



**T.C.
ÜSKUDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
KLİNİK PSİKOLOJİ YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ERGENLERDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ ANNE BABA
TUTUMU VE BENLİK SAYGISI İLE İLİŞKİSİNİN İNCELENMESİ**

NEFİZE DEMİRBOZAN

**Tez Danışmanı
Doç Dr.Gül ERYILMAZ**

İSTANBUL-2019

**T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ERGENLERDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ ANNE BABA TUTUMU
VE BENLİK SAYGISI İLE İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

NEFİZE DEMİRBOZAN

164102296

**Tez Danışmanı
Doç Dr Gül ERYILMAZ**

İSTANBUL-2019



T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZ SINAV TUTANAĞI

GENEL BİLGİLER

Öğrenci No	: 164102296
Öğrenci Adı Soyadı	: Nefize DEMİRBOZAN
Anabilim Dalı	: Klinik Psikoloji
Tez Danışmanı	: Doç. Dr. Gül ERYILMAZ
Tezin Başlığı	: Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Anne Baba Tutumu ve Benlik Saygısı İle İlişkisinin İncelenmesi

TEZ SAVUNMA SINAVI TUTANAĞI

Toplantı Tarihi	: 22.03.2019	Saati	: 09.30
Öğrenci Savunmaya	: <input checked="" type="checkbox"/> GELDI		
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca tez bilimsel olarak incelenmiş, adayın tez çalışmasını sunmasının ardından, adaya tez çalışması ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Yapılan değerlendirmeler sonunda adayın tez çalışmasıyla ilgili aşağıdaki kararı,			
<input checked="" type="checkbox"/> OY BİRLİĞİ <input type="checkbox"/> OY ÇOKLUĞU			
<input checked="" type="checkbox"/> Yapılan savunma sınavında adayın başarılı bulunması sonucunda tez KABUL edilmiştir.			
<input type="checkbox"/> Yapılan savunma sınavı sonucunda tezin DÜZELTİLMESİ için ay EK SÜRE verilmesinin Enstitü Müdürlüğüne önerilmesi kararı alınmıştır. <i>(en fazla 3 ay)</i>			
<input type="checkbox"/> Yapılan savunma sınavının sonucunda tezin REDDEDİLMESİ kararı alınmıştır.			
Savunmada Tezin Başlığı	: <input checked="" type="checkbox"/> Değişmedi.	<input type="checkbox"/> Değişti.	
Tezin Yeni Başlığı	:		
Öğrenci Savunmaya	: <input type="checkbox"/> GELMEDI		
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca yukarıda belirtilen tarih ve saatte Tez Savunma Jürisi toplanmış ancak ilgili öğrenci savunma sınavına gelmemiştir. Adayın tez çalışmasını Jüri önünde sunmadığı için yapılan değerlendirmeler sonunda adayın tez çalışmasıyla ilgili aşağıdaki kararı,			
<input type="checkbox"/> OY BİRLİĞİ ile REDDEDİLMİŞTİR.			

ile almıştır.

Tez Sınavı Jürisi	Unvanı, Adı Soyadı	İmza
Danışman Üye	Doç. Dr. Gül ERYILMAZ	
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Alper EVRENSEL	
Üye	Doç. Dr. Korkut ULUCAN	

YEMİN METNİ

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığın Anne Baba Tutumu ve Benlik Saygısı İle İlişkisinin İncelenmesi” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

Tarih

22/02/2019

Nefize DEMİRBOZAN

ÖNSÖZ

Yüksek Lisans tezimde, bilgi ve önerilerini benimle paylaşan ve desteğini esirgemeyen değerli danışman hocam Doç Dr Gül Eryılmaz'a teşekkür ederim. Ayrıca çalışmam boyunca bana destek olan eşim Mustafa Zengin'e, Annem Melahat Demirbozan'a, kardeşim Furkan Demirbozan'a sonsuz teşekkür ederim.

NEFİZE DEMİRBOZAN

ÖZET

(DEMİRBOZAN, NEFİZE, Yüksek Lisans, İstanbul, 2019)

Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığın Anne Baba Tutumu ve Benlik Saygısı ile ilişkisinin incelenmesi

Bu araştırmanın amacı ergenlerde dijital oyun bağımlılığın anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesidir. Dijital oyun bağımlılığı her geçen yıl özellikle ergenler üzerindeki etkisi yükselerek devam eden sorunlardan biri olarak öne çıkmaktadır. Ergenlerin kendilerini topluma ve arkadaş gruplarına kabul ettirme çabaları doğru rehberliklerle yönlendirilmezse dijital oyun bağımlılığı gibi sorunlarla karşılaşılabilir. Nitekim ergenler özellikle arkadaş gruplarının tavsiyesi ya da onların beğenisi kazanma adına dijital oyunlara fazlasıyla zaman geçirebilmektedir.

Bu araştırma İstanbul ilinde, 192 lise öğrencisine uygulanmıştır. Bu bağlamda Rosenberg Benlik Saygısı, Dijital Oyun Bağımlılığı, Anne Baba tutumu ölçekleri kullanılmıştır. Ölçeklerin güvenirlik ve geçerlik analizleri yapılarak kullanılmıştır. Bu analizler yapıldıktan toplanan veriler istatistiksel olarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile benlik saygısı arasında anlamlı fark olmadığı saptanmıştır. Bununla birlikte anne baba tutumunu demokratik ve koruyucu algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur. Ayrıca katılımcıların sosyo-demografik özelliklerine göre de (cinsiyet, gelir düzeyi, kardeş sayısı) dijital oyun bağımlılığının benlik saygısına ve anne-baba tutumlarına etkisi incelenmiş, sonuç olarak bu demografik özelliklerin (yaş, cinsiyet, kardeş sayısı, gelir düzeyi) anlamlı bir değişken olarak dijital oyun bağımlılığını etkilediği görülmektedir. Bununla birlikte benlik saygılarının ve aile tutumlarının da dijital oyun bağımlılığından karşılıklı olarak etkilendiği gözlemlenmiştir.

Anahtar Sözcükler: Dijital Oyun Bağımlılığı, Benlik Saygısı, Anne-Baba Tutumu, Ergenlik Dönemi.

ABSTRACT

(DEMİRBOZAN, NEFİZE, Master, İstanbul, 2019)

The Investigation of the Relationship between Depression and Self-Esteem of Digital Play Addiction in Adolescents

The aim of this research is to protect the relationship between parents' attitude and self-esteem. Digital gaming addiction is emerging as one of the ongoing challenges that impresses the history of adolescents, especially every year. Adolescents can be found in places such as digital game addiction if they are not guided by the right guidance to the community and groups of friends. As a matter of fact, you get more time for digital games in the stage of acquiring friends or recommending them.

This study was applied to 192 high school students in Istanbul. In this context, Rosenberg Self-Esteem, Digital Game Addiction, Parental Attitude scales were used. The reliability and validity analyzes of the scales were used. The data collected from these analyzes were analyzed statistically. As a result of the study, it was found that there was no significant difference between self-esteem and digital game addiction in adolescents. However, students who perceive parental attitudes as democratic and protective have been found to have a high level of digital gaming addiction. In addition, according to the socio-demographic characteristics of the participants (gender, income level, number of siblings), the effects of digital game addiction on self-esteem and parental attitudes were investigated and as a result, these demographic characteristics (age, gender, number of siblings, income level) were It is observed that digital game affects the addiction. It was observed that self-esteem and family attitudes were mutually influenced by digital game addiction.

Key Words: Digital Play Addiction, Self - Esteem, Parental Attitude, Adolescence Period.

İÇİNDEKİLER

Sayfa No

YEMİN METNİ	i
ÖNSÖZ	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT	iv
İÇİNDEKİLER	v
KISALTMALAR	ix
GİRİŞ	1
BİRİNCİ BÖLÜM	3
1.1. Problem Durumu	3
1.2. Araştırmanın Amacı.....	4
1.3. Araştırmanın Önemi.....	4
1.4. Araştırmanın Varsayımları.....	5
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	5
1.6. Tanımlar.....	6
İKİNCİ BÖLÜM	7
KURAMSAL ÇERÇEVE	7
2.1. Oyun Kavramı	7
2.2. Dijital Oyun Kavramı ve Çeşitleri	8
2.3. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi	11
2.4. Bağımlılık ve Türleri	13
2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı	17
2.6. Aile ve Dijital Oyun Bağımlılığı.....	19
2.7. Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler	20
2.8. Dijital Oyunların Ergenler Üzerindeki Etkisi.....	21
2.9 Benlik Saygısı Kavramı	23
2.9.1. Benlik Saygısını Etkileyen Faktörler	24
2.10. Ebeveyn Ergen İlişkisi	25
2.11. Anne-Baba Tutumları	26

2.12. İlgili Çalışmalar.....	27
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	31
GEREÇ VE YÖNTEM.....	31
3.1. Veri Toplama Araçları.....	31
3.1.1. Araştırmanın Model	31
3.1.2 .Araştırmanın Evren ve Örneklemi	31
3.1.3.Ölçeklerin Güvenilirlik Analizleri.....	31
3.1.4.Verilerin Toplanması.....	31
3.2. Verilerin Analizi.....	32
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	33
BULGULAR VE YORUM	33
Tablo 1. Öğrencilerin Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı.....	33
Tablo 2. Ölçeklere Ait Betimsel İstatistikler.....	34
Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	35
Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	35
Tablo 5. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	35
Tablo 6. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Kardeşler Arasındaki Sıraya Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	36
Tablo 7. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Aile Gelir Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	36
Tablo 8. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Anne Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	37
Tablo 9. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Baba Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	37
Tablo 10. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Spor Dalıyla Uğraşı Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	37
Tablo 11. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Uğraşılan Spor Dalına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	38
Tablo 12. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Boş Zaman Hobisinin Olması Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları	38
Tablo 13. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Boş Zaman Hobisine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	38
Tablo 14. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının İlköğretim Diploma Notuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	39
Tablo 15. Benlik Saygısı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları	39

Tablo 16.	Benlik Saygısı Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları	40
Tablo 17.	Benlik Saygısı Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları.....	40
Tablo 18.	Benlik Saygısı Puanlarının Kardeşler Arasındaki Sıraya Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	40
Tablo 19.	Benlik Saygısı Puanlarının Aile Gelir Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	41
Tablo 20.	Benlik Saygısı Puanlarının Anne Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	41
Tablo 21.	Benlik Saygısı Puanlarının Baba Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	41
Tablo 22.	Benlik Saygısı Puanlarının Spor Dalıyla Uğraşı Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	42
Tablo 23.	Benlik Saygısı Puanlarının Uğraşılan Spor Dalına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	42
Tablo 24.	Benlik Saygısı Puanlarının Boş Zaman Hobisinin Olması Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	42
Tablo 25.	Benlik Saygısı Puanlarının Boş Zaman Hobisine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	43
Tablo 26.	Benlik Saygısı Puanlarının İlköğretim Diploma Notuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	43
Tablo 27.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları	44
Tablo 28.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	44
Tablo 29.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	45
Tablo 30.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Kardeşler Arasındaki Sıraya Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	45
Tablo 31.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Aile Gelir Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	46
Tablo 32.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Anne Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	46
Tablo 33.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Baba Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	47
Tablo 34.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Spor Dalıyla Uğraşı Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	47
Tablo 35.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Uğraşılan Spor Dalına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	48
Tablo 36.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Boş Zaman Hobisinin Olması Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	48
Tablo 37.	Anne-Baba Tutum Puanlarının Boş Zaman Hobisine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları	49
Tablo 38.	Anne-Baba Tutum Puanlarının İlköğretim Diploma Notuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları.....	49
Tablo 39.	Değişkenler Arasındaki Korelasyon Analizi Sonuçları	50

BEŞİNCİ BÖLÜM.....	51
TARTIŞMA VE SONUÇ.....	51
ÖNERİLER	58
KAYNAKÇA	59

KISALTMALAR

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

APA: Amerikan Psikiyatri Derneği

DSM: The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı)

TDK: Türk Dil Kurumu

TBM: Türkiye Bağımlılıkla Mücadele

WHO: World Health Organization (Dünya Sağlık Örgütü)

n : Örneklem/gruptaki örneklem sayısı

% : Yüzde

\bar{x} : Ortalama

SS : Standart sapma

p : Anlamlılık düzeyi

t : t değeri

F : ANOVA istatistik değeri

r : Pearson korelasyon katsayısı

GİRİŞ

Oyun kavramı hem bir terim olarak hem de bir tür eylemsel faaliyet olarak insanlık tarihi kadar eski olan bir olgudur. Bu bağlamda oyun bireylerin diğer insanlarla iyi vakit geçirmesini ve boş zaman değerlendirme aktivitesi olarak görülmektedir (Bilgin, 2015, 21). Bununla birlikte oyun kavramı birçok kez tanımlanmıştır. TDK (2019)'ya göre oyun; yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak ifade edilmektedir.

Bilimin ve teknolojinin gelişmesi ise birçok alanda olduğu gibi oyun alanında da değişmelere neden olmuştur. Bu bağlamda teknoloji dijital oyunları getirmiştir. Dijital oyunlar ise teknolojinin diğer ürünleri olan tablet, telefon, bilgisayar ya da konsollar vs. üzerinden oynanmaktadır. Dijital oyunlarla birlikte oyun oynamak sadece çocukların değil yetişkinlerin de gündemine gelmiştir (Yiğit, 2017, 18).

Oyun oynama kavramını takip eden en önemli özelliklerinden birini boş zaman aktivitesi olma oluşturmaktadır. Ancak dijital oyunların sosyal hayatta yaygınlaşması sonucunda boş zaman aktivitesinin dışına taşan bir aktivite olmaktadır. Günün önemli bir kısmının dijital oyunlarda geçirilmesi ise dijital oyunlara karşı bir tür psikolojik soruna dönüşen dijital oyun bağımlılığını gündeme getirmiştir (Siyez ve Hamart, 2013, 132).

Dijital oyun bağımlılığı bireylerin birçok yaşam döneminde görülebilmektedir. Çocuklukta, ergenlikte ya da yetişkin dönemde de yaşanabilmektedir. Ancak dijital oyunlara yönelik bağımlılığın ergenlerde daha sık olduğu görülmektedir. Ergenlerin dijital oyun bağımlılığına sapanmasının birçok irili ufaklı nedeni vardır. Ancak arkadaş ortamından kaynaklanan nedenler bunların başında gelmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2015, 15). Nitekim Cansever (2013, 198)'e göre de ergenler okul sonrasında dijital oyunlarla vakit geçirebilmektedir. Böyle bir durumda ergenler arkadaş ortamından dışlanmamak adına da dijital oyunlara katılabilmektedir. Nitekim ergenlik dönemi bireylerin beğenilme ve toplumsal takdir görme eğilimlerinin önemli ölçüde yükseldiği dönemler olarak öne çıkmaktadır. Ancak yine de her dijital oyun oynayan ergenin dijital oyun bağımlısı olduğunu anlamı çıkarılmamalıdır. Bağımlılık olarak adlandırılabilmesi için zamanın önemli bir bölümünü alması ve hem bireyin özel hayatını hem de ailesi

olan ilişkilerini olumsuz etkilemesi gerekmektedir. Ayrıca bağımlılıkta bağımlı olunan şeyin bireyden uzaklaştırılması sonucunda ergenlerde yoksunluk psikolojisi de görülmektedir (Horzum, 2011, 23).

Dijital oyun bağımlılıkları ergenlerin aile ve arkadaş ilişkilerinde de sorunlara neden olmaktadır. Nitekim anne baba tutumları dijital oyun bağımlılığını etkilerken dijital oyun bağımlılığı bu ilişkilere ve benlik saygısına zarar verebilmektedir. Nitekim dijital oyunlara ergenlerin sosyalleşmelerini engelleyebilmektedir. Sosyalleşme sorunu yaşayan ergen ise toplumsal hayattan uzaklaşabilmektedir.

Bu bağlamda bu araştırmada da dijital oyun bağımlılığının anne baba tutumu ve benlik saygısı ile olan ilişkisi incelenmektedir. Bu noktada araştırma beş bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde araştırma problemi, araştırmanın önemi ve amacı gibi başlıklara yer verilmiştir. Araştırmanın ikinci bölümünde ise konuya dair kavramsal çerçeve sunulmaktadır. Bu bölümde ilgili alanda yapılmış öne çıkan başka çalışmalara da yer verilmektedir. Ayrıca ikinci bölümde dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörlere ve aile ilişkilerine kuramsal olarak yer verilmektedir. Araştırmanın üçüncü bölümünde çalışmanın hangi araştırma yöntemi ekseninde nasıl planlandığı ifade edilmektedir. Sonraki bölümde ise toplanan veriler bulgular olarak analiz edilmektedir. Beşinci ve son bölümde ise sonuç bölümü yer almaktadır.

BİRİNCİ BÖLÜM

1.1. Problem Durumu

Anne baba ilişkileri sadece çocukluk döneminde değil ergenlik döneminde önemli ve etkili bir şekilde devam eden bir olgu olarak öne çıkmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı da ergenlik döneminin önemli sorunlarından biridir. Bu bağlamda ilgili sorun aile ilişkilerini doğrudan bir şekilde etkilemektedir. Nitekim ergenlerin yaş aralığındaki eğitim dönemi önemlidir. Anne baba ve ergen ilişkileri ailenin genel durumunu ve ergenin de kişisel gelişimi etkilemektedir.

Nitekim ergenlerin hayatında eğitim ve ailesel etmenler etkili olduğu gibi oyun kavramı da teknoloji ile birlikte dönüşerek etkisinin artırmaya ve değiştirmeye başlamıştır. Bu bağlamda birçok evde hem eğitim hem de diğer ihtiyaçlar için internet bağlantıları bulunmaktadır. Bu durumda interneti üzerinden online oynanan oyunların oynanması da kolaylaşmaktadır. Nitekim dijital oyun bağımlılığı sadece ev dışında oynanan oyunlardan oluşmamaktadır. Evde internetin varlığı da bu durumun tetikleyici bir unsur olarak öne çıkmaktadır. Evdeki her birey istediği zaman dijital oyuna ulaşabilmektedir.

Bu bağlamda ilgili literatür incelendiğinde hem diğer oyunların hem de dijital oyunların ergenlerin gelişimindeki ve eğitimindeki etkilerine yönelik çalışmalar göze çarpmaktadır. Bu bağlamda ilgili araştırmalarda dijital oyunların olumlu ve olumsuz özelliklerine değinilmektedir. Nitekim sadece ilgili literatür üzerinden değil sosyal hayatta da dijital oyunlara yönelik alanlar her geçen gün artmaktadır. Dijital oyunlara yönelik yapılan turnuvalar, yeni oyunlar ve teknikler birçok farklı platformda öne çıkmaktadır. Ayrıca dijital oyunlara yönelik uluslar arası turnuvalar ve e-spor etkinlikleri dahi düzenlenmektedir. Bütün bu yönelimler ise dijital oyun bağımlılığının da tetikleyici unsuru olabilmektedir (Uslu, 2015, 23). Özellikle ergenlerin hayatında dijital oyunlar ve dijital oyun bağımlılığı daha da etkili bir şekilde görülebilmektedir.

Bu bağlamda bu araştırmanın temel problemini de “Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığın Anne Baba Tutumu ve Benlik Saygısı İle İlişkisi Nasıl değişmektedir? problemi oluşturmaktadır. Bununla birlikte bu temel probleme bağlı olarak aşağıdaki alt problemlere de yanıt aranmaya çalışılmıştır.

- a) Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı seviyeleri ne durumdadır?
- b) Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı sosyo-demografik özellikler bakımından (evde internetin ya da bilgisayarın olma durumuna, ebeveynlerin eğitim düzeylerine, cinsiyete göre değişmekte midir?
- c) Dijital oyun bağımlılığı ergenlerin benlik saygısı üzerindeki ilişkisi nasıl değişmektedir?

