

**T.C.**  
**İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**  
**REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI**

**ERGENLERDE**  
**SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI OYUN BAĞIMLILIĞI**  
**VE AİLE İŞLEVLERİ**  
**ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Ebru YAYMAN**

**İstanbul**  
**Aralık - 2019**

**T.C.**  
**İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ**  
**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**  
**REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI**

**ERGENLERDE**  
**SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI OYUN BAĞIMLILIĞI**  
**VE AİLE İŞLEVLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN**  
**İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Ebru YAYMAN**

**Tez Danışmanı**

**Dr. Öğr. Üyesi Okan BİLGİN**

**İstanbul**

**Aralık - 2019**

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Bu çalışma, jüri-miz tarafından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman Dr. Öğr. Üyesi Oktar BİLGİN



Üye Dr. Öğr. Üyesi İbrahim TAŞ

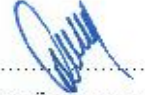


Üye Dr. Öğr. Üyesi Besra TAŞ



Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.



Prof. Dr. Ömer ÇAHA  
Enstitü Müdürü

## BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek Lisans tezi olarak sunduğum “Ergenlerde Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı ve Aile İşlevleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı tez çalışmamın, öneri aşamasından sonuçlandırıldığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uydüğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden olduğunu beyan ederim.

EBRU YAYMAN

## ÖNSÖZ

Araştırmamdaki her aşamada benden desteğini ve yardımlarını hiç esirgemeyen çok değerli tez danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Okan Bilgin'e büyük teşekkürlerimi sunarım.

Tez izleme jürimde yerlerini alarak sunmuş oldukları görüşleri ile bu tez çalışmasına katkıda bulunan değerli hocalarım Dr. Öğr. Üyesi Besra Taş ve Dr. Öğr. Üyesi İbrahim Taş'a yaklaşımlarından dolayı teşekkür ederim.

Süreç boyunca her türlü farkındalıkla bana destek olan değerli arkadaşım Selma Yayman'a teşekkür ederim.

Bu çalışmamı, süreç boyunca oluşan zorluklarda bana her zaman manevi güç veren ve beni motive eden minik ikizlerim Nilüfer ve Ertuğrul'a ithaf ediyorum.

Ebru Yayman

İstanbul-2019

**ÖZET**

**ERGENLERDE SOSYAL MEDYA BAĞIMLILIĞI  
OYUN BAĞIMLILIĞI VE AİLE İŞLEVLERİ ARASINDAKİ  
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Ebru YAYMAN

Yüksek Lisans, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Tez danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Okan BİLGİN

Aralık-2019, 95 Sayfa

Bu araştırmada ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmada aynı zamanda ergenlerdeki sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevlerinin cinsiyet, yaş ve okul türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenmiştir. Bu amaç doğrultusunda İstanbul ilindeki dört farklı lisede öğrenim 762 öğrenciye “*Kişisel Bilgi Formu*”, “*Ergenler için Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği*”, “*Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği*” ve “*Aile Değerlendirme Ölçeği*” uygulanmıştır.

Araştırmada ergenlerdeki sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkilerin ne düzeyde olduğunun belirlenebilmesi amacıyla Pearson Momentler Korelasyon Katsayısına bakılmıştır. Ergenlerdeki sosyal medya bağımlılığı ve oyun bağımlılığının aile işlevleri üzerindeki etkisi regresyon analizi tekniği ile incelenmiştir. Bunun dışında sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevlerinin demografik değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için t-testi ve Tek Yönlü Varyans Analizi tekniği kullanılmıştır.

Araştırma sonunda elde edilen bulgulara göre cinsiyet değişkenine göre ergenlerin sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevlerinin bazı alt boyutları arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu görülmektedir. Diğer değişkenlerden yaş değişkenine göre sadece aile işlevlerinin alt boyutu olan iletişim boyutunda anlamlı bir farklılık görülürken, okul türü değişkeninde ise oyun bağımlılığı ve aile işlevlerinin alt boyutlarında anlamlı farklılık olduğu bulunmuştur.

Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkilere bakıldığında ise, ergenlerdeki sosyal medya ve oyun bağımlılığı arasında pozitif, hem sosyal medya hem de oyun bağımlılığı ile sağlıklı aile işlevleri

arasında pozitif anlamlı düzeyde ilişki olduğu tespit edilmiştir. Araştırmada ayrıca ergenlerde sosyal medya bağımlılığı ve oyun bağımlılığının aile işlevlerinin tüm alt boyutlarının anlamlı yordayıcısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın sonunda elde edilen bulgular psikolojik danışma ve rehberlikle ilişkilendirilmiş ve yapılacak diğer araştırmalar için öneriler tartışılmıştır.

**Anahtar kelimeler:** Sosyal Medya Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı, Aile İşlevleri, Ergenlik.



## **ABSTRACT**

### **THE RELATIONSHIP BETWEEN SOCIAL MEDIA ADDICTION GAME ADDICTION AND FAMILY FUNCTIONS IN ADOLESCENTS**

Ebru YAYMAN

Master, Psychological Counseling and Guidance

Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. Okan BİLGİN

December - 2019, 95 Pages

The aim of this study was to examine the relationship between social media addiction and game addiction and family functions in adolescents. In the study, it was also investigated whether social media addiction, game addiction and family functions differ according to gender, age and type of school. The study sample was composed of 762 students. Data were collected by using “Personal Information Form”, “Social Media Addiction Scale for Adolescents”, “Game Addiction Scale for Adolescents and “Family Assessment Device ”.

