya becerilerini geliştirme, toplum yaşamına gönüllü olarak katılma gibi bir dizi uğraşlardır (Tezcan, 1977: 4). Boş zaman Uluslararası Turizm Uzmanları Birliği (International Association of Scientific Experts in Tourism- Association Internationale d’experts Scientifiques du Tourisme)’ne göre boş zaman; bir kişinin biyolojik ihtiyaçları, iş ve işle ilgili ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra arda kalan kullanılabilir zaman miktarı olarak ifade edilmektedir (Altunay, 2015).Dünya boş zaman ve rekreasyon birliğinin tanımına göre boş zaman seçme şansı yaratıcılık hoşnutluk veren, memnuniyet içeren ve kişisel doyumu arttıran eğlencelere öncülük eden yararları ile insan hayatının özel bir alanıdır (Akyüz, 2015). Williams tarafından ise boş zaman kavramı iş, temel görevler, sorumluluklar, uyku ve kişisel bakım için ayrılan zamanın dışında kalan günün diğer zamanlarını ifade eden bir kavram olarak görülmektedir. Ayrıca, seçim özgürlüğü, kendini ifade etme, karar verme ve doğallık olarak görülmesi gerektiğinden bahsedilmektedir. Dolayısıyla boş zaman aktivitesinin genellikle arınma, yenilenme, iş için bireyin yenilenmesi olarak görüldüğüne dikkat çekmektedir (Çevik, 2018).

İnsanların, genel olarak hayatlarını devam ettirebilmek, daha iyi koşullarda yaşamak statü sahibi olmak, toplum içinde üretken konumda bulunmak için çalışmaya

gereksinim duymaktadırlar. İnsanların yaşantıları adına daha iyiye yol almaları içinse toplam zamanlarından önce kendi özel zamanlarını, diğer bir deyişle 'boş zamanlarını' olumlu yönde kullanmaları gerekmektedir (Işık, 2014).Boş zamanı iki tarafı keskin kılıca benzetebiliriz. Olumlu yönde kullanılırsa kişisel ve toplumsal gelişimden bahsetmek mümkünken, olumsuz kullanılırsa bunalım, başıbozukluk gibi sorunlar ortaya çıkmaktadır (Hazar, 2003: 8). Boş zamanlarını olumlu yönde değerlendiren bireyler sağlıklı bir kişilik geliştirmiş olurlar.

Boş zaman insanlara yaratma zevki, arkadaşlık, dostluk kurma gibi doyum türleri sağlamaktadır. Bir çocuğun kumdan kale yapması, ressamın yaptığı resim, yazılan roman veya şiir kişiye bir şey yaratma zevki verebilir. İnsanların boş zamanlarında takım olarak oynadıkları bir oyun arkadaşlık kurma veya toplumsal olarak işbirliği yapma duygusunu geliştirmesine olanak sağlamaktadır (Tezcan, 1977: 8).

2.2.Boş Zaman Anlayışındaki Gelişim Süreci

2.2.1.Sanayi Devrimi Öncesi Boş Zaman Anlayışı

Boş zaman kavramının temeli yontma taş devri (paleolitik) ve cilalı taş devri (neolitik) dönemlerine kadar uzanmaktadır. Bu dönemlerde yaşayan insanlar hayatlarını sürdürebilmek için genellikle avlanmışlardır ve insanların avlanma süreci dışında kalan zamanları boş zaman olarak belirtilmektedir. Ancak bu dönemlerde boş zaman ile ilgili çok fazla bilginin yer almadığı vurgulanmaktadır. İnsanlığın en uzun aşaması olan prehistorik dönemde hayvanların evcilleştirilerek yerleşik hayata geçilerek bir toplum kurulmuştur. Bu toplumlarda belirli yönetici sınıfı askerler, köleler, köylüler gibi hiyerarşik bir yapı meydana gelmiştir. Hiyerarşik yapı gereği köylüler tarımla uğraşırken üst sınıf gruplarından sayılan askerler, yöneticiler daha fazla güç ve para kazanarak köylülere oranla daha fazla boş zamana sahip olmuşlardır. Böylece tarihte ilk boş zaman sınıfı oluşmaya başlamıştır (Çevik, 2018).

Asur ve Babil uygarlıklarında insanlar boş vaktini geçirmek için alanında ilk örnekleri olan hayvanat bahçeleri ve geometrik tasarımlı parklara gitmişlerdir. Bu dönemlerde boş zaman aktiviteleri bir takım ihtiyaçlar sonucu ortaya çıkmıştır. Dini ritüeller için müzik ve melodik sesler, savaş hazırlığı olarak boks, at yarışı, gülle atma, okçuluk gibi aktiviteler ortaya çıkarken takı ve süsleme sanatları da insanlarda statü göstergesi olmuştur (Salihlioğlu, 2016).

Antik Yunan'a gelindiğinde boş zaman bir şey yapılmayan zaman değildir aksine insanların üstün olarak gördükleri iyilik, güzellik, bilgi gibi değerler üzerine düşünmek olarak algılanmıştır. Bu dönemde çalışmak alt sınıfa özgü iken boş vakit seçkinler ve iktidar çevreleri gibi üst sınıfa ait bir ayrıcalıktı. Her sınıfın sınıfsal konum itibarıyla boş zamandan beklentileri de farklılıklar oluşuyordu. Antik dönemde tam anlamıyla boş zaman değerlendirme sınıflarının egemenliğinden bahsetmek mümkündür (Akyüz, 2015).

Romalıların boş zaman anlayışı Yunanlılardan farklılaşmıştır. Yunanlılarda boş zamandan daha çok ruhen haz alma anlayışı yer alırken Romalılar faydacı bir yaklaşım sergilemişlerdir. Bu dönemde yönetici kesim çeşitli eğlenceler sunarak halkın boş zamanını optimal bir şekilde geçirmelerini sağlamaya çalışmışlardır (Başkan, 2012). Yöneticilerin böyle bir etkinlik sergilemesinin genel amacı ise yılda 200 gün boş vakti bulunan kentli sınıfını memnun ederek ayaklanma çıkarmalarını önlemektir. Bunun için kentlilere yiyecek, içecek ve eğlence ücretsiz olarak sunulmuştur. Roma şehirlerinde 175 gün çeşitli aktiviteler düzenlenmiştir. Askeri gücünü kaybetmemek amacıyla atıcılık, zıplama, boks, koşu, güreş gibi askeri yetenekleri geliştiren spor dalları önem kazanmıştır. Bu büyük gösteriler izleyici 350.000 bulan ilk kitlesel boş zaman mekânları olan ve bunlardan en ünlüsü İtalya-Roma'daki 'Kolezyum' da düzenlenmiştir. Daha sonraları halka bu boş zaman aktiviteleri yeterli gelmemiştir ve bu arenalar kanlı gladyatör dövüşlerinin mekânlarına dönüşmüştür (Salihlioğlu, 2016).Tarihçilere göre halkını ücretsiz yiyecek ve eğlenceyle memnun etmeye çalışan Roma imparatorluğunun yıkılma nedenlerinden biri olarak da boş zamanı etkili ve verimli kullanmayı becerememelerinden kaynaklandığı belirtilmektedir (Akyüz, 2015). Roma imparatorluğu Doğu ve Batı Roma olarak ayrıldıktan sonra Katolik Kilisesi'nin ahlaka uygun bulmadığı bir çok aktiviteyi yasakladığından söz edilmektedir. Kilisenin etkisiyle kadın evlenen kadar babalarının evlendikten sonra eşlerinin mülkü sayılmışlardır. Erkekler ise sıkı kurallar çerçevesinde avcılık, at yarışı, okçuluk, balık tutma, güreş, boks, futbol, tenis, halka atma gibi aktivitelerle boş zamanlarını geçirmişlerdir. Bilime, sanata, spora vb. önem veren Rönesans hareketinin İtalya' da ortaya çıkmasıyla birlikte birçok boş zaman aktiviteleri ortaya çıkmıştır. Bowling, beysbol, tenis gibi spor branşlarının ilk formatları bu dönemde çok popüler olmuştur. Rönesans'la birlikte artan balolar, maskeli ve kostümlü balolar, akşam yemeği partileri gibi etkinlikler halkı şatafatlı gösterilere doyurmuştur (Çevik, 2018).

Protestanlığın ortaya çıkmasıyla birlikte kiliselerin boş zaman aktiviteleri üzerinde etkisi olmuştur. İnsanların günahlarından daha fazla çalışarak arınabileceği gibi anlayışlar ortaya çıkmıştır. Protestan iş ahlakı insanlara çalışmayı özendirmiştir ve bu dönemde yapılan boş zaman aktiviteleri aylıklık, insanı tembelleştiren, zamanını verimsiz bir şekilde geçirerek günaha sürükleyen aktiviteler olarak görülmüş ve yasaklanmıştır. 'Çalışmak, yalnızca daha çok çalışmak içindir, sonunda bir ödül yoktur.' 'İnsanlar yaşamak için çalışmaz, çalışmak için yaşar' gibi sözler bu dönemdeki boş zaman hakkındaki düşünce biçimlerini özetlemektedir (Salihlioğlu, 2016).

2.2.2. Sanayi Devrimi Sonrası Boş Zaman

Endüstri devrimi İngiltere'de başlayıp 18.yy boyunca Avrupa'nın diğer bölümlerine yayılmıştır. Fabrika üretimi artmış insanlar sanayilerde çalışmaya başlamıştır. Sanayi devriminin ilk yıllarında çalışma saatleri 12 saati geçmiştir (Çevik, 2018).Okullarda çocuklar fabrikada çalışma yaşamına uyum sağlayacak şekilde yetiştirilmiştir. Çünkü montaj düzenine göre kurulmuş fabrika hayatı iş görenin çalışma saatlerine uymasını, üstlerinin ve yöneticilerinin vereceği emirleri karşılık vermeden yerine getirmesini gerektiriyordu (Osmanlı, 2018).Çalışan insan için bu dönemde boş zaman, sadece yorulan insanın fiziksel gücünü tekrar toplayarak yeni iş gününe hazırlanması amacıyla kullanılmıştır. Bu zamanın dışında kişisel ve toplumsal gelişim için yapılan aktiviteler savurganlık ve tembellik olarak görülmüştür (Karaküçük, 2014: 2). Çalışma hayatı Taylorist ilkeler doğrultusunda giderek kuralcı, baskıcı bir niteliğe dönüşmüştür.19.yy Batı Avrupa'sında yaşayan insanlar tarihin en ağır ve güç çalışma koşullarında çalışmış olabilirler. İnsanlar çalışmaya odaklanmış robotlar olarak görülmüştür. Protestanlığın etkisiyle birlikte çalışma kutsallaştırılmıştır. Bu dönemde boş zaman algısı netliğe kavuşmuştur. Yunan'da, Roma'da, Orta Çağ'da bu anlam boş vaktin net ayrımında uzaktı işle iç içe geçmişlik söz konusuydu. Kapitalizmle birlikte boş zaman işten artan bir zaman ve işin yeniden üretimi için gerekli zaman olarak bir açıklığa kavuştu (Başkan, 2012).

Sanayi devriminin ilk yıllarında boş zaman algısı sadece iş dışında dinlenme olarak görülürken özellikle 1930'lardan sonra bu anlayış değişmeye başlamıştır. Çalışma süresi kısaltılarak insanların kendisine vakit ayırmasına olanak tanınmış böylece boş zaman dinlenmenin ötesinde bir anlam kazanmıştır (Yetiş, 2008).Rekreasyon

alanlarında artış ve çocuklar için öğrenmeye entegre edilmiş oyunlar geliştirilmiştir. İnsanların boş vakitlerini geçirmeleri için kentlerde barlar, yeni parklar müzikholler açılmıştır.

2.Dünya savaşı sonrasında icat edilen televizyonlar günümüz boş zaman algısını da etkilemiştir. Televizyon farklı yaşam kültürleri ve boş zaman aktivitelerinin hayatımıza sokmakla birlikte insanların boş vakitlerini daha çok evlerinde geçirmelerine öncülük etmiştir.1950’li yıllarda boş zaman aktivitelerine katılmak bir statü göstergesi olmuştur. Thorsten Veblen’in 1899’da bunları ‘‘gösterişçi tüketim’ olarak adlandırdığı aylak sınıfının ortaya çıktığı belirtilmiştir (Salihlioğlu, 2016).

1960’ lı yıllara gelindiğinde Clark ve Critcher boş zamanla ilgili önemli gelişmelerden bahsetmiştir. Gençlik kültürü ortaya çıkmış, iç tüketim standartlarında artış olmuştur. Boş zamanın aile merkezli gelişmesi, daha çok etnik kökenli rekreasyon ve boş zaman kültürünün ortaya çıkması, rekreasyonun ticari olarak ortaya çıkması ve devletin rekreasyon alanlarında faaliyet göstermesi gibi gelişmeler ortaya çıkmıştır. Bu gelişmeler 1970’li yıllarda da etkisini sürdürmüştür. Bu yıllarda kentsel yenilenmeyle birlikte insanlar ‘varoş’ olarak nitelendirdikleri hayattan kaçarak soylulaşma eğilimlerinde artış gözlemlenmiştir (Çevik, 2018).

Tüketici toplum olarak adlandırılan 21.yy’da insanlar boş zaman değerlendirmek amacıyla oteller, spor stadyumları, alışveriş merkezleri, resortlar, egzotik yemek mekânları gibi somutlaşmış tüketim alanlarına gitmektedirler. Daha çok ticari amaçlı boş zaman aktivitelerinin ortaya çıktığı gözlemlenmiştir. Kentlerde ticari amaçlı boş zaman mekânlarının yaygınlaşması ve dezavantajlı grupların dışlanması kentliler arasındaki stresin ve asosyal davranışın artmasına neden olmaktadır. Kent giderek gelir durumu yüksek bireylerin boş zamanına hizmet eden bir yapıya dönüşmüştür. (Salihlioğlu, 2016).

2.3.Boş Zamanın Temel Fonksiyonları

2.3.1.Dinlenme Fonksiyonu

Dinlenme fonksiyonu insanların çalışma sonrasında oluşan yorgunluk, stres ve sinir gerginliklerini giderme görevini üstlenmektedir. Sanayi devriminin başlarında 12-15 saat çalışan bireyler için boş zaman dinlenerek yeni güne hazırlanmayı ifade etmiştir (Aksoy, 2017).İnsanlar boş zamanlarında ruhen ve bedenen iyi hissettiği aktivitelere

katılmayı tercih etmektedirler. Daha çok yarışma gerektirmeyen televizyon seyretmek, müzik dinlemek, kitap okumak gibi aktivitelere katılmaktadırlar(Akyüz, 2015).

2.3.2.Eğlenme Fonksiyonu

Eğlenme fonksiyonu insanların boş zamanlarında gerçekleştirdikleri aktivitelerden eğlenmek, deşarj olmak, kendini iyi hissetmek gibi beklentilerini karşılama görevini üstlenmektedir (Yılmaz, 2018). Torkildsen, boş zamanın basit bir şekilde sadece dış faktörlerden kaynaklanmadığını aksine zihinsel ve ruhani bir hal olduğunu belirterek eğlenmenin içten gelen bir istek olduğunu ve insanların boş zamanlarında kendilerini tatmin edecek onlara ihtiyaç duyduklarını dile getirmiştir (Altunay, 2015). İnsanlarda ne kadar çok boş zaman etkinliğine katılırsa o kadar çok başarılı olma ve etkinliğe katılmaya bağlı olarak statülerinin arttığı algısı yer almaya başlamıştır(Ağduman, 2014).

2.3.3. Gelişim Fonksiyonu

Gelişim fonksiyonu kişiyi günlük rutin eylemlerin otomatizminden kurtaran, daha geniş aktif sosyal katılıma imkân sağlayan ve insan kişiliğini geliştirerek göstermesine katkı sağlayan çıkarıcı olmayan aktiviteleri içerir (Karaküçük, 1995: 5). Boş zamanın etkili ve verimli kullanma sonucu ortaya bazı değerler çıkmaktadır. Boş zaman iyi kullanıldığında, dinlenmek, eğlenmek, kendini geliştirmek, dernekleşmek, toplumsallaşmak, görüş ve düşünce alanını bilgisini genişleterek insanın kendisini bulmasına yardımcı olur. Kötü kullanıldığında ise genç ve yetişkinlerde zararlı alışkanlıklar, tembellik, can sıkıntısı, sinirlilik vb. davranışlar sergilemesine neden olabilmektedir (Kırkpınar, 2004). Bireyin boş zamanlarındaki katıldıkları faaliyetler kişinin çalışma veya sosyal yaşantısında olaylara farklı bir pencereden bakabilme yeteneğine sahip olabileceği bir davranış geliştirebilmesine olanak sağlamaktadır(Akyüz, 2015).

2.4. Boş Zaman Aktivitelerinin Sınıflandırılması

Aktiviteler çok çeşitli olmasından dolayı sınıflandırmalar da çok çeşitli olmaktadır. Örneğin etkinlikler bireysel, grupsal, etken veya edilgen olabilir (Tezcan, 1977:4).Boş zaman aktiviteleri kişilerin, ekonomik, kültürel, yaş, cinsiyet, ilgi ve yeteneklerine göre farklılıklar gösterirler. Burada önemli olan etkinliğe katılan bireyin amacı isteği ve zevkidir. Boş zaman aktivitelerini ilk kez sınıflandıran Amerikalı toplum bilimci Lynd'dır. Lynd' ın sınıflandırması şu şekildedir.

* Geleneksel boş zaman aktiviteleri (müzik, tiyatro gibi sanatsal faaliyetler).

* Teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan faaliyetler (radyo, televizyon, sinema gibi) (Tel, 2007).

Karaküçük ise boş zaman aktivitelerini 2 şekilde sınıflandırmıştır.

1) Amaçlarına göre: Turizm amaçlı, dinlenme amaçlı, kültürel amaçlı, toplumsal amaçlı, sportif amaçlı, sanatsal amaçlı gibi sınıflara ayırmıştır.

2) Çeşitli kriterlere göre: Yaş kriteri, zaman kriteri, aktiviteye katılanların sayısı, kullanılan mekân, sosyolojik muhtevaya göre olmak üzere sınıflamayı yapmıştır.

Boş zamanın aktiviteleri etkinliğe katılma süresine göre de sınıflandırılması yapılır.

1.Uzun süreli boş zamanlar

* Çocukluk dönemi boş zamanlar

* Yıllık izinler

* Emeklilik dönemi boş zamanlar

2.Kısa süreli boş zamanlar

* İş günlerinin sonunda, akşamüstü ve akşamları olan boş zamanlar

* Hafta sonları

* Kısa süreli tatiller

2.5. Ergenlerin Dönemi Tanımı

Literatürde ergenlik ile ilgili pek çok tanım yer almaktadır. Ergen, literatürde 'Adolescent' terimi ile ifade edilmektedir. Ergenlik ya da toplumumuzda yaygın bir şekilde kullanılan terimle buluş çağı (pruberty) dönemindeki büyüme patlaması ile kişinin kendi yuvasını kurma amacıyla evliliğe adım atmaya hazır olduğu olgunluk düzeyine ulaşma devresi arasında geçen dönemdir. Genel olarak 13-22 yaşlarını kapsayan gelişim dönemi de denilebilir (Çivilidağ, 2012: 13 -14). Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından yayınlanan psikiyatri sözlüğünde ergenlik; 'fiziksel ve duygusal süreçlerin yol açtığı cinsel ve psiko-sosyal olgunlaşma ile başlayan ve bireyin bağımsızlığını ve sosyal üretkenliğini kazandığı çok da belirli olmayan bir zamanda sona eren kronolojik bir dönemdir ve bu dönem hızlı fiziksel, psikolojik ve sosyal değişmelerle karakterizedir' şeklinde tanımlanmaktadır (Siyez, 2013:2). UNESCO' nun

tanımına göre genç, öğrenim yapan ve hayatını kazanmak için çalışmayan ve evi olmayan insandır (Kulaksızoğlu, 1998: 29). Dünya Sağlık Örgütü ergenliği 10-19 yaş aralığını kapsayan ve çocukluk dönemiyle yetişkinlik dönemleri arasında yer alan gelişme ve büyümenin yaşandığı bir dönem olarak tanımlamaktadır (Deniz, 2017). Ergenlik döneminin tarifi antik Yunan filozofu Aristo'ya kadar uzanmaktadır. Bu dönem Aristo tarafından tarif edilerek 14-21 yaş dilimine dikkat çekilmiştir. Ericsson ise bu dönemi bir kriz dönemi olarak vurgulamıştır (Abalı, 2004:13). Ergenlik; çocukluktan erişkin hayata geçiş dönemidir. Fiziksel büyüme ve cinsel gelişmenin tanımlanması ve daha uzun süren psikososyal olgunlaşmanın gerçekleşmesi ile sonlanmaktadır (Gözcü, 2015).

Tanımlardan da anlaşılacağı üzere ergenliğin başlangıcı ve bitiş dönemi hakkında kesin tanımlar yapılamamaktadır. Bunun nedeni ergenlik döneminin dünyanın farklı coğrafyasında farklılıklar göstermesidir. Ancak çoğu uzmanlar ergenliğin kızlarda 10-11 yaşlarında erkeklerde 12-13 yaşlarında başlayıp 19-21 yaşlarında sona ermesinde hem fikirlerdir(Siyez, 2013:2). Ergenlik dönemi 3 ayrı dönemde incelenmektedir. İlk ergenlik 10-13 yaş arası, orta ergenlik 14-19 yaş arası, son ergenlik 18-22 yaş arası olarak sınıflanmaktadır (Gürsu, 2015). Bu üç ayrı dönemin özellikleri incelendiğinde farklı özellikler ortaya çıkmaktadır.