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı “ergenlerde dijital oyun bağımlılığın anne baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisini” incelemektir. Çalışma bu amaç bağlamında ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarının seviyelerini de tespit etmeyi amaçlamaktadır. Ayrıca dijital oyun bağımlılıklarının ailesel etkilerinin yanı sıra ergenlerin benlik saygılarına olan etkilerinin de incelenmesi amaçlanmaktadır. Bununla birlikte çalışmanın bir diğer alt amacını da ergenlerdeki dijital oyun bağımlılığına ailenin verdiği tepkiler ve bu bağımlılıktaki rolüdür. Ayrıca araştırmanın kavramsal çevresi bölümünde de dijital oyunların tarihsel gelişimi, bileşenleri gibi hususlarda incelenmektedir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Ergenlik dönemi her birey için önem taşıyan bir gelişim dönemi olarak öne çıkmaktadır. Nitekim bu dönemde her birey için hem fiziksel hem sos-psikolojik gelişimler adına önemli olgular yer almaktadır. Ayrıca bu dönemde ebeveynler tutumu da ergen gelişimini psikolojik olarak belirleyebilmektedir. Ergen gelişimini etkileyen dışsal öğelerden birini ise oyun oluşturmaktadır. Nitekim oyun kavramı çocukluktan itibaren insan hayatında giren bir olgudur. Ancak bilimin ve teknolojinin gelişmesiyle oyun kavramı da dijital bir hal almıştır. Dijital oyun bağımlılığı ise modern dönemin etkilerinden bir olarak öne çıkmaktadır (Sezgin, 2016, 23).

Ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığının etkisi sonraki yıllarda da farklı şekillerde görülebilmektedir. Bununla birlikte ergenlerde dijital oyun bağımlılığı birçok etkeni bünyesinde barındırmaktadır. Nitekim eskiden oyun oynamak bir tür sosyalleşme aracı olarak değerlendirilebilirken günümüzde dijital oyunlar üzerinden oyun kavramı sosyalleşme sağlayamamanın yanı sıra yalnızlaşmaya da neden olmaktadır. Bu

bağlamda ergenler üzerine yapılan dijital oyun bağımlılığı arařtırmaları önem arz etmektedir (Onur, 1985, 34; Kulaksızođlu, 1998, 12).

Bununla birlikte anne baba tutumlarının ve benlik saygısına olan etkileri bağlamında da yapılan bu arařtırmanın önemi bulunmaktadır. Nitekim önümüzdeki yıllarda da dijital oyunların çeřitleneceđini söyleyebiliriz. Bu durum ise dijital bağımlılık ve etkileri daha önem kazanmaktadır. Ayrıca Türkiye’de aile toplumun deđer kurumlarından, eksen kurumlarından birini oluřturmaktadır. Bu bağlamda aile toplumsal olarak önemli bir sosyal kurumdur. Ergenlerin ailelerine ailelerin de ergenlere olan etkileri bu bakımdan da önem kazanmaktadır.

Bununla birlikte ilgili literatür incelendiđinde ergenlerin dijital oyun bağımlılıđının aile tutum ve benlik saygısı iliřkisinin incelenmediđi görülmektedir. bu bağlamda arařtırma literatürü tamamlaması bakımından da önem arz etmektedir.

1.4. Arařtırmanın Varsayımları

Arařtırmanın temel varsayımlarını (sayıltılarını) ařađıda yer almaktadır:

1. Arařtırmada veri toplamak için geliřtirilen nicel ölçeklerin ve soruların uzman denetimden sonra ilgili sorunları ölçebilecek nitelikte olduđu varsayılmaktadır.
2. Çalışmanın evreni için seçilen örnekleminin evreni temsil ettiđi varsayılmaktadır.
3. Örnekleme yer alan katılımcıların sorulara içtenlikle cevap verdiđi varsayılmaktadır.

1.5. Arařtırmanın Sınırlılıkları

Arařtırmanın sınırlılıkları ařađıda sıralanmaktadır:

1. Arařtırma, çalışma için geliřtirilen nicel toplama araçlarıyla ve bu araçlardan elde edilen verilerle sınırlıdır.
2. Arařtırma örneklem grubunda yer alan öğrenciler ile sınırlıdır.
3. Ayrıca arařtırma ergenlerde dijital oyun bağımlılıđın anne baba tutumu ve benlik saygısı ile iliřkisini inceleme amacıyla sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Dijital oyun bağımlılığı: “sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve kompulsif düzeyde kullanması ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edememesi” dir. (Lemmens vd, 2009).

Anne-baba tutumu : Çocuklara karşı geliştirilen fiziksel, psikolojik ve sosyal davranışların bütününe anne baba tutumu olarak tanımlanmaktadır (Koç, 2015).

Benlik saygısı: bir bireyin kendini kişisel ve bütünsel olarak kabul etmesinin ve onaylamasının ifadesi şekline tanımlanmaktadır (Leory, 1996). Bu bağlamda benlik saygısı bir yönüyle bireylerin kendilerinden memnun olma durumunu ifade etmektedir. (Uyanık ve Akman, 2004).

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE

2.1. Oyun Kavramı

Literatür incelendiğinde birden fazla oyun tanımına rastlanılmaktadır. Bu durumun en önemli sebeplerinden birini oyunların toplumsal özelliklerinden dolayı farklılaşmaları oluşturmaktadır. Bununla birlikte tanım farklılaşmalarının bir diğer sebebi ise değişen sosyal şartlar ve teknoloji oluşturmaktadır. Nitekim teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyun kavramı da bambaşka boyutlara ulaşan bir olgu olarak öne çıkmaya başlamıştır.

Tarihsel süreç içerisinde birçok araştırmada araştırmacılar tarafından oyun kavramına yönelik tanımlar geliştirilmiştir. Comenius için oyun çocukların öğrenmelerinde ve eğitimlerinde önemli bir araçtır. Quantilianus'a göre ise oyun çocuğa verilecek olan eğitimlerden birini teşkil etmektedir. Aristoteles'e göre ise oyun bir çocuğa geleceğe hazırlayan olgudur (Eni, 2017, 19).

Huizinga (2015) göre ise oyun, bireylerin tamamen kendi istekleri çerçevesinde yaptıkları gönüllü faaliyetler bütünüdür. Bu bağlamda oyun oynamak isteğe ve boş zamana bağlı bir etkinliktir. Aynı zamanda oyun özgürlüğü hayal gücü ile de birçok farklı şekilde çocuklar tarafından yorumlanabilir. Nitekim çocuklar oyun oynarken kendilerine bir hayal dünyası yaratırlar. Ancak onlarda bu dünyanın hayal ürünü olduğunun çoğu zaman farkındadırlar (Hazar, 2016, 34).

Literatürdeki bir başka oyun tanımı ise "hayal dünyasında yer alan bir beceri denemesi, fantezilerin egemen olduğu yer" olarak ifade edilmektedir (Koçyiğit vd, 2007, 329). Nitekim Kaya (2013, 14)'e göre de oyun çocukların hayal dünyasıyla ilgili olarak farklılaşmaktadır. Oynanan oyunlar ise çocukların cinsiyetine göre değişiklikler göstermektedir.

Nitekim bu konuda literatürde birçok araştırma yapıldığı görülmektedir. Okul öncesinde kız çocuklarının daha çok bisikletle oynamayı sevdiği erkeklerin ise top oynamayı sevindikleri ulaşılan sonuçlardan biridir. Bununla birlikte okula başlayan çocuklarla yapılan bir başka araştırmada erkek çocukların daha kaba oyunlara yöneldiği tespit edilmiştir (Ayan ve Memiş, 2012). Bir diğer yoruma göre ise erkek çocuklar daha

çok yarışma tarzı oyunları oynamaktadır. Oyuna yönelik cinsiyet değişkeni farkının bir diğer nedeni ise toplumsal cinsiyet normlarının etkisinden kaynaklanmaktadır.

Bu tanımlamalardan hareketle sonuç olarak oyun, herhangi bir baskı olmadan tamamen isteyerek hoşça vakit geçirmek adına yapılan kuralı olan ya da olmayan bir şekilde düzenlenmiş, ayrıca çocukların sosyal ve bireysel gelişimlerine katkı sağlayan bir süreç olarak ifade edilebilir. (Eni, 2017, 13).

2.2. Dijital Oyun Kavramı ve Çeşitleri

Bilimin ve teknolojinin gelişmesiyle birlikte eskilerde oynanan oyunlar ile bugün oynanan oyunlar aynı olsalar da mekânlar farklılaşabilmektedir. Bununla birlikte bu oyunlara yeni oyunlarda eklenmektedir. Örneğin eskiden parkta ya da sokakta oynanan oyunlar bugün daha profesyonel olarak kapalı alanlarla oynanmaktadır. Aynı zamanda kahvelerde oynanan kağıt oyunları dâhil olmak üzere artık internet üzerinden oynanabilmektedir. Bu bağlamda sokaklarda oynanan oyunlardan internette oynanan oyunlara doğru bir dönüşüm yaşanmıştır (Kaya, 2013, 90).

Dijital oyun tanımı yapılırken geleneksel oyundan olan farklılıkları da belirtilmelidir. Bu bağlamda dijital oyun daha çok teknolojik araç gereçlerle (bilgisayar, telefon, tablet) ve internet üzerinden oynanması ile geleneksel oyunlardan ayrılmaktadır. Bununla birlikte geleneksel oyunlarda daha çok bedensel ya da fiziksel eylemler ön plana çıkmaktadır. Aynı zamanda bu oyunlarda çoğu zaman kurallarda oynayanlar tarafından belirlenmektedir. Geleneksel oyunlarda, bireylerin yaratıcılığı, kişilerarası iletişimi ve oyunu organize etmesi önemlidir. Bu açıdan geleneksel oyun bireylerin bedensel, bilişsel, toplumsal gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Hazar vd, 2017, 179).

Dijital oyunları ise joystick, bilgisayar, klavye gibi aygıtlarla oynanan bir oyun olarak tanımlayabiliriz. Bununla birlikte dijital oyunlarda kurallar ağ sistemleri tarafından belirlenmektedir. Geleneksel oyunlar birçok mekân da ve zaman oynanabilirken dijital oyunlar dijital ve internet ortamlarında oynanabilmektedir. Bu bağlamda dijital oyunları teknolojik gereçlerle oynanan oyun olarak da tanımlayabiliriz. Nitekim literatürde incelendiğinde video oyunları, bilgisayar oyunları kavramlarının

dijital oyun kavramı yerine kullanıldığı görülmektedir (Kirriemuir ve Mcfarlene, 2007, 6).

Bu bağlamda Kirriemuir (2002)'a göre dijital oyun tanımlamalarında aşağıda ifade edilen ortak oynama biçimleri yer aldığı görülmektedir.

- Gameboylar ya da gameboya benzeri diğer gereçler üzerinden oynanan oyunlar
- Laptop, bilgisayar ya da Macintosh kullanılması
- İnternet kafelerde yer alan atariler ve playstation lar üzerinden
- Televizyona bağlanarak kurulan oyun konsolları
- Televizyona bağlı olan, uydu veya abonelik sistemleri üzerinden erişebilen programları kullanarak,
- Tablet, akıllı telefonlar gibi elektronik aygıtlar kullanılarak oynanan oyunlardır.

Bu tanımlardan hareketle dijital oyunlara farklı parametler ekseninde türlere ayrılabilir. Bu bağlamda oynandığı alana göre; akıllı telefon oyunları, bilgisayar oyunları ve konsol oyunları olarak kategorize edilebilir. Bununla birlikte tek ya da iki kişilik oyunlar olarak ayrılabilir. Ancak dijital oyunlar en çok da oyunların temalarına göre ayrışmaktadırlar (Akın, 2012, 25).

Dijital oyunlar bir başka kategorizasyon da ise strateji oyunları, aksiyon oyunları ve beceri oyunları olarak sınıflandırılmaktadır. Beceri ve aksiyon oyunları kategorisi adı altında; dövüş oyunları, spor oyunları, yarış oyunları, labirent oyunları ve karışık oyunlar bulunmaktadır. Strateji kategorisinde ise; rol oynama oyunları, şans oyunları, eğitsel ve çocuk oyunları, çok kişilik oyunlar, savaş oyunları ve macera oyunları yer almaktadır. Bu bağlamda beceri oyunlarının daha çok psiko motor beceri gerektirdiğini buna rağmen strateji oyunlarının bilişsel çaba gerektirdiğini aktarabiliriz (Solak, 2012, 24).

Literatürdeki bir başka sınıflama ise simülasyon oyunları, strateji oyunları, spor oyunları, yarış oyunları, ağ oyunları, aksiyon oyunları, rol oyunları ve macera oyunları olarak sekize ayrılmaktadır (Burak, 2013, 62). Bununla birlikte bir başka kategorize sisteminde bu türlere şiddet oyunları, eğitsel oyunlar, yapboz oyunları gibi oyunlar da eklenmektedir (Şahin, 2016, 34).

Prensky (2001)'e göre sekiz farklı dijital oyun çeşidi bulunmaktadır:

- Aksiyon Oyunları: aksiyonları diğer oyunlara göre daha yoğun tercih edilmektedir. Bu oyun türünde oyuncuların refleksleri önem kazanmaktadır. Bu tür oyunlarında sürekli bir mücadele yapılmaktadır. İz sürme oyunlarını, nişan alma silah oyunlarını, labirent oyunlarını bu kategoride ifade edebiliriz. (Topşar, 2015, 47; Öz, 2009, 38; Akbay, 2015, 29).
- Macera oyunları: bu oyun türü dijital oyun türlerinin en eskilerindedir. Bu oyunlardaki temel amaç sistemin verdiği görevi tamamlayarak ilerlemektir (Köse, 2013, 51).
- Dövüş oyunları: bu oyun türünde oyuncu bir karakter seçer ve sistemin ya da yine kendi belirlediği bir başka kullanıcı ile oyun üzerinden dövüşerek puan kazanır. Bu oyun türü eskiden çok popülerken günümüzde eski popüleritesini kaybetmiştir (Topşar, 2015, 47).
- Bulmaca oyunları: bu oyun türünde kullanıcılardan karşısına çıkan sorunları çözmesi beklenmektedir. Her bir adım bir başka yeni soru çözülerek ilerleme sağlanır. Ayrıca bu oyunlarda deneme yanılma yoluyla da ilerlemeler sağlanmaktadır (Köse, 2013, 51).
- Rol oynama oyunları: bu oyunlarda oyuncular bir tür periye ya da başka bir role bürünmektedir. Yaratılan karaktere uyan roller birlikte savaşan oyuncular belirli bir öyküyü takip ederler. Bu oyuna World of Warcraft oyunu örnek verilebilir (Bilgin, 2015, 31).
- Similasyon oyunları: bu oyunda diğer oyunlardan olduğu gibi belirgin bir hedef bulunmamaktadır. Oyunun ilerleme ara yüzlerini ise kullanıcıların tercihleri belirlemektedir. Oyuncu kumda oynar gibi, ara yüzde bulunan malzemelerle yeni bir şeyler inşa eder, bir makineyi kullanır veya insanların hayatlarını yönlendirir. Hikâye, kişinin oyun sırasında sergilediği eylemler sonucunda şekillenmektedir. Bu oyun tarzına verilebilecek en iyi örnekler "Simcity Buildit" ve The Sims oyunlarıdır (Topşar, 2015, 47).
- Spor oyunları: bu oyun hem ergenler hem de daha büyük ya da daha küçükler için sıklıkla tercih edilmektedir. Bu oyun bireysel oynanabildiği gibi grup olarak da oynanabilmektedir. Rakip takımla maçlar yapılan bu oyunda bir sezonluk

daha uzun modlarda da oyunlar oynanabilmektedir. Bu oyun türünde FIFA ve NBA ya da PES oyunları öne çıkmaktadır.

- Strateji oyunları: bu oyun türünde oyuncular genellikle büyük dijital yapıları yönetirler. Bu büyük dijital yapılar ordular ya da devletlerden oluşmaktadır. Diğer ordularla savaşan ve devletin günlük ilişkilerini düzenleyen oyuncuların bu oyunlarda iyi bir strateji geliştirmesi gerekmektedir.

Bu dijital oyunlardan başka literatür incelendiğinde öne çıkan diğer dijital oyun türleri ise şunlardır.

- Eğlence oyunları: internet üzerinden bu oyunlar okey ve diğer kağıt oyunlarından oluşmaktadır.
- Görev oyunları: bu oyunlarda oyuncular sistemin kendilerine verdiği görevleri yerine getirerek ilerlerler. Polisiye nitelikte de olan bu oyunlar çoğu zaman karşıya çıkan engeller yok edilir.

2.3. Dijital Oyunların Tarihsel Gelişimi

Dijital oyunların tarihsel gelişimi incelendiğinden öncelikle video ve konsol oyunları karşımıza çıkmaktadır. Bu bağlamda geliştirilen ilk dijital oyunun Tennis for two adlı oyunun olduğu görülmektedir. Bu oyunda masa tenisi oyununun bir tür basit bir simülasyonu yapılmıştır. Ayrıca ilk video oyunu da 1962 yılında Spacewar adlı bir başka oyundur (Say, 2016, 26).

Dijital oyunlardan olan ilk jetonla oynanan oyun olarak ise Computer Space adlı oyun ortaya çıkmıştır. Bu oyun klasik jetonla oynanan bir tür atari oyunudur (Say, 2016, 19).

1972 yılına gelindiğinde ise dijital oyunlar bakımından televizyona bağlanarak oynanan ilk oyun geliştirilmiştir. Bu oyun aynı zamanda ticari olarak televizyona satılan ilk oyundur. Oyunun adı ise pong'dur. Kısa zaman içinde kendi dönemi içinde 19000 kişiye yayılmış olan oyun günümüzde üç boyutlu oyunlara dönüşmüştür (Erboy, 2010, 37).

Dijital oyunların hızlı gelişimi ise bilgisayarların yaygınlaştığı 80'li yıllara tekabül etmektedir. Bu bağlamda space invaders adlı oyun ile birlikte ciddi bir yayılma

söz konusu olmuştur. Bununla birlikte ilgili oyun ilk dijital savaş oyunu olma özelliğini de taşımaktadır. bu oyunun tutulması yine buna benzer oyunların yapılması sürecini tetiklemiştir (Günay, 2011, 25).

“Türkiye’nin dijital oyunlar ile 1980 yılında tanıştığı bilinmektedir. Bu dönemde yaşayan bireyler renkli televizyon, video ve atari çılgınlığı yaşamıştır. Çoğu ilde “atari salonları” açılmış ve bu atari salonları yüzünden kişiler bağımlı hale gelmiştir. Sonraki senelerde ise farklı oyun konsolları, bireysel bilgisayarlar ve fiyatı ucuza mal edilen oyun cihazlarının yaygınlaştığı bildirilmiştir. Bilgisayarın geniş kitlelere yayılmasıyla 1990’lı yıllarda “internet kafeler” açılmıştır” (Say, 2016: 27).

Yapılan dijital oyunların ise daha çok erkeklere uygun olduğu ve şiddet içerdiği sonuçlarına ulaşılmıştır. Bu bağlamda ilgili oyunları daha çok erkekler tercih etmektedir. Bu bağlamda Iwatani tarafından kızların da dijital oyunlara katılımı adına pac-man adlı oyun tasarlanmıştır. Pac-man dan sonra Donkey kong adlı oyunun da piyasaya sürülmesiyle Amerika’da 5 milyar dolarlık dijital oyun aksamaları satışı gerçekleştirilmiştir (Günay, 2011, 26).

Dijital oyunların zararlı etkileri ise 1981 yılında ilk defa gündeme gelmeye başlamıştır. Nitekim bu yıllarda bir öğrenci hiç okula gitmeden aralıksız olarak 16 saat boyunca defender aldı dijital oyunu oynayarak rekor kırmıştır. Bu süre zarfında okula da gitmeyen öğrenci dijital oyunların zararlarını gündeme getirmiştir. Bu olaydan daha sonra buna benzer birçok sorun daha yaşanmaya devam etmiştir.

Tetris adlı oyunun keşfi ile birlikte bilgisayarlar üzerinden oynanan oyunlar bir anlamda ikinci planda kalmaya başlamıştır. Bu oyundaki amaçlar sistemin gönderdiği verileri aralıksız dizmek ve silmektir. Tetris oyunu diğer bir yönüyle süre karşı oynanmaktadır. Bu bağlamda çabuk karar verebilmeyi gerektirmektedir (Günay, 2011, 27).

1990 yılında ise süper mario adlı oyunun piyasaya girmesiyle bir başka devrim gerçekleşmiştir. Nitekim bu oyun en çok satan oyun olmayı başarmıştır. Bu oyundaki temel amaç ise kaçırılan prensesi kurtarmaktır. Yine oyun sırasında toplanan altınlarda puan kazandırmaktadır. 1997 yılında ise internet üzerinden ve çok oyuncuyla oynanan ultima adlı oyun ortaya çıkmıştır. Bu oyun da ciddi anlamda beğeni sağlamıştır.