Pearson Moments Correlation Coefficient was used in order to determine the relations among social media addiction, game addiction and family functions in adolescents. Regression Analysis Technique was utilized to analyze the effect of social media addiction and game addiction on family functions. Furthermore, t-test and one-way ANOVA were used to determine whether social media addiction, game addiction and family functions differ according to demographic variables.

The findings of this research point out that there was a significant difference between adolescents' social media addiction, game addiction and some sub-dimensions of family functions according to gender variable. According to gender variable, there was a significant difference in the communication dimension, which was a sub-dimension of family functions. Meanwhile according to school type variable, there was a significant difference in game addiction with respect to subdimensions of family functions.

When analyzing the context of relations between family functions and social media & game addictions, a positive and significant correlation was found between social media and game addiction, and unhealthy family functions. It was concluded that social media addiction and game addiction were significant predictor variables for all sub-dimensions of family functions. At the end of this study, research findings have



been aligned to psychological counseling and guidance, and recommendations for future research are discussed.

**Key Words:** Social Media Addiction, Game Addiction, Family Functions, Adolescents.



## İÇİNDEKİLER

<b>TEZ ONAYI .....</b>	<b>i</b>
<b>BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ.....</b>	<b>ii</b>
<b>ÖNSÖZ.....</b>	<b>iii</b>
<b>ÖZET.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vi</b>
<b>İÇİNDEKİLER .....</b>	<b>viii</b>
<b>TABLolar LİSTESİ.....</b>	<b>xii</b>
<b>ŞEKİLLER LİSTESİ.....</b>	<b>xiv</b>
<b>KISALTMALAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>BİRİNCİ BÖLÜM</b>	
<b>GİRİŞ .....</b>	<b>1</b>
1.1.Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Amacı .....	3
1.3.Araştırmanın Önemi.....	3
1.4. Varsayımlar .....	4
1.5. Sınırlılıklar .....	4
1.6. Tanımlar .....	4
<b>İKİNCİ BÖLÜM</b>	
<b>KURAMSAL ÇERÇEVE İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....</b>	<b>6</b>
2.1. Sosyal Medya Bağımlılığı.....	6
2.1.1. Sosyal Medyanın Tanımı .....	6
2.1.2. Sosyal Medya Uygulamaları... ..	7
2.1.3. Sosyal Medyanın Etkileri.....	11
2.1.4. Bağımlılık Olgusu ve Özellikleri .....	12

2.1.5. Davranışsal Bağımlılık Olarak Sosyal Medya Bağımlılığı.....	14
2.1.5.1. Ergenlik Döneminin Tanımlanması ve Özellikleri .....	16
2.1.5.2. Ergenlerdeki Sosyal Medya Bağımlılığının Tanımlanması .....	17
2.1.5.3. Ergenlerdeki Sosyal Medya Bağımlılığının Nedenleri .....	19
2.1.5.4. Sosyal Medya Bağımlılığına Sebep Olan Psiko Sosyal Faktörler ....	19
2.1.5.5. Ergenlerdeki Sosyal Medya Bağımlılığının Etkileri.....	21
2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı .....	24
2.2.1. Oyun Kavramı, Dijital Oyun, Genel Bakış.....	24
2.2.2. Ergenlerdeki Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Tanımlanması .....	28
2.2.3. Ergenlerdeki Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenleri.....	29
2.2.4. Ergenlerdeki Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri.....	30
2.3. Ailenin İşlevleri.....	31
2.3.1. Aile ve Özellikleri.....	31
2.3.2. Ailenin İşlevlerinin Detaylandırılması.....	33
2.3.2.1. Biyolojik İşlev.....	34
2.3.2.2. Psikolojik İşlev.....	35
2.3.3.3. Toplumsal İşlev.....	36
2.3.3.4. Eğitim İşlevi .....	38
2.3.3.5. Kültürel İşlev .....	39
2.3.3.6. Ekonomik İşlev .....	39
2.4. Sosyal Medya ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Aile İşlevlerine olan Etkisi.....	40
2.5. İlgili Literatür Araştırmaları.....	42
2.5.1. Sosyal Medya Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar .....	42
2.5.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar.....	43
2.5.3 Aile İşlevleri ile İlgili Yapılan Araştırmalar .....	44

## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

<b>ARAŞTIRMA YÖNTEMİ</b> .....	<b>46</b>
3.1. Araştırmanın Modeli .....	46
3.2. Evren ve Örneklem .....	46
3.3. Veri Toplama Araçları .....	47
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu .....	47
3.3.2. Ergenler İçin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği .....	47
3.3.3. Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği .....	48
3.3.4. Aile Değerlendirme Ölçeği .....	48
3.4. Verilerin Analizi.....	48

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

<b>BULGULAR</b> .....	<b>50</b>
-----------------------	-----------

## BEŞİNCİ BÖLÜM

<b>SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER</b> .....	<b>64</b>
-----------------------------------------	-----------

5.1. Sonuç ve Tartışma .....	64
5.1.1. Sosyal Medya Bağımlılığı ve Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması.....	64
5.1.2. Sosyal Medya Bağımlılığı ve Yaş Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları Ve Tartışması.....	65
5.1.3. Sosyal Medya Bağımlılığı ve Okul Türü Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları Ve Tartışması .....	66
5.1.4. Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması.....	66
5.1.5. Oyun Bağımlılığı ve Yaş Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması.....	68
5.1.6. Oyun Bağımlılığı ve Okul Türüne İlişkin Bulguların Sonuçları ve	