Erken ergenlik 10-13 bireyin ortaokul dönemine denk gelmektedir. Bu dönemde beden kontrol dışı olarak hızlı bir şekilde gelişmesi ergenlerin kontrolü kaybetme hissine yol açabilmektedir. Ergen bedensel değişim ile yeni kimliğini oluşturmak için adım atmış olur. Hızlı bir şekilde değişen beden, yaşadığı dürtülerin belirginleşmesi ve cinsel kimliğinin algılanmasıyla toplumsal cinsiyet rolleri benimseye başlar. Ergenler anne ve babadan uzaklaşmaya çalışırken hem de onların desteğine ihtiyaç duyma gibi ikili duygular yaşayabilmektedir (Demir, 2018). İlk kez ebeveyn otoritesi ile baş etme gündeme gelir. Uyku ve beslenme genelde düzensiz olmakla birlikte dağınıktırlar (Yaprak, 2017).

Orta ergenlik dönemi ise kesin sınırlar olmamakla birlikte 14-19 yaş arasını kapsamaktadır. Bu dönemde ergen rol modellerini seçer, hobiler edinir, ebeveynler tarafından kısıtlandığını düşünür. Bedenine ve dış görünüşüne verdiği önem daha da artar. Arkadaş grupları onun için vazgeçilmez olur ve dış görünüşü, giyim tarzı açısından arkadaşları tarafından onaylanmak ister (Ercan, 2018). Cinsel duygular ve

cinsel merak yoğun olarak yaşanır. Soyut düşünebilme yetisi gelişmiştir. Fiziksel gelişim yavaşlamasıyla beraber kafasının karışıklığı azalmaya başlamaktadır. Kontrolünde artış olurken benlik duygusu da oturmuş hale gelir. Ayrıca geleceği düşünmeye başlar ve gelecekle ilgili planları daha belirgin hale gelir (Demir, 2018). Daha çok soyut düşünerek ideolojik tartışmalara girerek farklı siyasi görüşleri savunmaya başlar. Kendi cinsinden benzer özelliklere sahip arkadaş edinmektedirler (Yaprak, 2017).

Geç ergenlik dönemi 18-22 yaş aralığını kapsamaktadır. Bu dönemde kişi daha çok kariyer flört, kimlik arayışı içerisindedir. Akademik uğraşlar yoğun olur kendini iyi ifade edebilmesinde bir topluluk tarafından kabul görmesinde sosyal bağların önemli bir rolü vardır (Ercan, 2018). Yakın ve doyurucu ilişkiler kurma ve bu ilişkileri devam ettirebilme eş ve iş seçim süreci gibi yetişkin bireylerin rollerini üstlenebilmesi için ergenin becerilerini geliştirmesi gerektiği bir dönemdir. Arkadaş ilişkilerinin önemi orta ergenlik dönemine göre azalır. Soyut düşünce iyice gelişir. Bu dönem ikincil bireyselleşme aşaması diye de isimlendirilir (Demir, 2018).

Ergenler bu üç ayrı dönemde farklı özelliklere sahip olsa da genel özellikleri incelendiğinde belli başlı davranışlar sergileyebilmektedir. Olaylara ve durumlara bakış açıları benmerkezcidir. Dünyanın kendi etrafında döndüğünü sahnede ışık altında sadece kendileri olduğunu düşünmektedirler. Ani kararlar ve risk aldıkları sonucunu düşünmeden hareket ettikleri için zarar görebilirler (Çivilidağ, 2013:15). Ergenin idealizm yüklü düşünce yapısı da bazı sorular sormasına neden olabilir. “İyilik nedir ?” , “sevgi nedir?”, gibi sorular sorarlar. Anne babalarının istek ve beklentilerini sorgulamaya başlamaktadırlar. “Arkadaşlarımla konuşmama karışıyor. Bu davranışının nedenini anlayamıyorum “ şeklindeki yakınmalarda artma görülür (Aydın 2010:185). Ergenlik döneminde çocukluktan erişkinliğe tamamen sorunsuz ve mükemmel bir geçişin olması zordur. Bu dönemde bedensel ve ruhsal değişiklik sonucu çocuğun üreme kapasitesini kazanması ve ruhsal olarak erişkinliğe adım atması bu aşamada gerçekleşmektedir. Ergenlik dönemini bireyin yüzünde sivilce çıkması ve biraz sinirli olması ile sınırlayamayız. Ergenlik dönemi bir bütün olarak ele alınıp uygun ortamın aile ve sosyal çevrede hazırlanması gerekir (Abalı, 2004: 13).

2.6.Ergenlik Dönemi Kuramları

2.6.1.Özünü Yineleme Kuramı G. Stanley Hall

Ergen psikolojisinin babası olarak bilinen G. S. Hall (1844-1924) C. Darwin'in evrim konusundaki düşüncelerinden esinlenerek ergenlerin gelişimi üzerine bir psikolojik kuram geliştirmiştir. Hall insan evriminin gelişim dönemini çocukluğun gelişimi evrelerine denk düşüğünü belirtmektedir (Dinçel, 2016). Buna göre Hall evrim kuramını doğum sonrası insan gelişimine uygulamış ve insan ırkının gelişiminin 4 aşamadan oluştuğunu ileri sürmüştür. Bu evreler birinci evre doğumdan 4 yaşına kadar olan süredir. Bu evre insanlığın en ilkel evresi olarak hayvan evresi olarak görülür (Siyez, 2013:3). İkinci evre ise 4-8 yaş arası dönem ilk evreye göre gelişmiş olmasına rağmen insanlığın avcılık ve toplayıcılıkla geçindiği döneme denk gelen evre olarak görülmektedir. Üçüncü evre olan 8-12 yaşlarındaki son çocukluk evresidir. Bu dönemde çocuk dil gelişimiyle sosyal iletişime açık olduğundan dolayı bu evre ilk tarımla uğraşan ilkel toplumlara benzetilmektedir (Kulaksızoğlu, 1998: 18). Dördüncü ve son evre ise 15-25 yaş aralığına denk gelmektedir. Ergenlik döneminde insan ilkellikten uygarlığa adım attığı bir dönem olarak belirtilmektedir. Uygar insanların adalet, başkalarını düşünme, ferahlık içinde yaşama gibi idealleri vardır (Siyez, 2013: 3). Hall ergenlik dönemini vahşilik ve uygarlık arası evresinin bir özümsemesi olarak düşünmektedir (Kulaksızoğlu, 1998: 18).

2.6.2. Psikoanalitik Kuram: Sigmund Freud ve Anna Freud

Psikoanalitik kuram bireylerin çocukluk dönemlerini baz alarak ergenliğe ikinci dereceden önem vermiştir. Bireyin çocukluğunun yetişkin kişiliğinde oynadığı rolü dikkate almaktadır. Çünkü ergenlik döneminde kişilikte daha az değişiklik yaşanmaktadır (Dinçel, 2016). Freud insanın cinsel dürtülerden oluşan bir yumak olduğunu belirtir. Freud ergenliğe psiko-seksüel gelişim dönemler içerisinde yer vermektedir. Bu dönemler şöyledir. Oral dönem (0-12/18 ay), anal dönem (12/18- 36) ay, fallik dönem (36-72) ay, latent dönem (6-11 /12 yaş), genital dönem (11/12-18) yaştır (Siyez, 2013:4). Oral dönemde çocuk daha çok yeme, içme gibi eylemlere odaklanır. Bu evreden sonra anal dürtülerin egemen olduğu ikinci evre gelir ve son olarak da üç yaş civarında çocuk fallik döneme girer (Kulaksızoğlu, 1998:19). Psikoanalitik kurama göre ergenlik geçici bir rol kararsızlığı dönemidir. Bu dönem boyunca birçok roller, düşünceler, değerler ve idealler denenir sonra bunlardan

vazgeçilir ve yeni arayışlar içerisine girerler(Dinçel, 2016). Ebeveyn tarafından sevilme ve onaylanma ile ilgili regresif dürtülerin ortaya çıkarttığı anksiyeteyi en aza indirebilmek için kullanılan ‘displacement’ yer değiştirme mekanizması kullanıldığında ebeveyne kötü, soğuk davranılırken bir doktora, komşuya veya çevresindeki bir gence imrenilir, önemsenir, saygı duyulur. Böylece ergen bireyin anksiyetesi azalır ve ergen ebeveyni ile ilgili dürtülerine karşı korumaktadır (Siyez, 2013: 5).

2.6.3.Antropolojik Yaklaşım

Antropolog Margaret Mead ergenlik dönemi gelişim kuramı oluşturmak için çalışmalar yapmıştır. Mead bunun için Somoalı ve Amerikalı ergen bireyler üzerinde bir çalışma yapmıştır. Bu araştırmalar sonucunda Amerikalı ergenler daha stresli bir ergenlik geçirirken Somoalı ergenler daha yumuşak bir ergenlik geçirdiği gözlemlenmiştir. Somoalı gençlerin ergenlik döneminde cinsellikten uzak durmaları gibi bir algı yokken Amerikalı gençlerde bu dönemde cinsel ilişkiden uzak durmaları algısı olduğu için böyle bir sonuç ortaya çıktığını belirtmiştir (Dinçel, 2016). Antropologlar genellikle sosyal statü ve cinsiyet kavramları üzerinde durmaktadırlar. Erkekler sosyal bir birey olurken kendi yaş grupları etkili olurken erkeklerin kızların sosyalleşmesinde kendilerinden yaşça daha büyük kadınların etkili olmasından bahsetmektedirler. Kızlar için özgürlüğün kısıtlı olması sosyalleşme ve supervizyonun güçlü olduğu anlamına gelirken erkeklerde özgürlüğün anlamı güçlü bir arkadaş etkisi bireyselleşme ile ilgili daha fazla fırsata sahip olma olarak kabul edilmektedir (Siyez, 2013: 8). Bu düşünceyi savunanlara göre ergenlik döneminin yeni bir uyum dönemi olduğunda görüş birliğindedirler ve bu dönemin kesinlikle fırtınalı geçeceği görüşüne katılmamaktadırlar. Bu dönemi iç buhran, stresli, fırtınalı, ebeveyninden nefret etmeden ve topluma isyan etmeden geçinen ergen bireyler vardır (Kulaksızoğlu, 1998: 25).

2.6.4.Alan Kuramı

Lewin’ e göre davranış bireyin çevresi ile etkileşimi sonucu ortaya çıkmıştır. Bireyin yaşı, zekâsı, okul ortamı, aile ortamı ve diğer çevresel faktörler kişinin davranışını etkilemektedir. Tüm bu adı geçen faktörler bireyin yaşam alanını oluşturmaktadır. Bireyin kişisel ve çevresel yaşam alanı sürekli değişmektedir. Bu değişimler aşamalı olarak yavaş yavaş gerçekleşirse bireyin onları düzenlemesi ve değişime adapte olması zor olmamaktadır. Ancak bu değişimler hızlı bir şekilde gerçekleşirse birey bu değişimlere uyum sağlayamamaktadır (Kulaksızoğlu, 1998: 24).

Lewin ergenlik döneminde kişinin yaşam alanının bozulduğuna inanır. Kişi çocukluk ve yetişkinlik arasında sıkışıp kalır. Henüz çocukluğun etkisinden çıkamazken bir yetişkin olarak yapması gereken ve ondan beklenen davranışlara olumlu bir cevap veremeyebilir. Bunun sonucunda ise bireyde stres, kaygı, yoğun bir çelişki ortaya çıkmaktadır (Dinçel, 2016).

2.6.5.Kişilerarası Kuramı

Sullivan kişilerarası ihtiyaçları karşılamak için ihtiyaç örüntüleri olan yakınlık, güven, eşit ilişki, sevgi gibi kavramları açıklamıştır. İnsanların en çok ihtiyaç duyduğu şeyin güven olduğunu vurgulamıştır ve güven ihtiyacını ‘ kaygıdan endişeden kurtulma, arınma gereksinimi’ olarak tanımlamıştır (Dinçel, 2016). Sullivan’a göre bir bebek annesine ve çevresine muhtaçtır ve annenin davranışları bebeğe yansımaktadır. Annenin canı sıkın olduğunda bebek bir şeylerin yolunda gitmediğini anlamaktadır (Kulaksızoğlu, 1998: 23).

Sullivan ergenlik dönemini kişilerarası ilişkilerdeki değişikliklere göre üç aşamada inceler. Ön ergenlikte bireyin kendi cinsinden bir dosta, arkadaşına duyulan ilginin meydana geldiği dönemdir. Erken ergenlik kişinin cinsel ilgisinin ortaya çıkmasıyla başlayıp cinsel davranışının şekillenmesine kadar süren dönemdir. Geç ergenlik ise bireyin görev ve sorumluluklar üstlendiği cinsel davranışına ilişkin tercihini yaptığı ve bunu yaşamının geri kalan kısmına nasıl uyarlayacağını fark ettiği dönemdir (Dinçel, 2016).

2.6.6.Öğrenme Kuramı

İnsan davranışlarında dürtülerin etkisi olduğuna inanan Mc. Candless sosyal öğrenme kuramının esaslarını ergenliğe uyarlamaya çalışmıştır. Hayal kırıklığı, saldırganlık, endişe, bağımlılık gibi öğrenilmiş veya öğrenilmemiş istek ve dürtülerin bireyi harekete geçirdiğini vurgulamaktadır (Dinçel, 2016). Dürtüler üzerinde öğrenmenin çok büyük etkileri olduğu bilinmektedir. Birey kendini meraklı, endişeli, bağımlı, saldırgan olarak hissettiğini söylerken bunların hangi özelliklerden oluştuğunu aslında daha önceden öğrenmiştir. Deneme- yanılma yoluyla birey hangi davranışının hangi dürtüsünün sonucu olarak gerçekleşeceğini ve bu davranışına nasıl ve ne yönde devam edeceğini öğrenmiş olur (Kulaksızoğlu, 1998: 22).

2.6.7. Bireysel Farklılıklar Kuramı

Spranger ‘bireysellik değişebilirliği’ adlı bir kuram ileri sürmüştür. Offer 1974 ve 1975’te erkek çocuklar üzerinde yaptığı bir çalışmada ergenlik döneminde üç gelişme biçimi olduğunu belirtmiştir (Kulaksızoğlu, 1998: 26). Birinci modelde bireyler çocukluktan yetişkinliğe geçerken zor ve sancılı bir süreçten geçmektedir. Buna karşılık çocukluktan yetişkinliğe geçerken hiç zorlanmayan yumuşak bir dönem geçiren bireylerde vardır. Değişen durumlara daha kolay adapte olurlar. Üçüncü model ise bu iki model arasında yer almaktadır. Kişi güç durumlarla karşılaşsa bile bunun üstesinden gelmeyi öğrenerek bu duruma hâkim olmaktadır (Dinçel, 2016).

2.6.8. Psikososyal Kuram

E. Erikson insan gelişimini çevre ve genler arasındaki etkileşimin bir parçası olarak görmektedir. Ergenlik dönemi gençler için bir kriz dönemidir. Bu dönemde bireyler ne olduklarını ve ne olabileceklerini anlamak için çaba harcamaktadırlar(Dinçel, 2016). Ericsson’a göre insan hayatı sekiz çekirdeksel çatışmadan oluşmaktadır ve bunları insanın sekiz çağı olarak adlandırmaktadır. Bu evrelerden ilki ‘temel güvene karşı güvensizlik’ Freud’un anal dönemine denk olan çatışmayı da ‘utanç ve endişeye karşılık bağımsızlık olarak tanımlamaktadır. Aynı şekilde fallik döneme eş ‘girişimciliğe karşılık suçluluk’ dönemi ve gizil döneme eş ‘çalışkanlığa karşılık aşağılık duygusu’ ve ergenlik içinde ‘kimliğe karşılık kimlik karmaşası ‘ olarak tanımlamaktadır (Kulaksızoğlu, 1998: 27). Kimlik karmaşasında ergen kendini belli roller ve hedefler karşısında tanımlanmış ve eksik bir birey olarak algılamaktadır. Kimlik duygusunun edinilmesi çocukluktaki sorunlar çözülmesi ve yetişkinler dünyasının sorunlarıyla karşılaşmaya hazır olmayı gerektirir (Dinçel, 2016).

2.7. Ergenlik Döneminde Gelişim Türleri

2.7.1. Bedensel Gelişim ve Cinsel Gelişim

Çocuklukta iki hormonun büyüme ve gelişme üzerinde önemli bir etkisi vardır. Bunlar tiroid hormonu ve ön hipofizin büyüme hormonudur. Tiroid hormonu olgunlaşma ve gelişme üzerinde etkiliyken boy uzaması üzerinde ise hipofiz hormonu etkilidir. Bedensel gelişmeyi etkileyen diğer hormonlar da östrojen ve androjendir. Kafadaki baş, çene, göz, burun, alın ve yanaklar gibi organlar aynı hız ve zamanda büyümmez. İlk önce burun, üst dişler ve alt çene belirgin bir şekil almaktadır. Alın kısmı genişlerken

gözlerin arası açılır, elmacık kemikleri ortaya çıkar, deri ise çocukluğuktakine göre daha sert olur (Kulaksızoğlu, 1998: 37).

Ergenlik döneminde çok fazla bedensel gelişim yaşanmaktadır. Bu dönem boyunca kişiler yaklaşık olarak 25 cm civarında uzayabilmektedirler. Ergenlik öncesi boy uzaması yılda ortalama 5 veya 6 cm iken ergenlikte 8-8.5 cm kadardır (Gürsu, 2015). Erkekler ve kızlar için bedensel gelişim farklı zamanlarda başlamaktadır. Ortalama olarak kızlar büyümeye erkeklerden 2 yıl önce başlarlar ve büyüme sürecini erkeklerden daha önce tamamlarlar. Kızlarda büyüme hızının en son noktası ilk adet kanamalarının hemen öncesinde meydana gelmektedir (Ercan, 2018). Yaklaşık olarak kızlarda 10 yaş civarında başlayan büyüme dönemi ile birlikte kızlar 11 yaşlarına geldiklerinde kendi yaş grubundaki erkeklerden biraz daha uzun boylu ve kilolu olmaktadır (Siyez, 2013: 20).

Bu dönemde kişilerin elleri ve ayakları diğer organlarına oranla daha çabuk gelişir. Bu yüzden ellerini ve ayaklarını nasıl kontrol edeceğini bocalayan ergen geçici sakarlıklar yaşayabilmektedir (Ercan, 2018). Genç erkeklerin gövde göğüs kısmında genişler ve kol ile bacaklar daha güçlü kaslarla bağıntılı olarak daha üstün bir gelişme edinirler (Uslu, 2018).

Ergenlikle birlikte bedensel gelişmenin yanında cinsel isteğin artması, karşı cinse ilginin artması gibi duygularda meydana gelmektedir. Cinsel gelişim, cinsel organların gelişimi ile beraber içerisinde bilişsel, duygusal ve toplumsal öğeleri de taşımaktadır. Cinsel gelişimin bilişsel boyutu ergenlik döneminde ortaya çıkacak değişimlerle ilgili bilgilerin edinilmesi ve cinsiyet farklılıklar cinsel rollerin öğrenilmesini kapsamaktadır (Siyez, 2013,24). Ergenler 13-14 yaş civarına kadar cinsel organların gelişiminin ancak yüzde yirmisini tamamlarlar. Cinsel gelişmenin hızlı olduğu 14 -20 yaş arasında cinsel organ gelişimi yüzde seksene ulaşmaktadır. Bu dönemin başlangıcında çocuklar hem bedensel hem de cinsel gelişme yönünden hızlı bir döneme girmiş olmaktadır. Cinsiyet bezlerin olgunlaşması sonucu salgılanan hormonların beden büyümesini uyardığı bu yüzden ergenliğin başlangıcında görülen hızlı bedensel büyümenin nedenini cinsel bezlerin oluşturduğu ileri sürülebilir (İnanç, 2011: 243).

2.7.2. Kişisel Gelişim

Ergenlerin kişisel gelişimi ile ilgili geliştirilen birçok kuram yer almaktadır. Bunlardan en çok başvurulan kuramlar ise şunlardır. Freud tarafından geliştirilen ‘psikoseksüel gelişim kuramı’ , Ericsson’un ‘psikososyal gelişim kuramı’ ve Marcia’nın kimlik kazanım teorisidir (Siyez, 2013: 34). Kişilik tanım olarak ele alındığında kişilik bireyin sosyal ve psikolojik tepkilerinin tamamına verilen bir isimdir. Aynı zamanda bir bireyin kendine özgü bir özelliği olması durumudur. Ya da bir kişiyi diğer insanlardan farklı gösteren bütün ayırt edici özellikler kişiliği yansıtır. Ergen bireyin kişiliği ise küçüklükten beri yavaş yavaş gelişmektedir. Bu dönemde ergen ‘ben kimim?’, ‘nasıl davranmalıyım?’, ‘hangi hareket doğru?’ gibi sorulara cevap aramaktadır (Kulaksızoğlu, 1998: 93). Ergenlik dönemine giren bireyler benlik ile ilgili neyin doğru neyin yanlış olduğunu sorgulamaktadır. Benlik bireyin kendisi hakkında algıların, geçmişteki yaşantıların, gelecekteki planların ve sosyal rollerin bellekte temsil edilmesi kavramsal ben olarak odaklaşmasıdır. Roger şöyle ifade etmiştir: Bireylerin yaşamları boyunca yaptıkları veya yapamadıkları doğrultusunda aldıkları geri bildirimlerdir. Başka bir ifadeyle ergenler anne-baba veya çevresindeki standartlara uyum sağladıkları koşullarda sevgi, övgü görmektedirler. Bu koşullu sevgi ve övgü bireyin benliğini zayıflatarak zarar verebilmektedir. Rogers bireyin deneyimleri sonucunda oluşan gerçek ben ve bireyin asıl olmak istediği ideal ben olduğunu vurgulamıştır. Bireyin olmak istediği ve sahip olduğu benlik arasında fark ne kadar fazla ise bireyinde uyumsuzluğu da o kadar çok olabileceğini belirtmiştir (Aydın, 2010: 191).