Aşağıda verilen detaylar dijital oyunların gelişimini rakamlar üzerinden ifade etmektedir (Hazar, 2016, 68):

- Güncel olarak candy crush saga adlı oyun 500 milyondan daha fazla kişi tarafından oynanmaktadır. Bu oyun daha çok cep telefonu ve tabletler aracılığıyla oynanmaktadır.
- Aynı şekilde angry bird adlı oyunda 450 milyondan daha fazla kullanıcıya ulaşmış durumdadır.
- Genel olarak toplamda dijital oyunlar 1 milyardan daha çok insan tarafından oynanmaktadır.
- Xbox Kinect adlı oyun gerci sadece 2 ayda sekiz milyondan daha fazla satabilme başarısını sağlamıştır.
- Ayrıca dijital oyunları oynayanların yaş aralığı her geçen gün daha da küçülmektedir.

2.4. Bağımlılık ve Türleri

İnsan fiziksel bir organizma olarak yaratılışı gereği mutlu olmayı ve haz almayı istemektedir. Bu bağlamda insanlar acıdan kaçarlar ve hazzla yönelirler. Ancak bu hazzla yöneliş psikolojik bir bağımlılığa dönüşmeye başlamasıyla sorunlar oluşmaya başlamaktadır.

Bağımlılığın oluşturduğu en temel sorunlardan birini ulaşmadaki kolaylık oluşturmaktadır. Nitekim haz nesnesi olarak kabul edilen her neyse ona ulaşan bağımlı tatmin sağlar. Ancak niteliksel hazlara ulaşmak uzun zaman ve sabır gerektirdiğinden insanlar tarafından daha çok nicel hazla tercih edilmektedir. Bu durum ise bağımlılığı tetiklemektedir. Kitap, okumak ya da bir okuldan başarı ile mezun olmak da insana haz vermektedir. Ancak bu hazlara ulaşabilmek zaman ve sabır gerektirmektedir. Alınan hazzı sürekli olarak işlemek ve yapmaya devam etmek bir noktadan sonra denetimi insanın elinden çıkarabilmektedir. Bu durumda ortaya bağımlılık kavramı çıkarmaktadır (Dinç, 2017, 24).

“Bağımlılık; bireylerin kullandığı nesnelere veya yaptığı davranışlar üzerinde denetimini kaybetmesi ve onsuza yaşamına devam edememesidir. Başka bir deyişle

kullanımda ve eylemlerde bireyin kendi iradesi devreden çıkar ve birey dilese de dilemese de bağımlı kullanım ve eylemleri sürdürmeye devam eder” (Eker, 2016, 36). Bununla birlikte bağımlılık insanların tüm vaktini bağımlı olunan nesne etrafında geçirmesiyle sonuçlanmaktadır. Bu bağlamda insanlar asosyal bireyler haline gelebilmektedir.

Bağımlılığın bir başka tanımı ise nesnelere aynı maddelerin herhangi bir tedavi amacı olmaksızın sıklıkla kullanılması anlamıdır. Ayrıca bireysel bu maddeleri kullanarak bir müddet sonra zihinsel olarak reddetse de organik olarak vücudu isteyecektir. Bu durumda zihinsel ve organik bağımlılık insanı birey olarak ele geçirmektedir. İnsanlar bağımlı oldukları nesnelere ulaşabilme adına suç dahi işleyebilmektedirler (Kurtaran, 2008, 20).

Özellikle maddesel bağımlılıkta terk edildiği takdirde vücutta olumsuz reaksiyonlar olabilmektedir. Bu durum ise bağımlılığın terk edilmesini daha da zorlaştırmaktadır. Nitekim bağımlılık, insanlara karşı ekonomik, maddi ve manevi olarak fayda sağlamamasına rağmen ısrarla devam ettirilen hem fiziksel hem de duygusal bir dürtü olarak tanımlanabilmektedir (Ünsal, 2016, 22).

Bağımlılığın en önemli özelliklerinden birini de devamlılığın oluşturmaktadır. Bu bağlamda istek ilk başlarda bireyin kendi arzusu ile oluşsa da devam eden süreçte bireyin iradesi etkin altına girmektedir. Ancak bağımlılık günümüzde ortaya çıkan yeni bir durum da değildir. Sadece çağın getirdiği yenilikle ışığında bağımlılığın çeşitlerinin arttığının söyleyebiliriz. Bağımlı olan kişiler bağımlılık nesnelere kullanarak bir şekilde kendilerini hem zihinsel hem de fiziksel olarak uyuşturmaktadır. Bu şekilde de hayatın sorunların uzaklaştıklarını düşünmektedirler (Günüç, 2009, 14).

Eker (2016)’e göre bağımlılık tanımının oluşmasında aşağıdaki kriterler ifade edilmektedir.

- İnsanların ruhsal, fiziksel ve ekonomik olarak sorunlar yaşasa da halen ilgili maddeyi ya da bağımlılık nesnesine devam etmesi
- Bağımlılık eylemine karşı kendi iradesine kaybetmesi ve bunun farkında olarak ya da olmayarak bağımlılığa devam etmesi

- Kullanılan madde miktarının ve bağımlılıkta geçirilen sürenin her geçen gün daha da uzaması
- Zamanın büyük bölümünün bağımlılık nesnesi ile birlikte geçirilmesi
- Bağımlılığın bırakılması ya da aksatılması durumunda bağımlı kişilerde öfke ve saldırganlık davranışlarının belirmesi
- Bağımlılık neticesinde kişinin diğer işlerini aksatması.

Bağımlılık kavramının içerisinde kişilerde oluşan fiziksel ve psikolojik sorunları da barındırmaktadır. Nitekim bağımlı olan insanlarda fiziksel olarak hareket eksikliği, zayıflama ve görme bozuklukları tespit edilmektedir. Bununla birlikte zihinsel olarak da hayal görme, stres, duyuların eşiklerinde azalma vs gibi problemler gündeme gelmektedir. Aynı zamanda bağımlı insanların duygularını kontrol edemediği, takıntılı oldukları, hiperaktivite ve öğrenme güçlüğü gibi sorunlarda olmaktadır. Bununla birlikte bağımlı bireyler sosyal olarak aileleriyle sorunlar yaşayabilmektedir (Balak, 2016, 19).

Literatür incelendiğinde bağımlılık kavramı tanımı üzerinden bağımlılık türlerini farklı şekilde ifade edilebilmektedir. Bu araştırmada bağımlılık türleri iki başlık altında incelenmektedir. Dijital bağımlılık ise bir başka başlıkta ifade edilecektir.

Madde Bağımlılığı

WHO (Dünya sağlık örgütü)'ya göre madde bağımlılığı Zararlı olan birçok değişik psikoaktif maddenin uzun süre kullanılması olarak ifade edilmektedir. Psikoaktif maddelerin uzun süreli kullanılması sonucunda madde bağımlılığı oluşmaktadır. Madde bağımlılığı insanların vücutlarına karşı iradelerinin kaybolmasına neden olmaktadır (Sulak, 2015, 29).

Bununla birlikte madde bağımlılığı denilince her ne kadar akla ilk gelen esrar, alkol ya da bonzai gibi uyuşturucular gelse de çay, kahve gibi gündelik ihtiyaçların da bağımlılığı olabilmektedir (Hazar, 2014, 18).

Madde bağımlısı olan bireyler ilgili maddeyi alamadığında ya da dozajını uygun da olsa almadığında fiziksel ve psikolojik sorunlar yaşamaya başlarlar. Örneğin terleme, öfke ve duygularını kontrol edememe sorunları baş gösterebilmektedir (Aslan, 2011, 22). Bu bağlamda madde bağımlılığın tanımı içinde bu belirtiler önem kazanmaktadır.

Nitekim bireyler maddeyi azatlığında ya da bıraktığında terleme, duygularını kontrol edememe gibi sorunlar yaşamıyorsa bağımlılık demek yanlış bir tanımlama olacaktır (Taşkent, 2010, 13).

TBM (2016, 4)'ye göre ise madde bağımlı denilebilmesi aşağıdaki sorunların son 12 ayda tespit edilmiş olması gerekmektedir.

- Kullanılan madde miktarının, aynı etkiyi sağlamak amacıyla giderek artırılması
- Madde kesildiğinde ya da azaltıldığında fiziksel ve ruhsal yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması
- Madde kullanımını denetlemek ya da bırakmak için gösterilen çabanın sürekli boşa çıkması
- Maddeyi sağlamak, kullanmak ya da bırakmak için çok fazla zaman harcanması
- Sosyal, mesleki ve kişisel etkinliklerin madde kullanımı nedeni ile azaltılması ya da tamamen bırakılması
- Fiziksel ya da ruhsal sorunlara yol açmasına rağmen madde kullanımına devam edilmesi
- Kişinin tasarladığından daha fazla madde kullanması

Eylemsel Bağımlılık

Eylemsel bağımlılık literatürde davranışsal bağımlılık olarak ifade edilmektedir. Ayrıca eylemsel bağımlılık maddesel bağımlılığın ön plana çıkmasından dolayı arka plan da kalmıştır. Ancak bu eylemsel bağımlılığın ve sorunlarının önüne geçmemelidir. Maddesel bağımlılığın hayvanlar üzerindeki deneyler üzerinde çalışması kolaylığı da madde bağımlılığı çalışmalarına hız verilmesini sağlamıştır (Dinç, 2017, 24).

Eylemsel bağımlılığın birçok alt türü sayılabilmektedir. Nitekim dijital oyun bağımlılığı da eylemsel bağımlılığın bir alt türü olarak değerlendirilmektedir. Bununla birlikte internet bağımlılığı, seks ya da alışveriş bağımlılığı da eylemsel bağımlılık arasında sayılabilmektedir. Madde bağımlılığında olduğu bu tür eylem bağımlılıkları da engellenmezse sorunlu davranışlara yol açmaktadır (Özgen, 2016, 19).

Eylemsel bağımlılıkta bireyler pasif olabildiği gibi hareketli de olabilmektedir. Örneğin televizyon bağımlılığında pasif olan bağımlılar dijital oyunlarda fiziksel olarak daha aktif olabilmektedirler (Dinç, 2017, 29).

Eylemsel bağımlılıkta da madde bağımlılığı da olduğu gibi benzer psikolojik sorunlar oluşabilmektedir. Ancak yine de eylemsel bağımlılığın maddesel bağımlıktan ayrıldığı noktalar bulunmaktadır. Bunları şu şekilde ifade edebiliriz.

- Eylemsel bağımlılıkta bağımlı olunan duruma göre kişilerin rutini farklılaşmaktadır. Oysa madde bağımlılığında çoğu zaman madde olarak tek ise de farklı maddeler olabilmektedir.
- Bu durumda madde bağımlılığı birden fazla maddeye karşı gösterilebilmektedir. Ancak eylemsel bağımlılık çoğu zaman tek bir eyleme ya da davranışa olmaktadır. Bu durumda bonzai bağımlısı olan bir birey esrar ya da kokain gibi maddelerinde bağımlısı olabilmektedir. Oysa çoklu eylemsel bağımlılık pek görülen bir durum değildir.
- Eylemsel bağımlılığı bulunan bireylerin psikolojik takıntılı davranışları geliştirdiği görülmektedir.
- Aynı zamanda eylemsel bağımlılığı bulunan insanlar madde bağımlılarına göre daha çok hastalığı kabullenip tedavi isteyebilmektedirler (Has, 2015, 26).

Bağımlılık ve eylemsel bağımlılık üzerine araştırmalar yapan Griffiths (2013)'e göre bağımlılığın bir takım kriterleri bulunmaktadır. Bu kriterler nüksetme, çatışma, yoksunluk, duygu durum değişiklikleri, dikkat çekme ve tolerans geliştirmedir.

2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık kavramı dijital oyunların keşfiyle birlikte bu alan doğrudan kayma göstermiştir. Nitekim bugün sokak oyunlarının yerini önemli ölçüde dijital oyunlara bırakmıştır. Bu bağlamda küçük çocukların bile birer cep telefonu bulunmakta ve bu varlıkta dijital oyunu tetiklemektedir. Bununla birlikte erken çocukluk döneminde dahi ebeveynler çocuklarına tablet ve telefonlar üzerinden oyunlar oynatabilmektedir (Köksal, 2015, 27).

Griffiths (2005)'e göre dijital oyunlar hangi bağlamlarda ifade edilirse edilsin uzun süre oynandığından bir tür bağımlılığa dönüşmesi muhtemel tehlikeye

dönüşebilmektedir. Lemmens vd (2009)'ne göre dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynayan bireylerin kontrolü sağlayamaması ve sorunlar yaşadığı bilse de oyunları oynamaya devam etmesi olarak tanımlamaktadırlar.

APA (2013) (Amerikan psikiyatri birliği)'da dijital oyun bağımlılığını tanımlayan kurumlar arasındadır. Ancak APA dijital oyun bağımlılığını internet bağımlılığı altında tanımlamaktadır. Bu tanımlama ise DSM-5 (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5)' te yer almaktadır.

Literatürde birçok kriter belirlemeleri olmasına rağmen Griffiths (2005)'in dijital oyun bağımlılığının tespitinde aşağıdaki sorulara cevaplar verilmesi gerektiği öne çıkmaktadır.

- “Neredeyse her gün oyun oynar mı?”
- “Uzun süreler video oyunu oynar mı?”
- “Heyecan ve coşku duymak için mi oyun oynar?”
- “Oyun oynamadığında huzursuz, rahatsız ve dengesiz olur mu?”
- “Oyun oynamak için sosyal ve sportif faaliyetlerinden fedakârlık eder mi?”
- “Ödevini yapmak yerine oyun oynamayı mı tercih eder?”
- “Oyun oynadığı süreleri azaltmayı deniyor fakat başaramıyor mu?” dir.

Griffiths (2005)'e göre bu soruların minimum olarak dördüne evet cevabı veren kullanıcılar dijital oyun bağımlısı olarak adlandırılabilir.

Dijital oyun bağımlılığı konusunda ülkemizde çalışma yapan TBM ile birlikte birde Yeşilay bulunmaktadır. Yeşilay Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi'ne göre ise dijital oyun bağımlılığı belirtile şu ilkeler ışığında belirtilmektedir (Doğruluk, 2017, 54):

- Öncelikle bu bağımlılıkları olan bireyler sosyal ilişkilerinde sorun yaşamaya başlarlar.
- Süreç içinde bireyler fiziksel sorunlar baş göstermeye başlar. Örneğin, uykusuz kalma ya da odaklanma sorunları gibi.

- Bağımlı bireyler çevresindeki insanlarla sosyal ilişkiler geliştirmek yerine oyunu tercih eder
- Dijital oyun başarılarını gerçek hayattaki başarılar ile kıyaslarlar
- Aileleri ile sosyal ilişki sorunları yaşayabilmektedirler ayrıca sosyal bir yalnızlaşma sorunu yaşanabilmektedir
- Bağımlı bireyler dijital oyundan uzaklaştıkça kendilerini psikolojik olarak rahatsız hissetmeye başlarlar.
- Ayrıca bilgisayar ya da dijital araç ve gereçlerden uzun süre uzak kaldıklarında rahatsızlık hissederler.

2.6. Aile ve Dijital Oyun Bağımlılığı

Değişen ve gelişen teknoloji birçok şey gibi insan iletişim biçimlerini de etkilemektedir. Ailelerin çocuklarla kurdukları iletişim, dijital oyun bağımlılığını yaratması muhtemel sorunlarını tetikleyici olabildiği gibi önleyici de olabilmektedir. Nitekim internet ve dijital oyunlarla bir tür yalnızlık yaşayan ergenlere kurulan sosyal iletişim becerileri öne çıkmaktadır (Çalışkan ve Özbay, 2015).

Bununla birlikte aile ilişkileri dijital oyun bağımlılığını tetikleyen bir unsur olabilirken aynı iletişim dijital bağımlılığı engelleyici bir unsur da olabilmektedir. Nitekim ebeveynlerin önemli bir kısmı teknoloji anlamında okuryazar değildir ve çocukları doğrudan ve keskin bir şekilde teknolojik aletlerde uzak tutmaktadırlar. Bu baskıcı tutumlar ve ilişkiler tam tersi şekilde neticeler verebilmekte ve ergenler dijital oyunların bağımlısı olabilmektedir. Bu bağlamda ailelerin ergenlerle kurduğu iletişim son derece önemli bir hale gelmektedir (Yiğit, 2017, 28).

Özellikle ergenlik döneminde ailelerin çocuklarıyla kurduğu iletişime dikkat etmeleri gerekmektedir. Ergenlere daha çok demokratik bir şekilde ve rehberlik edici mahiyet de ilişkiler geliştirilmelidir (Arriaga, 1999; Ohlin ve Tonry, 1958). Nitekim bu yönde yapılan akademik çalışmalar göstermektedir ki; aşırı ihmalkâr ya da aşırı tutucu ailelerin çocuklarının demokratik ailelerin çocuklarına göre internet bağımlısı olma durumları daha yüksek çıkmıştır. (Ayas ve Horzum, 2013).

Sonuç olarak bir aile ortamı çocuğun sosyalleşme imkânı bulduğu ilk sosyal alan olarak öne çıkmaktadır. Ergenler ve çocuklar üzerinde etkileri olan aile kurumu bu etkisini doğru bir şekilde kullanarak dijital oyun bağımlılığını tetikleyici bir unsur

olmamalı tam tersi böyle bir durum vuku bulduğunda engelleyici olabilmelidir. Bu ise aile fertlerinin doğru tutum sergilemesine bağlıdır.

2.7. Dijital Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler

Dijital oyunlara olan bağımlılığı yükselten faktörler oyuncuların kendilerinden kaynaklanmaktadır. Bu bağlamda oyunda ilerleyen kullanıcılar bu durum karşısında motive olup oyuna devam etmek istemektedirler. Bu devam etme isteği de bağımlılığı tetiklemektedir. Bununla birlikte Yee (2006) dijital oyunlara bağlanmaya yükselten ve oyuncuları motive eden faktörleri oyuna dalma, sosyal ve başarı olarak üç grupta incelemektedir.

Bağarı Faktörü

- Oyundaki ilerleme: oyun oynarken sanal ortamda kazanılan puanlar, altınlar ya da aşama olarak ilerleme
- Mekanik: oyunun temel mekaniğini çözen kullanıcılar aynı oyun içinde çok daha rahat ilerlerler.
- Yarışma isteği: oyunu oynayan diğer oyuncularla girilen rekabet ortamı ve mücadele duygusu

Sosyal Faktörler

- Sosyalleşme: buradaki sosyalleşme suni bir sanal sosyalleşmede olsa oyuncular diğer oyuncularla sohbet ederler.
- İlişki: aynı oyunu çevrimiçi oynayan oyuncular farklı şehirlerde yaşıyor olsalar da sanal bir ilişki yaşarlar.
- Ekip çalışması: oyunu oynarlarken diğer paydaşlarla birlikte yardım alarak ekip çalışması yapmak

Oyuna Dalma Faktörü

- Keşif: her oyunda bir sonraki aşama bilinmediğinden oyuncular bir sonraki aşamayı geçip keşfetmek isterler.

- Rol yapma: birçok oyunda oyuncular kendi karakterlerini yaratabilmektedirler. Bu bağlamda hayal edilen karaktere gerçek hayatta olmak istediği kişiye bürünebilmektedirler.
- Özelleştirme ve kontrol: oyunun fiziksel özelliklerini ve grafiklerini kendine göre şekillendirme imkânının olması.
- Gerçeklerden kaçınma: gündelik hayatın gerçek olan acılarından ya da streslerinden kaçınma

2.8. Dijital Oyunların Ergenler Üzerindeki Etkisi

Dijital oyun bağımlılığının en büyük etkilerin genellikle ergenler üzerinde görülmektedir. Bu durumun ilk sebebi ergenlerin yoğun bir şekilde dijital oyunlara yönelmesidir. İkincisi ise bu dönem hem fiziksel hem de mental olarak gelişimin hızlandığı bir dönem olmasından kaynaklanmaktadır.