Tartışması.....	68
5.1.7. Aile İşlevleri ve Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması.....	69
5.1.8. Aile İşlevleri ve Yaş Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması.....	69
5.1.9. Aile İşlevleri ve Okul Türüne İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması.....	70
5.1.10. Aile İşlevleri, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı Değişkenleri arasındaki Korelasyonlara İlişkin Bulguların Sonuçlarının Tartışması.....	70
5.2. Öneriler.....	72
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>73</b>
<b>EKLER.....</b>	<b>86</b>
<b>Ek 1 Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....</b>	<b>86</b>
<b>Ek 2 Ergenler Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği. ....</b>	<b>87</b>
<b>Ek 3 Aile Değerlendirme Ölçeği .....</b>	<b>88</b>
<b>Ek 4 Diğerleri.....</b>	<b>93</b>
<b>Ek 5 Özgeçmiş.....</b>	<b>94</b>

## TABLULAR LİSTESİ

<b>Tablo 3.1:</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre dağılımı.....	48
<b>Tablo 3.2:</b> Araştırmaya katılan öğrencilerin okul türüne göre dağılımı .....	48
<b>Tablo 4.3:</b> Ergenlerin sosyal medya bağımlılıklarının okul türü değişkenine göre betimsel istatistikleri .....	51
<b>Tablo 4.4:</b> Ergenlerin sosyal medya bağımlılığının okul türü değişkenine göre varyans analizi sonuçları.....	51
<b>Tablo 4.5:</b> Oyun bağımlılığın cinsiyet değişkenine göre t-testi analizi sonuçları.....	52
<b>Tablo 4.6:</b> Oyun bağımlılığın yaş değişkenine göre t-testi analizi sonuçları.....	52
<b>Tablo 4.7:</b> Ergenlerin oyun bağımlılıklarının okul türü değişkenine göre betimsel istatistikleri.....	53
<b>Tablo 4.8:</b> Ergenlerin oyun bağımlılığının okul türü değişkenine göre varyans analizi sonuçları.....	54
<b>Tablo 4.9:</b> Aile işlevleri alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre t-testi analizi sonuçları.....	55
<b>Tablo 4.10:</b> Aile işlevleri alt boyutlarının yaş değişkenine göre t-testi analizi sonuçları.....	56
<b>Tablo 4.11:</b> Ergenlerin aile işlevleri alt boyutlarının okul türü değişkenine göre betimsel istatistikleri .....	57
<b>Tablo 4.12:</b> Bu değerlere uygulanan tek yönlü varyans analizi sonuçları gösterilmektedir.....	58
<b>Tablo 4.13:</b> Sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri alt boyutları arasındaki korelasyonlar .....	60
<b>Tablo 4.14:</b> Problem çözme değişkenine ilişkin regresyon analiz sonuçları.....	61
<b>Tablo 4.15:</b> İletişim değişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları.....	61
<b>Tablo 4.16:</b> Roller değişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları.....	62

<b>Tablo 4.17:</b> Duygusal tepki verebilme deęişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları.....	62
<b>Tablo 4.18:</b> Gereken ilgiyi gösterme deęişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları.....	63
<b>Tablo 4.19:</b> Davranış kontrolü deęişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları.....	63
<b>Tablo 4.20:</b> Genel işlevler deęişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları.....	64



## ŞEKİLLER LİSTESİ

<b>Şekil 2.1.2.1:</b> Sosyal Ağ Sitelerinin Tarihsel Sıralanması.....	10
<b>Şekil 2.2.1.1:</b> Türkiye Google Play Verilerine Göre En Çok Oynan Mobil Oyunlar	26
<b>Şekil 2.2.1.2:</b> 2016 Verilerine Göre Türkiye’de En Fazla Oynanan PC-Konsol Oyunları .....	27
<b>Şekil 2.2.1.3:</b> Ocak 2017 – PC – Sayfa Gösterim Sayısı Sıralaması.....	28



## KISALTMALAR

ABD	Amerika Birleşik Devletleri
Çev	Çeviren
TBM	Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı
vb	ve benzeri
www	World Wide Web
N	Kişi Sayısı
SS	Standart Sapma
LSD	Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Tekniği
ANOVA	Tek Yönlü Varyans Analizi
BB	Bilgisayar Bağımlılığı
İB	İnternet Bağımlılığı
BOB	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı
DEP	Depresyon
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu

# BİRİNCİ BÖLÜM

## GİRİŞ

Birinci bölümde, bu araştırmanın yapılmasına etki eden problem durumu, araştırmanın amacı ve önemi, problem cümlesi, alt problemler, sayıtlar, sınırlılıklar, tanımlar ve kısaltmalar yer almaktadır.

### 1.1. Problem Durumu

Teknoloji kullanımının temelde iki amacı vardır. Bunlar, hedonik kullanım ve faydacı kullanımdır. Hedonik kullanımda eğlence amaçtır. Hoşça vakit geçirme, oyalanma, eğlence, kaçma, ya da macera arama, fantezi için kullanıma gidilir. İhtiyaç amaçlı (faydacı) kullanımda ise, rasyonel gereklilik vardır. Burada bağımlılığın oluşması hedonik kullanıma göre çok daha zordur. Bu duruma ait en isabetli örnek, bireylerin internet kullanma alışkanlığıdır. Kumar, oyun, sohbet gibi internet kullanımına karşılık bireylerin zaman yetersizliğinden ve ihtiyaçtan kaynaklanan internet alışverişi yapmalarıdır. Ancak teknolojinin sağladığı tüm bu kolaylıklar bireylerde teknoloji bağımlılığının oluşmasına zemin hazırlar (Modahl, 2001).