Bu dönemde ergen ilk olarak anne – babasının etkisinden kurtulmaya çalışarak kendi kimliğini oluşturma mücadelesi içine girmektedirler. Ebeveynlerine eleştirel gözle bakarak kimlik kazanımında en çok etkilendikleri ise arkadaşları ve rol modelleridir (Ercan, 2018). Ergenlik döneminde psikolojik, biyolojik, sosyal alanlarda yaşanan değişimlerin zorluklarıyla uğraşırken öte yandan kimlik arayışından dolayı ortaya çıkan zorluklara karşıda mücadele etmek zorundadır (Gürsu, 2015).

2.7.3. Zihinsel veya Bilişsel Gelişim

Sadece bedensel değişiklikler ergen bireyleri çocuklardan ayırmaz bunun yanında düşünce yapıları, bir durumu algılama biçimleri de etkili olmaktadır. Zekâ ile ilgili bir çok çalışma yapan araştırmacılar vardır. Spearman ve Goddard ise bu konularda ilk çalışma yapan araştırmacılarıdır. Bu araştırmacılar zekâyı tek boyutlu olarak ele

almışlardır. 1960'lı yılların sonuna doğru J. P. Guilford bu alanda çalışmalar yaparak zekâ kavramının 120'den fazla beceriyi içine aldığını vurgulamıştır. Bu nedenle sosyal bilimciler zekâ ile kapsamlı bir tanım üzerinde uzlaşabildiği söylenememektedir (Siyez, 2013: 26).

Piaget bilişsel gelişim evresini dört başlık altında incelemiştir. Bunlar: duyuşsal motor evre (0-2 yaş), işlem öncesi dönem (2-7 yaş), somut işlemler dönemi (7-11 yaş), soyut işlemler dönemi 11+ olarak belirlenmiştir. Ergen bireylerin bilişsel gelişimin getirdiği deęişimle birlikte soyut düşünme yetisi de gelişmektedir. Olaylar karşısında çok boyutlu düşünerek yetişkinler gibi davranabilmektedirler (Memiş, 2018). Ergenin düşüncesi esnekleşerek karşılaştığı zorlukların çok farklı çözüm yollarının da olabileceğini düşünür. Atasözleri ve deyimlerle ifade edilen kelimenin arkasında asıl anlatmak istenileni kavrayabilmektedir. Buna örnek vermek gerekirse 'Acı patlıcanı kırağı çalmaz' atasözünden patlıcan ve kırağı kelimeleri ile anlatılmak istenilen anlamın ne olduğu 11 yaş önce bireyler için tam olarak anlaşılabilir. Ancak ergenlik dönemindeki bir birey ise bu atasözünde anlatılmak isteneni kolaylıkla anlayabilmektedir (Kulaksızođlu, 1998: 119).

Ergenin soyut düşünme özelliklerinden birisi de düşünmek için düşünme özelliğidir. Bir ergen şu şekilde yakınabilir: 'neden varım?', ben kimim ? vb. ' sorularla soyut düşünmeye ilgi ve eğilim artmaya başlarlar. Ayrıca ergenlerin düşünceleri çok fazla idealizm ve olasılıklar içerir. Ergenliğe dönemine girmemiş çocuklar da ise düşünceler nesnel özellikler ve bilinç ile belirlenmiş bir durumdadırlar. Ergenlerin fikirleri kendilerinde veya başka kişilerde olmasını arzu ettikleri ideal özellik ve spekülasyonlarla doludur. Bundan dolayı ergenler kendisini veya başka bireyleri ideal özellikler ile karşılaştırmasına imkân sağlamaktadır (Aydın, 2010: 177).

2.7.4.Ahlaki Gelişim

Ahlak kavramı toplumca kabul edilen doğru davranışlar bütünüdür ve insanların uymakla yükümlü oldukları kurallardır. Ahlak kavramı toplumdan topluma farklılık gösterebilmektedir. Yani hangi davranışın doğru olup olmadığı kişiden kişiye veya toplumdan topluma farklılık gösterebilmektedir. Her toplumun kendine göre ahlak anlayışı olduğu gibi ahlaklı davranış anlayışı da tarihin çeşitli dönemlerinde deęişmiştir

(Kulaksızođlu, 1998: 86). Felsefeciler ve ilahiyatçılar tarihsel gelişim içinde ahlak gelişiminden bahsetmişlerdir. Freud insanların doğuştan kötü olduğunu varsayarken Piaget ise insanların doğuştan iyi olduğunu görüşünü benimsemiştir (Gürsu, 2015).

Ergenler yetişkinliğe adım atarken hayatında hiç karşılaşmadıkları ahlaki durum ve olaylarla karşılaşmaktadırlar. Artık bir çok konuda yeterli yetkinliğe sahiptirler ancak bir durum karşısında verecekleri tepkinin onların yararına veya zararına olabileceğine karar vermek zorundadırlar. Örneğin çevrelerinde uyuşturucu madde kullanan arkadaş veya çetelere katılanların tutum ve davranışlarını değerlendirmek durumundadırlar (Siyez, 2013: 32). Ergenlik dönemine giren bireyin ahlaksal gelişim ile bilişsel gelişim arasında doğru orantılı olarak ilerlemektedir. Kohlberg ahlaksal düşüncenin altı aşamadan oluştuğunu ifade etmektedir. Bunlar;

1.Bağımlı evre: Bireyin kendi kişiliği ile alakalıdır. En tipik özellik arasında cezalandırılmaktan korkma ve kendinden daha güçlü gördüğü otoriteye boyun eğmektir. Otoritenin isteği ve kişinin cezadan kaçma amacı doğruya ulaşmasında etken olmaktadır.

2. Bireycilik ve çıkara dayalı alış-veriş evresi: Bu evrede kişi çevresiyle tek yönlü bir ilişki içerisinde olmaktadır. Asıl isteği ise kişinin ihtiyaçlarının tatmin ederek karşılanmasıdır. Buna göre doğru davranış ihtiyaçlarını giderdiği sürece kurallara uymaktır.

3. Karşılıklı kişilerarası beklentiler: Birey burada grupla ilgilenir ve grup normlarına uyum aşamasıdır. Grubun beklentileri ve kuralları doğrultusunda hareket etmesi gerektiğine inanmaktadır.

4.Sosyal sistem ve vicdan aşaması: Kişi toplumun oluşturduğu görev ve kurallara uymaya kabul eder. Asıl amaç toplumun haklarını koruyarak toplumun ve grubun refahı doğrultusunda davranmaktır.

5. Aşama sosyal anlaşma yararlılık ve bireysel haklar evresi: Bu evrede kişinin toplumun üstünde bir bakış açısı vardır. Kanunlara, sosyal bir anlaşma olarak çoğunluğun haklarını koruyacağı için uyulur.

6. Evrensel ahlaki prensipler evresi: Bütün insanlığın uyması gerektiği ahlaki prensiplere göre davranmaya yönelirler. İnsan onuruna ve haklarına saygı gösterilmesi gerektiğini düşünürler. İnsanlar araç değil amaçlılar (Kulaksızođlu, 1998: 89-90).

2.7.5.Sosyal Gelişim

İnsanın doğumundan itibaren büyüdükçe birçok sosyal ve psikolojik ihtiyaçları ortaya çıkmaktadır. En alt seviyeli canlılarda bile kendi türünden olanlarla bir arada olma ihtiyacı görülebilmektedir. Çevreleriyle uyum içinde olma ihtiyacı içinde olan insan diğer insanlarla da bir arada yaşamak ister. Bu nedenden dolayı sosyal gelişme bireyin içinde yaşadığı toplum tarafından kabul edilebilir biçimde davranmayı öğrenme sürecidir (Kulaksızoğlu, 1998: 73). Kişinin arkadaş ilişkileri, aile, okul, ahlaki değerleri, yargıları, benlik, kişilik oluşumu, cinsiyet rollerinin kazanılması sosyal alandaki gelişim süreçleridir. Kısaca özetlemek gerekirse bireyin hayatı boyunca tüm deneyimleri onun sosyal gelişiminde etkili olan ve belirleyici unsurlardır (Aydın, 2010: 183). Bu yüzden ergenlik dönemine girmiş bir birey toplumda yer edinme ihtiyacı duymaktadır. Bu ihtiyacı Maslov'un ihtiyaçlar hiyerarşisinde ait olma ihtiyacı ile eşdeğer görebiliriz. Gereksinim gördüğü bu ihtiyacı yerine getirdiği takdirde topluma adapte olmuş olur (Memiş, 2018).

2.8.Ergenlik Döneminde Ortaya Çıkan Sorunlar

2.8.1.Bedensel ve Cinsel Gelişim İle İlgili Sorunlar

Ergenlik dönemindeki bireyin en temel sorunlarından birisi de vücudunda meydana gelen değişimler söz konusudur. Bu dönemde genç birey vücudunda meydana gelen değişimlere adapte olma sürecine girer ve bu dönem genç için zorlu bir süreç olabilir. Vücudun da meydana gelen değişimlerle birlikte bireyler kendilerinin normal olup olmadığını sorgularlar. Araştırmalar sonucunda ergenlikle gelen bu değişim erkeklerin avantajıdır. Çünkü olgun görünen erkekler çevresinde yetişkin muamelesi görürken diğerlerine göre daha geç olgunlaşan erkekler ise çocuk muamelesi görür (Onur, 1993:329. Ergenlik dönemi ile birlikte kızlar ve erkeklerin yüzlerinde değişimler meydana gelmektedir. Kulak, ağız, diş, yüz genişliği ve uzunluğu orantısız olabilmektedir. Kızlarda göğüslerin belirginleşmesi, kalçaların büyümesi, adet günlerinin olması kızlar için sorun oluştururken erkekler içinde sakalların çıkmaması, kılların çok fazla ya da az çıkması seslerinin değişmesi sorun yaratabilmektedir (Uslu, 2018). Bu dönemde ortaya çıkan biyokimyasal değişimlerin etkilerinden biri de cinsel dürtülerdeki ve duygulardaki artıştır. Ergenler ilk defa karşılaştıkları haz ve heyecanlı duyguları şaşkınlık ve endişe ile karşılayabilmektedirler. Ergenlik döneminde bireyin hayatının normal sürecinde yaşadığı gerginliklerle birlikte cinselliğe karşı oluşturduğu

savunma mekanizmaları sonucu meydana çıkan problemler hakkında Freud: ‘Sorun insan doğasının içgüdüsel yanının yaşamın geri kalan ile nasıl ilişkilendirebileceği, cinsel dürtülerin nasıl engelleneceği ya da uygulamaya konulabileceği, sıkılık veya özgürlük, otoriteye uyma veya başkaldırma arasında karar vermedir’ diyerek bu dönemin sorunlarının tanımını yapmıştır (Memiş, 2018). Ergenlik döneminde karşı cinse yönelim içerisinde olan bireyler karşı cinse nasıl davranacağını ne yapması veya ne yapmaması gerektiğini bilmemektedir. Karşı cinsten arkadaşlık teklifi almaktan korktukları gibi hiç almamaktan veya beğenilmemekten çekinirler ve bu onlar için kaygı oluşturmaktadır. Bu yüzden neredeyse her ergende görülen bu kaygılar konusunda ailesi, eğitim kurumları yardımcı olarak eğitim vermelidirler. Böylece bu konularda endişelenen ergenlerin endişeleri azalacaktır (Uslu, 2018).

2.8.2.Kimlik Gelişimi İle İlgili Sorunlar

Ergenlik dönemine giren gençler kimlik olarak ta değişim süreci yaşamaktadırlar. Kimlik arayışı içerisinde olan ergenler bu aşamada kendilerini önemli bir birey olarak hissetmek isterler. Bu dönemde en büyük problem çevrelerindeki yetişkinlerin onları olgun bir bireye gösterdikleri davranışı sergilememeleridir. Bazı ergenler bu süreçte anti sosyal davranışlar sergileyerek kavgalara karışmaktadırlar. Kendisi için hangi davranışın iyi olduğunu kestiremeyen genç okuldan izinsiz çıkma, zararlı çetelere karışma ve madde kullanma gibi davranışlar sergilemektedir (Memiş, 2018). Yine bu dönemde genç ben kimim? Sorusu ile karşı karşıya gelir ve bu süreci olumlu yönde geçirmezse kimlik karmaşası yaşayabilir. Kimlik karmaşası ergenlerde hayatı için önemli karar verecekleri zaman ortaya çıkmaktadır. Örneğin mesleki seçim veya duygusal bir bağlılığa gireceği anlarda bunalıma girebilmektedir. Kişi içinde bulunduğu bu gerginlik durumundan kurtulamazsa öz saygısını kaybedebilir, özgüveni düşebilir ve içine kapalı bir kişi haline gelebilir (Yakınlar, 2006: 61). Genç bu dönemde oldukça kaygılı, her şeyi sorun eden, zor beğenen herhangi bir durum karşısında tepkileri önceden bilinmemektedir. Kişinin bedensel gelişmesi ruhsal olgunlaşmaya oranla daha hızlı olduğu için birey bu duruma kolay adapte olamamaktadır (Yörükoğlu 2014: 376). Genç kendini tükenmiş ve çaresiz hissettiği zamanlarda kendisini ve çevresini içinde bulunduğu bu kötü durumdan sorumlu tutabilmektedir. Kendi kimliğini bulmaya çalışan genç “ ben kimim?, neyim?, ne yapmak istiyorum ?” gibi sorular sormaktadır (Ertuğrul, 2011: 133).

2.8.3.Psikolojik ve Duygusal Gelişim ile İlgili Sorunlar

Çocukluk döneminden yetişkinliğe geçen gençte psikolojik ve duygusal problemler görülmektedir. Hızla gelişen beden yapısına ruhsal olarak uyum sağlayamayan genç bazı sorunlar yaşamaktadır. Bazı durumlarda çevresindeki tepkilerden kaçmak için öfke, kıskançlık, korku gibi duygularını gizleyen içe kapanık bir birey haline gelebilmektedir (Yörükoğlu, 2014: 377) Ergenin birçok çevreye adapte olmasının beklenmesi bu durumu daha da zorlaştırarak kişide bazı psikolojik sorunlar ve kimlik bunalımı yaşamasına neden olabilmektedir. Bu dönemde ortaya çıkan bazı sorunları şu şekilde sıralayabiliriz.

Depresyon: Depresyonun çeşitli tipleri olmakla birlikte çok sık görülebilir. Belirtileri olarak önceden zevk aldığı şeylerden zevk alamama, akla ölüm düşünceleri gelmesi, iştahsızlık veya çok aşırı yeme, olayları olumsuz değerlendirme, gibi davranışlar genç bireyde görülebilir. Ergenlerin riskli davranışlar ve madde bağımlılığı bu dönem içerisinde fazla miktarda görülür (Abalı, 2004: 201).

Madde Bağımlılığı: Madde bağımlılığı gençlerde giderek büyük bir tehlike oluşturmaktadır. Madde bağımlılığı sorunu olan ergenlerin stres faktörleri araştırılmalı aile yapıları, özellikle de arkadaş çevresi gözden geçirilmelidir (Abalı, 2004: 209).

Öfke: Öfke olumsuz bir duygu olarak kabul görmüş olsa bile kişiyi güç, tehlikeli durumlara hazırlayıcı ve koruyucu özelliğindedir. Öfke doğal ve evrensel bir duygudur fakat öfkenin kontrolü, şiddeti ve ifade ediliş şekli bireyin ruhsal durumunu ve toplumsal uyumunu belirleyici olabilmektedir. Yoğun stres, yorgunluk ve kaygı gibi durumlar öfkeyi tetikleyici unsurlar olarak belirtilmektedir.

2.9.Bağımlılık

Bağımlılık kişinin kullandığı maddeyi birçok kez bırakma girişiminde bulunmasına rağmen bırakamaması, giderek madde dozunu artırması, kullanmayı bıraktığında yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması, zararlarını görmesine karşın madde kullanmayı sürdürmesi, zamanının büyük bir bölümünü madde arayarak geçirmesi ile görülen bir durumdur (Ögel, 2005: 24). TDK' ya göre psikotrop bir maddeyle merkezi sinir sistemi arasındaki etkileşmeden doğan ve maddenin keyif artırıcı psişik etkilerini duyumsamak ve bazen de yokluğunun vereceği huzursuzluktan sakınmak için maddeyi devamlı veya periyodik olarak alma isteği olarak tanımlanmıştır (www.tdk.gov.tr). American

Psychiatric Association' a göre ise bağımlılık alkol ve uyuşturucu maddenin tekrarlayan kullanımınıdır (Balıkcı, 2018). Bağımlılık insanın dürtülerini kontrol edememesi sonrasında bir nesneye veya olguya aşırı muhtaç hale gelmesidir. Kişi bu nesnelere olmaksızın hayatını sürdüremeyeceğini, verimli olamayacağını ve işe yaramayacağını düşünür (www.adnancoban.com.tr). Bağımlılık bireyin kullandığı bir nesnenin veya yaptığı bir eylemin üzerinde hâkimiyetini kaybetmesi ve onsu bir hayat sürdürememesidir. Kişinin iradesi dışında gerçekleşir (Göldağ, 2018).

Belirli bir süreç içerisinde yavaş yavaş gelişen bağımlılık birden bire ortaya çıkan bir hastalık değildir. Psikiyatrik bozuklukların sınıflandırmasına ilişkin DSM 5 adlı kitaba göre bağımlılığın çeşitli kriterleri mevcuttur. Bunlar; Tolerans gelişmesi, maddeyi kullanmayı bıraktığında ya da her zaman ki kullandığından daha az kullandığında yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması, madde kullanımını kontrol altında tutmak ya da tamamen bırakmak için yapılan fakat etkili bir sonuç vermeyen çabalar, maddeyi bulmak kullanmak ya da bırakmak için çok zaman harcamaya, ruhsal veya fiziksel problemlerin ortaya çıkması ya da problemlerin artmasına rağmen madde kullanımına devam etmek, madde kullanım nedeniyle sosyal, mesleki ve kişisel aktivitelerin azalması ya da bırakılması (Ögel, 2014: 10-11).Hiçbir madde bağımlısı bir gün bağımlı olabileceğini düşünerek madde kullanmaya başlamamıştır. Paket, paket içilen sigaralarla sağlığını bu derece tehlikeye atan nikotin bağımlısı sigara içmeye başladığı ilk zamanlarda belki sadece arkadaşlarına özendiği için içmeye başlamıştır. Stres ve problemlerden uzaklaşmak için bir doktor kontrolü olmaksızın birkaç yatıştırıcı ilaç alan genç insan bu ilaçlara bağımlı hale geldiğini belki de bağımlılık aşamasında fark etmiştir (Kasatura, 1998:11).

Kişiyi zarar vermesine rağmen madde kullanılmasına veya bu tip davranışlara devam edilmesine 'zararlı kullanım' adı verilmektedir. Bağımlılığı zararlı kullanımdan ayırmak gerekir. Her zararlı madde kullanan veya davranış sergileyen kişi bağımlı değildir ancak bu maddeleri kullanan kişilerin bağımlı olma riski kullanmayanlara oranla daha yüksektir (Ögel, 2014:9).

2.10.Bağımlılığa Neden Olan Unsurlar

2.10.1.Yapısal Yatkınlık

Ebeveynlerden birisi veya her ikisi de madde kullanıyorlarsa çocukları da risk altında olabilir (Ögel, 2014: 42). Anne ve babası madde bağımlısı olan birey de kalıtsal yükümlülük yüzünden kesinlikle madde bağımlısı olacak diye kesin bir biyolojik kural yoktur. Ancak aile üyesinden birileri madde bağımlısı ise kişinin madde bağımlısı olma oranı diğer insanlara göre yüksek olabilmektedir (Kasatura, 1998: 52).

Bağımlı kişilerin çocukları genellikle kafa karışıklığı ile birlikte öfke duygusuna sahiptirler. Bağımlı yakınının hastalanacağından veya yaralanacağından ya da ebeveynler arasında kavga ve şiddet olayları yaşamasından korkabilir. Ciddi derecede davranış sorunları da görülebilir. Bunlar arasında yalan söyleme, hırsızlık yapma, kavga etme, şiddet içeren veya risk olan davranışlar, madde kullanımı görülebilmektedir (Ögel, 2014: 43).

2.10.2.Güçsüz Bir Benlik Yapısına Sahip Gençler

Problemler karşısında pes etmeden problemlerle nasıl başa çıkabileceğini öğrenmek, yenilgi ve başarısızlıklarla karşılaşıldığı zaman bu sorunların nasıl üstesinden gelebileceğini bilmek, benlik yapısı gelişmiş bir bireye özgüdür. Buda genellikle ebeveynlerin verdiği eğitimle olur. Bir genç hoş gitmeyen durumları düzeltmeye çalışmak yerine, kaçarak kurtulmak isterse benliğin gelişmiş olduğunu söyleyemeyiz (Kasatura, 1998: 52-53). Saldırganlık, utangaçlıkla beraber görülen sosyal inhibisyonun azalması, duygularını ifade etmekte güçlük aşırı duyarlılık, stresle başa çıkma yetisinin düşük olması, ilişki kurmakta zorluk, kendine düşük güven, aşırı tepkisellik, kendisini kontrol etmekte güçlük, ödüllendirmenin gecikmesine dayanan gibi özellikler etkilemektedir (Ögel, 2014: 43). Madde bağımlılığına stres faktörü nedeni ile bir teselli arayışı içinde başvurduklarını söyleyen bireyler, içinde bulunduğu koşulları gereğinden fazla abartarak kendilerini genellikle şu şekilde ifade etmektedirler. ‘Bu koşulları kim yaşarsa yaşasın duyduğu sıkıntı ve üzüntüden kaçmak için başka seçeneği yoktur (Kasatura, 1998: 55).