Dijital oyunlar neredeyse her ülkede var olan bir durum olara öne çıkmaktadır. Bu bağlamda küreselleşmenin de etkisiyle farklı ülkelerde de yaşansa da ergenler üzerinde benzer etkiler gösterebilmektedir. Ancak ülkesel sosyolojik farklılıkların etkilerin yönünü farklılaştırabileceği de unutulmamalıdır.

Bununla birlikte yapılan çalışmalarda Tayvan, G. Kore ve Çin gibi ülkelerde dijital oyun, ergenler için önemli bir sorun olarak öne çıkmaktadır. ABD’de de yapılan bir başka çalışmada da ergenlerin neredeyse tamamının dijital oyunlar oynadığını ve bu ergenlerin %15’inin de dijital oyun bağımlısı olduğunu göstermektedir (İlgaz, 2015, 16).

Ergenleri dijital oyun bağımlılığına iten sebeplerin araştırıldığı bir başka araştırmada ise elde edilen neticeler şöyle sıralanmaktadır (Wan ve Wen, 2013):

- Ergenler eğlenmek ve boş zamanını değerlendirmek için oyun oynarlar.
- Ergenler duygularıyla (can sıkıntısı, öfke gibi) baş edebilmek için oyun oynarlar.
- Ergenler hayatın gerçeklerinden uzaklaşmak için oyun oynarlar.
- Ergenler kişilerarası ve sosyal ihtiyaçlarının giderilmesi için oyun oynarlar.
- Ergenlerin başarılı olma ihtiyacı vardır.
- Ergenler heyecan ararlar ve meydan okuma gereksinimleri vardır.

- Ergenlerin üstün olma duygusu, bazı şeyleri denetim altına alma arzuları ve kendilerine güvenmeye ihtiyaçları vardır. Bu gereksinimlerini oyunlarla karşılarlar.
- Ergenler oyunun olmadığı bir hayatı sıkıcı olarak değerlendirmektedir.
- Ergenler, gerçek hayatlarında yapamadıklarını oyunlarda yapabilmektedir. Böylece zayıf yönlerini örtbas ederler ve kendilerini tatmin ederler.
- Ergenler, diğer insanlarla ilişki kurma ihtiyacını çevrimiçi oyunlar sayesinde giderebilmektedir.

Ancak dijital oyunların ergenler üzerinde sadece olumsuz etkilerinden de bahsedilmemelidir. Nitekim dijital oyunlar ergenlerin sorun çözme becerilerinin yükselmesine ve yaratıcılığın artmasını sağlamaktadır (Kar, 2015, 49). Bununla birlikte Kaplan (2016, 29)'a göre de dijital oyunlar ergenlere zihinsel beceriler sağlamaktadır. Ayrıca eğitim alanında da dijital oyunlarda faydalanılmaktadır. Bu bağlamda konu tekrarlarında ya da eksik olan konular dijital materyallerle eğlenceli hale getirilerek eğitim öğretim imkânı sağlanabilmektedir (Akbay, 2015, 30).

Ancak dijital oyunların getirdiği olumlu etkilerin yanında olumsuz etkileri daha fazladır. Bu bağlamda uzun süre oynanan dijital oyunlar ciddi sağlık sorunlarında neden olmaktadır. Bel ve omurilik sorunları bunların başında gelmektedir (Musluoğlu, 2016, 29).

Dijital oyunlarda geçirilen zamanın uzamasıyla ergenlerin ciddi anlamda gerçek bir sosyalleşme sağlayamadıkları ve yalnızlaştıkları görülmektedir (Kırcaburun, 2017, 20). Bu bağlamda ergenler gerçek hayatın sorunların kaçarak ve sorumluluk almak istemeyerek de dijital oyunlara yönelebilmektedir. Bu durumda ergenlerde depresyon ve stres belirtilerinin arttığı görülmektedir (Çoruh, 2004, 19).

Ergenlerin oynadıkları dijital oyunların önemli bir kısmını şiddet oyunları oluşturmaktadır. Şiddet oyunlarının oynanması ise ergenlerin zihinde şiddeti basit ve anlaşılır hale getirebilmektedir. Bu durumda ergenler şiddetin yaratacağı olumsuz sonuçları da ön göremez hale gelmektedirler (Aydın, 2011, 54). Nitekim Ulum (2016, 30)'a göre de “şiddet içeren dijital oyunları bireylerde; fiziksel tepkileri arttırmakta,

saldırganlık toleransını arttırmakta, saldırganlık hissini arttırmakta, saldırgan eylemleri arttırmakta ve sosyal eylemleri azaltmaktadır”

2.9. Benlik Saygısı Kavramı

Benlik saygısı kavramı benlik kavramı ile ilişkili olan bir kavramdır. Nitekim benliğin onaylanıp onaylanmama durumu benlik saygısı kavramını ifade etmektedir. Benlik saygısı; bireylerin kendi benliklerini bir öz eleştiriye tabi tutması sonucunda gelinen noktada kendi benliklerini onaylaması durumunu olarak tanımlanmaktadır (Cüceloğlu, 2005, 33).

Bununla birlikte benlik saygısı bireyin kendini görmek isteği yer ile mevcut yeri arasındaki farkın değerlendirilmesi olarak da tanımlanmaktadır (Pişkin, 2003, 100). İnsan hayatın boyunca devam eden benlik saygısı değişebilen ve etkilere açık bir durum olarak görülmektedir. Benlik saygısı hem kişinin başarmak üzere harekete geçtiği işlerde örneğin okul ya da işteki başarı durumuna değerlendirilebilirken hem de kişinin hayatında önemli bir yeri olan otoritelerin örneğin rol model alınan kişilerin ya da ailenin görüşü gibi değişkenler üzerinden analiz edilmektedir (Harter, 1990, 111).

Ergenlik döneminde benlik saygısı ise daha çok fiziksel özellikler ve bedensel imaj üzerinden belirlenmektedir. Bu bağlamda beden özellikleri benlik saygısına etki etmektedir (Kaner, 2000, 20). Ergenlik döneminde bedensel ve fiziksel özellikler ile birlikte benliğin bir bütünlük arz etmesi önem kazanan bir diğer olgu olarak öne çıkmaktadır. Nitekim ergenlik döneminde bireylerin benmerkezci tavırları zirve yapmaya başlamaktadır.

Bununla birlikte zihinsel işlevlerinin de ön plana çıkmasını isteyen ergenler bir tür mükemmeliyetçilik duygusu yaşarlar. Ayrıca bu dönemde ergenler için toplumdan beğeni görmek ve onaylanmak da önemli bir durum olarak öne çıkmaktadır. Dijital oyunlarda ergenlerin kendi gruplarında kabul görmelerini sağlayan bir durum olmaktadır. Nitekim ergenler arasında oynanan bu oyunlardaki başarı ergenlerin kendi grupları arasında kabul görmelerini de sağlayabilmektedir. İşte böyle bir durumda ergenlerin kişisel karakterlerinin bir bütün arz etmesi gerekmektedir. Karakteri oturan bir genç toplumu ya da arkadaş gruplarının ötesinde kendi şahsi karakterini ve isteklerini ortaya koyabilecektir (Kılıç vd, 2007, 305).

Kendi benlik saygısını kendi ölçüleri üzerinden değerlendirebilen insanlar da toplumun ya da grubun onayını alabilmek adına kendi değerlerinden ödün vermezler. Bütüncül bir kendilik ve güvenilir bir düzenleyici sistemi olmadan ergenliğe giren gençler için bu daha da güç olacaktır. Ailelerin ergenlere yönelik davranışları ve tutumları benlik saygıları açısından da önem kazanmaktadır. Nitekim ailelerin ergenler üzerindeki söylemleri etkilidir. Bu söylemler ergenlerin benlik saygılarını etkileyen önemli bir olgudur.

2.9.1. Benlik Saygısını Etkileyen Faktörler

Benlik saygısı her yaşta farklı değişkenler tarafından etkilere maruz kalmaktadır. Bu bağlamda birçok araştırma yapılmış ve ölçekler geliştirilmiştir. Robins, Hendin ve Trzesniewski (2001) tarafından geliştirilen araştırmanın detaylarında benlik saygısının çeşitli kişilik özellikleriyle ilgili olduğu görülmüştür (akt. Mete, 2018)

Ergenlik döneminde ise yaşanan karakter krizleri benlik saygısını kuvvetlendirmektedir (Erikson, 1959, 14). Ergenlik döneminde değişen dünya algısı benlik saygısı değerlendirmelerini de belirlemektedir. Bu dönemde başkasına ya da topluma uyma onların beğenisi ve onayını kazanma önem kazanmaktadır. Bununla birlikte bedensel imaj ve bakım benlik saygısını etkileyen etmenlerden biri olarak öne çıkmaktadır.

Akademik başarı benlik saygısının boyutlarından birini oluşturmaktadır. Örneğin kadınların akademik becerileri not tutma özellikleri erkeklere göre daha iyi durumdadır. Ancak benlik saygısı için ya da akademik benlik saygısı için aynı durum söylenememektedir. Bu bağlamda erkeklerin akademik benlik saygısı daha yüksektir (Stetsenko vd, 2000; Weiss, Kemmler, Deisenhammer, Fleis-chhacker ve Delazer, 2003).

Benlik saygısının bir diğer boyutunu ise aile oluşturmaktadır. Ailesel ilişkilerin kadın benlik saygısı ve depresyon düzeyleri üzerinde önemli bir etkisi vardır. Ancak benzer düzeyde bir etki erkeklerde görülmemektedir (Colarossi ve Eccles, 2000). Bununla birlikte, aile değişkeni hem olumlu hem de olumsuz sonuçlar doğurabilir. Nitekim ergenlerde aile baskı ya da desteği farklı şekillerde etkili olmaktadır.

Daha öncede ifade edildiği üzere ergenlik döneminde benlik saygısının en önemli faktörlerinden ve boyutlarından birini de sosyal kabul görme teşkil etmektedir (Leary ve Downs, 1995). Sosyal olarak toplumsal ve gruptan kabul göremeyen insanların benlik saygısı düşük seviyede kalabilmektedir.

Kişisel memnuniyette benlik saygısının boyutlarından bir diğerini oluşturmaktadır (Stringer, Reynolds ve Simpson, 2003). Bu durumda insanlar kendi yaptıkları işlerden tatmin olmalıdırlar. Aksi takdirde benlik saygısı bir ergen olarak sorunlar oluşabilmektedir. Dolayısıyla ailelerde öğretmenlerde ergenlerin yeteneklerini doğru etüt etmelidirler. Yeteneği ve becerisi ekseninde iş yapan insanlar hayattan zevk alacak daha da önemlisi başarılı olarak benlik saygısı sorunu yaşayamayacaktır. (Gadzella ve Williamson, 1984).

Mutlu olan ve isteği yönde duygulanımlar sağlayan ergenler de daha doğru benlik saygısı geliştirebilirler. Nitekim depresyon ve stresi düşük insanlar daha doğru bir şekilde benlik saygısı oluşur. Bu durumda akademik çalışmalara göre ergenlik döneminde kızların erkeklere göre daha kolay depresyon yaşadıkları görülmektedir. (NolenHoeksema, 2001; Twenge ve Campbell, 2001). Böyle bir durumda ergenlerin ailelerine ve öğretmenlerine benlik saygısı açısından önemli görevler düşmektedir.

Bununla birlikte dijital oyunların benlik saygısı geliştirecek bir argüman olmadığına da ergenlerin ikna edilmesi önemlidir. Nitekim dijital oyunlarda sağlanan başarıların ergenlerin benlik saygılarını etkilediği görülmektedir. Ancak benlik saygısı devam eden psikolojik bir süreç olarak ilerleyen zamanlarda dijital oyun gibi bir sosyal kabul olmayacaktır. Dolayısıyla ileri yetişkinlik ya da genç yetişkinlik dönemlerinde de benlik saygısının doğru ilerlemesi ergenlik dönemindeki başarılarla bağlı olarak gelişmektedir.

2.10. Ebeveyn Ergen ĞliĖkisi

Ergenlerin psiko-sosyal gelişiminde ebeveynleriyle kurdukları ilişkiler son derece önemlidir. Nitekim bu ilişkilerin istenen gibi sağlıklı olmama durumunda ebeveynlerin anti sosyal davranışlar sergilediği görülmektedir (Wissink, Dekovic ve Meijer 2006).

Bununla birlikte ebeveynlerin ergenlerle kurdukları ilişkiler kötüleştikçe ergenlerin duyuşsal ve davranışsal anlamda yaşadığı sorunlarda yükselmektedir (Wang, Liu ve Wang 2013). Ergenlerin ebeveynlerinin kendilerini anlamadığını düşünerek sürekli olarak arkadaş gruplarıyla sosyal paylaşımlar yaparlar. Bu bağlamda ergenler giderek yalnızlığa doğru itilirler. Bu durum ise dijital oyun bağımlılığına davetiye çıkarabilmektedir. Nitekim dijital oyun bağımlılığına itilen ergenler arkadaş ya da akran gruplarının onayını alabilmek adına ilgili oyunlarda başarı sağlama adına yoğun zaman harcarlar. Harcanan sürenin uzamasıyla birlikte ise bağımlılık oluşmaya başlamaktadır.

Hojat (1982)'a göre de yapılan araştırmalarda ergenler anne babalarının kendilerine yeterince zaman ayırmadıklarını ifade etmişlerdir. Bununla birlikte ergenler anne babalarının kendilerini anlayamamasından da sıkıntı duymaktadırlar. Bu durumda ergenler beklendikleri desteği ailelerden göremeyebilmektedirler. Nitekim Uruk ve Demir (2003)'e göre de ergen yalnızlığının önemli bir boyutunun aile olduğu tespit edilmiştir. Bu bağlamda ailelerin ergenlerle kurdukları ilişkilerin olumlu olması ise ergenlerin kişisel ilişkilerinde sorunlar yaşamamasını sağlamaktadır (Batıgün ve Say, 2015).

Ebeveynlerin ergenlerle kurdukları ilişkilerin kötü olmasının yarattığı bir diğer sonuç ise davranışsal boyutta ortaya çıkmaktadır. Bu davranışsal boyuttan ise en çok öfke davranışı öne çıkmaktadır. Nitekim ergen, ailesinden yeterli ilgiyi görememesi durumunda öfke davranışları sergilemektedir (Avcı ve Güçray, 2010).

Sonuç olarak ergenlerin ailelerinden alamadıkları psikolojik doyumu başka yerlerde özellikle de akran gruplarında aradığı görülmektedir. Bu grupların onayını alabilme adına ise ilgili grubun yaptığı şeyleri yaparlar. Bu şeylerin başında ise dijital oyunlar gelmektedir.

2.11. Anne-Baba Tutumları

Anne- babaların ergenlere ya da genel olarak çocuklarına karşı gösterdikleri tutumlar birçok şekilde farklılaşmaktadır. Bu tutumlar öne çıkanları şu şekilde özetleyebiliriz:

- Otoriter Anne Baba Tutumu: bu tutumu benimseyen aileler çocuklarının kendi isteklerine göre değil anne baba isteklerine göre hareket etmesini beklerler. Bu

tutumda çocuklara karşı fiziksel ya da duygusal şiddet de kullanılabilir. Bu tutuma maruz kalan ergenler ise güvensiz bir karakter gelişimine neden olurlar (Erkan ve Kaya, 2005).

- Koruyucu tutum: bu tutumu benimseyen aileler çevreden sürekli olarak tehlike geleceğini düşünürler. Bu düşünce ise onları koruyucu tutuma iter. Çocuklar büyüse de bu tutum devam eder. Dolayısıyla aşırı hassasiyet ergenleri de rahatsız eder.
- İzin veren tutum: bu tutumda ergenler ile aile arasındaki ilişkiler zayıftır. Çünkü aileler ergenlerin işlerine karışmaz. İzin almak istediklerinde de geri çevirmez ve denetlemez.
- Mükemmeliyetçi tutum: aileler çocuklarının sürekli başarılı olmasını isterler. Bu başarı ile çevrelerine kendi çocuklarını örnek gösterirler. Ancak çocuklarının başarılı olmasını ve hata yapmamasını isterler. Bu istek ise ergenler üzerinde baskı yaratmaktadır. Bununla birlikte ergenler kendi istekleri doğrultusunda da gelişim sağlayamazlar (Aydın, 2002).
- Demokratik tutum: bu tutumda ergenlere karşı sınırsız özgürlük yoktur. Ancak ergenlerin isteklerine göre yönlendirilmesi önemlidir. Demokratik tutum ergenlerle kurulacak olan ilişkilerde öne çıkmaktadır (Kulaksızoğlu, 1998).

2.12. ilgili Çalışmalar

Dijital oyun bağımlılığı konusunda hem yerel anlamda literatürde hem de yabancı literatürde birçok araştırma bulunmaktadır. Bu araştırmalardan öne çıkanlarını şöyle sıralayabiliriz.

Çakmen (2004) yaptığı araştırmasında öğrencilerin bağımlılıklara olan eğilimlerinde anne baba tutumları incelemiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin bağımlılık eğilimleri ile aile tutumları arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki gözlemlenmiştir. Bu bağlamda ailelere önerilen tutum daha demokratik davranışlar ve ilişkiler geliştirmeleri olmuştur.

Gentile vd (2011)'nin yaptığı araştırmada da dijital oyun bağımlılığı kavramı incelenmiştir. Bu araştırmada dijital oyun bağımlılığına etki eden depresyon ve okul

başarısı değişkenleri de analiz edilmiştir. İki yıl süren çalışmada 3034 ergenin dijital oyun bağımlılığına dönüşen davranışları sonrasında depresyon, kaygı, sosyal fobi gibi etkenlerin yükseldiği gözlemlenmiştir. Bağımlılığı düşen ergenler ise bu sosyal fobilerden süreç içinde kurtulmuşlardır.

Drummond ve Sauer (2014) tarafından yapılan araştırma ise örneklem bakımından geniş bir yelpazeye sahiptir. Nitekim bu araştırma 2009 yılında PISA araştırmasına katılan toplam 192.000'den daha fazla öğrencin verilerini analiz etmektedir. Araştırmada ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları ise dersleri arasındaki ilişkiler değerlendirilmiştir. Dijital oyunlarda harcanan zamanların okul başarısını beklendiği kadar etkilemediği ortaya çıkmıştır.

Lamborn, Mounts, Steinberg ve Dornbusch (1991), Maccoby ve Martin tarafından 1983'de yapılan çalışmada ise aile tutumlarının ergenlere olan etkisi incelenmiştir. 14 ve 18 yaş aralığındaki ergenlerin davranışlarındaki aile tutumları incelenmiş ve sonuç olarak; demokratik tutum sergileyen ailelerin çocuklarının diğerlerine göre daha öz güvenli olduğu ortaya çıkmıştır.

Barnett vd (1997)'nin yaptıkları araştırmaya ise toplam 229 ergen katılımı sağlanmıştır. Bu çalışmada öğrencilere dijital oyunlarla ilgili tecrübelerini yazmaları istenmiştir. Ergenlere dört farklı oyun türü hakkında fikirler sorulmuştur. Fikir alınan oyunlar bilgisayar oyunları, tv oyunları, macera oyunları ve elde oynanan oyunlardır. Bu araştırma özelinde hafta da bir iki saatten daha fazla oynanan oyunlar sık oynanıyor kategorinde değerlendirilmiştir. Bu sonuçlara göre erkeklerin daha sık oyun oynadığı görülmüştür. Bununla birlikte erkeklerin daha çok şiddet ve spor içerikli oyunlar tercih ettikleri gözlemlenmektedir.

Johansson ve Gotestam (2004) ise dijital oyun bağımlılığına çalışmalarını Norveç'te yapmışlardır. Bu araştırmada da dijital oyun bağımlısı olanların önemli bir kısmının erkek ergenler olduğu görülmektedir.

Donati vd (2017)'lerinin yaptıkları araştırmada da dijital oyunlardaki bağımlılık ve oyunların çeşitlilikleri değerlendirilmektedir. Yapılan bu çalışma neticesinde de erkek ergenlerin kızlara göre daha yoğun dijital oyun oynadıkları gözlemlenmiştir. Bununla birlikte dijital oyunlara harcanan süre ve geçirilen zaman yükseldikçe bağımlı olma ihtimal, ve korelasyonu da yükselmektedir.

Aksel (2018) tarafından ise “Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi” başlıklı bir yüksek lisans tez çalışması yapılmıştır. Nicel bir teknik ile yapılan bu araştırmadan elde edilen sonuçlara göre ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığının ergenlerde şiddet eğilimini etkilemektedir.