Çeşitli araştırma sonuçlarından edinilen bulgulara göre ergenlerin interneti, iletişim kurmak ve eğlenmek için kullandığı görülmektedir. Yaşları 10 ile 17 aralığındaki ergenlerle yapılan bir çalışmada ergenlerin %25'inin internet kanalıyla tanıştıkları kişilerle arkadaşlık yaptıkları belirlenmiştir. Bu oranın içindeki %14'ü ise internet aracılığı ile yakın arkadaşlıklar ve romantik ilişkiler kurduklarını ifade etmişlerdir (Wolak, Mitchell ve Finkelhor, 2002: 441-555). Ergenler, kimlik kazanımı döneminde interneti ve dolayısıyla sosyal medya kullanımını reel dünyadaki sorun yaşadıkları kendi kimliklerinden ve kendilerini bekleyen sorumluluklardan kaçmak için sığındıkları bir alan olarak görmektedirler (Yang ve Tung, 2007: 79-96).

Ulaştırma Bakanlığı İnternet Kurulu tarafından, Ortadoğu Teknik Üniversitesi ile Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu Telekomünikasyon İletişim Başkanlığı'nın desteğiyle gerçekleştirilen ve 9-16 yaş grubu "Çocukların Sosyal Medya Paylaşım Sitelerini Kullanım Alışkanlıkları'nın ortaya çıkarılmasını amaçlayan bir rapor hazırlanmıştır. Şubat 2011 raporuna göre 9-16 yaş grubundaki ergenlerin %70'i

günde en az bir kez internet kullanırken, %66'sı ise günde en az bir kez sosyal ağları kullanmakta ve burada ortalama 72 dakika zaman geçirmektedirler. Bu oran, ergenlerin internette harcadıkları zamanın büyük oranını sosyal medya ağlarında harcadıklarını göstermektedir. Bu popülerlik ise sosyal medyanın yararları ve zararları ile tartışılmasına sebep olmuştur (Hatipoğlu 2009: 72; Koç ve Karabatak 2011).

Ergenlerdeki sosyal medya kullanımından sonra en sık karşılaşılan sorunlardan biri de dijital oyun oynamadır. Dijital oyunu özellikle ergenliğin ilk dönemlerindeki bireyler daha sık kullanmaktadır. Hoş zaman geçirme, eğlenme, haz duyma, beyin jimnastiği gibi amaçlarla kullanılmakta olan dijital oyunlar fazlaca vakit geçirildiği takdirde dijital oyun bağımlılığa giden yolu beraberinde getirebilmektedir. Çoklu kullanıcı oyunlar kullanıcılara daha fazla müsabaka şansı vermekte ve daha fazla memnun etmektedir ki haz duyma yolunu açsın ve kullanıcı için daha fazla oyun oynama ve kazanma hırısı doğursun. Bu şekilde bağımlılık riski oluşmaktadır (Yiğit ve Günüç, 2016: 186). Gösterdiği etkileri göz önünde bulunduran araştırmacılar, dijital oyun ile ilgili çeşitli araştırmalar yapmış ve kuramlar geliştirmişlerdir. Bu kuramlar daha çok oynanan oyunlar ve bu oyunların çocuğun gelişimine olan katkısı üzerinedir. Ancak günümüzdeki araştırmacılar, önceki dönemlerde yapılan araştırmalara göre oyun kavramını geniş çerçevede ele almışlardır. Oyun sadece çocukluk döneminde ele alınan bir kavram olmaktan çıkmış ve gençlik ve yetişkinlik dönemlerini kapsar hale gelmiştir (Köksal, 2015: 14).

Ergenlerin gerek sosyal medya gerekse dijital oyun kullanımında aşırıya gitmesi ya da bağımlılığın oluşması insan ilişkilerini ve özellikle aile ilişkilerini olumsuz yönde etkileyerek aile bağlarında kopukluk oluşturmaktadır. Ergenler teknolojiyi gerçek hayatın sorunlarından bir kaçış olarak görebilirler. Ancak kaçış amaçlı internet kullanımının ne kadar sağlıklı bir başa çıkma yöntemi olduğu tartışılır. Yoğun sosyal medya veya dijital oyun kullanımı sonucunda ergenlerin ebeveynleri ile olan iletişimleri giderek azalarak savunmacı ya da kavgacı bir iletişim şekline dönüşerek aile içindeki iletişim olumsuz etkilenir (Gürmen, 2016: 163).

Bu çalışmada sosyal medya bağımlılığı ve oyun bağımlılığı tanımlanarak aile işlevleri arasındaki ilişki incelenecektir. Bu sebeple araştırmanın problem cümlesi "Sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişki ne düzeydedir?" şeklinde belirlenmiştir.

## 1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın genel amacı; ergenlerdeki sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişki düzeyini belirlemektir. Araştırmanın amacına uygun olarak oluşturulan alt amaçlar şu şekildedir;

1. Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri;
  - a) Cinsiyete
  - b) Yaşa
  - c) Okul türüne göre farklılaşmakta mıdır?
2. Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
3. Ergenlerde sosyal medya ve oyun bağımlılığı aile işlevlerinin anlamlı bir yordayıcısı mıdır?