2.10.3.Boş Zamanların Değerlendirilememesi

Boş zaman insanlar için eğlenme, dinlenme, gelişim fonksiyonu sağlamaktadır. Boş zaman iyi yönde kullanıldığında kişi eğlenmekte, dinlenmekte ve bunların yanında yaptığı aktivitelerden dolayı da kendisini geliştirmektedir. Eğer boş zaman kötü kullanılıyorsa bunun sonucunda tembellik, bağımlılık, kötü alışkanlıklar ortaya çıkabilmektedir. Çocuklar genellikle ebeveynlerinden gördüklerini yapma eğilimindedirler. Çocuklarını zamanı boş geçirmekle suçlayan birçok anne-baba kendileri de aynı şekilde davranıyorlarsa çocuğun başka şekilde davranması güçtür. Bir anne veya baba çocuklarına kitap okumalarını tavsiye ederek kendileri okumuyorsa çocuktan kitap okumalarını beklemeleri ebeveynlerin hayal kırıklığına uğramalarına neden olabilmektedir. Çünkü çocuklar onlara söyleneni değil onlardan gördüklerini yapmaya eğilimlidirler. Zamanının değerini bilerek boş zamanlarını dinlenme, eğlenme ve kendini geliştirecek aktivitelerle yapıcı bir şekilde değerlendirebilen bir anne-baba çocuklarına iyi örnek olur. Boş zamanların verimli bir şekilde değerlendirilememesi gençleri bir hayat amacı kazanmaktan da genellikle mahrum etmektedir. Kendisini amaçsız bir hayat içinde bomboş hisseden genç zararlı alışkanlıklara kolayca kayabilmektedir (Kasatura, 1998: 65).

2.10.4. Olumsuz Arkadaş Grupları ve Merak duygusu

İnsanların yapısında bir merak duygusu vardır. Bireyin yeni değerler arayışı içerisinde olmaları onlar için riskli olan maddeleri denemelerine neden olabilmektedir. Bu deneme sonrası otokontrolü zayıf olan kişiler bağımlı olma yolunda ilerleyebilmektedirler.

Ergenlik döneminin en temel ihtiyaçlarından biri de bireylerin kendi yaşlılarıyla ilişki kurmalarıdır. Arkadaş ortamında madde kullanan bir kişinin varlığı diğer kişilerinde kullanmasında etkili olmaktadır. Örneğin arkadaş grubunda kişiler içki, sigara, uyuşturucu vb. maddeler kullanıyorlarsa bu gruba yeni giren bireyler de kendilerini bu gruba ait hissetmek için onların kullandığı maddeleri kullanma eğilimi daha yüksektir. Çünkü bu yaşlarda bireyler için akranlar önemlidir ve onları örnek almaktadırlar. Ailelere bu konuda önemli bir görevler düşmektedir. Ailesiyle arasındaki bağların zayıf olan gençler akranlarının oluşturduğu riskli gruplara yönelebilmektedirler. Kendileri için neyin iyi, neyin doğru olduğunu ayırt edemeyen gençler bu gruplarda bağımlı olmaya bir aday olabilmektedirler. Aileler ise çocuklarıyla sağlıklı bir iletişim kurarak,

onlara sevgilerini göstererek, neyin yanlış, neyin doğru olduğunu anlatarak onların riskli arkadaş çevrelerinden uzak tutabilirler.

2.11. Oyun Kavramı

Tarihin ilk dönemlerinden bu zamana kadar bütün insanlar benzer şekillerde oyunlar oynamışlar ve oynamaktadırlar. Oyun oynamak toplumun her kesiminden insanın oynayabileceği zevk almak için kişinin boş zamanında gerçekleştirdiği gönüllü bir eylemdir (Hazar, 33). Oyun insanoğlu var olduğundan beri her tarih ve coğrafyada meydana gelen bir etkinliktir. Fein, Rubin, Vondenberg (1983) bazı özelliklere göre tanımlamışlardır.

Oyun iştah açarak güdüleyen toplumsal taleplere tabi olmadan yönetilen veya davranışa yönelik teşviklerin dışında oyun özünde motive edilendir. Oyun bir aktivite veya benzer bir davranışın ciddi bir yorumu değil, onun yerine ‘presence’ olarak adlandırılabilen aktivitelerden meydana gelmektedir (Aslan, 2013). Lazarus (1883) oyunun insana mutluluk ve haz veren, kendiliğinden meydana çıkan, belli bir hedefi olmayan, özgür bir aktivite olduğunu dile getirmiştir (Demir, 2016). Bruner’e (1983) göre oyun dış dünyayı içselleştirmeyi ve kendimizden bir parça haline getirmeyi öğrendiğimiz ve iç dünyamızı dışarıya aktarabildiğimiz bir deneyimdir (Serter, 2018). Suttan-Smith (1997) ise şöyle der; oyun çeşitli maskaralıkların yapılması yoluyla potansiyel sineptik değişkenliğin güçlendirilmesine neden olur ve organizmanın kendi biyolojik karakterini model aldığı evrimsel aşamanın tam olarak bir taklididir (Aydın, 2018). Scart oyunu yaratıcılık ve nihilizm yaratma ve yıkım arasında bir danstır. Gadener’e göre oyun durumu saf kendini ifade edıştır(Yiğitoğlu, 2018). Oyun insanın rahatlaması, negatif enerjinin atılması, uygulama yapma arzularının yerine getirilerek haz alma ve bir öğrenme biçimidir (Akkaya, 2018). Meckly, Garvey’in oyun karakteristikleri tanımı üzerinden oyunun ne anlam ifade ettiği ve çocuklara neler kazandırdığı gibi konular arasında bağlar kurmaktadır. Bu durumda oyun çocuğun seçimi ve çocukların ortaya çıkardığı bir icattır. Oyunda mış gibi yapılır fakat aktivite gerçekmiş gibidir, oyunda ürün yerine sürece odaklanılmakta, oyun yetişkin bireyler tarafından değil çocuklar tarafından gerçekleştirilmekte, aktif katılım gerektirmekte ve eğlence içermektedir (Karayol, 2016)

2.12.İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığı Tanım

Bağımlılık denildiğinde insanların aklına genelde madde bağımlılıkları gelmektedir. Ancak internet tabanlı oyun bağımlılığı davranışsal bağımlılık adı altında yer almaktadır. İnternet oyunları ‘bağımlılık’ adı altında ilk kez Çin Hükümeti tarafından ifade edilmiştir. Dünyada en çok internet kullanıcı profiline sahip olan ülke olarak ifade edilmektedir. Çin’de internet kullanımının hızla yayılması sonucu tedavi çalışmalarını da beraberinde getirmiş ve devlet yeni internet kafe açılmasını yasaklamıştır (Büyük, 2018). DSM 5 çalışma grubu ‘internet oyun bozukluğu’ için 200’den fazla makaleyi inceleyerek internet bağımlılığı ile diğer bağımlılıklar arasında benzer davranışların olduğunu belirtmişlerdir. Ancak internet oyun bağımlılığının resmi bir bozukluk olarak kabul edilmesinin önünde yaygınlık verilerini elde etmek için standart bir tanım eksikliğinin olduğu belirtilmiştir (Odabaşı, 2016). Horzum bilgisayar oyun bağımlılığının sonuçlarını oyuncunun bir oyunu bırakamaması, devamlı oyunu düşünmesi, oyunu kendi yaşamıyla ilişkilendirmesi, oyun oynaması nedeniyle sorumluluklarını yerine getirmemesi ve oyunu başka aktivitelere tercih etmesi gibi özellikler belirtilmiştir (Kaya, 2013). Sisler’e göre zamanla kültürlerin ve toplumların ayrılmaz bir parçası olma yolunda ilerleyen oyun oynayanlara sunduğu deneyimler ele alındığında ortaya koyulan bir hayal âlemi ve bu hayal âlemini istenilen şekilde değiştirilebilir olması geniş bir etki alanı bu oyunların çok tercih edilen bir eğlence aracı olduğu görülmektedir. APA geliştirerek Mayıs 2013’te yayımlanan DSM 5’in 3.araştırma ekinde yer alan dijital oyun bağımlılığı kavramı internette oyun oynama bozukluğu olarak belirtilmiştir (Eni, 2017). Lemmens ve arkadaşları oyun bağımlılığını duygusal, sosyal problemler meydana getirdiği halde bireyin bilgisayar oyunlarını oto kontrolsüz bir şekilde ve kompulsif düzeyde oynaması ve kişinin aşırı kullanımını kontrol edememesi olarak biçiminde belirtilmiştir (Aksoy, 2018).

DSM 5 kitabında yer alan bağımlılık 7 kriter altında yer verilmiştir. Bunlar;

- 1.Belirginlik: Bireyin hayatında en önemli nokta haline gelen oyun, oynayan kişinin tüm duygu, düşünce ve davranışlarını yönetebilecek önemli bir güç haline gelmiştir.
2. Tolerans: Bireyin oyun oynamaya ayırdığı vakit ve sıklık atmaktadır.

3.Durum Değişimi: Kişi oyun içi eğlenceyi kişisel olarak deneyimleyerek duygu durumlarını üst düzey yaşayarak bunun sonucunda kaygılarından uzaklaşmak için oyun oynamaya yönelmektedir.

4.Geri Çekilme: oyun sırasında birden bire huysuzlanma ve öfkelenme gibi hoş karşılanmayan psikolojik ve fizyolojik durumların yaşanmasıdır.

5. Nüksetme: Bireyin oyun oynarken oto kontrolünü sağlayamaz ve tekrar tekrar oyun oynamaya yönelir.

6. Çatışma: Aşırı oyun oynama davranışının sonucu olarak kişi çevresiyle sorunlar yaşayabilir. Oyun oynamayı devam ettirmek için etrafındaki insanlara yalan söylemeye başlar.

7. Sorunlar: Birey kontrolsüz bir şekilde oyun oynama sonucu iş, okul, aile, sosyal hayatında sorunlar yaşamaya başlamaktadır (Orhan, 2018) .

Oyun bağımlılıkları en çok ergen bireylerde görülmektedir. Bunun iki ana nedeni vardır. Birincisi olarak 2000 yılından sonra doğan bireylerin teknoloji ve bilgi çağı ile paralel olarak büyümeleridir. Bunlar Z kuşağı olarak adlandırılmaktadır. Teknolojinin hızına daha hızlı adapte oldukları için internet oyunlarına büyük ilgi gösterebilmektedirler. İkinci neden ise ergenlik dönemindeki bireylerin karar verme yetilerinin henüz tam olarak gelişmemesi ve akranlarına gerektiğinden fazla önem verebilmektedirler. Ergen bireylerin akranları ile olan internet oyunlarına ilgisi oyun bağımlılığı olmasına neden olabilmektedir (Çakıcı, 2018).

2.13.İnternet Oyunlarının Türleri

Rapeepisorn 2008 yılında arkadaşları ile bir çalışmaya göre oyun türlerini 7 başlık altında toplamışlardır. Bunlar; dövüş, aksiyon, macera, , bulmaca, rol yapma, spor, simülasyon olarak belirlenmiştir (Kaya, 2013).

Dövüş Oyunları: Dövüş oyunları oyuncunun seçtiği karakterin başka bir karakterle dövüştüğü oyunlardır. Oyunun asıl amacı rakibi öldürmek değil yenmektir (Topşar, 2015). Düzey atlama veya karakteri geliştirme gibi seçeneği olmayan oyuncunun oyun ilerledikçe daha güçlü karakterlerle karşılaşmaktadır. Son zamanlarda bu oyun türünün yaygınlığı azalmaktadır (Kaya, 2013).

Aksiyon Oyunları: Labirent içinden çıkma, araba yarışları, iz takip etme vb. kategorileri içine alan bu oyun türü diğer oyun türlerine göre daha çok oynanmaktadır (Topşar, 2015). El, göz zamanlama, reaksiyon hızı vb. bol fiziksel güçlükler içeren oyun türüdür (Yalçın, 2016).

Macera Oyunları: Bilgisayar oyunlarının en eski türü olan bu oyun bilinmeyen bir dünyada yön bulma, nesne toplama, mantıksal bulmacaları çözme biçimindeki oyunlardır (Topşar, 2015).

Bulmaca Oyunları: Bu oyun oyuncunun sonuca ulaşması için bilmesi gereken bazı sorular vardır. Bu soruların cevabını zeka yoluyla ya da deneme yanılma yoluyla bulabilmektedir. Oyuncu oyun içinde sunulan bulmacaların cevabını bularak oyundan haz almaktadır (Topşar, 2015). Burada oyuncu kişisel olarak düşünerek sonuca ulaşma mücadelesi vermektedir (Yalçın, 2016).

Rol Yapma Oyunu: Bu oyunda oyuncular oynadıkları karakterlerin kişiliğine bürünerek birleşik bir hikâye oluşturmaktadırlar (Topşar, 2015). Oyun boyunca ana karakterleri yönlendiren bir hedef vardır ve oyuncunun hedefi yerine getirebilmesi için bazı görevleri tamamlaması gerekmektedir. Karakter oyun boyunca giderek güçlenir ve her dövüşte yeni bir deneyim puanı kazanmaktadır (Kaya, 2013).

Spor Oyunları: Fiziksel hareket ve tekniklerin ön plana çıktığı oyun türüdür (İrmak, 2016).

Simülasyon Oyunu: Genellikle bitmeyen oyun biçiminde tasarlanan bu oyun bir eylemle ilgili pratik yapmak ya da dünya kurmakla ilgili olabilmektedir (İrmak, 2016). Bu tür oyunlarda bir kişinin, topluluğun veya bir şehrin hayatları kontrol edilmektedir (Kaya, 2013).

2.14.İnternet Oyunlarının Tarihçesi

21. yüzyıl Leonardo tarafından ‘oyun çağı’ olarak adlandırılmıştır. İlk dijital oyunlar bilgisayarın icadından öncesine dayanmaktadır (Aksel, 2018). Dijital oyunların gelişimi 5 aşamada incelenmektedir. Bu aşamalar şu şekildedir:

- 1.1980’ler öncesi erken gelişim dönemi
- 2.1980’lerin ortası ile 1990’ ların ortası arası büyüme aşaması
- 3.1990’ların sonuna kadar olan dönem gelişme aşaması

4.2000-2005 dönemi olgunlaşma aşaması

5. 2005'ten günümüze ilerleme aşaması

1958'de 'Tennis For Two' ve 1962'de 'Space War' oyunları erken dönemde ortaya çıkan ilk modern oyunların gelişiminin prototipleridir (Ankara Kalkınma Ajansı). 1971 yılında ise ilk ticari oyun olan 'Computer Space' piyasaya sürülmüştür (Irmak, 2016). 1980'li yıllarda teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyunlara müzik eklenmesi mümkün olmuştur. Bu endüstride yaşanan diğer önemli gelişmeler ise oyun konsolları evlerde yerini almış ve ev konsollarında en popülerleri Atari VCS olmuştur. Ev bilgisayarlarının ortaya çıkmasıyla birlikte bilgisayar tabanlı oyunlar geliştirilmeye başlanmıştır (Ankara Kalkınma Ajansı).

Büyüme döneminde en önemli çıkışı Japon oyun endüstrisi yakalamıştır. 1985' te 'Nintendo Eğlence Sistemi' Amerikan piyasasına sürülen bu dönemin en önemli konsoludur. 1980'lerin sonlarında Japon oyun şirketi olan Nintendo ve Sega dördüncü nesil oyun konsolları üreterek dünya oyun endüstrisi üzerinde önemli bir etkiye sahip olmuşlardır (Ankara Kalkınma Ajansı). Ülkemizde bu yıllarda oyun adına pek gelişme yaşanmamıştır çünkü resmi bir satışı olmadığı için oyunların kopyaları satılmıştır. Oyuncu kitlesi daha yeni yeni oluşmaya başlamıştır. Türkiye'de oyun geliştiricisi denildiğinde akla Mevlut Dinç gelmektedir. Markası Spectrum olan bir bilgisayarda geliştirdiği oyunu İngiliz Telekom'a satmıştır (Yenituna, 2017).

Gelişme döneminde 1990'ların sonun oyun sektörüne Avrupa'da dâhil olmuştur. Bunda oyunların yerleşerek Avrupa dillerine çevrilmesinin etkisi vardır. Bu dönemde CD-ROM teknolojisi geliştirilerek beşinci nesil oyun konsollarının ortaya çıkmasına etkili olmuştur. Japonya'da Sony bilgisayar eğlence şirketi tarafından bu konsolların ilk örnekleri piyasaya sürülmüştür(Ankara Kalkınma Ajansı). 1990'lı yılların sonuna doğru oyun endüstrisinin gelişmesiyle çeşitli dijital oyunlar geliştirilmiştir. Bu çeşitliğin sonucunda ise kesin görüş olmamakla birlikte Adams ve Rolling oyunları spor, macera, aksiyon, rol yapma, simülasyon, dövüş, bulmaca gibi 7 türe ayırmıştır (Irmak, 2016). Ülkemizdeki ilk oyun örneği ise 1991 yılında Locus Team tarafından üretilen Asterix oyunudur. 1992 yılında üretilen diğer bir oyun ise Dijital Dream Art tarafından AmigaPlat formuna yönelik geliştirilen ve iki yıl içinde 2200 adet satılan Hançer adlı oyundur. Oyunun satılma oranı diğer ülkelere göre çok az olmuş olsa da ülkemiz için oyun sektörüne adım atma açısından önemli bir adım olmuştur (Yenituna, 2017).

2000-2005 yılları arasında dünya oyun endüstrisinin öncülerinden olan Japon şirketi Sega'nın konsol üretimini bırakması ve onun yerine American Microsoft firmasının bu pazara girerek oyun endüstrisinin öncüsü olmuştur. Yaşanan başka bir gelişme ise CD-ROM 'dan DVD-ROM 'a geçiş olmuştur (Ankara Kalkınma Ajansı). Mevlut Dinç'in 2000' li yıllarda Türkiye'ye dönerek Dinç İnteraktif firmasını kurarak ülkemizin oyun endüstrisine girişi açısından önemli bir rol oynamıştır. Daha sonraları Sobeestudios olarak adını değiştiren şirket İstanbul'da kurularak Dual Blades adlı ilk oyununu üretmiştir. Galip Kartaloğlu tarafından Nintendo'nun oyun konsolu Game Boy için geliştirilmesiyle dünyanın en çok ses getiren oyun fuarı olan 'Electronic Entertainment Expo' da sergilenmiştir. Yine 2005 yılında Türkiye açısından önemli bir gelişme olan aksiyon türünde ilk üç boyutlu Pusu adlı oyun üretilerek piyasaya sunulmuştur (Yenituna, 2017).

Son olarak yedinci nesil oyunlar geliştirilerek günümüze kadar ilerleme devam etmiştir. En popüler örnekleri ise Xbox 360, PS3 ve Wii'dir. 2011'de üretilen 'Star Wars: The Old Republic' oyunu 6 yılda geliştirilmiştir ve oyunun yaklaşık 200 milyon dolar maliyeti olmuştur. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte bu tarz oyunlar ses, programlama, animasyon, grafik gibi farklı alanlardaki uzmanlaşmayı da beraberinde getirmiştir (Ankara Kalkınma Ajansı).

2.15.Şiddetin Tanımı

Şiddet kavramının belli bir tanımı olmasa da insanlığın tarihiyle beraber ortaya çıkan bireysel ve toplumsal açıdan karmaşık bir yapıya sahiptir. Şiddet 1800' lere kadar bir kavram olarak ele alınmamıştır ve sosyal bilimcilerin şiddeti birçok boyutuyla incelemesi ise yeni sayılmaktadır. Uygarlıklar gelişmesi, kültürlerin etkileşimi, değer yargılarındaki değişiklikler vb. yapılan ilk şiddet tanımlarının da değişmesine neden olmuştur (Bayer, 2013). Şiddet kavramı hakkında yapılan birçok tanım yer almaktadır ve bunlardan bazıları şöyledir. 2002 yılında Dünya Sağlık Örgütü'nün yaptığı bir tanıma göre şiddet insanın kendi kendine veya başka bir insana ya da topluma bilinçli olarak fiziksel, duygusal, psikolojik olarak zor kullanması ve sonucu yaralanma, ölüm, psikolojik hasar vb. durumlarla sonuçlanan veya sonuçlanma ihtimali olan davranış şeklidir (Baysoy, 2014). Şiddet saldırganlığın eyleme dönüş hali ve içgüdüsel dürtülerden biridir. Latince karşılığı 'violence' olan şiddet karşılıklı ortamında bir veya birkaç tarafın doğrudan veya dolaylı olarak bireysel ya da toplu bir şekilde diğer

insanlara fiziksel bütünlüğüne, değer yargularına hangi oranda olursa olsun zarar verecek bir şekilde davranış sergilenmesidir (Yöyen, 2012).

Büyük Larousse' ye göre ise şiddet kavramı bir olgunun gücü, sertliği, yoğunluğu etkisini yıkıcı bir güçle gösteren bir şeyin özelliği, fiziksel gücün kötüye kullanılması, silahlı etkinlikler gibi bunların tümü istenmeyen kaba kuvvet olarak adlandırılır (Yenğin, 2010). Şiddet dilimize Arapçadan geçmiştir. TDK' nın tanımında ise uygulanan bir eylemin güç derecesi sertliği olarak belirtilmiştir (Halıcı, 2007). Dictionary The Oxford English' te şiddet zarar verme amacı güderek bireylere veya mülke fiziksel güç kullanarak bedensel hasara neden olabilecek bir davranış olarak tanımlanmıştır (Halıcı, 2018). Sosyolojik yaklaşıma göre biyolojik olarak ele alındığında hormonların etkisiyle ilişkili ve içgüdüsel olduğu ileri sürülürken sosyal öğrenme de ödül- ceza sistemi olarak belirtilmektedir (Şahin, 2013).