Eni (2017) tarafından yapılan bir başka yüksek lisans çalışması ise Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi başlıklı çalışmadır. Araştırmada liseli ergenlerin daha çok gündelik yaşamın sıkıntısından kaçmak için dijital oyunlara yöneldiği görülmektedir. Böyle bir durumda ailelere de ciddi görevler düşmektedir. Diğer araştırmalarda görüldüğü üzere bu araştırmada da erkeklerin kızlara göre daha yüksek seviyede dijital oyun oynadıkları görülmektedir. Ayrıca ergenlerin aile eğitim seviyeleri yükseldikçe dijital oyun oynama süreleri de azalmaktadır. Yine bu veriye bağlı olarak gelir seviyesi yükseldikçe de dijital oyun bağımlılığı düşmektedir. Ailelerin tutumu bakımından değerlendirildiğinde ise aile tutumlarının demokratik tutumu benimsedikleri zaman dijital oyunlara yönelim seviyesi düşmektedir.

Yiğit (2017) ise Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi başlıklı bir başka yüksek lisans tezi yapmıştır. Bu araştırmada ise bir önceki araştırmanın eksine neticeler ortaya çıkmıştır. Nitekim bu araştırmaya göre dijital oyun araçlarına kolaylaştığı sosyo-ekonomik seviyeler yükseldikçe bağımlılık oranı yükselmektedir. Bu araştırmada da dijital oyun bağımlılığını önlemede aile faktörü vurgulanmaktadır. Araştırma yöntemi bakımından ise hem nicel hem de nitel veriler kullanılmıştır. Çalışmada ilk olarak çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri belirlenmiş ardından dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen çocuklar ile dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen çocukların aile yaşantıları incelenmiştir. Araştırma sonucunda çocuklarına daha az ilgili gösteren ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlısı olma riski yükselmektedir. Bununla birlikte aşırı tutucu olan ailelerin de dijital oyun bağımlısı olma potansiyeli yükselmektedir.

Literatürdeki bir başka çalışma ise Irmak ve Doğan (2015)’nin “Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış” adlı yapmış olduğu araştırma

makalesi çalışmasıdır. Bu araştırmada da dijital oyun bağımlılığın bir tür psikolojik ve psikiyatrik rahatsızlık olarak incelenmeye başlanması ifade edilmektedir.

Aktaş (2018) ise Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlık ve saldırganlıkla ilişkisi başlıklı bir tez çalışması yapmıştır. Bu çalışmanın örneklemini 889 kişi oluşturmaktadır. Nicel yaklaşımla yapılan bu araştırmada dijital oyun bağımlılığı ile internet bağımlılığı birbirlerini tetikleyen ilişkiler olarak tespit edilmiştir. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığı olan ergenlerde psikolojik saldırganlık arasında da pozitif yönde bir korelasyon gözlemlenmiştir. Bu bağlamda psikolojik sağlık ise dijital oyun bağımlılığına paralel olarak düşmektedir.

Musluoğlu (2016) tarafından yüksek lisans araştırması ise “15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi” başlığı ile yapılmıştır. Bu araştırma 164 öğrenci örneklemini ile yapılmıştır. Araştırma sonucunda internette ve dijital oyunlarda günlük 5 saat ve daha fazla zaman geçiren katılımcıların kaygı, kaçınma ve YİYE toplam puan (ölçekten yüksek puan alma güvensiz bağlanma anlamına gelmektedir) değişkeninde diğerlerine göre, ortalamalarının yüksek olduğu görülmektedir. Bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiştir.

İlgili literatürde sadece akademik araştırmalar yer almamaktadır. Nitekim dijital oyun bağımlılığı sosyal bir sorun olduğundan dernek ya da resmi kurumları ilgilendirmektedir. Bu bağlamda aile ve sosyal politikalar bakanlığı tarafından yapılan “Dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği çalışmayı sonuç raporu” (2017) yayınlanmıştır. Yapılmasında birçok uzmanın yer aldığı bu araştırmaya göre ailelerin tutumu önemli bir rol oynamaktadır. Araştırma sonucunda ailelere ergenlere iyi iletişim kurması önerilmektedir. Bununla birlikte ailelerin ergenlerle kaliteli zaman geçirme adına tavsiyeleri bulunmaktadır. Ergenlerin başka faaliyetlere kaydırılması ve yeteneklerini keşfetmeleri için fırsatlar sağlanmalıdır. Nitekim dijital oyunlarda geçirilen süreler pek ala spor ya da sanat faaliyetlerinde de geçirilebilmektedir. Enerjisini bu faaliyetlere harcayan ergenlerin dijital oyunlara yönelme ve bağımlı olma riski de düşecektir.

3. YÖNTEM

3.1. Veri Toplama Aracı

Araştırmada veri toplama aracı olarak dört bölümden oluşan anket formu kullanılmıştır. Anket formunun ilk bölümünde öğrencilerin cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, kardeşler arasındaki sırası, ailenin gelir düzeyi, anne ve baba öğrenim düzeyi, spor dalıyla uğraşma durumu, uğraşılan spor dalı, boş zaman hobisi olma durumu, uğraşılan boş zaman hobisi, ilköğretim diploma notu bilgilerinden oluşan kişisel bilgi formu yer almaktadır.

Anket formunun ikinci bölümünde Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilen ve Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçeye uyarlanarak güvenilirlik ve geçerlik çalışmaları yapılan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” yer almaktadır. Ölçek beşli likert tipinde (1: hiçbir zaman, 5: her zaman) seçeneklerinden oluşan 10 madde ve tek boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte elde edilen puanın yüksekliği bireyin dijital oyun bağımlılığının yüksek olduğunu göstermektedir. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı 0,86 olarak tespit edilmiştir.

Anket formunun üçüncü bölümünde Rosenberg (1963) tarafından geliştirilen, Çuhadaroğlu (1986) tarafından Türkçe’ye uyarlanıp güvenilirlik-geçerlik çalışmaları yapılan Rosenberg Benlik Saygısı Envanterinin “Benlik Saygısı” alt ölçeği yer almaktadır. Benlik saygısı alt ölçeğinde dörtlü likert tipinde (1: çok yanlış, yanlış, doğru, 4: çok doğru) 10 madde yer almaktadır. Olumsuz ifade taşıyan 5 madde (m3, 5, 8, 9, 10) ters kodlanarak elde edilen ölçek toplam puanı 10 ile 40 aralığında olup yüksek skorlar, kişinin benlik saygısının yüksek olduğuna işaret etmektedir. Bu çalışmada ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı 0,79 olarak tespit edilmiştir.

Anket formunun dördüncü bölümünde anne ve babaların gösterdikleri tutumu belirleme amacıyla Kuzgun (1972) tarafından geliştirilen ve Eldeleklioğlu (1996) tarafından revize edilen “Anne-Baba tutum Ölçeği” yer almaktadır. Ölçekte beşli likert tipinde (1: hiç uygun değil, 5: çok uygun) 40 madde ve demokratik (m1, 2, 5, 9, 10, 11, 15, 19, 20, 24, 25, 26, 32, 35, 39), koruyucu/istekçi (7, 8, 12, 13, 16, 17, 21, 22, 27, 28, 33, 34, 37, 38, 40) ve otoriter (m3, 4, 6, 14, 18, 23, 29, 30, 31, 36) tutum olmak üzere 3 boyut bulunmaktadır. Bireylerin anne-baba tutumlarını değerlendirdiği ölçekte anne ve babalarının onları eğitirken hangi ifadelerdeki davranışları ne düzeyde sergilediklerine yönelik görüşleri yer almaktadır. Her boyut farklı bir anne-baba tutumu ifade ettiğinden ölçeğin toplam puanı alınmamaktadır. Boyutlarda yüksek puan ilgili anne-baba tutumunun yüksek düzeyde sergilendiği anlamını taşımaktadır. Bu çalışmada alt boyutların Cronbach Alpha katsayıları sırasıyla 0,81 – 0,77 ve 0,73 olarak tespit edilmiştir.

3.2. Verilerin Analizi

Veriler, SPSS (Statistical Package Program for Social Science) 21.0 programı kullanılarak analiz edilmiştir. Öğrencilerin demografik bilgileri frekans ve yüzde tablosu olarak gösterilmiştir. Ölçek puanlarının normallik sınavında Çarpıklık (Skewness) katsayısı kullanılmıştır. Sürekli bir değişkenden elde edilen puanların normal dağılım özelliğinde kullanılan çarpıklık katsayısının (Skewness) ± 1 sınırları içinde kalması puanların normal dağılımdan önemli bir sapma göstermediği şeklinde yorumlanabilir (Büyüköztürk, 2011:40). Yapılan normallik sınavında ölçek ve alt boyut puanlarının normal dağılım gösterdiği tespit edildiğinden puanların cinsiyet, yaş, spor dalıyla uğraşı durumu, boş zaman hobisi olma durumu ve ilköğretim diploma notu değişkenlerine göre karşılaştırılmasında bağımsız iki örneklem t testinden; kardeş sayısı, kardeşler arasındaki sıra, aile gelir düzeyi, anne ve baba öğrenim düzeyi, uğraşılan spor dalı, boş zamanlarda uğraşılan hobi değişkenlerine göre karşılaştırılmasında ANOVA testinden yararlanılmıştır. ANOVA testinde anlamlı farklılık görüldüğünde farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla LSD post hoc testi kullanılmıştır. Ölçek puanları arasındaki ilişki analizinde Pearson korelasyon tekniği kullanılmıştır. Analizlerde güven aralığı %95 (anlamlılık düzeyi $0,05 < p < 0,05$) olarak belirlenmiştir.

BULGULAR

1. Betimsel Bulgular

Tablo 1 'de öğrencilerin demografik özelliklerine göre frekans ve yüzde dağılımı gösterilmiştir.

Tablo 1. Öğrencilerin Demografik Özelliklerine Göre Dağılımı

Demografik Değişken	Gruplar	n	%
Cinsiyet	Kız	96	50,0
	Erkek	96	50,0
Yaş	16 yaş	156	81,3
	17 yaş	36	18,7
Kardeş sayısı	Yok	21	10,9
	1 kardeş	20	10,4
	2 kardeş	67	34,9
	3 ve üstü	84	43,8
Kardeşler arasındaki sırası	İlk çocuk	86	44,8
	2. çocuk	56	29,2
	3 ve sonrası	50	26,0
Aile gelir düzeyi	Düşük	27	14,1
	Orta	146	76,0
	Yüksek	199,9	
Anne öğrenim düzeyi	İlkokul	82	42,7
	Ortaokul	53	27,6
	Lise	41	21,4
	Üniversite	16	8,3
Baba öğrenim düzeyi	İlkokul	59	30,7
	Ortaokul	59	30,7
	Lise	52	27,1
Spor dalıyla uğraşı	Üniversite	22	11,5
	Evet	100	52,1
	Hayır	9247,9	
Uğraşılan spor dalı (N=100)	Futbol	23	23,0
	Basketbol	12	12,0
	Voleybol	13	13,0
	Yüzme	15	15,0
Boş zaman hobisi var mı?	Diğer	37	37,0
	Evet	163	84,9
Boş zaman hobisi	Hayır	29	15,1
	Satranç	11	6,7
	Hayvan besleme	18	11,0
İlköğretim diploma notu	Diğer	134	82,2
	70-84	9147,4	
	85 ve üstü	101	52,6

Araştırmaya katılan 192 öğrencinin %50'si kız, %50'si erkektir. Öğrencilerin %81,3'ü 16 yaşında, %18,7'si 17 yaşındadır. Öğrencilerin %10,9'u tek çocuk, %10,4'ünün 1 kardeşi, %34,9'unun 2 kardeşi, %43,8'inin 3 ve daha fazla kardeşi vardır. Öğrencilerin %44,8'i ilk çocuk, %29,2'si ikinci çocuk, %26'sı 3. ve sonrasıdır. Öğrencilerin %14,1'inin ailesinin geliri düşük, %76'sının orta düzeyde, %9,9'unun yüksek düzeydedir. Öğrencilerin

%42,7'sinin annesi ilkokul düzeyinde, %27,6'sının ortaokul, %21,4'ünün lise, %8,3'ünün annesi üniversite düzeyinde öğrenim görmüştür. Öğrencilerin %30,7'sinin babası ilkokul düzeyinde, %30,7'sinin ortaokul, %27,1'inin lise, %11,5'inin babası üniversite düzeyinde öğrenim görmüştür. Öğrencilerin %52,1'i bir spor dalıyla ilgilenmektedir. Spor dalıyla uğraşan öğrencilerin (N=100) %23'ü futbol, %12'si basketbol, %13'ü voleybol, %15'i yüzme, %37'si diğer spor dallarıyla uğraşmaktadır. Öğrencilerin %84,9'unun boş zaman hobisi bulunmaktadır. Boş zaman hobisi olan öğrencilerin (N=163) %6,7'si satranç, %11'i hayvan besleme, %82,2'si diğer hobilerle uğraşmaktadır. Öğrencilerin %47,4'ünün ilköğretim diploma notu 70-84, %52,6'sının 85 ve üstüdür (Tablo 1).

Tablo 2'de öğrencilerin ölçek ve alt boyutlarının ortalama, standart sapma ve çarpıklık (Skewness) bilgilerinden oluşan betimsel istatistiklerine yer verilmiştir.

Tablo 2. Ölçeklere Ait Betimsel İstatistikler

Ölçek	Alt Ölçek/Boyut	n	Min.	Maks.	\bar{X}	SS	Skewness
DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIGI		192	1,00	5,00	1,91	0,86	0,90
BENLİK SAYGISI		192	13,00	40,00	27,61	5,73	0,55
ANNE BABA	Demokratik Tutum	192	1,00		2,30	0,67	0,05
	Koruyucu/İstekçi Tutum	192	1,00	4,00	2,41	0,62	0,11
TUTUMU	Otoriter Tutum	192	2,20	4,80	3,72	0,70	-0,36

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları $1,91 \pm 0,86$ olarak tespit edilmiş olup ölçekten alınabilecek puan aralığına göre (1-5) öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının düşük düzeyde olduğu söylenebilir (Tablo 2).

Araştırmaya katılan öğrencilerin benlik saygısı puanı $27,61 \pm 5,73$ olarak tespit edilmiş olup ölçekten alınabilecek puan aralığına göre (10-40) öğrencilerin orta düzeyde benlik saygısına sahip olduğu söylenebilir (Tablo 2).

Araştırmaya katılan öğrencilerin algıladıkları anne-baba tutumları puan ortalamalarına göre otoriter tutum ($3,72 \pm 0,70$), koruyucu/istekçi tutum ($2,41 \pm 0,62$) ve demokratik tutum ($2,30 \pm 0,67$) olarak sıralanmaktadır (Tablo 2).

2. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Demografik Özelliklere Göre Karşılaştırılmasına Ait Bulgular

Tablo 3 'te dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin cinsiyetine göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 3. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Cinsiyet	n	X	SS	t	p
Kız	96	1,56	0,71	-6,23	0,000
Erkek	96	2,27	0,85		

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=-6,23$; $p<0,05$). Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları, kız öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir (Tablo 3).

Tablo 4 'te dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin yaşına göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 4. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Yaş	n	X	SS	t	p
16 yaş	156	1,93	0,87	0,43	0,667
17 yaş	36	1,86	0,83		

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin yaşına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 4).

Tablo 5'te dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin kardeş sayısına göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 5. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Kardeş Sayısı	n	X	SS	F	p	Anlamlı Fark
A-Yok	21	2,19	1,06	4,03	0,008	A,C>D
B-1 kardeş	20	1,74	0,87			
C-2 kardeş	67	2,13	0,93			
D-3 ve üstü	84	1,71	0,68			

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin kardeş sayısına göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=4,03$; $p<0,05$). Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD post hoc testi sonuçlarına göre hiç kardeşi olmayan ve 2 kardeşi olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları, 3 ve daha fazla kardeşi olan öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir (Tablo 5).

Tablo 6' da dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin kardeşler arasındaki sırasına göre karşılaştırmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 6. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarıuu Kardeşler Arasındaki Sıraya Göre Karşılaştırılmasıua Ait ANOVA Testi Sonuçları

Kardeşler					
Arasındaki Sıra	n	\bar{X}	SS	F	p
A-İlk çocuk	86	2,05	0,95		
B- 2. çocuk	56	1,89	0,82	2,82	0,062
C-3 ve sonrası	50	1,70	0,68		

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin kardeşler arasındaki sırasına anlan1lı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 6).

Tablo 7' de dijital oyun bağımlılığı puanlarının aile gelir düzeyine göre karşılaştırmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 7. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarıuu Aile Gelir Düzeyine Göre Karşılaştırılmasıua Ait ANOVA Testi Sonuçları

Aile Gelir Düzeyi	n	\bar{X}	SS	F	p	Anlamlı Fark
A-Düşük	27	1,58				
B-Orta	146	1,93	0,84	3,44	0,034	C>A
C-Yüksek	19	2,23	1,07			

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının ailenin aylık gelir düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=3,44$; $p<0,05$). Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD post hoc testi sonuçlarına göre ailesinin aylık geliri yüksek düzeyde olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları, ailesinin aylık geliri düşük düzeyde olan öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir (Tablo 7).

Tablo 8'de dijital oyun bağımlılığı puanlarının anne öğrenim düzeyine göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 8. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Anne Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Anne Öğrenim Düzeyi	n	X	SS	F	e
A-İlkokul	82	1,89	0,85		
B-Ortaokul	53	1,84	0,84		
C-Lise	41	2,03	0,90	0,47	0,705
D-Üniversite	16	2,01	0,91		

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının anne öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 8).

Tablo 9' da dijital oyun bağımlılığı puanlarının baba öğrenim düzeyine göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 9. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Baba Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Baba Öğrenim Düzeyi	n	X	SS	F	e
A-İlkokul	59	1,85	0,87		
B-Ortaokul	59	1,76	0,72		
C-Lise	52	2,01	0,86	2,26	0,082
D-Üniversite	22	2,27	1,08		

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının baba öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 9).

Tablo 10' da dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin bir spor dalıyla uğraşı durumuna göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 10. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Spor Dalıyla Uğraşı Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Spor Dalıyla Uğraşı	n	X	SS	t	e
Evet	100	2,03	0,82		
Hayır	92	1,79	0,89	1,95	0,052

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin bir spor dalıyla uğraşı durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 10).

Tablo 11 'de dijital oyun bağımlılığı puanlarının uğraşılan spor dalına göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 11. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Uğraşılan Spor Dalına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Uğraşılan Spor						
Dalı	n	\bar{X}	SS	F	p	
A-Futbol	23	1,97	0,70	0,18	0,948	
B-Basketbol	12	2,06	0,60			
C-Voleybol	13	2,20	0,91			
D-Yüzme	15	1,99	0,75			
E-Diğer	37	2,01	0,96			

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının uğraşılan spor dalına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 11).

Tablo 12 'de dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisinin olması durumuna göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 12. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Boş Zaman Hobisinin Olması Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Boş Zaman Hobisi						
Var mı?	n	\bar{X}	SS	t	p	
Evet	163	1,92	0,86	0,11	0,912	
Hayır	29	1,90	0,86			

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisinin olması durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 12).

Tablo 13 'te dijital oyun bağımlılığı puanlarının boş zaman hobisine göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 13. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Boş Zaman Hobisine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Boş Zaman						
Hobisi	n	\bar{X}	SS	F	p	Anlamlı Fark
A-Satranç	11	1,62	0,69	7,80	0,001	B>A,C
B-Hayvan besleme	18	2,63	1,09			
C-Diğer	134	1,84	0,80			

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının boş zaman hobisine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=7,80$; $p<0,05$). Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD post hoc testi sonuçlarına göre hayvan besleme hobisi olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları, satranç ve diğer hobisi olan öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir (Tablo 13).

Tablo 14'te dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin ilköğretim diploma notuna göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 14. Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının İlköğretim Diploma Notuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

İlköğretim Diploma Notu	n	X	SS		
70-84	91	1,87	0,91		
85 ve üstü	101	1,95	0,82	-0,59	0,557
				t	p

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin ilköğretim diploma notuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 14).