## 1.3. Araştırmanın Önemi

Günümüzde hızla gelişen internet araçları arasından en sık kullanılanlarından birisi de sosyal medya kullanımıdır. Sosyal medya; kişilerin kendilerini rahatça ifade edebildikleri ve iletişim kurdukları bir dijital alandır ve kullanımı her geçen gün artmaktadır. Bundaki en büyük etkilerden biri akıllı telefon kullanan insanların sayısının çok olması ve sosyal medyaya erişimin bu akıllı telefonlarla rahatça yapılmasıdır. Sosyal medya uygulamalarının çoğalmasıyla aile ilişkilerinde aynı oranda azalma görülmektedir. Aşırı sosyal medya kullanımı sadece aile ilişkilerinin azalmasına değil aile içinde başka problemleri de beraberinde getirmektedir (Güleç, 2018: 105).

Aşırı internet kullanımıyla birlikte gelişen bir diğer kullanım türü ise oyun bağımlılığıdır. Aslında sorun internetin aşırı kullanılması değildir. Asıl sorun yanlış kullanımındaki aşırılıktır. Gelişim çağındaki çocuk ve ergenlerde oyunun önemli olduğunu düşünürsek geleneksel oyun yerine sanal oyunlara yönelik önemli bir sorun haline gelmiştir (Akınoğlu, 2002: 247).

Gerek sosyal medyayı kullanan gerekse dijital oyun oynayan ergenlerde bağımlılıkların oluştuğu aileler tarafından zamanla fark edilmekte ve süreçte ergen ve aile bireyleri arasındaki iletişim kaynakları tıkanma yoluna gidebilmektedir. Bu

araştırma sonucu ile ergenlerdeki sosyal medya ve oyun bağımlılığının aile arasında etki-tepki dinamiklerinin süreç olarak nasıl oluştuğu ve bu sürecin aile tarafından nasıl bir farkındalık oluşturarak daha doğru bir şekilde yönetileceğinin önemi vurgulanacaktır. Oluşan bilimsel veriler sonucu bu araştırmanın ergenlerin ve ailelerin bilinçlendirilmesi ve eğitilmesi konusunda önemli bir araştırma kaynağı olacağı düşünülmektedir.

#### 1.4. Varsayımlar

Örneklem grubunun görüşlerinde samimi oldukları kabul edilmektedir.

#### 1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma, 2018-2019 öğretim yılında İstanbul'un Başakşehir ilçesindeki dört devlet okulunda aile değerlendirme ölçeği, sosyal medya bağımlılığı ve oyun bağımlılığı ölçeklerine cevap vermeyi kabul etmiş toplam 762 ergen öğrenci görüşüyle sınırlıdır.

#### 1.6. Tanımlar

- **Sosyal Medya Bağımlılığı:** Sosyal medya bağımlılığı, bilişsel, duyuşsal ve davranışsal süreçler ile gelişerek kişinin hayatındaki özel, iş/akademik, sosyal alan gibi günlük yaşamının pek çok alanında meşguliyet, duygu durum düzenleme, tekrarlama ve çatışma gibi problemlere yol açan psikolojik bir sorundur (Ünal, 2015: 108)
- **Oyun Bağımlılığı:** Çocuğun uzun süre oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı kendisine yüklenen sorumluluklarını aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları olan bir durum olarak adlandırılmıştır (Horzum, 2011: 56-58).
- **Aile İşlevleri:** Bütüncül bir yaklaşımla ifade edilirse; karşılıklı sevgi ve saygı ortamını oluşturarak neslin devamını sağlamak, çocukları geleceğe hazırlamak, eğitmek, ekonomik ihtiyaçları karşılamak, aile üyeleri ile bir araya gelerek boş zamanları değerlendirecek faaliyetler oluşturmak, statü sağlamak, cinsel doyumu sağlamak için meşru bir alan oluşturma işlevleridir (Ogburn, 1963: 120-135).
- **Ergenlik:** Milli Eğitim Bakanlığı'nın tanımına göre ergenlik; 12-24 yaş arasını kapsayan, buluş çağına girme ile başlayan ve biyopsikolojik açıdan çocukluğun sona erdiği ve toplum yaşamında sorumluluk alma dönemi olan

ve genç yetişkinliğin başladığı bir dönemdir. Adolescence sözcüğü Latince kökenli adolescere sözcüğünden türetilmiştir. Adolescere “büyüme”, “olgunlaşma” anlamına gelmektedir (Golinko, 1984: 746-751).



## İKİNCİ BÖLÜM

### KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

#### 2.1. Sosyal Medya Bağımlılığı

##### 2.1.1.Sosyal Medyanın Tanımı

Literatürde sosyal medya terimi ile ilgili evrensel kabul görmüş net bir tanım yapılmamıştır. Bununla beraber alan yazında bu kavram ile ilgili kabul görmüş pek çok tanım vardır.