Felsan şiddet üzerine yaptığı çalışmalar sonucunda şu kanıya varmıştır. Eğer bir davranışın şiddet olarak adlandırılması için toplum tarafından o davranışın uygun bulunmamasının gerekli olduğunu savunurken diğer taraftan şiddet kavramının kişiden kişiye, toplumdan topluma değişebileceğine dikkat çekmiştir. Buna göre insanlar kendilerine zarar veren davranışlar gerçekleştirildiğinde şiddet olarak görürken bu davranışları başkalarına yaptıklarında adalet olarak görebilmektedirler (Halıcı, 2018).

2.16.Şiddetin Türleri

2.16.1.Fiziksel Şiddet

Genellikle şiddet denildiğinde akla ilk gelen şiddet türüdür. Bireyin vücut bütünlüğüne zarar veren her türlü davranış fiziksel şiddet olarak adlandırılmaktadır. Bu şiddet türüne örnek olarak kişiyi darp etme, tükürmek, öldürmeye kadar varan davranışlar fiziksel şiddete örnek verilebilir (Gümüştül, 2016). Fiziksel şiddet belirtilerinin görünür olması nedeniyle sadece beden bütünlüğüne verilen zarar ön planda olabilmektedir. Ancak fiziksel şiddet sözlü hakaretle birlikte uygulandığında kişide hem bedensel hem de ruhsal olarak zararlar ortaya çıkabilmektedir. Belki de kişinin yaşadığı ruhsal travma yıllar boyu etkisini gösterecektir. Duygusal yönden bir şiddet olayı gerçekleştiğinde fiziksel güç uygulanmazken fiziksel şiddet uygulanırken duygusal şiddet te uygulanabilmektedir (Güneş, 2015).

Şiddet kavramı üzerine çeşitli çalışmalar yapan Alan Chesnais ölçülebilir tek şiddet türünün fiziksel şiddet olduğunu vurgulamıştır. Üç belirleyici özelliği olan fiziksel şiddet acımasız, acı verici ve dıştan gelen bir davranıştır. Toplumlarda ortaya çıkan şiddet olayları demografik özelliklere göre de farklılık gösterebilmektedir. Genellikle bu şiddet türü güçlüden güçsüze doğru uygulanmaktadır. Örneğin aile içi şiddetlerde çoğunlukla erkekler kadına uygulamaktadır (Duğan, 2015). Ebeveynler ise terbiye kültürünün getirdiği anlayışı benimseyip normal karşılayarak kendi çocuklarına ceza vermek amacıyla şiddet uygulamaktadırlar (Güneş, 2015).

2.16.2. Psikolojik Şiddet

Etkileri diğer şiddet türlerine göre ölçülebilir fiziksel şiddet bu şiddet türünü her zaman ikinci plana atmaktadır. Ancak toplumda çok yaygın olarak görülen ve etkisini uzun süre gösteren ölçülmesi güç olan bir şiddet çeşididir (Güneş, 2015). Kişiyi fiziksel güç uygulamadan kişinin ruh halini söz ve davranışla bozmaktır. Buna küfretme, azarlama, tehdit etme, alaya alma, aşağılama, yok sayma vb. davranışlar örnek olarak gösterilmektedir (Fazıl, 2018). O'Leary ve Mavro psikolojik şiddeti uygulanan kişide korku ve özgüvenine zarar veren davranışlar olarak tanımlamaktadır. Bu şiddet türü diğer kişiyi kontrol altına almak için bireysel veya başkalarının yanında uygulanmaktadır (Nalbantçılar, 2018). Psikolojik şiddet uygulanan kişi kendisini değersiz, aciz, güçsüz hissetmektedir (Duğan, 2015). Aile içinde ebeveynlerden babanın anneyi sürekli azarlayarak onur kırıcı sözler söylemesi ve annenin de çocuklara aynı şekilde karşılık vermesi bu şiddet türüne örnek verilebilir.

Psikolojik şiddet işyerlerinde de sık görülebilmektedir. İşverenin çalışanı sürekli azarlaması veya çalışanla ilgili işyerinde yapılan dedikodular çalışanı ruhen inciterek işten ayrılmasına neden olabilmektedir (Yeşiltaş, 2018).

2.16.3. Ekonomik Şiddet

Kişiyi ekonomik olarak zor durumda bırakmayı hedef almaktadır. Kişiyi yeterli para vermemek yada hiç para vermemek, çalışmasını engelleyici davranışlarda bulunmak, bireyin istemediği bir işte çalışmasını istemek vb. durumlar ekonomik şiddete örnek olarak verilmektedir (Çevik, 2017). Ayrıca ekonomik şiddete maruz kalmış bireyler diğer bireylere oranla saldırgan davranışlar içerisinde bulunma eğilimi yüksektir. Çünkü

bu kişiler yoksun bırakılarak engellenmiş bireyler olduğu için fizyolojik ihtiyaçlarını karşılayamamaktadırlar ve şiddeti çözüm olarak görmekte dirler (Duğ an, 2015).

2.17.Şiddetin Nedenleri

2.17.1.Biyolojik Faktörler

Şiddetin birçok çeşidi vardır biyolojik faktörlerde bunlardan bir tanesidir. Biyolojik faktörlere testosteron, adrenalin, serotonin vb. hormonların bozuklukları, bedensel şekil farklılıkları, madde bağımlılığı örnek verilebilir (Yeşiltaş, 2018). Bazı araştırmacılar şiddete biyolojik etkilerin neden olduğunu göstermek için hayvanlar üzerinde birçok deney yapmışlardır. Bu çalışmaların sonucunda beyindeki merkezi sinir sistemi ve endokrin sisteminin etkisi olduğunu vurgulamışlardır. Beyinde bulunan hipotalamus adı verilen alanın saldırganlığı kontrol altına almada ve yönlendirmede önemli olduğu belirtilmiştir. Duygu düzeylerinin değişmesinde iç salgı bezleri, androjen hormonunun ise beyin işleyiş ve fiziksel gelişimi etkileyerek saldırganlığı dolaylı olarak etkilediği belirtilmiştir (Güneş, 2015).

2.17.2.Psikolojik Faktörler

Psikolojik faktör olarak en çok savunulan görüş kişinin çocukluk dönemini kötü geçirmesinden dolayı bu izlerin gelecekte de devam edebileceği kanısıdır. Buna göre erken çocukluk dönemini zor geçiren bir insanın kişiliğini geliştirmesi zor olabilmektedir. Kişinin çocuklukta aileden veya çevresinden gördüğü şiddet ileriki zamanlarda kişiyi şiddete daha eğilimli olmasına neden olabilmektedir (Yeşiltaş, 2018). Kişi çocukken gördüğü şiddetin etkisiyle yetişkinlikte de ruhsal halindeki çatışmadan dolayı çevresiyle sağlıklı iletişim veya ilişkiler kuramamaktadırlar. Bu ruh halindeki kişiler öfkесinin otokontrolünü sağlayamaz ve bir olay karşısında çevresindekilere hemen kızıp öfkelenmektedirler (Duğ an, 2015).

Bazı psikolojik şizofreni, bipolar bozukluk, depresyon, travmatik stres bozukluğu gibi rahatsızlıklar ve alkol kullanımı kişinin saldırgan davranış sergilemesine neden olabilmektedir (Yeşiltaş, 2018). Diğer başka bir psikolojik görüş ise kişinin doğuştan suçlu olamayacağını sonradan doğanın insanları suç ve şiddete yönelmesine neden olmasını savunmaktadır. Buna göre suç diye bir kavram insan doğasında yoktur sonradan öğrenilmiş bir davranıştır (Halıcı, 2007).

2.17.3.Sosyoekonomik ve Toplumsal Faktörler

Bazı araştırmacılara göre şiddet doğuştan gelmeyen öğrenilen bir davranıştır. Bu yüzden toplumun en küçük yapı taşı olan ailenin bunda rolünün önemi oldukça büyüktür. Aile içinde yaşanan bir şiddet ailedeki çocukları etkilemektedir ve çocuk ilerde aile içinde öğrendiği şiddeti başkalarına uygulamaya meyilli olmaktadır (Yeşiltaş, 2018). Örneğin Japonya'da çocuğa şiddet uygulamak çocuk yetiştirme yöntemleri arasında yer almazken ülkemizde özellikle geleneksel ailelerde şiddet davranışları çocuk yetiştirme kültürü arasında yer almaktadır. Çocuklara şiddet uygulandığında iç denetimi kaybederek umutsuzluk, hırçınlık, davranış bozuklukları vb. durumlar ortaya çıkmaktadır (Ayan, 2007). Şiddetin başka bir nedeni ise işsizlik, ihtiyaçlarını yeterince karşılayamama vb. ekonomik durumlardır. Düzenli bir işi olmayan veya beklentilerini karşılayacak şekilde para kazanamayan bir kişinin ekonomik sıkıntılar çekmesi nedeniyle çevresine, ailesine sözlü veya fiziksel şiddet uygulayabilmektedir.

Ergen bireylerde şiddetin bir başka nedeni ise internet tabanlı oyun bağımlılıklarıdır. Şiddet içerikli oyun oynayan bireylerin şiddete daha eğilimli olduğu vurgulanmaktadır. Madran ve Çakılcı'nın 2014'te 18-40 yaş arası 205 kişiye bir çalışma yapmıştır. Bu çalışmanın amacı şiddet içerikli oyun oynayan bireylerin oyun bağımlılıkları ile saldırganlık düzeylerini ölçmektir. Sonuç olarak şiddet içerikli oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca erkeklerin saldırganlık seviyelerinin kadınlara oranla daha yüksek olduğu sonucuna da varılmıştır. Bu sonuçtan da anlaşıldığı üzere kişiyi şiddete yönelten birçok çevresel faktör arasında oyun bağımlılığı da yer almaktadır.

2.18.Oyun Bağımlılığı Ve Şiddetin İlişkilendirilmesi

İnsanların tüm yükümlülüklerinden kurtularak tamamen kendisi için ayırdığı zaman boş zaman olarak adlandırılmaktadır. Boş zamanın insanlara sağladığı üç fonksiyonu vardır. Bunlar; dinlenme, eğlenme, gelişim fonksiyonudur. Yani kişinin boş zamanlarında yaptığı aktiviteler bu fonksiyonlardan birini sağlıyorsa kişi zamanı verimli kullanmış demektir. Boş zaman verimli kullanılmadığında ise tembellik, kötü alışkanlıklar edinme gibi davranışlar meydana gelmektedir. Boş zaman aktivitesi denildiğinde müzik dinlemek, televizyon izlemek, konsere gitmek, kitap okumak, bisiklete binmek, yürüyüş yapmak vb. aktiviteler akla gelebilmektedir. Ancak teknolojinin gelişmesiyle birlikte telefon, bilgisayar gibi araçların hayatımıza girmesi ve internet ağlarının evlere

bağlanması insanların hayatında değişikliklere neden olmaktadır. Bunlardan biri de insanların internet tabanlı oyunlarla tanışıp ilgi göstermesidir. Bu oyunların zamanla gelişmesi ve çeşitlerinin artması ise insanların ilgisini daha da çekmektedir. İnsanlar oto kontrolsüz bir şekilde akıllı telefonlarda, bilgisayarlarda oyun oynamaktadır bu durumda davranışsal bağımlılık denilen internet tabanlı oyun bağımlılığını da beraberinde getirmiştir. İnternet tabanlı oyun bağımlısı olan bireyler hayatını bu oyunlara göre yönlendirmekte, fizyolojik ihtiyaçlarını geciktirmekte, uzun süre yalnız kalmakta kısacası dış dünya ile olan iletişimini kesmektedir.

Bu bağımlılık türüne ise en çok ergen bireyler ve çocuklar eğilimli olabilmektedir. Bunun asıl iki nedeni vardır. Birincisi Z kuşağı olarak adlandırılan 2000 yılından sonra doğan bireylerin teknolojinin gelişmesiyle paralel olarak büyümeleri ve teknolojiye daha çabuk adapte olmalarıdır. İkinci neden olarak ise ergen bireylerin karar verme yetilerinin henüz gelişmemiş olması ve akranlarını örnek alarak onlardan etkilenmeleri olarak belirtilmektedir. Ergen bireylerin kolay yönlendirilebilir olmasına 'Mavi Balina' oyununu örnek olarak verebiliriz. Bu oyun yaş aralığı değişse de genellikle 14-18 yaş arası bireylerin oynadığı saptanmıştır. Oyun içerik olarak 50 aşamadan oluşmaktadır. Her aşamada kişinin kendisine zarar verecek davranışlarda bulunması istenmekte örneğin 29. ve 49. aşamaya gelindiğinde oyuncuya her sabah 04:20 'de uyanıp oyun kurucusunun gönderdiği korkunç videoları izlemesi istenmektedir ve 50. aşamaya gelindiğinde oyuncuya verilen komutlarla kendisini öldürmesi komutu verilmektedir. Türkiye'de bu oyun nedeniyle 142 kişinin intiharı ilişkilendirilmiştir ancak iddiayı doğrulayan resmi veri yoktur. Bu oyunu daha çok 14-18 yaş arası bireyler ve ailesi ile sorun yaşayan kişiler oynamaktadır. Örnekten de anlaşılacağı üzere ergen bireylerin bilişsel, ahlaki, sosyal gelişimlerini tamamlama aşamasında oldukları için bu tarz oyunlardan etkilenerek yaşamlarına son verebilmektedirler. Öte yandan oyun bağımlısı olan bir bireyin de tek hedefi oyundaki görevleri yerine getirmek olabilmekte ve gerçek yaşamdan soyutlanarak bedensel ve mental rahatsızlıklar ortaya çıkmaktadır. Bağımlı olan kişi oyundaki karakterlerle özdeşleşerek onlar gibi dövüşmek, yenmek istemektedirler. Oyunu kaybettiklerinde hırs, öfke ve düşmanca tavırlar sergilemektedirler. Çağın hastalığı olarak görülen oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi, saldırganlık hakkında yurt içinde ve yurt dışında bir çok çalışma yapılmıştır. Birçok çalışmada oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi arasında anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Bu

çalışmada da ergenlerin bir boş zaman aktivitesi olarak gördükleri internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimine etkisi olup olmadığı araştırılmıştır

2.19.Yöntem

2.19.1. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini 2017 TÜİK verilerine göre Ankara'nın Çankaya ilçesinde yaşayan 15-19 yaş arası 60.133 bireyler oluşturmuştur. Evren içerisinde örneklem büyüklüğünü ise ± 0.05 örnekleme hatası ile 384 olarak belirlenmiştir. Kolayda örneklem yöntemi belirlenmiştir. Veri toplama tekniği olarak anket yöntemi seçilmiş olup örneklem grubunda yer alacak olan reşit olmayan bireylerin ailesinden izin alınmıştır.

2.19.2. Veri Toplama Tekniği

Çalışmanın kuramsal çerçevesinin oluşturulması için literatür taraması yapılacaktır. Literatürün araştırılmasında birincil ve ikincil kaynaklar yararlanılacaktır. Konuyla ilgili yurt içi araştırmaları Yüksek Öğretim Kurulu (YÖK) Dokümantasyon Merkezi, üzerinden elde edilmiştir.

Araştırmanın ampirik bölümü için veri toplamada anket tekniği kullanılacaktır. Bu anket iki bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde ergen bireylerin internette oyun bağımlılıkları araştırılmıştır. Bunun için Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) tarafından geliştirilen ve Hale Ilgaz'ın Türkçe 'ye uyarladığı 'Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği' kullanılmıştır. Ölçeğin iç tutarlılığı 0,91 olarak bulunmuştur. İkinci ölçek ise Gökalp, Bayat, Türkçapan tarafından (1995) geliştirilen 'Şiddet Eğilim Ölçeği' ergenlerin şiddet eğilimini ölçmek için kullanılmıştır. Ölçeğin iç tutarlılığı ise 0,86 olarak bulunmuştur. Ölçekler 5'li likert tipi olarak hazırlanmıştır. (1=Kesinlikle Katılmıyorum, 2=Katılmıyorum, 3=Ne Katılıyorum Ne Katılmıyorum, 4=Katılıyorum, 5=Kesinlikle Katılıyorum). Ölçekler cevapların güvenilirliğini etkilememek adına bireylerin yeterli zamanlarında sunulmuştur. Araştırma veri toplama yöntemi olarak anket yöntemi seçilmesinin başlıca sebebi daha kısa sürede daha fazla kişiye ulaşma kolaylığı sağlamasıdır.

2.19.3. Verilerin Analizi

Elde edilen verilerin analiz sürecinde SPSS programı 21.0 sürümü kullanılmıştır. Ergenlerin internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimine etkisini incelemek için korelasyon analizi yapılmıştır. Ergen bireylerin demografik özelliklerini incelemek için frekans analizi yapılmıştır. Cinsiyet faktörüne göre şiddet eğilimlerinin incelenmesinde t testi ve çoklu cevap şıklarına göre yapılmış olan test ise One Way ANOVA analizi olarak belirlenmiştir.



3. ARAŞTIRMA BULGULARI

| Değişkenler | n | % |
|-------------------|-----|------|
| Cinsiyet | | |
| Kadın | 166 | 43,2 |
| Erkek | 218 | 56,8 |
| Yaş | | |
| 15 | 61 | 15,9 |
| 16 | 124 | 32,3 |
| 17 | 127 | 33,1 |
| 18 | 43 | 11,2 |
| 19 | 29 | 7,6 |
| Aile Gelir Durumu | | |
| 2000 TL ve altı | 36 | 9,4 |
| 2001-4000 TL | 142 | 37 |
| 4001-6000 TL | 107 | 27,9 |
| 6001-8000 TL | 39 | 10,2 |
| 8000 TL ve üzeri | 60 | 15,6 |
| Okul Türü | | |
| Özel lise | 84 | 21,9 |

Tablo 3.1. Araştırmaya Katılan Bireylerin Demografik Özelliklerini Belirten Frekans Analizi

| | | |
|-----------------------------------|-----|------|
| Fen Lisesi | 2 | 0,5 |
| Anadolu Lisesi | 198 | 51,6 |
| Mesleki Teknik ve Anadolu Lisesi | 82 | 21,4 |
| İmam Hatip Lisesi | 6 | 1,6 |
| Açık öğretim Lisesi | 8 | 2,1 |
| Diğer Liseler | 4 | 1,0 |
| İnternette Oyun Oynama Sıklıkları | | |
| Her gün | 145 | 37,8 |
| Haftada 2 gün | 114 | 29,7 |
| Haftada 3 gün | 66 | 17,2 |
| Haftada 4 gün | 24 | 6,3 |
| Haftada 5 gün | 21 | 5,5 |
| Haftada 6 gün | 14 | 3,6 |
| İnternette Oyun Oynama Süreleri | | |
| 1 saat ve altı | 136 | 35,4 |
| 1-3 saat | 115 | 29,9 |
| 3-5 saat | 74 | 19,3 |
| 5-7 saat | 26 | 6,8 |
| 7 saat ve üzeri | 31 | 8,1 |

Tablo 3.1 (devam) Araştırmaya Katılan Bireylerin Demografik Özelliklerini Belirten Frekans Analizi

| İnternette En Fazla Oynanan Oyun Türleri | | |
|------------------------------------------|-----|------|
| Macera Oyunları | 67 | 17,4 |
| Aksiyon Oyunları | 146 | 38,0 |
| Strateji Oyunları | 79 | 20,6 |
| Spor Oyunları | 25 | 6,5 |
| Dövüş Oyunları | 18 | 4,7 |
| Diğer Oyun Türleri | 49 | 12,8 |

Tablo 3.1(devam) Araştırmaya Katılan Bireylerin Demografik Özelliklerini Belirten Frekans Analizi

Araştırma 384 kişiye uygulanmıştır. Bu katılımcıların %43,2' si (218) erkek, %56,8' i (166) kadın olarak belirlenmiştir. Yaş faktörüne göre incelendiğinde % 15,9 (61) on beş yaş, %32,3 (124) on altı yaş, %33,1 (127) on yedi yaş, %11,2 (43) on sekiz yaş, %7,6 (29) on dokuz yaş olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bireylerin aile gelir durumuna göre incelendiğinde %9,4 (36) 2000 TL ve altı, % 37 (142) 2001-4000 TL, %27,9 (107) 4001-6000 TL, %10,2 (39) 6001-8000 TL, %15,6 (60) kişi ise 8000 TL ve üzeri gelir durumu olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bireylerin eğitim gördüğü okul türüne göre incelendiğinde ise %21,9 (84) özel lise, % 0,5 (2) fen lisesi, %51,6 (198) Anadolu lisesi, %21,4 (82) mesleki teknik ve Anadolu lisesi, %1,6 (6) imam hatip lisesi, %1,0 (4) diğer liseler olarak belirlenmiştir. Bireylerin internette oyun oynama sıklıklarına göre incelendiğinde %37,8 (145) her gün, %29,7 (114) haftada iki gün, %17,2 (66) haftada üç gün, %6,3 (24) haftada dört gün, %5,5 (21) haftada beş gün, %3,6 (14) haftada altı gün internette oyun oynadığını belirtmiştir. Araştırmaya katılan bireylerin internet tabanlı oyun oynarken geçirdikleri süreye göre incelendiğinde ise %35,4 (136) bir saat ve altı, %29,9 (115) 1-3 saat, %19,3 (74) 3-5 saat, %6,8 (26) 5-7 saat, % 8,1 (31) 7 saat ve üzerinde zaman geçirdikleri ortaya çıkmıştır. Yine araştırmaya katılan bireylerin internette en fazla oynadıkları oyun türlerine göre sonuçlar incelendiğinde ise %17,4 (67) macera oyunları, %38,0 (146) aksiyon oyunları, %20,6 (79) strateji oyunları, %6,5 (25) spor oyunları, %4,7 (18) dövüş oyunlarıdır.