3. Benlik Saygısı Puanlarının Demografik Özelliklere Göre Karşılaştırılmasına Ait Bulgular

Tablo 15'te benlik saygısı puanlarının öğrencilerin cinsiyetine göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 15. Benlik Saygısı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Cinsiyet	n	X	SS	t	p
Kız	96	27,20	5,44		
Erkek	96	28,03	6,00	-1,01	0,315

Benlik saygısı puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 15).

Tablo 16' da benlik saygısı puanlarının öğrencilerin yaşma göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 16. Benlik Saygısı Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Yaş	il	X	SS	t	p
16 yaş	156	27,65	5,		
17 yaş	36	27,47	5,82	0,16	0,869

Benlik saygısı puanlarının öğrencilerin yaşına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 16).

Tablo 17' de benlik saygısı puanlarının öğrencilerin kardeş sayısına göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 17. Benlik Saygısı Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Kardeş Sayısı	il	X	SS	F	p
A-Yok	21	25,62	4,90		
B-1 kardeş	20	29,65	6,66		
C-2 kardeş	67	27,61	5,88	1,71	0,166
D-3 ve üstü	84	27,63	5,49		

Benlik saygısı puanlarının öğrencilerin kardeş sayısına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 17).

Tablo 18' de benlik saygısı puanlarının öğrencilerin kardeşler arasındaki sırasına göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 18. Benlik Saygısı Puanlarının Kardeşler Arasındaki Sıraya Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Kardeşler	Alt Boyut	Arasındaki Sıra	n	X	SS	F	e
A-İlkçocuk			86	28,05	6,13		
B-2. çocuk			56	26,82	4,69	0,80	0,453
C-3 ve sonrası			50	27,76	6,09		

Benlik saygısı puanlarının öğrencilerin kardeşler arasındaki sırasına anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 18).

Tablo 19'da benlik saygısı puanlarının aile gelir düzeyine göre karşılaştırmasına ait tek yönlü varyans analizi (AN OVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 19. Benlik Saygısı Puanlarının Aile Gelir Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOV A Testi Sonuçları

Aile Gelir Düzeyi	n	\bar{X}	SS	F	p
A-Düşük	27	28,56	6,49	0,58	0,561
B-Orta	146	27,37	5,70		
C-Yüksek	19	28,16	4,83		

Benlik saygısı puanlarının ailenin aylık gelir düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 19).

Tablo 20' de benlik saygısı puanlarının anne öğrenim düzeyine göre karşılaştırmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 20. Benlik Saygısı Puanlarının Anne Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOV A Testi Sonuçları

Anne Öğrenim Düzeyi	n	\bar{X}	SS	F	p
A-İlkokul	82	27,45	5,47	0,09	0,968
B-Ortaokul	53	27,60	6,49		
C-Lise	41	28,00	5,14		
D-Üniversite	16	27,50	6,25		

Benlik saygısı puanlarının anne öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 20).

Tablo 21 'de benlik saygısı puanlarının baba öğrenim düzeyine göre karşılaştırmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 21. Benlik Saygısı Puanlarının Baba Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOV A Testi Sonuçları

Baba Öğrenim Düzeyi	n	\bar{X}	SS	F	p
A-İlkokul	59	27,07	5,81	0,82	0,485
B-Ortaokul	59	27,27	5,15		
C-Lise	52	28,65	6,09		
D-Üniversite	22	27,55	6,19		

Benlik saygısı puanlarının baba öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 21).

Tablo 22'de benlik saygısı puanlarının öğrencilerin bir spor dalıyla uğraşı durumuna göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 22. Benlik Saygısı Puanlarının Spor Dalıyla Uğraşı Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Spor Dalıyla Uğraşı	n	\bar{X}	SS	t	p
Evet	100	28,29	5,84	1,71	0,089
Hayır	92	26,88	5,54		

Benlik saygısı puanlarının öğrencilerin bir spor dalıyla uğraşı durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 22).

Tablo 23 'te benlik saygısı puanlarının uğraşılan spor dalına göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 23. Benlik Saygısı Puanlarının Uğraşılan Spor Dalına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Uğraşılan Sıor Dalı	n	\bar{X}	SS	F	p	Anlamlı Fark
A-Futbol	23	26,48	4,54	3,95	0,005	E>A,B,D
B-Basketbol	12	26,75	5,46			
C-Voleybol	13	28,69	4,01			
D-Yüzme	15	25,47	5,53			
E-Diğer	37	30,92	6,44			

Benlik saygısı puanlarının uğraşılan spor dalına göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=3,95$; $p<0,05$). Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD post hoc testi sonuçlarına göre diğer spor dalları ile uğraşan öğrencilerin benlik saygısı puanları, futbol, basketbol ve yüzme spor dallarıyla uğraşan öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir (Tablo 23).

Tablo 24'te benlik saygısı puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisinin olmasına göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 24. Benlik Saygısı Puanlarının Boş Zaman Hobisinin Olması Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Boş Zaman Hobisi Var mı?	n	\bar{X}	SS	t	p
Evet	163	27,73	5,87	0,66	0,509
Hayır	29	26,97	4,89		

Benlik saygısı puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisinin olması durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 24).

Tablo 25'te benlik saygısı puanlarının boş zaman hobisine göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 25. Benlik Saygısı Puanlarının Boş Zaman Hobisine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Boş Zaman Hobisi	n	\bar{X}	SS	F	p
A-Satranç	11	27,36	6,19		
B-Hayvan besleme	18	28,33	6,73	0,12	0,887
C-Diğer	134	27,68	5,77		

Benlik saygısı puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 25).

Tablo 26' da benlik saygısı puanlarının öğrencilerin ilköğretim diploma notuna göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 26. Benlik Saygısı Puanlarının İlköğretim Diploma Notuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

İlköğretim Diploma Notu	n	\bar{X}	SS	t	p
70-84	91	27,63	5,89		
85 ve üstü	101	27,60	5,61	0,03	0,978

Benlik saygısı puanlarının öğrencilerin ilköğretim diploma notuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 26).

4. Anne-Baba Tutum Puanlarının Demografik Özelliklere Göre Karşılaştırılmasına Ait Bulgular

Tablo 27' de anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin cinsiyetine göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 27. Anne-Baba Tutum Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Cinsiyet	n	\bar{X}	SS	t	p
Demokratik Tutum	Kız	96	2,20	0,73	-2,04	0,042
	Erkek	96	2,39	0,58		
Koruyucu/İstekçi Tutum	Kız	96	2,29	0,66	-2,88	0,004
	Erkek	96	2,54	0,56		
Otoriter Tutum	Kız	96	3,82	0,73	1,95	0,052
	Erkek	96	3,63	0,67		

Anne-babaların demokratik ($t=-2,04$; $p<0,05$) ve koruyucu/istekçi ($t=-2,88$; $p<0,05$) tutumlarına ilişkin öğrencilerin algı puanlarının öğrencilerin cinsiyetine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir (Tablo 27). Erkek öğrencilerin anne-babalarının demokratik ve koruyucu/istekçi tutumuna ilişkin algı puanları, kız öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Tablo 28'de anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin yaşına göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 28. Anne-Baba Tutum Puanlarının Yaş Gruplarına Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Yaş	n	\bar{X}	SS	t	p
Demokratik Tutum	16 yaş	156	2,30	0,67	0,14	0,890
	17 yaş	36	2,28	0,63		
Koruyucu/İstekçi Tutum	16 yaş	156	2,42	0,64	0,26	0,798
	17 yaş	36	2,39	0,55		
Otoriter Tutum	16 yaş	156	3,71	0,69	-0,40	0,690
	17 yaş	36	3,77	0,77		

Anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin yaşına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 28).

Tablo 29' da anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin kardeş sayısına göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 29. Anne-Baba Tutum Puanlarının Kardeş Sayısına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Alt Boyut	Kardeş Sayısı	n	\bar{X}	SS	F	p
Demokratik Tutum	A-Yok	21	2,27	0,58	0,43	0,732
	B-1 kardeş	20	2,46	0,79		
	C-2 kardeş	67	2,29	0,64		
	D-3 ve üstü	84	2,27	0,68		
Koruyucu/ İstekçi Tutum	A -Yok	21	2,39	0,68	0,20	0,895
	B-1 kardeş	20	2,45	0,72		
	C-2 kardeş	67	2,45	0,62		
	D-3 ve üstü	84	2,38	0,59		
Otoriter Tutum	A -Yok	21	3,64	0,73	0,16	0,926
	B-1 kardeş	20	3,72	0,74		
	C-2 kardeş	67	3,72	0,70		
	D-3 ve üstü	84	3,75	0,70		

Anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin kardeş sayısına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 29).

Tablo 30' da anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin kardeşler arasındaki sıraya göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 30. Anne-Baba Tutum Puanlarının Kardeşler Arasındaki Sıraya Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Alt Boyut	Kardeşler		n	\bar{X}	SS	F	p
	Arasındaki Sıra						
Demokratik Tutum	A-İlk çocuk	86	2,31	0,63	0,39	0,675	
	B-2. çocuk	56	2,34	0,69			
	C-3 ve sonrası	50	2,23	0,71			
Koruyucu/ İstekçi Tutum	A-İlk çocuk	86	2,41	0,62	0,19	0,828	
	B-2. çocuk	56	2,45	0,61			
	C-3 ve sonrası	50	2,38	0,65			
Otoriter Tutum	A-İlk çocuk	86	3,75	0,67	0,70	0,499	
	B-2. çocuk	56	3,63	0,70			
	C-3 ve sonrası	50	3,78	0,76			

Anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin kardeşler arasındaki sıraya anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 30).

Tablo 31 'de anne-baba tutum puanlarının aile gelir düzeyine göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 31. Anne-Baba Tutum Puanlarının Aile Gelir Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Alt Bo ut	Aile Gelir		n	\bar{X}	SS	F	p
	Düze i						
Demokratik Tutum	A-Düşük		27	2,13	0,76	1,81	0,166
	B-Orta		146	2,30	0,66		
	C-Yüksek		19	2,50	0,51		
Koruyucu/ İstekçi Tutum	A-Düşük		27	2,24	0,69	1,60	0,204
	B-Orta		146	2,43	0,61		
	C-Yüksek		19	2,56	0,56		
Otoriter Tutum	A-Düşük		27	3,93	0,61	1,40	0,249
	B-Orta		146	3,69	0,72		
	C-Yüksek		19	3,70	0,68		

Anne-baba tutum puanlarının ailenin aylık gelir düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 31).

Tablo 32'de anne-baba tutum puanlarının anne öğrenim düzeyine göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 32. Anne-Baba Tutum Puanlarının Anne Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Alt Borut	Anne Öğrenim		n	\bar{X}	SS	F	e
	Düzeyi						
Demokratik Tutum	A-İlkokul		82	2,36	0,64	2,33	0,075
	B-Ortaokul		53	2,18	0,61		
	C-Lise		41	2,20	0,73		
	D-Üniversite		16	2,62	0,72		
Koruyucu/ İstekçi Tutum	A-İlkokul		82	2,44	0,63	0,59	0,625
	B-Ortaokul		53	2,37	0,63		
	C-Lise		41	2,36	0,64		
	D-Üniversite		16	2,57	0,52		
Otoriter Tutum	A-İlkokul		82	3,71	0,71	2,36	0,073
	B-Ortaokul		53	3,84	0,67		
	C-Lise		41	3,77	0,71		
	D-Üniversite		16	3,32	0,67		

Anne-baba tutum puanlarının anne öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 32).

Tablo 33 'te anne-baba tutum puanlarının baba öğrenim düzeyine göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 33. Anne-Baba Tutum Puanlarının Baba Öğrenim Düzeyine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

		Baba Öğrenim				
Alt Boyut	Düzei	n	X̄	SS	F	e
Demokratik Tutum	A-İlkokul	59	2,32	0,66	0,64	0,590
	B-Ortaokul	59	2,20	0,60		
	C-Lise	52	2,34	0,70		
	O-Üniversite	22	2,39	0,76		
Koruyucu/İstekçi Tutum	A-İlkokul	59	2,36	0,58	0,40	0,756
	B-Ortaokul	59	2,39	0,61		
	C-Lise	52	2,47	0,67		
	O-Üniversite	22	2,48	0,65		
Otoriter Tutum	A-İlkokul	59	3,66	0,73	0,89	0,445
	B-Ortaokul	59	3,82	0,68		
	C-Lise	52	3,75	0,62		
	O-Üniversite	22	3,57	0,86		

Anne-baba tutum puanlarının baba öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 33).

Tablo 34 'te anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin bir spor dalıyla uğraşı durumuna göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 34. Anne-Baba Tutum Puanlarının Spor Dalıyla Uğraşı Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Spor Dalı'yla Uğraşı	n	X̄	SS	t	p
Demokratik Tutum	Evet	100	2,30	0,61	-0,03	0,979
	Hayır	92	2,30	0,72		
Koruyucu/İstekçi Tutum	Evet	100	2,46	0,61	1,11	0,268
	Hayır	92	2,36	0,64		
Otoriter Tutum	Evet	100	3,69	0,73	-0,69	0,492
	Hayır	92	3,76	0,68		

Anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin bir spor dalıyla uğraşı durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 34).

Tablo 35'te anne-baba tutum puanlarının uğraşılan spor dalına göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 35. Anne-Baba Tutum Puanlarının Uğraşılan Spor Dalına Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

Alt Boyut	Uğraşılan Spor		n	X	SS	F	p
	Dalı						
Demokratik Tutum	A-Futbol		23	2,25	0,61	1,26	0,290
	B-Basketbol		12	2,36	0,67		
	C-Voleybol		13	2,63	0,49		
	D-Yüzme		15	2,24	0,69		
	E-Diğer		37	2,21	0,58		
Koruyucu/İstekçi Tutum	A-Futbol		23	2,39	0,63	1,29	0,280
	B-Basketbol		12	2,49	0,64		
	C-Voleybol		13	2,81	0,59		
	D-Yüzme		15	2,42	0,61		
	E-Diğer		372,39		0,57		
Otoriter Tutum	A-Futbol		233,69		0,79	1,13	0,347
	B-Basketbol		12	3,78	0,70		
	C-Voleybol		133,34		0,64		
	D-Yüzme		15	3,90	0,62		
	E-Diğer		37	3,71	0,75		

Anne-baba tutum puanlarının uğraşılan spor dalına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 35).

Tablo 36'da anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisinin olması durumuna göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 36. Anne-Baba Tutum Puanlarının Boş Zaman Hobisinin Olması Durumuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Alt Boyutlar	Boş Zaman Hobisi		n	X̄	SS	t	p
	Var mı?						
Demokratik Tutum	Evet		163	2,31	0,64	0,85	0,394
	Hayır		29	2,20	0,80		
Koruyucu/İstekçi Tutum	Evet		163	2,43	0,61	0,92	0,359
	Hayır		29	2,31	0,67		
Otoriter Tutum	Evet		163	3,72	0,69	-0,05	0,957
	Hayır		29	3,73	0,76		

Anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisinin olması durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 36).

Tablo 37'de anne-baba tutum puanlarının boş zaman hobisine göre karşılaştırılmasına ait tek yönlü varyans analizi (ANOVA) sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 37. Anne-Baba Tutum Puanlarının Boş Zaman Hobisine Göre Karşılaştırılmasına Ait ANOVA Testi Sonuçları

AltBo ut	Boş Zaman		X	SS	F	p
	Hobisi	n				
Demokratik Tutum	A-Satranç	11	2,30	0,65	0,16	0,848
	B-Hayvan besleme	18	2,40	0,61		
	C-Di er	134	2,30	0,65		
Koruyucu/İstekçi Tutum	A-Satranç	11	2,23	0,51	1,00	0,369
	B-Hayvan besleme	18	2,56	0,63		
	C-Di er	134	2,43	0,62		
Otoriter Tutum	A-Satranç	11	3,44	0,71	2,25	0,109
	B-Hayvan besleme	18	3,51	0,63		
	C-Diğer	134	3,78	0,69		

Anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 37).

Tablo 38' de anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin ilköğretim diploma notuna göre karşılaştırılmasına ait bağımsız iki örneklem t testi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 38. Anne-Baba Tutum Puanlarının İlköğretim Diploma Notuna Göre Karşılaştırılmasına Ait t Testi Sonuçları

Alt Bo utlar	İlköğretim Diploma		X	SS	t	p
	Notu	n				
Demokratik Tutum	70-84	91	2,36	0,68	1,31	0,192
	85 ve üstü	101	2,24	0,65		
Koruyucu/İstekçi Tutum	70-84	91	2,48	0,62	1,50	0,135
	85 ve üstü	101	2,35	0,62		
Otoriter Tutum	70-84	91	3,65	0,69	-1,35	0,179
	85 ve üstü	101	3,79	0,71		

Anne-baba tutum puanlarının öğrencilerin ilköğretim diploma notuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 38).

Tablo 39'da ölçek puanları arasındaki ilişkiyi gösteren Pearson korelasyon analizi sonuçlarına yer verilmiştir.

Tablo 39. Değişkenler Arasındaki Korelasyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	2	3	4	5
1. DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	-0,04	0,18*	0,23**	-0,20**
2. BENLİK SAYGISI	1	-0,19**	-0,19**	0,21**
3. Demokratik Tutum		1	0,84**	-0,69**
4. Koruyucu/İstekçi Tutum			1	-0,61**
5. Otoriter Tutum				1

*p<0,05 **p<0,01

Dijital oyun bağımlılığı puanları ile benlik saygısı arasında anlamlı ilişki olmadığı ($p>0,05$) tespit edilmiştir (Tablo 39).

Dijital oyun bağımlılığı puanları ile anne-babanın demokratik ($r=0,18$; $p<0,05$) ve koruyucu/istekçi ($r=0,23$; $p<0,05$) tutumlarına ilişkin algı puanları arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Anne-baba tutumunu demokratik ve koruyucu/istekçi algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı yüksektir (Tablo 39).

Dijital oyun bağımlılığı puanları ile anne-babanın otoriter tutumuna ilişkin algı puanları arasında negatif yönlü ve anlamlı ilişki tespit edilmiştir ($r=-0,23$; $p<0,05$). Anne-baba tutumunu otoriter algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düşüktür (Tablo 39).

Benlik saygısı puanları ile anne-babanın demokratik ($r=-0,19$; $p<0,05$) ve koruyucu/istekçi ($r=-0,19$; $p<0,05$) tutumlarına ilişkin algı puanları arasında negatif yönlü ve anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Anne-baba tutumunu demokratik ve koruyucu/istekçi algılayan öğrencilerin benlik saygısı düşüktür (Tablo 39).

Benlik saygısı puanları ile anne-babanın otoriter tutumuna ilişkin algı puanları arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki tespit edilmiştir ($r=0,21$; $p<0,05$). Anne-baba tutumunu otoriter algılayan öğrencilerin benlik saygısı yüksektir (Tablo 39).

5. SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu araştırmanın amacı ergenlerde dijital oyun bağımlılığın anne-baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisinin incelenmesidir. İlgili alanyazın çalışmaları incelendiğinde bu alanda pekçok araştırmanın yapıldığı bilinmektedir. Örneğin, Erboy ve Akar-Vural'ın 2010 yılında yaptıkları araştırmada, bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler tespit edilmiştir. Araştırmada 4. Ve 5. Sınıf erkek öğrencilerinin kız öğrencilere kıyasla daha fazla bağımlı olduğu tespit edilmiştir. Anderson'ın 2001 yılında yaptığı araştırmada, çocuk ve genç yetişkinlerde şiddet içerikli öğelere sahip oyunların katılımcıların saldırganlık düzeyleri üzerinde pozitif yönlü bir etkiye sahip olduğu ortaya konmuştur. Araştırmada, şiddet içerikli oyunların saldırganlık davranışları üzerindeki etkisinin yanı sıra katılımcıların sosyal ilişki düzeylerini de olumsuz yönde etkilediği vurgulanmıştır.

Duru'nun (1995) yaptığı araştırmada anne-baba tutumu ile çocukların benlik saygıları arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma sonucunda anne ve babası demokratik bir tutum sergileyenlerin benlik saygılarının anne ve babası otoriter tutum sergileyenlerin ise benlik saygılarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çakır'ın 2013 yılında yaptığı bir araştırmada, katılımcıların büyük bir çoğunluğunun zamanlarının büyük bir kısmını bilgisayar oyunları ile harcadığı ve bu nedenle çocukların başka aktivitelerden mahrum kaldığı sonucuna varılmıştır. Bu araştırmada ebeveynlerin çoğunluğu, dijital oyunların çocuklarının bilişsel, duyuşsal ve sosyal olmak üzere birçok açıdan olumsuz etkiye sahip olduğunu ifade etmişlerdir.