Sosyal medya, bireylerin sosyal ağ mecralarında wikiler, bloklar gibi oluşturulan ve yönetilen; üretilen ve tüketilen alanların tümüdür. Bu sanal alan, kişilere kendi kimliklerini oluşturabilme ve yönetebilme şansını verir ve bilgi alışverişinin hızla yayılması için aracı olur. Elektronik iletişim ağının çok önemli bir parçasıdır. Kişilerin sanal ağda birbirleriyle vakit geçirmesine fırsat verir. Her türlü doğru ya da yanlış bilgi tüm coğrafyalarda istenilen oranda paylaşılabilir. Sosyal medyada kişiler ister kendi gerçek kimlikleriyle isterlerse istedikleri sanal kimliğe bürünmenin verdiği caziplik duygusu ile kendilerini sosyal medyaya bağlı ve bağımlı hissedebilirler (Polat, 2018: 62)

Sosyal medya, zaman ve mekân sınırı olmaksızın bireylerin özgür iradesiyle paylaşım yaptıkları, iletişim kurdukları, ara ara eleştiri ve tartışmalarında yer aldığı bir iletişim aracıdır. Kısacası bireylerin birbirleriyle yaptıkları tüm paylaşımlar sosyal medyayı oluşturmaktadır. Sosyal medya ile bireyler aynı ortamda tanışma fırsatı bulur, hobi olarak yaptıkları aktiviteleri paylaşır, mesleki alanlarını tanıtır ve özel hayatlarıyla ilgili paylaşımlarda bulunurlar (Bat ve Vural, 2010; Solis, 2010).

Sosyal medya yoluyla insanlar kendilerini en net şekilde ve istedikleri ölçüde ifade edebilmektedirler. Sosyal medyayı toplumdaki daha derin sosyal etkileşimi, topluluk oluşumunu ve işbirliği projelerini gerçekleştirmeyi sağlayan siteler olarak tanımlamak mümkündür (Hazar, 2011: 161). Diğer bir tanıma göre, insanların fotoğraf, müzik, öngörü ve algılarını içeren, fikir ve deneyimlerini paylaştıkları çevrimiçi platformlardır ( Turban, King, Lee ve Viehland, 2002: 2).

### 2.1.2. Sosyal Medya Uygulamaları

Sosyal medyanın kronolojik gelişimini incelediğimizde, 1979 yılında Duke Üniversitesi'nden Tom Truscot ve Jim Ellis beraberinde oluşturulan internet kullanıcılarının kamuya açık mesajlar yayınlamasına izin veren dünya çapında bir tartışma sistemi olan Usenet (user's network) ile başlamıştır (Kaplan ve Haenlein, 2010: 60). Boyd ve Ellison (2007: 214)'e göre, modern anlamda ilk sosyal medya kuruluşunun 1997 yılında Six Degrees ile başladığı kabul edilmiştir. Modern olarak kabul görülmesinin asıl sebebi kullanıcısı olan kişilere profil oluşturma ve arkadaşlarının arkadaş listelerindekileri görebilmeyi olanak tanınmasıdır.

Türkiye'de bu alanda yapılan araştırma istatistik verilerine baktığımızda; nüfusun %67'si olan 54 milyon 330 bin kişi internet kullanıyor. Sosyal medyayı aktif kullananların sayısı ise 51 milyondur. Bu demektir ki; nüfusun %63'ü aktif sosyal medya kullanıcısıdır. Rakamlara göre Türkiye'de en çok kullanılan sosyal medya alanı YouTube'dur. İkinci sıralamayı 41 milyon 478 bin 300 kişi ile Facebook, 37 milyon 411 bin kişi ile Instagram üçüncü sırayı almaktadır. Ülkemizde nüfusun %36'sı 29 milyon 278 bin kişi ise Twitter'ı takip etmektedir.

İlk sosyal paylaşım ağları 2001 yılında iş ile ilgili çalışmalar yapmak amacıyla kurulmuştur. Bu ağlardan ilki Ryze.com'dur. Sonrasında Tribe.net, LinkedIn, Friendster gibi siteler iş bağlantıları kurmak için ortak bir erişim alanı olmuştur. 2003 yılı itibarıyla Ddogster, Mychurch, Care2 gibi sitelerde ortak ilgi alanına sahip kullanıcıların buluştukları alanlar olmuştur. Farklı ağlar farklı bölgelerde popülerlik kazanmıştır. Örneğin Japonya, Tayvan ve ABD'de Twitter, Türkiye, Kanada ve İngiltere'de Facebook, Brezilya, Parguay ve Hindistan'da Orkut gibi farklı ülkelerin sosyal yapılarına göre farklı sosyal paylaşım ağları kullanılmaktadır ( Boyd ve Ellison, 2007: 214-215). Arayüzleri daha da geliştirilen Facebook, Myspace, Friendster, Hi-5, Netlog vb. sosyal medya uygulamaları 2000'li yıllarda oldukça popüler olmuşlardır. Ancak günümüzde en fazla kullanılan uygulamalar, Facebook, Twitter ve Instagram'dır (Güleç, 2018: 111).