| Maddeler | n | Kesinlikle | Katılmıyorum | Katılmıyorum | Hiç | Ne | Katılmıyorum | Katılmıyorum | Kesinlikle | Katılmıyorum | Toplam | \bar{X} | Ss |
|-------------------------------------------------------|--------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|--------|-----------|------|
| | | Katılmıyorum | Katılmıyorum | Katılmıyorum | Katılmıyorum | Katılmıyorum | Katılmıyorum | Katılmıyorum | Katılmıyorum | | | | |
| 1. Tüm gün boyunca oyun oynamayı düşündüm. | 89 | 87 | 82 | 68 | 58 | 384 | | | | | | 2,79 | 1,38 |
| | % 23,2 | 22,7 | 21,4 | 17,7 | 14,9 | 100,0 | | | | | | | |
| 2.Boş zamanlarımın çoğunu oyunlara harcadım. | 83 | 102 | 69 | 84 | 46 | 384 | | | | | | 2,75 | 1,33 |
| | % 21,6 | 26,6 | 18,0 | 21,9 | 12,0 | 100,0 | | | | | | | |
| 3. Bir oyuna bağımlı olduğumu hissettim. | 86 | 102 | 62 | 74 | 60 | 384 | | | | | | 2,79 | 1,39 |
| | % 22,4 | 26,6 | 16,1 | 19,3 | 15,6 | 100,0 | | | | | | | |
| 4. Düşündüğümde daha uzun süre oyun oynadım. | 70 | 81 | 56 | 106 | 71 | 384 | | | | | | 3,07 | 1,39 |
| | % 18,2 | 21,1 | 14,6 | 27,6 | 18,5 | 100,0 | | | | | | | |
| 5. Oyunlara harcadığım süre giderek arttı. | 99 | 114 | 73 | 63 | 35 | 384 | | | | | | 2,53 | 1,28 |
| | % 25,8 | 29,7 | 19,0 | 16,4 | 9,1 | 100,0 | | | | | | | |
| 6. Oynamaya başladığımda kendimi durduramadığım oldu. | 94 | 83 | 70 | 85 | 52 | 384 | | | | | | 2,78 | 1,38 |
| | % 24,5 | 21,6 | 18,2 | 22,1 | 13,5 | 100,0 | | | | | | | |
| 7.Gerçek hayatı unutmak için oyun oynadım. | 106 | 97 | 54 | 74 | 53 | 384 | | | | | | 2,65 | 1,41 |
| | % 27,6 | 25,3 | 14,1 | 19,3 | 13,8 | 100,0 | | | | | | | |
| 8. Stres atmak için oyun oynadım | 48 | 66 | 34 | 135 | 101 | 384 | | | | | | 3,45 | 1,36 |
| | % 12,5 | 17,2 | 8,9 | 35,2 | 26,3 | 100,0 | | | | | | | |

Tablo 3.2 İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığı Sorularının Frekans Analizi

| | | | | | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|------|------|------|------|------|-------|------|------|
| 9. Kendimi daha iyi hissetmek için oyun oynadım. | n | 46 | 76 | 52 | 118 | 92 | 384 | | |
| | % | 12,0 | 19,8 | 13,5 | 30,7 | 24,0 | 100,0 | 3,34 | 1,35 |
| 10. Oyun için ayırdığım zamanı azaltmayı başaramadım | n | 103 | 113 | 80 | 55 | 33 | 384 | | |
| | % | 26,8 | 29,4 | 20,8 | 14,3 | 8,6 | 100,0 | 2,48 | 1,26 |
| 11. Başka kişiler oyun için harcadığı süreyi azaltmayı deneyip başarısız oldular | n | 95 | 94 | 117 | 41 | 37 | 384 | | |
| | % | 24,7 | 24,5 | 30,5 | 10,7 | 9,6 | 100,0 | 2,55 | 1,23 |
| 12. Oyun için harcadığım süreyi azaltıp başarısız oldum | n | 111 | 132 | 81 | 37 | 23 | 384 | | |
| | % | 28,9 | 34,4 | 21,1 | 9,6 | 6,0 | 100,0 | 2,29 | 1,15 |
| 13. Oyun oynamadığım zamanlarda kötü hissettim | n | 106 | 127 | 57 | 54 | 40 | 384 | | |
| | % | 27,6 | 33,1 | 14,8 | 14,1 | 10,4 | 100,0 | 2,46 | 1,30 |
| 14. Oyun oynamadığım için sinirlendiğim oldu. | n | 106 | 135 | 41 | 55 | 47 | 384 | | |
| | % | 27,6 | 35,2 | 10,7 | 14,3 | 12,2 | 100,0 | 2,48 | 1,35 |
| 15. Oyun oynamadığım zamanlarda stresli oldum | n | 90 | 136 | 61 | 63 | 34 | 384 | | |
| | % | 23,4 | 25,4 | 15,9 | 16,4 | 8,9 | 100,0 | 2,51 | 1,25 |
| 16. Oyunlara harcadığım zaman konusunda diğer insanlarla (ailem, arkadaşlarım vb. kişilerle tartıştım | n | 91 | 112 | 63 | 66 | 52 | 384 | | |
| | % | 23,7 | 29,2 | 16,4 | 17,2 | 13,5 | 100,0 | 2,67 | 1,36 |

Tablo 3.2. (devam) İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığı Sorularının Frekans Analizi

| | | | | | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------|---|------|------|------|------|------|-------|------|------|
| 17. Oyun oynadığım için başkalarını (aile, arkadaşlar, vs.) ihmal ettiğim oldu. | n | 98 | 136 | 61 | 63 | 34 | 384 | 2,62 | 1,35 |
| | % | 23,4 | 35,4 | 15,9 | 16,4 | 8,9 | 100,0 | | |
| 18. Oyunlara harcadığım zaman konusunda yalan söylediğim oldu | n | 107 | 129 | 44 | 70 | 34 | 384 | 2,46 | 1,30 |
| | % | 27,9 | 33,6 | 11,5 | 18,2 | 8,9 | 100,0 | | |
| 19. Oyunlara harcadığım süre uykusuz kalmama sebep oldu | n | 86 | 101 | 38 | 93 | 66 | 384 | 2,87 | 1,44 |
| | % | 22,4 | 26,3 | 9,9 | 24,2 | 17,2 | 100,0 | | |
| 20. Oyun oynamak için diğer önemli aktivitelerimi (okul, spor vb.)ihmal ettim | n | 120 | 128 | 40 | 63 | 33 | 384 | 2,37 | 1,30 |
| | % | 31,3 | 33,3 | 10,4 | 16,4 | 8,6 | 100,0 | | |
| 21. Bir oyunu uzun süre oynadıktan sonra kendimi kötü hissettim | n | 107 | 111 | 51 | 79 | 36 | 384 | 2,54 | 1,33 |
| | % | 27,9 | 28,9 | 13,3 | 20,6 | 9,4 | 100,0 | | |

Tablo 3.2. (devam) İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığı Sorularının Frekans Analizi

İnternet tabanlı oyun bağımlılığı soruları tek tek incelendiğinde ortaya şu sonuçlar çıkmıştır. ‘Tüm gün boyunca oyun oynamayı düşündüm’ sorusuna 89 kişi kesinlikle katılmadıklarını belirtmişlerdir ve sorunun ortalaması 2,75 olarak belirlenmiştir. “Boş zamanlarımın çoğunu oyunlara harcadım” sorusuna 102 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,75 tir. “Bir oyuna bağımlı olduğumu hissettim” sorusu incelendiğinde 102 kişi soruya katılmadıkları cevabını vermişlerdir. Sorunun ortalaması ise 2,79 olarak bulunmuştur. “Düşündüğümden daha uzun süre oyun oynadım” sorusunda 106 kişi kararsız kaldıklarını belirtmişlerdir. Sorunun ortalaması 3,07 olarak bulunmuştur. “Oyunlara harcadığım süre giderek arttı ” sorusuna verilen en fazla cevap ise 114 kişiyle katılmıyorum şikâi olmuştur. “Oynamaya başladığımda kendimi durduramadığım oldu ” sorusuna 94 kişi kesinlikle katıldığını

belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,78 olarak belirlenmiştir. “Gerçek hayatı unutmak için oyun oynadım” sorusuna 106 kişi kesinlikle katılmadıklarını belirtmişlerdir ve sorunun aritmetik ortalaması 2,65’tir. “Stres atmak için oyun oynadım” sorusuna 135 kişi katıldıklarını belirtmişlerdir ve sorunun aritmetik ortalaması 3,45 olarak bulunmuştur. “Kendimi daha iyi hissetmek için oyun oynadım” sorusuna 118 kişi katıldıklarını ifade etmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 3,34 olarak bulunmuştur. ”Oyun için ayırdığım zamanı azaltmayı başaramadım “ sorusuna 113 kişi katılmadıklarını belirtmiştir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,48 olarak bulunmuştur. “Başka kişiler oyun için harcadığı süreyi azaltmayı deneyip başarısız oldular” sorusuna 117 kişi kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,55 olarak bulunmuştur. “Oyun için harcadığım süreyi azaltıp başarısız oldum” sorusuna 113 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,29 olarak belirlenmiştir. “Oyun oynamadığım zamanlarda kötü hissettim” sorusuna 127 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,46 olarak bulunmuştur. “Oyun oynamadığım için sinirlendiğim oldu ” sorusuna 135 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması ise 2,48 olarak bulunmuştur. “Oyun oynamadığım zamanlarda stresli oldum” sorusuna 136 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,51 olarak belirlenmiştir. “Oyunlara harcadığım zaman konusunda diğer insanlarla (aileniz, arkadaşlarınız vb. kişilerle tartıştım” sorusuna 112 kişi katıldıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,67 olarak bulunmuştur. “Oyun oynadığım için başkalarını (aile, arkadaşlar, vs.) ihmal ettiğim oldu ” sorusuna 136 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,51 olarak belirlenmiştir. “Oyunlara harcadığım zaman konusunda yalan söylediğim oldu ” sorusuna 107 kişi kesinlikle katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,46 olarak bulunmuştur. “Oyunlara harcadığım süre uykusuz kalmama sebep oldu ” sorusuna 101 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,87 olarak bulunmuştur. “Oyun oynamak için diğer önemli aktivitelerimi (okul, spor vb.)ihmal ettim” sorusuna 128 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,37 olarak bulunmuştur. “Bir oyunu uzun süre oynadıktan sonra kendimi kötü hissettim” sorusuna 111 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,54 olarak bulunmuştur.

| Maddeler | Kesinlikle Katılmıyorum | | | | | | Toplam | \bar{X} | Ss |
|------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------|----------------|-----------------|-------------|------------------------|--------|-----------|----|
| | Kesinlikle Katılmıyorum | Katılmıyorum | Ne katılıyorum | Ne katılmıyorum | Katılıyorum | Kesinlikle Katılıyorum | | | |
| 1. Hoşuma gitmeyen bir olayla karşılaştığımda hemen sinirlenirim. | n 42 | 79 | 78 | 93 | 92 | 384 | 32,9 | 1,32 | |
| | % 10,9 | 20,6 | 20,3 | 24,2 | 24,0 | 100,0 | | | |
| 2. Doğru olduğuna inandığım konularda eleştirilmek beni sinirlendirir | n 51 | 79 | 63 | 109 | 82 | 384 | 3,23 | 1,34 | |
| | % 13,3 | 20,6 | 16,4 | 28,4 | 21,4 | 100,0 | | | |
| 3. Rahatsız olduğum durumlar karşısında sinirlendiğimde kendimi kontrol edemiyorum | n 60 | 92 | 93 | 76 | 63 | 384 | 2,97 | 1,31 | |
| | % 15,6 | 24,0 | 24,2 | 19,8 | 16,4 | 100,0 | | | |
| 4. Duygusal ya da fiziksel olarak rahatsız edildiğimde fiziksel olarak karşılık duyarım. | n 50 | 89 | 90 | 105 | 50 | 384 | 3,04 | 1,24 | |
| | % 13,0 | 23,2 | 23,4 | 27,3 | 13,0 | 100,0 | | | |
| 5. Sinirli olduğumda bir şeyleri kırma isteği duyarım. | n 71 | 99 | 65 | 68 | 81 | 384 | 3,01 | 1,71 | |
| | % 18,5 | 25,8 | 16,9 | 17,7 | 20,9 | 100,0 | | | |
| 6. Arkadaşlarım, annem, babam vb. insanlarla çok sık tartışmaya girerim. | n 85 | 123 | 72 | 56 | 48 | 384 | 2,63 | 1,31 | |
| | % 22,1 | 32,0 | 18,8 | 14,6 | 12,5 | 100,0 | | | |

Tablo 3.3 Şiddet Eğilimi Sorularını Gösteren Frekans Analiz

| | | | | | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|---|------|------|------|------|------|-------|------|------|
| 7.Hak etmiş olanlara layık oldukları ceza verilmelidir. | n | 30 | 51 | 45 | 76 | 182 | 384 | 3,85 | 1,34 |
| | % | 7,8 | 13,3 | 11,7 | 19,8 | 47,4 | 100,0 | | |
| 9. Bence hayvanların av maksadı ile vurulmasında sakınca yoktur. | n | 224 | 84 | 38 | 20 | 18 | 384 | 1,76 | 1,12 |
| | % | 58,3 | 21,9 | 9,9 | 5,2 | 4,7 | 100,0 | | |
| 10. Diğerlerinin saldırılarına karşı güçlü bir arkadaş grubu mutlaka olmalıdır. | n | 47 | 83 | 98 | 89 | 67 | 384 | 3,11 | 1,27 |
| | % | 12,2 | 21,6 | 25,5 | 23,2 | 17,4 | 100,0 | | |
| 11. Eğer saldırıya uğramışsam aradan geçen zamana bakmaksızın aynı şekilde karşılık veririm | n | 47 | 67 | 111 | 81 | 78 | 384 | 3,19 | 1,28 |
| | % | 12,2 | 17,4 | 28,9 | 21,1 | 20,3 | 100,0 | | |
| 12. İnsan çevreden gelen tehditlere daima hazır olmalıdır. | n | 28 | 60 | 67 | 122 | 107 | 384 | 3,57 | 1,24 |
| | % | 7,3 | 15,6 | 17,4 | 31,8 | 27,9 | 100,0 | | |
| 13. Sık sık kavga ederim. | n | 100 | 137 | 93 | 31 | 23 | 384 | 2,32 | 1,12 |
| | % | 26,0 | 35,7 | 24,2 | 8,1 | 6,0 | 100,0 | | |
| 14. Bazı insanlara karşı zor kullanılabileceğine inanırım. | n | 53 | 111 | 83 | 78 | 59 | 384 | 2,94 | 1,28 |
| | % | 13,8 | 28,9 | 21,6 | 20,3 | 15,4 | 100,0 | | |
| 15. Bu dünyada en önemli şey diğerlerinden güçlü olmaktır. | n | 83 | 117 | 87 | 52 | 45 | 384 | 2,63 | 1,28 |
| | % | 21,6 | 30,5 | 22,5 | 13,5 | 11,7 | 100,0 | | |

Tablo 3.3 (devam) Şiddet Eğilimi Sorularını Gösteren Frekans Analiz

| | | | | | | | | |
|---------------------------------------------------------------------|--------|------|------|------|------|-------|------|------|
| 16. Kavgaları seyretmek beni rahatsız etmez | n 67 | 109 | 80 | 71 | 57 | 384 | 2,84 | 1,31 |
| | % 17,4 | 28,4 | 20,8 | 18,5 | 14,8 | 100,0 | | |
| 17. İnsanların benden korkması hoşuma gider. | n 82 | 137 | 105 | 36 | 24 | 384 | 2,43 | 1,11 |
| | % 21,4 | 35,7 | 27,3 | 9,4 | 6,3 | 100,0 | | |
| 18. Bazen başkalarına zarar verme isteği duyarım | n 97 | 136 | 62 | 56 | 33 | 384 | 2,45 | 1,25 |
| | % 25,3 | 35,4 | 16,1 | 14,6 | 8,6 | 100,0 | | |
| 19. Sokakta başıboş dolaşan hayvanlar ortadan kaldırılmalıdır. | n 186 | 90 | 55 | 21 | 32 | 384 | 2,01 | 1,26 |
| | % 48,4 | 23,4 | 14,3 | 5,5 | 8,3 | 100,0 | | |
| 20. Bazı hallerde insanlara karşı zor kullanılabileceğine inanırım. | n 55 | 106 | 85 | 70 | 68 | | 2,97 | 1,32 |
| | % 14,3 | 27,6 | 22,1 | 18,2 | 17,7 | 100,0 | | |

Tablo 3.3 (devam) Şiddet Eğilimi Sorularını Gösteren Frekans Analiz

Bu tabloda ergen bireylerin şiddet eğilim sorularına hangi oranda cevap verdiklerini belirtmişlerdir. En fazla verilen cevap şıkları ise şu şekildedir. “Hoşuma gitmeyen bir olayla karşılaştığımda hemen sinirlenirim.” Sorusuna 93 kişi katıldıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalama ise 3,29 olarak bulunmuştur. “Doğru olduğuna inandığım konularda eleştirilmek beni sinirlendirir.” Sorusuna 109 kişi katıldıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 3,23 olarak bulunmuştur. “Rahatsız olduğum durumlar karşısında sinirlendiğimde kendimi kontrol edemiyorum”. Sorusuna 93 kişi kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,97 olarak belirlenmiştir. “Duygusal ya da fiziksel olarak rahatsız edildiğimde fiziksel olarak karşılık duyarım.” Sorusuna 105 kişi katıldıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 3,04 olarak belirlenmiştir “Sinirli olduğumda bir şeyleri kırma isteği duyarım.” Sorusuna 99 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 3,01 olarak belirlenmiştir “Arkadaşlarım, annem, babam vb. insanlarla çok sık tartışmaya girerim.” Sorusuna 123 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,63 olarak belirlenmiştir “Hak etmiş olanlara layık oldukları ceza verilmelidir.” Sorusuna 192 kişi kesinlikle katıldıklarını belirtmişlerdir. Sorunun

aritmetik ortalaması 3,85 olarak belirlenmiştir. “Eğer beğenmediğim bir şey olursa en yakınım ile bile tartışırım.” Sorusuna 98 kişi kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 3,02 olarak belirlenmiştir “Bence hayvanların av maksadı ile vurulmasında sakınca yoktur.” Sorusuna 224 kişi kesinlikle katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 1,76 olarak belirlenmiştir “Diğerlerinin saldırılarına karşı güçlü bir arkadaş grubu mutlaka olmalıdır.” Sorusuna 98 kişi kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 3,11 olarak belirlenmiştir “Eğer saldırıya uğramışsam aradan geçen zamana bakmaksızın aynı şekilde karşılık veririm” Sorusuna 111 kişi kararsız olduklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 3,19 olarak belirlenmiştir “İnsan çevreden gelen tehditlere daima hazır olmalıdır” Sorusuna 122 kişi katıldıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 3,57 olarak belirlenmiştir. “Sık sık kavga ederim.” Sorusuna 137 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,32 olarak belirlenmiştir “Bazı insanlara karşı zor kullanılabilceğine inanırım” Sorusuna 11 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 3,01 olarak belirlenmiştir “Bu dünyada en önemli şey diğerlerinden güçlü olmaktır.” Sorusuna 117 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,63 olarak çıkmıştır. “Kavgaları seyretmek beni rahatsız etmez.” Sorusuna 109 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,84 olarak bulunmuştur. “İnsanların benden korkması hoşuma gider.” Sorunun aritmetik ortalaması 2,43 olarak bulunmuştur. “Bazen başkalarına zarar verme isteği duyarım.” Sorusuna 136 kişi katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,45 olarak belirlenmiştir. “Sokakta başıboş dolaşan hayvanlar ortadan kaldırılmalıdır.” Sorusuna 186 kişi kesinlikle katılmadıklarını belirtmişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,01 olarak belirlenmiştir. “Bazı hallerde insanlara karşı zor kullanılabilceğine inanırım.” Sorusuna 106 kişi katılmadıkları cevabını vermişlerdir. Sorunun aritmetik ortalaması 2,97 olarak bulunmuştur.

| | | Oyun Bağımlılığı | Şiddet Eğilimi |
|------------------|--------------------|------------------|----------------|
| Oyun Bağımlılığı | PearsonCorrelation | 1 | ,570** |
| | Sig. (2-tailed) | | ,000 |
| | N | 384 | 384 |
| Şiddet Eğilimi | PearsonCorrelation | ,570** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | ,000 | |
| | N | 384 | 384 |

Tablo. 3.4 Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimi Üzerindeki Etkisini Belirten Korelasyon Analizi

Ergenlerin internet tabanlı oyun bağımlılıkları ile şiddet eğilimi arasında korelasyon analizi yapılmıştır. Elde edilen verilere göre İnternet tabanlı oyun bağımlılıkları şiddet eğilimini 0.570 anlamlılık düzeyinde yani $r^2 = \% 32$ etkilediği belirlenmiştir. H_1 hipotezi desteklenmiştir.