Weber ve arkadaşlarının 2006 yılında yaptıkları araştırmada, katılımcıların kendilerine izletilen şiddet içerikli oyunlar karşısındaki beyin aktiviteleri ölçülmüştür. Ölçüm sonucunda, katılımcıların saldırganlık davranışı sergiledikleri ve bunun sonucunda da beynin sol kısmında yer alan savunma mekanizmasının aktif hale geldiği tespit edilmiştir. Bu bağlamda anne ve babaların %63.7'si dijital oyunları birer bağımlılık yapıcı oyun olarak tanımlamışlardır.

Araştırmamızda katılımcıların dijital oyun bağımlılığı puanları $1,91 \pm 0,86$ olarak tespit edilmiş olup ölçekten alınabilecek puan aralığına göre (1-5) öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının düşük düzeyde olduğu ortaya çıkmıştır. Elaldı ve arkadaşlarının (2018: 12) 2017-2018 öğretim döneminde lise öğrencileri üzerinde yaptıkları

araştırmada, Anadolu Lisesi öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin orta düzeyde olduğu saptanmıştır. Irmak'ın (2014) yaptığı çalışmada ise katılımcıların % 28,8'inin, Bilgin'in (2015) yaptığı çalışmada katılımcıların % 17'sinin, Karaca ve arkadaşlarının (2016) yaptıkları çalışmada katılımcıların % 5,6'sının, Hazar ve arkadaşlarının (2017) yaptıkları çalışmada katılımcıların %3,4'ünün yüksek düzeyde bağımlı, Yiğit'in (2017) yaptığı çalışmada katılımcıların % 15,1'inin, Wang ve arkadaşlarının (2014) yaptıkları çalışmada katılımcıların % 15,6'sının dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Son olarak Şahin ve Tuğrul (2012) 4. Ve 5. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi puanlarının yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Araştırmamızda, dijital oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($t=-6,23$; $p<0,05$). Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının kız öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Horzum'un 2011 yılında yaptığı araştırmada da erkek öğrencilerinin dijital bağımlılık puanlarının kız çocuklarının bağımlılık puanlarından daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Horzum bunun nedenini, bilgisayar oyunlarının daha çok bir erkek oyunu olarak algılanması ve erkeklerin internet kafelere daha rahat bir şekilde gidebilmesi olarak açıklamıştır. Balcı ve Gülnar'ın 2009 yılında yaptıkları araştırmada da dijital oyun bağımlılık puanlarında erkek öğrencilerin kız çocuklara göre daha yüksek bağımlılık seviyesinde olduğu ortaya çıkmıştır. Elaldı ve arkadaşlarının (2018: 12) yaptıkları araştırmada, cinsiyet değişkeni bağlamında erkek öğrencilerin lehine kadınlar arasında dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir. İlgili alanyazında bu araştırma sonuçlarının aksine bulgulara da ulaşıldığı ifade edilebilir. Buna göre, bazı araştırmalarda kız çocuklarının dijital oyun bağımlılık puanlarının erkek öğrencilere kıyasla daha yüksek olduğu görülmüştür (Griffiths, 1999: 246-250; O'Reilly, 1996: 1882-1883).

Çalışmamızda dijital oyun bağımlılığı puanlarının ailenin aylık gelir düzeyine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=3,44$; $p<0,05$). Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD post hoc testi sonuçlarında ailesinin aylık geliri yüksek düzeyde olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarının ailesinin aylık geliri düşük düzeyde olan öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Bu kapsamda Bayraktar'ın 2001 yılında

yaptığı araştırmada aylık gelir düzeyi yüksek olan katılımcıların dijital oyun bağımlılık puanlarının diğer gelir grubunda yer alan katılımcıların dijital oyun bağımlılık puanlarından daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Buna karşın yapılan diğer çalışmalarda ailenin aylık gelir düzeyinin dijital oyun bağımlılık puanı üzerinde herhangi bir etkiye sahip olmadığı ifade edilmiştir (Balcı ve Gülnar, 2009: 5; Çakır-Balta ve Horzum, 2008: 76-88).

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının baba öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Elaldı ve arkadaşlarının yaptıkları araştırmada (2018: 12) katılımcıların baba öğrenim düzeyi değişkenine göre dijital oyun bağımlılık puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Tukey testi ile ortaya çıkan farklılığın kaynağına ilişkin sonuçlarda ortaokul mezunu ve üniversite mezunları arasında üniversite mezunları lehine farklılık olduğu tespit edilmiştir. Benzer şekilde araştırmamızda dijital oyun bağımlılığı puanlarının anne öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Bu sonuç Elaldı ve arkadaşlarının yaptıkları araştırma sonuçları ile zıtlık göstermektedir. Nitekim araştırmada anne eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılık puanı arasında farklılık olduğu ortaya çıkmıştır. Yönet ve Çalık'ın (2018: 71) yaptıkları araştırmada ise anne ve babanın eğitim düzeyi ile dijital oyun bağımlılık puanı arasında anlamlı bir farklılık olmadığı ortaya çıkmıştır. Solak'ın 2012 yılında yaptığı araştırmada, ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile öğrencilerin anne ve babalarının eğitim düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık olmadığı ortaya çıkmıştır. Buna karşın, Gökçearsan ve Durakoğlu'nun (2014) yaptıkları araştırmada anne ve babası yüksek lisans ve doktora mezunu olan katılımcıların; annesi ilkokul, ortaokul, lise ve üniversite mezunu olan katılımcılara kıyasla dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Araştırmamızda dijital oyun bağımlılığı puanları ile anne-babanın demokratik ($r=0,18$; $p<0,05$) ve koruyucu/istekçi ($r=0,23$; $p<0,05$) tutumlarına ilişkin algı puanları arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Anne-baba tutumunu demokratik ve koruyucu/istekçi algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı yüksektir. Yine araştırmamızda dijital oyun bağımlılığı puanları ile anne-babanın otoriter tutumuna ilişkin algı puanları arasında negatif yönlü ve anlamlı ilişki tespit edilmiştir ($r=-0,23$; $p<0,05$). Anne-baba tutumunu otoriter algılayan öğrencilerin dijital oyun

bağımlılığı düşüktür. Yönet ve Çalık'ın (2018: 70) yaptıkları araştırmada, dijital oyun bağımlılık düzeyinin en düşük koruyucu ailelerde; en yüksek ise otoriter ailelerde olduğu görülmüştür. Yine Çakmen'in 2004 yılında yapmış olduğu araştırmada öğrencilerin bağımlılık eğilimleri ile anne ve babanın demokratik tutum sergilemeleri arasında doğrusal yönlü bir ilişki olduğu kaydedilmiştir. Sarı'nın üniversite öğrencileri üzerinde 2005 yılında yaptığı araştırmada da öğrencilerin anne ve babalarının demokratik ve otoriter olarak algılamaları ile benlik saygısı puanları arasında cinsiyet değişkenine göre farklılık gösterdiği tespit edilmiştir.

Araştırmamızda dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin yaşına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Blinka ve Mikuška'nın (2014) yaptıkları araştırmada yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Hazar ve arkadaşlarının (2017) yaptıkları araştırmada ise yaş değişkeni ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Bunun yanında bazı araştırmalarda yaş ile dijital oyun bağımlılığı arasında herhangi bir ilişkinin olmadığı da belirlenmiştir (Bilgin 2015, Balak 2016, Hazar vd., 2017, Arıcak vd., 2018).

Araştırmamızda elde edilen bir diğer bulgu da anne-babaların demokratik ($t=-2,04$; $p<0,05$), koruyucu/istekçi ($t=-2,88$; $p<0,05$) ve otoriter ($t=0,95$; $p<0,05$) tutumlarına ilişkin öğrencilerin algı puanlarının cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık oluşturduğudur. Bunun yanında, erkek öğrencilerin anne-babalarının demokratik ve koruyucu/istekçi tutumuna ilişkin algı puanlarının kız öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu; ancak otoriter tutuma ilişkin algı puanlarından daha düşük olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmamızda ayrıca, anne-baba tutum puanları ile öğrencilerin yaşı, kardeş sayısı, kardeşler arasındaki sırası, ailenin aylık gelir düzeyi, anne öğrenim düzeyi, baba öğrenim düzeyi, spor dalıyla uğraşma durumu, uğraşılan spor dalı, boş zaman hobisinin olması durumu, boş zaman hobisi, ilköğretim diploma notu arasında anlamlı bir farklılık olmadığı ortaya çıkmıştır. Day ve arkadaşlarının (2002) yaptıkları araştırmada katılımcıların açıklayıcı/otoriter tutum ile yaş ve cinsiyet arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Şahin ve Özyürek'in 2008 yılında yaptıkları araştırmada ise, annelerin çocuklarına karşı demokratik bir tutum içerisinde olduğu, ancak bu tutum üzerinde yaş, meslek ve çocuğun cinsiyeti gibi değişkenlerin

herhangi bir etkiye sahip olmadığı ortaya çıkmıştır. Araştırmada babaların sergiledikleri tutum üzerinde ise yaş, eğitim düzeyi ve ailede yaşayan diğer bireylerin varlığı gibi değişkenlerin etkili olduğu kaydedilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı puanları ile benlik saygısı arasında anlamlı ilişki olmadığı ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Wong ve Lam (2016) ile Carras ve arkadaşlarının (2017) yaptıkları araştırmada ise, katılımcıların dijital oyun bağımlılık puanları ile benlik saygıları arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya konmuştur. Benzer şekilde Ergür'ün 2015 yılında yaptığı araştırmada, şiddet öğelerini içerisinde barındıran bilgisayar oyunlarının diğer oyun türlerini oynayan çocuklara kıyasla daha fazla saldırgan bit tutum sergiledikleri ortaya çıkmıştır. Araştırmada ayrıca, şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynayan çocukların diğer çocuklara kıyasla daha düşük benlik saygısına sahip olduğu ifade edilmiştir.

Araştırmamızda öğrencilerin benlik saygısı puanı $27,61\pm 5,73$ olarak tespit edilmiş olup bu puan öğrencilerin orta düzeyde benlik saygısına sahip olduğunu göstermektedir. Ayrıca öğrencilerin benlik saygısı puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisinin olması durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Bunun yanında, öğrencilerin benlik saygısı puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisine göre anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Benzer şekilde araştırmamızda benlik saygısı puanlarının öğrencilerin ilköğretim diploma notuna göre anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir.

Benlik saygısı puanları ile anne-babanın demokratik ve koruyucu/istekçi tutumlarına ilişkin algı puanları arasında negatif yönlü ve anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Anne-baba tutumunu demokratik ve koruyucu/istekçi algılayan öğrencilerin benlik saygısı düşüktür. Benlik saygısı puanları ile anne-babanın otoriter tutumuna ilişkin algı puanları arasında pozitif yönlü ve anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Anne-baba tutumunu otoriter algılayan öğrencilerin benlik saygısı yüksektir. Baybek ve Yavuz'un (2005) araştırmasında aile tutumu demokratik olanlarda öğrencilerin benlik saygısına ait puanların daha yüksek; aile tutumu ilgisiz olanlarda benlik saygısı puanının daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Milevsky ve arkadaşlarının 2006 yılında yaptıkları araştırmada anne ve baba tutumlarının öz-saygı, depresyon ve yaşam doyumu arasındaki ilişki ortaya konmuştur. Araştırma sonucunda, otoriter anne tutumunun katılımcılarda öz-

saygı ve yaşam doyumu puanlarının izin verici anne tutumu ile yetişmiş katılımcılara kıyasla dah yüksek düzeyde tespit edilmiştir. Buna karşın Turner ve Harris'in (1984) yaptıkları araştırmada, ebeveyn tutumları ile çocuğun yaş, cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir ilişki olmadığı; aşırı koruyucu ve hoşgörülü tutum sergileyen anne ve babaların çocuklarının benlik saygılarının ve empati yetenekleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu ifade edilse de bu ilişkinin çok düşük düzeyde olduğu vurgulanmıştır.

Benlik saygısı puanlarının cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Araştırma bulgularımızı destekleyen benzer çalışmalarda öğrencilerin benlik saygısı ölçeğine ait puanlar ile cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür (Baybek ve Yavuz, 2005; Gülşen-Otacıoğlu, 2009; Karademir vd., 2010; Uyanık-Balat ve Akman, 2004). Ancak, Dolenc (2008), Puskar ve arkadaşları (2010) ile Quatman ve Watson'un yaptıkları araştırmada ise öğrencilerin benlik saygısı puanları ile cinsiyetleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu ortaya konmuştur. Söz konusu araştırmalarda erkeklerin kızlara kıyasla daha yüksek benlik saygısı puanına sahip olduğu dile getirilmiştir. Bununla beraber Karataş (2012), Öner-Altıok ve arkadaşlarının (2010) yaptıkları araştırmada ise kız öğrencilerin benlik saygısına ait puanlarının erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu ortaya konmuştur.

Araştırmamızda benlik saygısı puanlarının öğrencilerin yaşına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Karademir ve arkadaşlarının (2010) yaptıkları araştırmada ise yaş ile benlik saygısı arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır.

Araştırmamızda benlik saygısı puanları ile öğrencilerin kardeş sayıları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir. Bunun yanında, benlik saygısı puanlarının öğrencilerin kardeşler arasındaki sırasına anlamlı farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Baybek ve Yavuz'un (2005) yaptıkları araştırmada kardeş sayısı ile benlik saygısı arasında negatif yönlü bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır.

Araştırmamızda benlik saygısı puanlarının ailenin aylık gelir düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Yörükoğlu'nun (1986) yaptığı araştırmada, katılımcıların ailelerinin sosyo-ekonomik durumları ile benlik saygı düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Araştırmada varlıklı

ailelerden gelen gençlerin %51'inde benlik saygı düzeyinin yüksek olduğu; düşük gelirli ailelerden gelen gençlerde benlik saygısı düzeyinin %38 olduğu dile getirilmiştir.

Araştırmamızda elde edilen diğer bir bulguda benlik saygısı puanlarının anne ve öğrenim düzeyine göre anlamlı farklılık göstermediğidir. Güngör'ün 1989 yılında Ankara'da yaptığı araştırmada, anne ve babasının eğitim düzeyinin orta ve yüksek olan ergenlerde benlik saygısının, eğitim düzeyi düşük olanlara kıyasla daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmamızda benlik saygısı puanlarının öğrencilerin bir spor dalıyla uğraşı durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Bu sonuç ilgili alanyazında yer alan birçok araştırma sonuçları ile zıtlık oluşturmaktadır. Nitekim yapılan araştırmalarda spor uğraşısı içerisinde yer alanların benlik saygılarının bu uğraş içerisinde yer almayanlara kıyasla daha yüksek olduğu vurgulanmaktadır (Gün, 2006; Karakaya vd., 2006; Pınar, 2002; Garry ve Morrissey, 2000; Weinberg ve Gould, 1995).

Araştırmamızda benlik saygısı puanlarının uğraşılan spor dalına göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=3,95$; $p<0,05$). Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD post hoc testi sonuçlarına göre diğer spor dalları ile uğraşan öğrencilerin benlik saygısı puanları, futbol, basketbol ve yüzme spor dallarıyla uğraşan öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin algıladıkları anne-baba tutumları puan ortalamalarına göre otoriter tutum ($3,72\pm0,70$), koruyucu/istekçi tutum ($2,41\pm0,62$) ve demokratik tutum ($2,30\pm0,67$) olarak sıralanmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin kardeş sayısına göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=4,03$; $p<0,05$). Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD post hoc testi sonuçlarına göre hiç kardeşi olmayan ve 2 kardeşi olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları, 3 ve daha fazla kardeşi olan öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir. Ayrıca, dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin kardeşler arasındaki sırasına anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin bir spor dalıyla uğraşı durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir. Ayrıca, çalışmamızda dijital oyun bağımlılığı puanlarının uğraşılan spor dalına göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin boş zaman hobisinin olması durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının boş zaman hobisine göre anlamlı farklılık gösterdiği tespit edilmiştir ($F=7,80$; $p<0,05$). Farkın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek amacıyla yapılan LSD post hoc testi sonuçlarına göre hayvan besleme hobisi olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları, satranç ve diğer hobisi olan öğrencilerin puanlarından anlamlı düzeyde daha yüksektir.

Dijital oyun bağımlılığı puanlarının öğrencilerin ilköğretim diploma notuna göre anlamlı farklılık göstermediği ($p>0,05$) tespit edilmiştir.

Öneriler

Bu araştırma içerisinde belirli demografik bulgularla dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler ortaya konulmuştur. Bu bilgilerden hareketle erkek çocukların kız çocuklarına göre bağımlılığa daha yatkın olduğu, 2 ve daha az sayıda kardeş olanların bağımlılığa daha yatkın olduğu, hobi türünün bağımlılık ile ilgili ilişkisi olduğu görülmüştür. Bu nedenle konu ile ilgili çalışmacıların dijital oyun bağımlılığı eğitim ve seminerlerinde bu konulara odaklanmaları, psikolog ve terapi uygulayıcıların çocuklara yönelik seanslarında kardeş sayısı, cinsiyet ve hobi türlerini de hesaba katmaları önerilmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı, benlik saygısı ve anne-baba tutum arasındaki ilişkilere bakıldığında demokratik ve koruyucu tipteki ailelerin çocuklarında dijital oyun bağımlılığı riskinin yüksek çıkması ve yine bu tipteki ailelerin çocuklarının benlik saygısının düşük çıkması konu ile ilgili ailelerin disiplin ve otorite sergilemeleri için anlamlı bir veridir. Bu konudaki araştırmacı ve uygulayıcılar aileleri konu hakkında daha disiplin sahibi olmaları yönünde yönlendirmeleri tavsiye edilmektedir.

KAYNAKÇA

- Akbay, M. (2015). *Kurmacılık Yaklaşımı ile Dijital Oyun Ortamında Tasarım Yapmanın, Lise Öğrencilerinin Geometri Başarı, Özyeterlilik ve Uzamsal Becerilerine Etkisi*. Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Erzurum.
- Akın, D. (2012). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencileri Üzerinde Etkileri ve Konu ile İlgili Okul Yöneticilerinin Görüşleri*. Yakın Doğu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Lefkoşa.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Ordu Üniversitesi / Sosyal Bilimler Enstitüsü / Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
- Aktaş, B. (2018). *Ortaokul öğrencilerinde internet ve dijital oyun bağımlılığının psikolojik sağlamlık ve saldırganlıkla ilişkisi*. Yayınlanmış yüksek lisans tezi. Kafkas Üniversitesi / Sağlık Bilimleri Enstitüsü / Hemşirelik Anabilim Dalı
- Anderson A. Bushman, B.,J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior, Iowa State University A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. 12(5), 22-36.
- Arıca O. T. Dinç M, Yay M, Griffiths M. D. (2018). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. [Electronic Journal], 6(1): 1-22.
- Arriaga, X.B. (1999). *Violence in Intimate Relationship*. Sage Publications. California.