Bu uygulamalardan en yoğun kullanılan sosyal medya uygulaması Facebook, 2004 yılında Mark Zuckerberg ve oda arkadaşları tarafından Harvard Üniversitesi içinde kullanılmak üzere kurulmuştur (Liebert, 2011: 16). Facebook'ta yalnızca kullanıcının tercih edeceği kişi ya da kişilerin görebileceği şekilde gönderilen mesajlar, karşılıklı



konuşma özelliğine hizmet etmektedir. Bu özellik özel mesaj içeriğini oluşturmaktadır. Oyunlar da karşılıklı konuşmanın bir diğer uygulamasıdır. Aynı anda oyun oynayan kullanıcılar birbirlerini takip edebilmektedirler. Kullanıcılar oyunlara kaçıncı seviyede olduklarını görürler, dilerlerse birbirlerine yardım ederler. Oyunlar Facebook kullanımını destekler. Örneğin, Candy Crush oyunu Facebook bünyesinde oynanan tüm bu oyunlar içindeki aksiyonları kapsar. Belirli kullanıcıların kurdukları gruplar, gerçek yaşamda topluluk özelliği yaşayan grupların özelliklerini gösterir. Grup içinde faaliyet gösteren kişileri grup dışındaki başka kişiler göremez. Bunların dışında Facebook'ta bulunan bağlantısallık özelliği, bu alanda paylaşmak istediğimiz bir fotoğraf ya da bilgiyi aynı anda Twitter ya da Instagram'dan yayımlayabiliriz ve bu işlemi Facebook sayfasındayken yapabiliriz (Ünlü, 2018: 12). Birçok özelliği olan bu kullanım zamanla beraberinde aşırı kullanım gibi bir takım sorunlara sebep olmuştur. Bu sorunlar, araştırmacıların çalışmaları ile bağımlılık gibi bir patolojiyi gündeme getirmiştir (Andreassen, 2012: 505).

Aynı döneme hitap eden bir diğer sosyal medya ara yüzü olan Twitter ise, daha çok kısa cümleler yoluyla oluşturulan Twit'ler ile iletişim kurulmasıdır. Kolay bir sosyal medya uygulamasıdır. Facebook'un aksine Twitter, kullanıcılarına "Neler oluyor? What's hapening?" sorusunu sorar. Kullanıcı, istediği kişiye takip isteği gönderebilir ve iki taraflı takip etme zorunluluğu yoktur. Paylaştıklarınızla ne kadar çok kişi sizi takip ediyorsa o kadar çok popüler ya da fenomen olma ihtimaliniz vardır.

Bu uygulama daha çok gençlere ve Hollywood'un ünlülerine hitap etmesi dolayısıyla popüler olmuştur (Hazar, 2011: 162). Twitter, 2006 yılında Evan Williams, Jack Dorsey ve Biz Stone tarafından geliştirilmiştir. Bu uygulama internet ortamında SMS yani kısa mesaj olarak ortaya çıkmıştır. Özellikle mobil teknolojilerden takip edilmesi erişebilirliğini arttırmaktadır (Odabaşı ve diğerleri, 2012: 7). İnsanlar, bu mikro blog ortamda 140 karakter ile düşüncelerini, bilgilerini, videolarını bu ortamda paylaşırlar. Kullanıcılar, kendi ağlarını oluşturabilir ve bu ağları kullanarak iletişim sağlayabilirler (Greenhow, 2009: 10). Ancak 2017 yılında bu sınır 280 karaktere çıkmıştır.

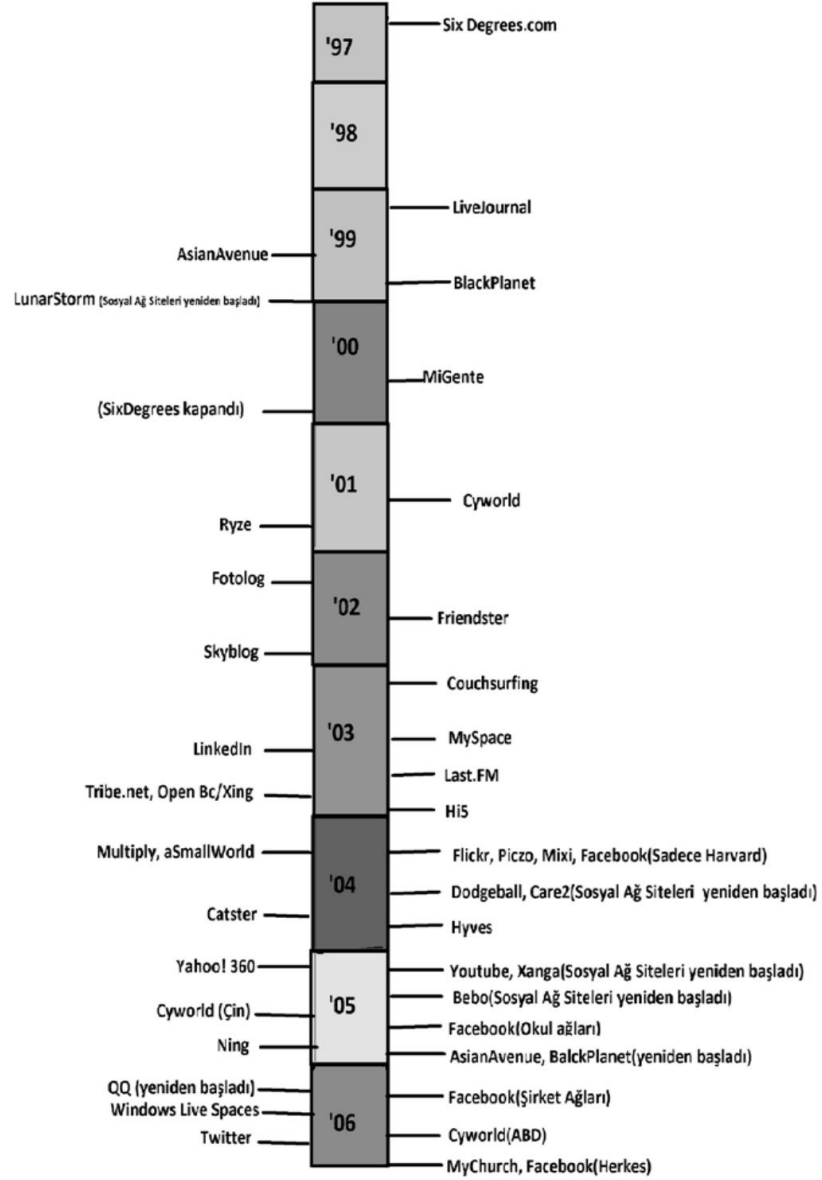
2010 yılında; anlık anlamına gelen "instant" kelimesi ile telgraf anlamına gelen "telegram" kelimesinin birleşmesiyle oluşan Instagram, 2012 yılında Facebook bünyesine katılmıştır. Akıllı telefonların çeşitli opsiyonlar sunarak, fotoğraf ve video