Coefficients^a

| Model | Unstandardized Coefficients | | Standardized Coefficients | t | Sig. |
|------------------|-----------------------------|------------|---------------------------|--------|------|
| | B | Std. Error | Beta | | |
| 1 (Constant) | 1,591 | ,099 | | 16,142 | ,000 |
| Oyun Bağımlılığı | ,474 | ,035 | ,570 | 13,556 | ,000 |

a. Dependent Variable: Şiddet Eğilimi

Tablo. 3.5 Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisini Belirten Regresyon Analizi

Ergenlerin bir boş zaman aktivitesi olarak internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimine etkisini ölçen diğer bir analiz ise regresyon analizidir. Bu analiz sonucunda oyun bağımlılığı 0,474 çıkmıştır.

| Grup İstatistiği | | | | Test İstatistiği | | |
|------------------|-----|-----------|------|------------------|----|------|
| Oyun Türleri | N | \bar{X} | S.s | F | Sd | P |
| Macera | 67 | 2,82 | 0,70 | ,278 | 5 | 0,03 |
| Aksiyon | 146 | 2,99 | 0,71 | | | |
| Strateji | 79 | 2,69 | 0,70 | | | |
| Spor | 25 | 2,64 | 0,47 | | | |
| Dövüş | 18 | 3,29 | 0,58 | | | |
| Diğer | 49 | 2,78 | | | | |

Tablo. 3.6 Ergenlerin İnternette Oynadıkları Oyun Türleri İle Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten Anova Analizi

Ergenlerin internette oynadıkları oyun türleri ile şiddet eğilimi arasındaki farklılığı incelemek üzere tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi uygulanmış sonuçları Tablo 6 de verilmiştir. Bu sonuca göre 0,03 anlamlılık düzeyi ile H_2 hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile ergenlerin oyun türlerine göre bağımlılıklarının şiddet eğilimi arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0,05$). Bu hipotezi destekleyen başka bir çalışma ise şu şekildedir. Burak ve Ahmetoğlu (2015) “ Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışmada çocukların %64,25’i şiddet içerikli oyun oynarken %35,75’inin şiddet içerikli oyun oynamadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Şiddet içerikli oyun oynayanların saldırganlık düzeyi oynamayanlara oranla daha yüksek çıkmıştır.

| Grup İstatistiği | | | | Test İstatistiği | | |
|------------------------|-----|-----------|------|------------------|----|----------|
| Oyun Oynama Sıklıkları | N | \bar{X} | S.s | F | Sd | P Değeri |
| Her Gün | 145 | 3,14 | 0,62 | ,760 | 5 | 0,00 |
| Haftada 2 Gün | 114 | 2,54 | 0,61 | | | |
| Haftada 3 Gün | 66 | 2,71 | 0,69 | | | |
| Haftada 4 Gün | 24 | 3,02 | 0,59 | | | |
| Haftada 5 gün | 21 | 3,10 | 0,75 | | | |
| Haftada 6 gün | 14 | 3,10 | 0,58 | | | |

Tablo. 3.7 Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Oynama Sıklıkları ile Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten Anova Analizi

Ergenlerin internet tabanlı oyun oynama sıklıkları ile şiddet eğilimi arasındaki farklılığı ölçmek için tek yönlü varyans analizi(ANOVA) testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 7' de verilmiştir. Bu sonuca göre 0,00 önem düzeyi ile H_3 hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifadeyle ergenlerin oyun oynama sıklıkları ile şiddet eğilimi arasında anlamlı bir farklılık vardır ($p<0.05$).

| Grup İstatistiği | | | | Test İstatistiği | | |
|----------------------|-----|-----------|------|------------------|-----|------|
| Oyun Oynama Süreleri | N | \bar{X} | S.s | F | S.d | P |
| 1 Saat ve Altı | 136 | 2,15 | 0,65 | ,934 | 5 | 0,00 |
| 1-3 Saat | 115 | 2,73 | 0,77 | | | |
| 3-5 Saat | 74 | 3,06 | 0,87 | | | |
| 5-7 Saat | 26 | 3,31 | 0,76 | | | |
| 7 Saat ve Üzeri | 131 | 3,52 | 0,67 | | | |

Tablo 3.8. Ergenlerin İnternet Tabanlı Oyun Oynama Süreleri İle Şiddet Eğilimi Arasındaki Farklılığı Belirten Anova Analizi

Ergenlerin internette oyun oynama süreleri ile şiddet eğilimi arasında farklılık gösterip göstermediğini belirtmek üzere tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 8’ de verilmiştir. Bu sonuca göre 0.00 önem düzeyi ile H_4 hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifadeyle ergenlerin internette oyun oynama süreleri ile şiddet eğilimi arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0.05$). Bu hipotezi destekleyen başka bir çalışma şu şekildedir. Selimen ve Ceylan (2018) “ Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri’ adlı çalışmalarında da çocukların bilgisayarda oyun oynama sıklıklarına göre incelendiğinde %30 1-3 saat % 28 3-5 saat % 21 5-7 saat % 9 ‘u ise 7 saat ve üzeri oynadıklarını belirtmişlerdir. 7 saatten fazla oyun oynayan çocukların saldırganlık düzeyi diğerlerine göre daha yüksek çıkmıştır.

| Grup İstatistiği | | | | Test İstatistiği | | |
|------------------|-----|-----------|------|------------------|-----|------|
| Cinsiyet | N | \bar{X} | S.s | F | S.d | P |
| Kadın | 166 | 2,48 | 0,85 | ,744 | 382 | 0,02 |
| Erkek | 218 | 2,85 | 0,76 | | | |

Tablo. 3.9 Ergenlerin Cinsiyeti Faktörü ile İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılığının Arasındaki Farklılığı Belirten T Testi

Ergenlerin cinsiyet faktörü ile internet tabanlı oyun bağımlılığının arasındaki farklılığı belirten T testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 9’ da belirtilmiştir. Bu sonuca göre 0.02 önem düzeyi ile H_5 hipotezi desteklenmiştir. Ergenlerin cinsiyeti ile internet tabanlı oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0.05$).



4. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu çalışma ergenlerin bir boş zaman aktivitesi olarak internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimine etkisini ölçmek için yapılmıştır. Çalışmaya 450 kişi katılmıştır ancak 66 kişinin anketi veri almaya uygun bulunmadığı için araştırmaya dâhil edilmemiştir ve 384 kişinin anketi veri alınmaya uygun bulunmuştur. Bu katılımcıların %43,2' si (218) erkek, %56,8' i (166) kadın olarak belirlenmiştir. Yaş faktörüne göre incelendiğinde % 15,9 (61) 15 yaş, %32,3 (124) 16 yaş, %33,1 (127) 17 yaş, %11,2 (43) 18 yaş, %7,6 (29) 19 yaş olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bireylerin aile gelir durumuna göre incelendiğinde %9,4 (36) 2000 TL ve altı, % 37 (142) 2001-4000 TL, %27,9 (107) 4001-6000 TL, %10,2 (39) 6001-8000 TL, %15,6 (60) kişi ise 8000 TL ve üzeri gelir durumu olduğu sonucu ortaya çıkmıştır. Bireylerin eğitim gördüğü okul türüne göre incelendiğinde ise %21,9 (84) özel lise, % 0,5 (2) fen lisesi, %51,6 (198) Anadolu lisesi, %21,4 (82) mesleki teknik ve Anadolu lisesi, %1,6 (6) imam hatip lisesi, %1,0 (4) diğer liseler olarak belirlenmiştir. Bireylerin internette oyun oynama sıklıklarına göre incelendiğinde %37,8 (145) her gün, %29,7 (114) haftada iki gün, %17,2 (66) haftada üç gün, %6,3 (24) haftada dört gün, %5,5 (21) haftada beş gün, %3,6 (14) haftada altı gün internette oyun oynadığını belirtmiştir. Araştırmaya katılan bireylerin internet tabanlı oyun oynarken geçirdikleri süreye göre incelendiğinde ise %35,4 (136) 1 saat ve altı, %29,9 (115) 1-3 saat, %19,3 (74) 3-5 saat, %6,8 (26) 5-7 saat, % 8,1 (31) 7 saat ve üzerinde zaman geçirdikleri ortaya çıkmıştır. Yine araştırmaya katılan bireylerin internette en fazla oynadıkları oyun türlerine göre sonuçlar incelendiğinde ise %17,4 (67) macera oyunları, %38,0 (146) aksiyon oyunları, %20,6 (79) strateji oyunları, %6,5 (25) spor oyunları, %4,7 (18) dövüş oyunlarıdır.

Ergenlerin internet tabanlı oyun bağımlılıkları ile şiddet eğilimi arasında korelasyon analizi yapılmıştır. Elde edilen verilere göre İnternet tabanlı oyun bağımlılıkları şiddet eğilimini 0.570 anlamlılık düzeyinde yani $r^2 = \% 32$ etkilediği belirlenmiştir. H_1 hipotezi desteklenmiştir. Ortaya çıkan bu sonuç davranışsal bağımlılık adı altında yer alan internet tabanlı oyun bağımlılığının şiddet eğilimi üzerinde orta düzeyde etkili olduğunu göstermiştir. Ergenlerin internette oynadıkları oyun türleri ile şiddet eğilimi arasındaki farklılığı incelemek üzere tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi uygulanmıştır. Bu sonuca göre 0,03 anlamlılık düzeyi ile H_2 hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifade ile ergenlerin oyun türlerine göre bağımlılıklarının şiddet eğilimi arasında istatistiksel açıdan

anlamli bir farklılık vardır ($p < 0,05$). Bu hipotezi destekleyen başka bir çalışma ise şu şekildedir. Burak ve Ahmetođlu (2015) “ Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi” adlı çalışmada çocukların %64,25’i şiddet içerikli oyun oynarken %35,75’inin şiddet içerikli oyun oynamadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Şiddet içerikli oyun oynayanların saldırganlık düzeyi oynamayanlara oranla daha yüksek çıkmıştır. Ergenlerin internet tabanlı oyun oynama sıklıkları ile şiddet eğilimi arasındaki farklılığı ölçmek için tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi yapılmıştır. Bu sonuca göre 0,00 önem düzeyi ile H_3 hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifadeyle ergenlerin oyun oynama sıklıkları ile şiddet eğilimi arasında anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0,05$).Ergenlerin internette oyun oynama süreleri ile şiddet eğilimi arasında farklılık gösterip göstermediğini belirtmek üzere tek yönlü varyans analizi (ANOVA) testi yapılmıştır. Bu sonuca göre 0.00 önem düzeyi ile H_4 hipotezi desteklenmiştir. Bir diğer ifadeyle ergenlerin internette oyun oynama süreleri ile şiddet eğilimi arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0,05$).Ergenlerin cinsiyet faktörü ile internet tabanlı oyun bağımlılığının arasındaki farklılığı belirten T testi yapılmıştır. Bu sonuca göre 0.005 önem düzeyi ile H_5 hipotezi desteklenmiştir. Ergenlerin cinsiyeti ile internet tabanlı oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılık vardır ($p < 0,05$).

Bu tez çalışmasının sonucu konuyla ilgili yapılan bazı çalışmaların da sonucunu desteklemektedir. Örneğin Balıkçı’nın ‘Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi’ adlı çalışmasında, araştırmanın temel amacı çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkiyi ortaya koymaktır. Araştırmaya 10-19 yaş arası 625 öğrenci katılmıştır. Araştırma sonucunda çocukların ve ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Diğer bir çalışma ise Burak ve Ahmetođlu’nun (2015) yılında yaptıkları ‘Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi’ adlı çalışmalarında bilgisayar oyunlarının çocukların saldırganlık düzeylerine etkisini ölçmek amaçlanmıştır. Bunun için Edirne’ de farklı demografik özellikleri temsil eden 4. sınıf ve 5. Sınıfta eğitim gören 484 öğrenciye anket uygulanmıştır. Ankette ‘Genel Bilgi Formu’ ve Buss, Perry’nin oluşturduğu ‘Saldırganlık Düzeyi Ölçeği’ kullanılmıştır. Sonuçlara göre %64, 25 ‘i şiddet içerikli oyun oynarken %35,75’inin

şiddet içerikli oyun oynamadığı sonucu ortaya çıkmıştır. Şiddet içerikli oyun oynayanların saldırganlık düzeyi oynamayanlara oranla daha yüksek çıkmıştır.

Yapılan çalışmalar ve bu çalışmanın sonuçları incelendiğinde insanlar için depolanamayan, borç alınamayan doğru kullanıldığında kişide olumlu etki yaratırken doğru kullanılmadığında kişide olumsuz etkiler bırakan zamanın önemini anlamaktayız. Bir boş zaman aktivitesi olan internet tabanlı oyunların boş zaman aktivitesi olmaktan çıkıp bireyin hayatında önemli bir yer etmesinin karşılığı bağımlılık olarak adlandırılabilir. Teknolojinin gelişmesiyle ortaya çıkan bu davranışsal bağımlılık türü bir süreçtir. Kişilerin stres atma veya kendini daha iyi hissetmek için oynadıkları internet tabanlı oyunlar zamanın kontrol edilememesi sonucu bağımlılığa dönüşebilmektedir. Bu bağımlılık türü davranışsal bir bağımlılık olduğu için belli bir zaman sınırlaması yoktur. Ancak bu çalışmada bireylerin oyun oynama sıklıkları ve süreleri uzadıkça şiddete daha çok eğilimli olduğu ortaya çıkmıştır. Davranışsal bir bağımlılık olan oyun bağımlılığı kişinin fark etmeden içinde bulunduğu bir durum olduğu için oyun oynayan bireylerin oyunun süresine, sıklığına dikkat etmesi gerekmektedir. Ebeveynlerin de bu konuda bilinçli olması çocuklarının oyun bağımlısı olma riskini azaltabilir. Çünkü ergenlik dönemindeki bireylerin kendileri için neyin yararlı olup neyin zararlı olduğu konusunda karar verme yetileri henüz gelişmediği için bu konuda ailelerin rolü önem taşımaktadır. Çalışma sonucunda da görüldüğü üzere oyun oynama sıklığı ve süresi arttığında bağımlılık artmaktadır. Bu yüzden ebeveynlerin de çocuklarının oyun oynama sürelerine, sıklıklarına ve oyun çeşitlerine dikkat etmeleri gerekmektedir.

Burada boş zamanın verimsiz değerlendirmenin sonucunu görmekteyiz. Çünkü boş zaman etkili ve verimli kullanıldığında gelişim, eğlenme, dinlenme fonksiyonu sağlarken kötü kullanıldığında ise tembellik, hantallık ve bağımlılık gibi sonuçlar ortaya çıkmasın da etkili olmaktadır. Bu yüzden duyu organlarla algılanamayan sadece varlığı bilinen, kesin bir tanımı olmayan zaman ve zamanın kullanım biçimi insanlar için önemli olmaktadır.



KAYNAKLAR

- Ardahan, F., Turgut, F., ve Kalkan., K. (2016). Her Yönüyle Rekreasyon. (Birinci Basım). Ankara: Detay Yayıncılık, 1-7.
- Abalı, O. (2004). Ergenlik Dönemi ve Sorunlar. (Birinci Basım). İstanbul: Epsilon Yayıncılık, 13-210.
- Aydın, A. (2008). *Sembolik Oyun Testinin Türkçe 'ye Uyarlanması Ve Okul Öncesi Dönemdeki Normal, Otistik Ve Zihin Engelli Çocukların Sembolik Oyun Davranışlarının Karşılaştırılması*. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aksoy, A. (2017). *Şanlıurfa İli Halfeti İlçesindeki Görev Yapan Öğretmenlerin Boş Zaman Değerlendirme Alışkanlıklarının Araştırılması*, Yüksek Lisans Tezi, Gaziantep Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Aslan, B. (2018). *Bir Çocuk Psikiyatrisi Kliniğine Başvuran Hastalarda Dikkat Eksikliği Ve Hiperaktivite Bozukluğu, Klinik Görünüm, Sosyo demografik Özellikler, Eşitlik Ve Bilgisayar Oyunları Bağlılığının İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aydın, B. (2010). Çocuk ve Ergen Psikolojisi. (Üçüncü Basım). İstanbul: Nobel Yayın Dağıtım, 171-201.
- Ağduman, F. (2014). *Üniversite Öğrencilerinin Boş Zaman Motivasyon Ve Tatminlerinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Akyüz, H. (2015). *Öğrencilerinin Boş Zaman Faaliyetlerine Yönelik Tutumlarının İncelenmesi Bartın Üniversitesi Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Bartın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bartın.
- Arıcak, O. T. (2018). "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye Uyarlanması Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması". *The Turkish Journal An Addictions*, 6(1), 1-22.
- Aslan, Ö.M. (2013). *Anaokuluna Devam Eden Çocukların Oyun Davranışları Ve Oyunlarında Ortaya Çıkan Zorbalık Davranışlarının İncelenmesi*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

- Aksel, N. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Altunay, R., B. (2015). *Ankara İli Keçiören İlçesindeki İlköğretim Okullarında Görev Yapan Öğretmenlerin Boş Zaman Etkinliklerine Katılım Motivasyonu*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Akkaya, S. (2018). *İlkokul Dördüncü Sınıf Matematik Dersinde Geometri Alt Öğrenme Alanlarına İlişkin Kavram Yanılgılarının Giderilmesinde Oyun Temelli Öğretimin Etkisi*, Doktora Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Ayan, S. (2007). “Aile İçinde Şiddete Uğrayan Çocukların Saldırganlık Eğilimleri” . *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 14(13), 206-214.
- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda Oyun Bağımlılığı, Yaşam Biçimi Davranışları Ve Etkileyen Faktörler*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bayer, A. (2013). *Değişen Toplumsal Yapıda Aile: Eşler Arası Şiddet Ve Din İlişkisi Üzerine Bir Araştırma Konya Örneği*, Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Baysoy, G., N. (2014). *Üniversite Öğrencileri Şiddet Yaşantısı Risk Faktörlerini Değerlendirme Ve Önceliklendirme Aracı Geliştirme*, Doktora Tezi Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Başkan, H., A. (2012). *Farklı Kültürlerde Boş Zaman Davranışları: Ermeniler Örnekleme*, Yüksek Lisans Tezi , Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Balak, İ. Z. (2016). *Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle Somatizasyon Bozukluğu Ve Zihin Kuramı Arasındaki İlişki*, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda Ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Binali R. (2015). *Lise Öğrencilerinin Kişilik Özellikleri İle İnternet Bağımlılığı Ve Akademik Başarı Durumu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Burak, Y. ve Ahmetoğlu, E.(2015). “Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi”. *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkishor Turkic*, 10 (11), 363-382.
- Büyük, S. (2018). *Obez Bireylerde Obezite Düzeyi İle Akıllı Telefon Bağımlılığı Ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ceylan, H. ve Şelimen, M. (2018). “Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Davranışı Üzerindeki Etkileri”. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(60), 1307- 9581.
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çakıroğlu, S. (2018). *İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinin Türkçe'ye Uyarlanması*, Uzmanlık Tezi, Uzmanlık Tezi İstanbul Üniversitesi İstanbul Tıp Fakültesi, İstanbul.
- Çevik, H. (2018). *Boş Zaman Spor Etkinlik Deneyimi: Aktif Katılım Temelli Bir Araştırma*, Doktora Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Çevik, Ö. (2017). *Pozitif Davranış Desteği Programının Lise Öğrencilerinin Şiddet Davranışına Etkisi*, Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Çivilidağ, A. (2013). *Gelişim Süreci Odağında Ergenlik Psikolojisi*. (Birinci Basım). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, 13-62.
- Demir, M., R. (2016). *Farklı Oyun Türlerine Dayalı Matematik Öğretiminin 1. Sınıf Öğrencilerinin Erişi Ve Kalıcılık Düzeylerine Etkisi*, Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

- Deniz, U. (2017). *Ergenlik Dönemindeki Futbolcuların Esenlik Algıları Ve Özsaygı Düzeylerinin Performanslarına Etki Eden Değişkenlere Göre İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Demir, Y., K. (2018). *Ergenlik Ve Yetişkinlik Dönemlerinde Bilişsel Duygu Düzenleme, Algılanan Ebeveyn Tutumu Ve Algılanan Sosyal Destek İle Psikolojik Belirti Düzeyi İlişkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dinçel, E. (2006). *Ergenlik Dönemi Gelişimsel Ödevleri Ve Psikolojik Problemler*, Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Duğan, Ö. (2015). *Sağlıkta Şiddet Haberlerinin Basına Yansımaları*, Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ercan, M., D. (2018). *Geç Ergenlik Döneminde Sosyal Medya Maruziyetinin Beden Algısı İle İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Fazılat, A. (2018). *Siyasal İslam, Otorite Ve Şiddet Söylemi İran Örneği 2000-2015*, Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Güneş, A. (2015). *Lise Öğrencilerinin Şiddet Ve Değer Eğilimlerinin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi Rize İli Örneği*, Doktora Tezi, Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- Gürsu, O. (2011). *Ergenlik Döneminde Psikolojik Sağlık Ve Dindarlık İlişkisi*, Doktora Tezi Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Gümüştül, O. (2016). *Futbol Seyircilerinde Saldırganlık, Şiddet Ve Holiganizme Yönelik Davranışların Önlenmesinde Serbest Zaman Etkinliklerine Katılım Etkisinin İncelenmesi*, Doktora Tezi, Dumlupınar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kütahya.

- Göldağ, B. (2018). “Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi” . *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287- 1315.
- Gözcü, S. (2015). *Ergenlik Dönemindeki Öğrencilerin Öfke Durumlarının Besin Tüketim Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Griffiths, M. ve Mehroof, M. (2010). “Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety”. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3).
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale For Kids. *Journal Of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hazar, A. (2003). *Rekreasyon ve Animasyon*.(Dördüncü Basım). Ankara: Detay Yayıncılık, 7-11.
- Halıcı, C., E. (2018). *İnfertilite Tedavisi İçin Başvuran Çiftlerde Erkeğin Eşine Gösterdiği Şiddet Ve Evliliğe Uyumu*, Çukurova Üniversitesi Tıp Fakültesi, Adana.
- Halıcı, C. (2007). *Gazete Haberlerinde Kadına Yönelik Şiddet: Posta Ve Takvim Gazetelerinde Kadına Yönelik Şiddet Haberleri Üzerine Bir Araştırma*, Doktora Tezi, Eskişehir Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Holtz, P., ve Appel, M. (2011). “Internet Use and Video Gaming Predict Problem Behavior In Early Adolescence”. *Journal Of Adolescence*, 34(1), 49-58.
- Irmak, Y., A. ve Erdoğan, S. (2016). “Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı Güncel Bir Bakış”. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- İnanç, Y., B. Bilgin, M., ve Atıcı, K., M. (2011). *Gelişim Psikolojisi Çocuk ve Ergen Gelişimi*. (Yedinci Basım). Ankara: Pegem Akademi.
- İnternet:<https://kelimeler.gen.tr/bagimlilik-nedir-ne-demek-30502/> adresinden 3 Şubat 2019’ da alınmıştır.
- İnternet: <https://www.adnancoban.com.tr/bagimlilik.html/> adresinden 7 Şubat 2019’ da alınmıştır.