- Aslan, S. (2011). *Akademisyenlerde İnternet Bağımlılık Düzeyleri ve Buna Bağlı Oluşabilecek Sağlık Sorunları Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi*. İnönü Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Malatya.
- Avcı R, Güçray S. (2010) Şiddet davranışı gösteren ve göstermeyen ergenlerin ailelerinin aile işlevleri, aile bireylerine ilişkin problemler, öfke ve öfke ifade tarzları açısından incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri* 10:45-76.
- Ayan, S. ve Memiş, U. A. (2012). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. *Selçuk Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilim Dergisi*
- Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin İnternet bağımlılığı ve aile İnternet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46-57. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/200124> adresinden 20.1.2019 tarihinde alınmıştır.
- Aydın, B. (2002). “Gelişim Psikolojisi”, İstanbul: Sfn Baskı.
- Aydın, Y. (2011). *Liselerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Eğitim ve Öğretimdeki Olumsuz Etkileri*. Marmara Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ile Somatizasyon Bozukluğu ve Zihin Kuramı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Balcı, Ş. Gülnar, B., (2009). Üniversite Öğrencileri Arasında İnternet Bağımlılığı ve İnternet Bağımlılarının Profili. *Selçuk İletişim Dergisi*, 6(1)5-22.
- Baybek, H. Yavuz, S. (2005). Muğla Üniversitesi öğrencilerinin benlik saygılarının incelenmesi. *SBE Dergisi*, 14, 73-95.
- Bayraktar, F., (2001). İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi*, Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

- Bilgin, H. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Denizli.
- Blinka, L. & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 8(2), 1-6.
- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi*. Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Edirne.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı* (14. Baskı). Ankara: PEGEM Akademi.
- Cansever, B. (2013). Ergenlerin İnternet Kullanımının Toplumsal İlişkilerinde Yarattığı Sorunlar. M. Kalkan ve C. Kaygusuz (Ed.) *İnternet Bağımlılığı* (193-210). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Carras MC, Van Rooij AJ, Van de Mheen D, Musci R, Xue QL, Mendelson T (2017). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computers in Human Behavior*, 68: 472-479.
- Colarossi, L. G., & Eccles, J. S. (2000). A prospective study of adolescents' peer support: Gender differences and the influence of parental relationships. *Journal of Youth and Adolescence*, 29, 661–678.
- Cüceloğlu D. (2005). *İnsan ve davranışı*. 14. Basım. İstanbul: Remzi Kitabevi A.Ş.
- Çakır-Balta, Ö., Horzum, M. B., (2008). Web Tabanlı Öğretim Ortamındaki Öğrencilerin İnternet Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41(1)187–205.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.

Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Çakmen, F. O. (2004). “İlkokul Üç, Dört ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Bağımlılık Eğilimleri Ve Anne-Babalarının Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi”, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.

Çalışkan, Ö. ve Özbay, F. (2015). 12-14 Yaş Aralığındaki İlköğretim Öğrencilerinde Teknoloji Kullanımı Eksenli Yabancılaşma ve Anne Baba Tutumları: Düzce ili örneği. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 8 Sayı: 39.

Çoruh, L. (2004). *BDE (Bilgisayar Destekli Eğitim) Kapsamında Hazırlanan Bilgisayar Oyunlarının 4-6 Yaş Arası Çocuklara Temel Kavramlarının Öğretildiğindeki Etkisi*. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Ankara.

Day, David M., Peterson-Badald, Michale - Shea, Barb (2002). “Parenting Style As A Context For The Development Of Adolescents Thinking Rights”. Social Sciences And Humanities Research Council Of Canada.

Dinç, M. (2017). *Lise Öğrencilerinde Özgül İnternet Bağımlılığının Bağlanma Stilleri ve Mizaç Özellikleri Açısından İncelenmesi*. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi. İstanbul.

Doğruluk, S. (2017). *Öğretmen Adaylarının Sosyal Medya Kullanım Alışkanlıkları ile İnternet Bağımlılıkları Arasındaki İlişki*. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Kahramanmaraş.

Dolenc, P. (2008). Pupils’ physical self-concept and self-esteem: Gender differences. *Didactica Slovenica Pedagogoska Obzorja*, 23(1), 53-61.

Donati, M.A. Chiesi, F. Lozzi, A. (2017). Gambling-Related Distortions and Problem Gambling in Adolescents: A Model to Explain Mechanisms and Develop Interventions.

- Drummond A, Sauer Jd (2014) Video-Games Do Not Negatively Impact Adolescent Academic Performance In Science, Mathematics Or Reading. Plos One 9: E87943.
- Duru, A. (1995). İlkokul 5. sınıf öğrencilerinin benlik saygıları ile Ana-baba tutumları arasındaki ilişki. Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. İzmir.
- Eker, Ö. (2016). *Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılıkları ile Öznel İyi Oluşlarının İncelenmesi*. Nişantaşı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Elaldı, Ş. Dilci, T. Yerliyurt, N. S. (2018). Investigating Digital Addiction Levels of Primary Preservice Teachers in Terms of Various Variables, I. Uluslararası Multidisipliner Dijital Bağımlılık Kongresi 1st International Multidisciplinary Digital Addiction Congress Uluslararası Tam metin bildiri.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler*. Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Aydın.
- Erboy, E. Vural-Akar, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. Ege Eğitim Fakültesi Dergisi, 11(1), 39-58.
- Ergür, G. (2015). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayan İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Eğilimlerinin Ve Benlik Saygı Düzeylerinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi)*. İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erikson E. (1959). Identity and the life cycle. New York, International Universities Press.

- Erkan S., Kaya, A. (2005). Üniversite Giriş Sınavına Hazırlanan Öğrencilerin Ailelerine Yönelik Bir Grup Rehberliği Programı. Grupla Psikolojik Danışma ve Rehberlik Programı. (1. Baskı). Ankara: Pegem Yayınevi.
- Gadzella, B. M., & Williamson, J. D. (1984). Differences between men and women on selected Tennessee Self-Concept Scales. Psychological Reports, 55, 939-942
- Garry JP., Morrissey SL. (2000). Team Sports Participation and Risk-taking Behaviours Among a Biracial Middle School Population. Clin. J. Sport Med. 10, 185-190.
- Gentile Da, Choo H, Liau Ak Ve Ark. (2011) Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. Pediatrics 127: E319-329.
- Gökçearslan, Ş. Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 23(14), 419-435.
- Griffiths, M. (2005). Video games and health: Video gaming is safe for most players and can be useful in health care. BMJ: British Medical Journal, 331(7509), 122.
- Griffiths, M. (2013). Gambling and gaming addictions: a cause for concern?. 1 st International Congress of Technology Addiction Congress, Istanbul.
- Griffiths, M. D., (1999). Internet Addiction: Fact or Fiction?, The Psychologist, 12(5), 246-250.
- Gülşen-Otacıoğlu, S. (2009). Müzik öğretmeni adaylarının benlik saygısı düzeyleri ile akademik ve çalgı başarılarının karşılaştırılması. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 13, 141-150.
- Gün, E. (2006) Spor Yapan ve Yapmayan Ergenlerde Benlik Saygısı. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı. Adana.
- Günay, G. (2011). *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi*. Çanakkale Onsekiz

Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale.

Güngör E. (1998). *Ahlak Psikolojisi ve Sosyal Ahlak*, Ötüken Yayınevi, İstanbul.

Günüç, S. (2009). *İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi ve Bazı Demografik Değişkenler ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkilerinin İncelenmesi*. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Van.

Harter S. (1990). Developmental differences in the nature of self-representations: Implications for the understanding, assessment, and treatment of maladaptive behavior. *Special Issue: Selfhood processes and emotional disorders. Cognit Ther Res.* 14:113-42.

Has, Z. (2015). *Üniversite Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığının Yaşam Kalitesine Etkisi: Sakarya İli Örneği*. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.

Hazar, K. (2014). *Lise Öğrencilerinde İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Spora Katılım Düzeyi ve Bazı Değişkenlerle İlişkisinin Araştırılması*. Niğde Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Niğde.

Hazar, Z. (2016). *Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi*. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi. Ankara.

Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *Spormetre*, 15(4), 179-190. Hojat M (1982) Loneliness as a function of parent-child and peer relations. *The Journal of Psychology* 112:129-133.

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

- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16, 10-18.
- Irmak A. Y. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi. İstanbul Üniv, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- Johansson ve Gotestam (2004). Problems with computer games without monetary reward: similarity to pathological gambling.
- Kaner S. (2000). Ortopedik engelli ve engelli olmayan erkek ergenlerde benlik saygısı ve beden imajı. *Özel Eğitim Dergisi*. 2:13-22.
- Karaca S, Gök C, Kalay E, Başbuğ M, Hekim M, Onan N, Barlas G. Ü. (2014). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clin Exp Health Sci*, 6(1): 14-19.
- Karademir, T., Döşyılmaz, E., Çoban, B. ve Kafkas, M. E. (2010). Beden eğitimi ve spor bölümü özel yetenek sınavına katılan öğrencilerde benlik saygısı ve duygusal zeka. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 18(2), 653-674.
- Karataş, Z. (2012). Eğitim fakültesi öğrencilerinin empatik becerileri ve benlik saygısı düzeylerinin incelenmesi. Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 12(23), 97-114.
- Kaplan, N. (2016). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Sağlık Üzerine Etkilerinin İncelenmesi*. İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İzmir.
- Kar, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerin İnterneti Oyun ve Sosyal Ağ Amaçlı Kullanmaları ile Akademik Başarılarının Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.

- Karademir, T., Döşyılmaz, E., Çoban, B., Kafkas, ME. (2010). Beden Eğitimi Ve Spor Bölümü Özel Yetenek Sınavına Katılan Öğrencilerde Benlik Saygısı Ve Duygusal Zeka. *Kastamonu Eğitim Dergisi*. 18(2), 653-674.
- Karakaya, I., Coşkun, A., Ağaoğlu, B. (2006) Yüzücülerin depresyon, benlik saygısı ve kaygı düzeylerinin Değerlendirilmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* 2006; 7:162-166.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması*. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Tokat.
- Kılıç E, Taycan O, Belli A.K, Özmen M. (2007). Kalıcı ostomi ameliyatının beden algısı, benlik saygısı, eş uyumu ve cinsel işlevler üzerine etkisi. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 18(4):302-310.
- Kırcaburun, K. (2017). *Üniversite Öğrencilerinde Instagram Bağımlılığı, Kişilik Özellikleri ve Kendini Sevme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Sakarya.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education And Digital Learning Technologies. *D-Lib Magazine*, 8 (2).
- Kirriemuir, J. ve Mcfarlane, A. (2007). Literature Review in Games and Learning.
- Koç, N. (2015). Okul Öncesi Dönem Adaptasyon Sürecinde Ayrılık Anksiyetesi Bozukluğu Geliştirmiş 48-66 Aylık Çocuklarda Ebeveyn Tutumlarının Etkisi. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi.
- Koçyiğit, S. Tuğluk, M.N. ve Kök, M. (2007). Çocukun Gelişim Sürecindeegitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Köse, Z. (2013). *13-14 Yaş Grubu Ergenlerin Bilgisayar Oyunlarını Oynama Alışkanlıklarının ve Sosyalleşme Durumlarının Araştırılması (Kütahya İli Örneği)*. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi. Afyonkarahisar.

- Kulaksızođlu, A. (1998). Ergenlik Psikolojisi. 1. Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kurtaran, T. G. (2008). İnternet bağımlılıđını yordayan deđişkenlerin incelenmesi. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi Mersin Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin
- Lamborn, S. D., Mounts, N. S., Steinberg, L. Ve Dornbusch, S. M. (1991). Pattern Of Competence And Adjustment Among Adolescents From Authoritative, Authoritarian, İndulgent, And Neglectful Families. Child Development, 62(5), 1049-1065.
- Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychol, 12(Suppl.1): 77-95.
- Leary, M. R., ve Downs, D. L. (1995). Interpersonal functions of the self-esteem motive: The self-esteem system as a sociometer. In M. H. Kernis (Ed.), Efficacy, agency, and self-esteem, 123–144, New York: Plenum Press
- Leory, M. R. (1996). “Self-Presentation, Impression, Management And Interpersonal Behavior”, New York: Harper Collins Publishers.
- Mete, Z. Ç. (2018). Cinsiyet Farklılıklarının Benlik Saygısı ve Sosyal Kaygı Üzerine Etkisi. Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Milevsky, Avidan - Schelechter, Melissa - Netter, Sarah (2006). “Maternal And Paternal Parenting Styles İn Adolescents: Associations With Self-Esteem, Depression And Life Satisfaction”, Journal Of Child And Family Studies: 16(1), 39-47.
- Musluođlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri ile İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılıđının İlişkinin İncelenmesi*. Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Nolen-Hoeksema, S. (2001). Gender differences in depression. Current Directions in Psychological Science, 10, 173–176.

- Ohlin, L. ve Tonry, M. (1958). *Family relationship and delinquent behaviour*. John Wiley and Sons. New York.
- Onur, B. (1985). *Ergenlik Psikolojisi*. Ankara: Hacettepe Taş Kitapçılık.
- O'Reilly, M., (1996). Internet Addiction: A New Disorder Enters The Medical Lexicon, *Canadian Medical Association Journal*, 154,1882-1883.
- Öner-Altıok, H., Ek, N. Koruklu, N. (2010). Üniversite öğrencilerinin benlik saygı düzeyi ile ilişkili bazı değişkenlerin incelenmesi. *Adnan Menderes Üniversitesi Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(1), 99-120.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel Performansına Etkisinin İncelenmesi*. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Özgen, F. (2016). *Spor Yapan ve Yapmayan Üniversite Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı ile Kişilik İlişkisinin İncelenmesi*. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale.
- Pınar, R. (2002). "Obezlerde Depresyon, Benlik Saygısı ve Beden İmajı: Karşılaştırmalı Bir Çalışma" *Cumhuriyet Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*. 6 (1), 30-41.
- Pişkin M. (2003). *Özsaygı Geliştirme Eğitimi*. Editör: Yıldız Kuzgun. İç: İlköğretimde Rehberlik. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Puskar, K. R., Bernardo, L. M., Ren, D. X., Haley, T. M., Tark, K. H., Switala, J. & Siemon, L. (2010). Self-esteem and optimism in rural youth: Gender differences. *Contemporary Nurse*, 34(2), 190-198.
- Say, F. S. (2016). *Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununu Öğrencilerin Fene Yönelik Özyeterliliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi*. Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi. Denizli.
- Sezgin, S. (2016). İnsan ve Oyun: Oyunların Dünü, Bugünü, Yarını, VIII. Uluslararası Eğitim Araştırma Kongresi, Çanakkale On sekiz Mart Üniversitesi, Çanakkale.

- Siyez, D. M. ve Hamart, E. (2013). İnternet Bağımlılığı ve Psikososyal Faktörler. M. Kalkan ve C. Kaygusuz (Ed.) *İnternet Bağımlılığı* (115-149). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Solak, M. Ş. (2012). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Tutumları ile Saldırganlık ve Yalnızlık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul
- Stetsenko, A., Little, T. D., Gordeeva, T., Grasshof, M., & Oettingen, G. (2000). Gender effects in children's beliefs about school performance: A cross-cultural study. *Child Development*, 71, 517–527.
- Stringer, S. J., Reynolds, G. P., & Simpson, F. M. (2003). Collaboration between Classroom teachers and a school counselor through literature circles: Building self-esteem. *Journal of Instructional Psychology*, 30, 69–76.
- Sulak, Ş. (2015). *Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi*. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi. Kahramanmaraş
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarıyla Destekli Matematik Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Duyuşsal Özelliklerine Etkisi*. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir.
- Şahin, C. Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks*. 4, 3, 115-130.
- Şahin, F. Özyürek, A. (2008), 5-6 Yaş Grubu Çocuğa Sahip Ebeveynlerin Demografik Özelliklerinin Çocuk Yetiştirme Tutumlarına Etkisinin İncelenmesi, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi* Yaz 2008, 6(3), 395-414

- Quatman, T. & Watson, C. M. (2001). Gender differences in adolescent self esteem: An exploration of domains. *Journal of Genetic Psychology*, 162, 93 – 117.
- Taşkent, A. (2010). *Alkol ve/veya Madde Bağımlılıkları ile Bağımlılığı Olmayan Bireylerin Savunma Mekanizmaları Açısından Karşılaştırılması, Çocukluk Çağı Travmaları, Disosiyatif Yaşantılar ve Bağımlılık Şiddetinin Savunma Mekanizmaları Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi*. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zekâ ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- Turner, P. H. Haris, M. B. (1984). Parental Attitudes And Preschool Childerens Social Competence, *The Journal Geneticof Psychology*.
- Twenge, J. M., & Campbell, W. K. (2001). Age and birth cohort differences in selfesteem: A cross-temporal meta-analysis. *Personality and Social Psychology Review*, 5, 321–344.
- Ulum, H. (2016). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Mersin.
- Uslu, E. B. (2015). *14-17 Yaş Arasındaki Ergenlerin Yetiştirilme Tarzlarına Göre Öfke İfade Tarzlarının İncelenmesi*. Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- UyanıkB. G. Akman. (2004). “Farklı Sosyo-Ekonomik Düzeydeki Lise Öğrencilerinin Benlik Saygısı Düzeylerinin İncelenmesi”, *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt:24, Sayı:2, 175-184 Elazığ.
- Ünsal, E. (2016). *Ortaokul Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığının Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi*. Nişantaşı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.

- Wan, C-S. ve Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). Ergenler İnternet oyunlarına neden bağımlılar: tayvan'da bir mülakat çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). Toplum Bilimleri, 7, 14, 411-418.
- Wang JN, Liu L, Wang L (2013) Prevalence and associated factors of emotional and behavioural problems in Chinese school adolescents: Across-sectional survey. Child: Care, Health and Development, 40:319-326.
- Wang C, Chan CLW, Mak K, Ho S, Wong PWC, Ho R. T. H. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. The Scientific World Journal, 1-9.
- Weber, R., Ritterfeld, U. & Mathiak, K. (2006). Does playing violent video games induce aggression? Empirical evidence of a functional magnetic resonance imaging study. Media Psychology, 8(3), 9–60.
- Weinberg RS, Gould, D (1995). Foundations of Sport and Exercise Psychology. Human Kinetics, Champaign, U.S.
- Weiss, E. M., Kemmler, G., Deisenhammer, E. A., Fleischhacker, W. W., & Delazer, M. (2003). Sex differences in cognitive functions. Personality and Individual Differences, 35, 863–875.
- Wong IL, Lam M. P. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. Asian J Gambl Issues Public Health, 6(1): 6-22.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi. Van.
- Yönet, E. Çalık, F. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Yaşam Kalitesi Düzeylerinin Araştırılması, I. Uluslararası Multidisipliner Dijital Bağımlılık Kongresi 1st International Multidisciplinary Digital Addiction Congress Uluslararası Tam metin bildiri.
- Yörükoğlu A(1986). Gençlik Çağı, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, Ankara, 94.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Peter. J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. Media Psychology, 12(1):77-95.

- Irmak, A.Y. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(1):10-18.
- Eldelekliođlu, J. (1996). Karar Stratejileri ile Ana Baba Tutumları Arasındaki İlişki. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çuhadarođlu, F. (1986). Adolesanlarda Benlik Saygısı. Tıpta Uzmanlık Tezi. Hacettepe Üniversitesi Tıp Fakültesi.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı (14. Baskı). Ankara: PEGEM Akademi.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., Peter. J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1):77-95.

Nefise Demirbozan Zengin

Yaşadığı Yer	Istanbul Avrupa / Beyoğlu
Cep Telefonu	0538 688 81 17
E-posta Adresi	nefise_demirbozan93@hotmail.com
Dogum Tarihi	16.05.1993
Cinsiyet / Medeni Hal	Bayan / Evli
Mesleği	Psikolog



İŞ TECRÜBESİ

2016	İBB-SAĞLIK A.Ş.Psikolog
2014	Oçidep <ul style="list-style-type: none">• Otizmlı çocuklara davranışsal eğitim
2014	Kültür 2000 koleji <ul style="list-style-type: none">• Stajyer Psikolog
2014	Final Okulları <ul style="list-style-type: none">• Stajyer Psikolog
2013	Istanbul Şehremini Anadolu lisesi <ul style="list-style-type: none">• Stajyer Psikolog
2013	Istanbul Çağlayan Adliyesi <ul style="list-style-type: none">• Stajyer Psikolog
2012	Okmeydanı Hastanesi <ul style="list-style-type: none">• Stajyer Psikolog

EĞİTİM BİLGİLERİ

2017-2019	Üsküdar Üniversitesi-Klinik Psikoloji Yüksek Lisans
2011-2015	Istanbul Aydın Üniversitesi, Istanbul Lisans, Psikoloji, Formasyon
2007-2011	Başarı Koleji
2004-2007	Ahmet Emin Yalman ilköğretim okulu
1999- 2004	Piyalepaşa ilköğretim okulu

Nefise DEMİRBOZAN

ORIJİNALLIK RAPORU

9
%

0
%

5
%

9
%

BENZERLİK ENDEKSİ

İNTERNET
KAYNAKLARI

YAYINLAR

ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1

Submitted to The Scientific & Technological
Research Council of Turkey (TUBİTAK)

Öğrenci Ödevi

6
%

2

Submitted to Üsküdar Üniversitesi

Öğrenci Ödevi

3
%