İnternet: <https://www.tdk.gov.tr/> adresinden 5 Mart 2019’ da alınmıştır.

Je, K. (2007). “The Relationship Between Online Game Addiction And Aggression, Self-Control And Narcissistic Personality Traits”.

Kasatura, İ. (1998). Gençlik ve Bağımlılık .(Birinci Basım). İstanbul: Evrim Yayıncılık.

Karaaslan, İ. A. (2015). “*Dijital Oyunlar Ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn Ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz*”. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 36(8).

Kaya, B. A. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması*, Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

Karayol, S. (2016). *Yapılandırılmış Ve Yapılandırılmamış Oyun Etkinliklerini İçeren Eğitim Programının 5 Yaş Grubu Çocukların İşbirliği Davranışlarına Ve Problem Çözme Becerilerine Etkisi*, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Karaküçük S. (2008). *Rekreasyon: Boş Zaman Değerlendirme*, Gazi Kitapevi: Ankara.

Kırkpınar, M. (2004). *Lise Son Sınıftaki Öğrencilerin Boş Zaman Faaliyetlerine Katılım Biçimlerinin Araştırılması Muğla İli Örneği*, Yüksek Lisans Tezi, Muğla Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Muğla.

Koç M. (2004). “*Gelişim Psikolojisi Açısından Ergenlik Dönemi Ve Genel Özellikleri*”. Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi,

Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri İle Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Köse, Z. (2013). *13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının Ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması*, Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.

Memiş, H. (2018). *Manevi Danışmanlık Uygulamalarının Ergenlerin Ergenlik Sorunlarıyla Başa Çıkma Düzeylerine Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Nalbantçılar, C., S. (2018). *Yakın İlişkide Psikolojik Şiddet Deneyimi İle Travmatik Stres Belirtileri Arasında Peritratmatik Sıkıntı Ve Kontrol Kaybı İle Posttravmatik Duyguların Aracı Rolü*, Doktora Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Orhan, E. (2018). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite Öğrencilerinin Online Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Öznel Mutluluk Düzeyleriyle İlişkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Osmanlı, U. Püritanizmden Hedonizme Değişen Boş Zaman Kavramı. Anadolu Üniversitesi.
- Ögel, K. ve Erol, B. (2015). *Çocuklarda Sigara Alkol ve Madde Bağımlılığı*. (Üçüncü Basım). İstanbul: Morpa Kültür Yayınları, 9-24.
- Ögel, K. (2014). *Bağımlı Aileleri İçin Rehber Kitap*. (Birinci Basım). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 10-50.
- Salihlioğlu, T. (2016). *Kentsel Yaşam Kalitesinin Yükseltilmesinde Boş Zaman Aktivitelerinin Rolü: İstanbul Örneği*, Doktora Tezi, Şehir Ve Bölge Planlama Program, İstanbul.
- Sevil T. (2012). *Boş Zaman Ve Rekreasyon Yönetimi*, (Boş Zaman Tarihi), Anadolu Üniversitesi, Açık öğretim Fakültesi Yayını No:1468.
- Serter, Ö., G. (2018). *Yapılandırılmış Oyun Terapisine Dayalı Geliştirilen Psiko-Eğitim Programının Boşanmış Aile Çocuklarının Depresyon ve Uyum Düzeyleri Üzerine Etkisi*, Doktora Tezi, On dokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Şahin, D. (2013). *Cezaevindeki Şiddet Failleri Ve Sığınma Evinde Kalan Şiddet Mağdurlarının Şiddete Bakış Açuları İle Suçluluk Utanç Duygularının Değerlendirilmesi*, İstanbul Üniversitesi Adli Tıp Enstitüsü, İstanbul.

- Teng, Z. Li, Y. and Liu, Y. (2014). "Online Gaming İnternet Addictionand Aggression İn Chinese Male Students The Mediating Role Of Low Self- Control". *International Journal of PsychologicalStudies*, 6(2), 1918-7211.
- Tel, M. (2007). *Öğretim Üyelerinin Boş Zaman Etkinlikleri Üzerine Sosyolojik Bir Araştırma: Doğu Anadolu Örneği*, Doktora Tezi, Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elazığ.
- Tezcan, M.(1977). *Boş Zamanlar Sosyolojisi. (Birinci Basım)*.Ankara: Doğan Matbaası, 1-8.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zekâ İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tutkun, Ö., Demirtaş, Z., Açıkgöz, T., ve Tekşal, S. (2017). " Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddet Eğilimine Etkisi". *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(2), 83-91.
- Uslu, U. (2018). *Ergenlik Dönemini Aile Yanında Geçiren ve Ailesinden Ayrı Geçiren Gençlerin Özgüven Düzeylerinin Karşılaştırılması*, Yüksek Lisans Tezi, Yalova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yalova.
- Yalçın, S., ve Bertiz, Y. (2019). "Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma". *Bilim, Eğitim, Sanat Ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yaprak, Y. (2017). *Geç Ergenlik Dönemindeki Bireylerde Olumsuz Benlik Algısının Sanal Zorbalığa Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İstanbul.
- Yang, S. (2013). "Pathsto Bullying in Online Gaming: The Effects of Gender, Preferencefor Playing Violent Games, Hostility, and Aggressive Behavior on Bullying". *Journal Of Educational Computing Research*, 47(3), 235-249.
- Yeşiltaş, A. (2018). *Şiddet Ve Defansif Tıp Uygulamaları Üzerine Nitel Bir Çalışma*, Doktora Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.
- Yenğın, D. (2010). *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet*, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Yetiş, Ü. (2008). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Boş Zaman Değerlendirme Eğilimleri Ankara Örneği*, Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yenituna, B. (2017). Türkiye’ de Dijital Oyun Geliştiriciliği: Günümüzdeki Durumu ve Sorunları. 1. Uluslararası İletişimde Yeni Yönelimler Konferansı.
- Yılmaz, O. (2018). *Spor Bilimleri Fakültesi Öğrencilerinin Boş Zaman Değerlendirme Alışkanlıkları Ve Zaman Yönetim Becerilerinin İncelenmesi*, Bilim Uzmanlığı Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kocaeli.
- Yığıtoğlu, V. (2018). *Oyun Değer Dijital Oyunlar Ve Kullanıcılar Üzerine Bir İnceleme The Moon Örneği*, Doktora Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yöyen, E. (2012). *Yatan Ve Poliklinikten Takip Edilen I.Eksen Psikiyatrik Bozukluk Tanısı Almış Kişilerde Şiddet Davranışı Ve Eğilimlerinin Karşılaştırılması*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Adli Tıp Enstitüsü, İstanbul.



EKLER

EK-1. Anket Formu

Sayın Katılımcı,

Bilimsel bir çalışmaya veri tabanı oluşturmak amacıyla bilgilerinize başvuruyoruz. Bu anket formu Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Rekreasyon Yönetimi Yüksek Lisans Programında hazırlanmakta olan ‘ ‘ Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisi ‘ ‘ konulu yüksek lisans tezi ile ilgilidir. Çalışmaya yaptığımız katkılar ve ayırdığınız değerli zamanınız için teşekkür ederim.

1.BÖLÜM: Demografik Özellikler

1.Cinsiyetiniz? a)Kadın b)Erkek

2.Yaşınız? a)15 b)16 c)17 d)18 e)19

3. Ailenizin gelir durumu? a)2000 TL ve altı b)2001-4000 TL c)4001-6000 TL d) 6001-8000 TL e)8000 TL ve üzeri

4.Eğitim gördüğünüz okul türü? a)Özel Lise b)Fen Lisesi c)Anadolu Lisesi d)Mesleki Teknik ve Anadolu Lisesi e)İmam Hatip Lisesi f)Açık öğretim Lisesi g)Güzel Sanatlar Lisesi h)Diğer liseler

5.Boş zamanlarınızda internet tabanlı oyunlar oynar mısınız ? a) Evet b)Hayır

6.Boş zamanlarınızda internette ne kadar sıklıkla oyun oynarsınız? a)Her gün b) Haftada 2 gün c)Haftada 3 gün d)Haftada 4 gün e)Haftada 5 gün f)Haftada 6 gün

7.İnternet tabanlı oyun oynamaya ne kadar süre ayırırsınız? a)1 saat ve altı b)1-3 saat c)3-5 saat d)5-7 saat e)7 saat ve üzeri

8.İnternette size göre en çok oynadığımız oyun türü hangisidir? a)Macera Oyunları b)Aksiyon Oyunları c)Strateji Oyunları d)Spor Oyunları e)Dövüş Oyunları f)Diğer Oyun Türleri

Ek-1.(devam) Anket Formu

| Aşağıda kişilerin internette oyun bağımlılığını ölçmek amacıyla sorular yer almaktadır. Lütfen her cümleyi dikkatle okuyarak size uygun seçeneğe işaret koyarak belirtiniz. | Kesinlikle Katılmıyorum | Katılmıyorum | Ne Katılıyorum Ne Katılmıyorum | Katılıyorum | Kesinlikle Katılıyorum |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------|--------------------------------|-------------|------------------------|
| 1. Tüm gün boyunca oyun oynamayı düşündüm. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2.Boş zamanlarımın çoğunu oyunlara harcadım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Bir oyuna bağımlı olduğumu hissettim | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Düşündüğümden daha uzun süre oyun oynadım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Oyunlara harcadığım süre giderek arttı. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Oynamaya başladığımda kendimi durduramadığım oldu. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7.Gerçek hayatı unutmak için oyun oynadım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8. Stres atmak için oyun oynadım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9. Kendimi daha iyi hissetmek için oyun oynadım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 10. Oyun için ayırdığım zamanı azaltmayı başaramadım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11. Başka kişiler oyun için harcadığı süreyi azaltmayı deneyip başarısız oldular. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 12. Oyun için harcadığım süreyi azaltıp başarısız oldum. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Ek-1(devam) Anket Formu

| | | | | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 13. Oyun oynamadığım zamanlarda kötü hissettim | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 14.Oyun oynamadığım için sinirlendim. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 15. Oyun oynamadığım zamanlarda stresli oldum. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 16.Oyunlara harcadığım zaman konusunda diğer insanlarla (ailem, arkadaşlarım vb. kişilerle tartıştım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 17. Oyun oynadığım için başkalarını (aile, arkadaşlar, vs) ihmal ettiğim oldu. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 18. Oyunlara harcadığım zaman konusunda yalan söylediğim oldu. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 19.Oyunlara harcadığım süre uykusuz kalmama sebep oldu. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 20. Oyun oynamak için diğer önemli aktivitelerimi (okul, spor vb.)ihmal ettim. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 21.Bir oyunu uzun süre oynadıktan sonra kendimi kötü hissettim. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Ek-1.(devam) Anket Formu

| Aşağıda kişinin şiddet eğilimini ölçmek amacıyla sorular yer almaktadır. Lütfen her cümleyi dikkatle okuyarak size uygun seçeneği işaret koyarak belirtiniz. | Kesinlikle Katılmıyorum | Katılmıyorum | Ne Katılıyorum Ne Katılmıyorum | Katılıyorum | Kesinlikle Katılıyorum |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------|--------------------------------|-------------|------------------------|
| 1. Hoşuma gitmeyen bir olayla karşılaştığımda hemen sinirlenirim. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 2. Doğru olduğuna inandığım konularda eleştirilmek beni sinirlendirir. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 3. Rahatsız olduğum durumlar karşısında sinirlendiğimde kendimi kontrol edemiyorum. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 4. Duygusal ya da fiziksel olarak rahatsız edildiğimde fiziksel olarak karşılık duyarım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 5. Sinirli olduğumda bir şeyleri kırma isteği duyarım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 6. Arkadaşlarım, annem, babam vb. insanlarla çok sık tartışmaya girerim. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 7.Hak etmiş olanlara layık oldukları ceza verilmelidir. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 8. Eğer beğenmediğim bir şey olursa en yakınım ile bile tartışırım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 9. Bence hayvanların av maksadı ile vurulmasında sakınca yoktur. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Ek-1.(devam) Anket Formu

| | | | | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 10. Diğerlerinin saldırılarına karşı güçlü bir arkadaş grubu mutlaka olmalıdır. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 11. Eğer saldırıya uğramışsam aradan geçen zamana bakmaksızın aynı şekilde karşılık veririm. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 12. İnsan çevreden gelen tehditlere daima hazır olmalıdır. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 13. Sık sık kavga ederim. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 14. Bazı insanlara karşı zor kullanılabileceğine inanırım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 15. Bu dünyada en önemli şey diğerlerinden güçlü olmaktır. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 16. Kavgaları seyretmek beni rahatsız etmez. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 17. İnsanların benden korkması hoşuma gider. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 18. Bazen başkalarına zarar verme isteği duyarım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 19. Sokakta başıboş dolaşan hayvanlar ortadan kaldırılmalıdır. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 20. Bazı hallerde insanlara karşı zor kullanılabileceğine inanırım. | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |

Ek-2. Etik Komisyon İzin Belgesi

Evrak Tarih ve Sayısı: 28/02/2019-E.2009



T.C.
ANKARA HACI BAYRAM VELİ
ÜNİVERSİTESİ
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğü



Sayı : 74178132-302.99-
Konu : Araştırma İzni Hk

Sayın Gülden KARAKAYA
Erzurum Mahallesi Geçim Sokak No:22/1
Çankaya /ANKARA

T.C. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Etik Komisyonunun göndermiş olduğu yazının bir sureti ekte sunulmuştur.
Bilgilerinizi rica ederim.

e-İmzalıdır
Alper GÖZÜAÇIK
Enstitü Sekreteri

Ek: Etik Komisyonunun göndermiş olduğu yazının bir sureti.

Ek-2.(devam) Etik Komisyon İzin Belgesi

Evrak Tarih ve Sayısı: 28/02/2019-E.7039



T.C.
ANKARA HACI BAYRAM VELİ
ÜNİVERSİTESİ
Etik Komisyonu



Sayı : 11054618-302.08.01-
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : a) 25.12.2018 tarih ve E.16844 sayılı yazı.
b) 23.01.2019 tarih ve E.2878 sayılı yazı.

İlgi yazınız ile göndermiş olduğunuz, Enstitünüz Rekreasyon Yönetimi Anabilim Dalı **Yüksek Lisans öğrencisi Gülden KARAKAYA, Prof.Dr. Ali YAYLI'nın** danışmanlığında yürüttüğü *"Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisi"* adlı tez çalışması ile ilgili konu Komisyonumuzun 08.02.2019 tarih ve 03 sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

Etik Komisyonunca onaylanan ilgilinin çalışmasının, ekte gönderilen Başvuru Değerlendirme Raporunda önerilen görüş doğrultusunda yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş; karara ilişkin imza listesi ve onaylanan çalışmalar ekte gönderilmiştir.









Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. AYDIN KARAPINAR
Komisyon Başkanı

Araştırma Kod No: 2019-30

Ek:
1- İmza Listesi
2- Başvuru Değerlendirme Raporu
3- Onaylı Çalışma

Ek-2.(devam) Etik Komisyon İzin Belgesi

| ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ ETİK KOMİSYONU KATILIM LİSTESİ | |
|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| TOPLANTI TARİHİ :08.02.2019 | TOPLANTI SAYISI :03 |
| ADI-SOYADI | İMZA |
| Prof.Dr.Aydın KARAPINAR BAŞKAN |  |
| Prof.Dr.M.Fadıl YILDIRIM Başkan Yrd. |  |
| Prof.Dr.Mustafa EKİNCİKLİ |  |
| Prof.Dr.Yıldız AYANOĞLU |  |
| Prof.Dr.Bekir ESKİCİ |  |
| Prof.Dr.Ramazan Pars SATIBAZ |  |
| Prof.Dr.Neşe Yaşar ÇEĞİNDİR |  |
| Prof.Dr.Bilgehan GÜLCAN | KATILMADI |
| Prof.Dr.Funda YURDAKUL |  |

Ek-2.(devam) Etik Komisyon İzin Belgesi

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ ETİK KOMİSYONU FORM-7



T.C.
ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
ETİK KOMİSYONU
BAŞVURU DEĞERLENDİRME RAPORU

| | |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Sorumlu Araştırmacının Adı Soyadı: | Pr. Doç. Dr. ALİ YAYLI |
| Değerlendirilecek Araştırmanın Adı: | Ergenlerin Bir Buz Zamanı Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Başımıklarının Etik Sorunlarına Etken |
| Raportör | |
| Unvanı | |
| Adı-Soyadı | |
| Çalıştığı Birim | |
| Telefon | |
| e-posta | |
| Unvanı | |
| Adı-Soyadı | |
| Çalıştığı Birim | |
| Telefon | |
| e-posta | |

- | Evet | Hayır | |
|-------------------------------------|--------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Başvuru Formu eksiksiz ve uygun olarak doldurulmuş mu? |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Araştırma ve veri toplama araçları (Anket, ölçek, test vb) ilgili etik kurallara uygun mu? |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | Kontrol listesinde işaretlenen evraklar eksiksiz olarak sunulmuş mu? |

| Değerlendirme Sonucu | |
|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Uygundur |
| <input type="checkbox"/> | Düzeltilme gereklidir (Açıklayınız) |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Düzeltilmeleri görmek istiyorum <input type="checkbox"/> Düzeltilmeleri görmeme gerek yok |
| <input type="checkbox"/> | Uygun değildir (Açıklayınız) |
| Açıklama | Web sayfasında Veli/Vası' formu yeniden düzenlenmiştir. Her işin yeni formun bu teride kullanımı önerilmektedir. |

Değerlendirmeyi yapan Etik Komisyon Üyesi bu formu doldurduktan sonra, kendisine gönderilen başvuru dosyasının tamamıyla birlikte üzerinde "GİZLİ" ibaresiyle kapalı zarf içerisinde Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Etik Komisyonu'na gönderecektir.

EK-3. Veli/Vasi İzin Dilekçesi



T.C.
ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ

VELİ/ VASİLER İÇİN BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ ONAM FORMU

Sayın Veli/Vasi

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Etik Komisyonu'ndan 28. 02. 2019 tarih / E.2009 sayı ile izin alınan ve Ali YAYLI tarafından yürütülen “ Ergenlerin Bir Boş Zaman Aktivitesi Olarak İnternet Tabanlı Oyun Bağımlılıklarının Şiddet Eğilimine Etkisi“ başlıklı araştırma için iznimize ihtiyacı duymaktayız.

Bu tez çalışmasının amacı; ergen bireylerin boş zaman aktivitesi olarak internet tabanlı oyun bağımlılıklarının şiddet eğilimine etkisini ölçmektir. Bunun için Ankara ili Çankaya ilçesinde yaşayan 15-19 yaş arası 450 bireye anket uygulanacaktır. Araştırma gençlik merkezi, okullar vb yerlerden izin alınarak gerçekleştirilecektir. Çalışma sırasında katılımcı için öngörülen risk yer almamaktadır. Araştırma bireylerin müsait olduğu gençlik merkezi, okullar vb. yerlerde yapılacaktır. Araştırmaya katılan bireylerden herhangi bir görüntü, ses kaydı vb. şeyler alınmayacaktır. Araştırmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Araştırmaya katılım izni verme veya verdikten sonra herhangi bir anda çalışmadan çıkma hakkına sahiptir. Bu araştırmaya katılım izniniz için sizden herhangi bir ücret istenmeyecek ve size de herhangi bir ödeme yapılmayacaktır. Araştırmadan elde edilecek bilgiler yukarıda “araştırma amacı” kısmında belirtilen amaç dışında kullanılmayacak ve sizin ve velayetiniz/vesayetiniz altındaki katılımcının kişisel bilgileriniz gizli tutulacaktır. İzin vererek araştırmamıza yaptığımız destek için teşekkür ederiz.

EK-3. (devam) Veli/Vasi İzin Dilekçesi

Araştırma Yürütücüsü

Unvan/ Ad Soyad:

Adres:

Tarih:

İletişim:

İmza:



EK-3.(devam) Veli/Vasi İzin Dilekçesi

VELİ/VASİ BEYANI

Yukarıda ayrıntıları belirtilen ve veli/vasi olarak tarafıma aktarılan bu araştırma ile ilgili yapılan tüm bilgilendirmeleri ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Gerek araştırma yürütülürken gerekse yayımlandığında katılımcı ve veli/vasi kimliğinin gizli tutulacağı konusunda güvence aldım. Ayrıca araştırma sonuçlarının eğitim ve bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında kişisel bilgilerin dikkatle korunacağı konusunda bana yeterli güven verildi. Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum ve bana herhangi bir ödeme de yapılamayacaktır. Araştırmanın yürütülmesi sırasında herhangi bir sebep göstermeden iznimi çekilebilirim. Bu şartlar altında velayetim/vesayetimi altındaki aşağıda adı soyadı yazılı katılımcının araştırmaya katılmasına izin veriyorum. Bu formun bir kopyası bana verilecektir.

Katılımcı Adı ve Soyadı:

Veli/ Vasi Adı ve Soyadı:

Veli/ Vasi Adres:

Veli/Vasi Telefon:

Veli/ Vasi E-posta:

Veli/ Vasi:

İmza:

Tarih:

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, adı : KARAKAYA, Gülden

Uyruğu : T.C.

Doğum tarihi ve yeri : 1993/ Giresun

Medeni hali :Bekâr

Telefon : 0539 649 26 15

Faks :.....

e-mail : gldnkrky3131@gmail.com



Eğitim

| Derece | Eğitim Birimi | Mezuniyet Tarihi |
|---------------|--------------------------------------|------------------|
| Yüksek Lisans | Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi | Devam |
| Lisans | Gazi Üniversitesi | 2016 |
| Lise | 19 Eylül Kız Teknik Meslek Lisesi | 2012 |

İş Deneyimi

| Yıl | Yer | Görev |
|-----|-----|-------|
|-----|-----|-------|

...

Yabancı Dil

İngilizce

Yayımlar

.....

Hobiler

Turistik geziler yapmak, Bilim kurgu filmleri izlemek,





le.ahbv.edu.tr