paylaşımıyla güncelliğini korumaktadır. Paylaşılan fotoğrafların beğenilmesi ve yorumların yapılması bu ağın en önemli özelliğidir (Yeniçifti, 2016: 95). Instagram'ı popüler yapan en önemli özelliklerden biri, kullanıcıların çekip yayınladıkları fotoğraflara filtre uygulayarak yayınlamalarıdır. Bu filtrelenmiş fotoğraflar sayesinde kullanıcı kendisini profesyonel hissetmektedir. Yayımlanan bu fotoğraflarda beğen opsiyonu, karşılıklı özelden mesaj alıp-verme uygulaması vardır. Twitter'da olduğu gibi Instagram uygulamasında da şahsen tanımadığımız insanların günlük hayatlarını takip etme, beğenme, ya da yorum yapma şansı ile hayatlarına müdahil olmayı kolaylaştırır. Instagram'da fenomen olmak ya da fenomen birilerini takip etmek için gerçek kişi olmaya gerek yoktur (Güleç, 2018: 15).

Foursquare adı verilen bir sosyal medya kanalı, 2009 yılında eş zamanlı kullanıcılarının "check-in" adını verdikleri gerçek zamanlı konum ve yer bildirimini paylaşım uygulamasını başlatmıştır. Beş yıl sonra ise Swarm adlı yeni bir uygulamayı benzer şekilde ortaya çıkarmıştır. Bu sayede kullanıcıları, kendi arkadaşlarını mümkün olan hızlı bir şekilde takip edip onlara ulaşabilme şansına sahip olmuşlardır ( Foursquare, 2019).

Foursquare, konum bazlı çalışan gerçek zamanlı konum paylaşımı sağlayan bir sosyal medya uygulamasıdır. Check-in olarak ta adlandırılır. Böylece kullanıcılar arkadaşlarını gerçek zamanlı takip edebilme fırsatı yakalarlar. Kısa mesaj atma uygulaması da vardır (Foursquare, 2015). Sürekli bir bildirim yapma halinin aşırı kullanılması durumu beraberinde "sosyal bildirim bağımlılığı" denilen bir bağımlılık türünü beraberinde getirmiştir. Kullanıcılar bildirimlerini paylaşarak sosyalleştiklerini düşünürler. Ancak asosyal olduklarının farkında değildirler. Beyin o an sosyalizasyona kurulu olduğundan gerçek sosyal ilişkileri reddetmeye başlar. Dolayısıyla beyin bildirimlerle sosyal kalır (Çam ve İşbulan, 2012: 15). 2010 yılında kurulan WhatsApp uygulaması 1.3 milyar kullanıcı sayısı ile günümüz itibarıyla dünya genelinde en çok kullanılan üçüncü sosyal medya uygulaması olmuştur. İlk kuruluş amacı sadece ücretsiz mesajlaşmayı sağlamaktır. Ancak sonraki dönemlerde gelişen sosyal medya furmasına uyum sağlamış ve yeni özellikler kazanmıştır. Diğer uygulamalarla birlikte kullanıldığı için bağlantısal özelliği taşımaktadır. WhatsApp'ı diğer sosyal medya uygulamalarından ayıran en önemli özelliği biz erişime kapatmadığımız sürece, telefon rehberimizde bulunan tüm numaralarla iletişime geçebiliriz (Güleç, 2018: 16).

Şekil 2.1.2.1: Sosyal Ağ Sitelerinin Tarihsel Sıralaması



Kaynak: Boyd & Ellison, 2007: 212

1997 yılında ilk sosyal ağ mecrası olarak Six Degress.com kurulmuştur. İnsanların birbirleriyle iletişime geçip mesaj göndermelerine imkan sağlıyordu. Buna rağmen zamanın ötesinde olduğu görüşüyle çok ilgi görmemiştir ve 2000 yılında kapanmıştır. 2001 yılında kullanıcıların iş alanında rağbet gördüğü Ryze.com geliştirilmiştir. Web 1.0'dan Web 2.0'a bir gelişme sağlanmasıyla sosyal ağlar

kullanıldığı güne kadar oluşan en büyük gelişimi yakalamıştır. İnternet konusunda önemli bir girişimci olan Jonathan Abrams, Friendster İnternet girişimcisi ve Netscape'in eski mühendisi Jonathan Abrams, 400.000\$'lık bir yatırım ile Friendster'i piyasaya sürdü. Harvard Üniversitesinde öğrenci olan Mark Zuckrberg, Üniversite öğrencilerini aynı sosyal ağda buluşturan Facebook'u kullanıma geçirdi. Ekim 2007 tarihinde Mikrosoft, Facebook'tan hisse aldı ve bu satış ile Facebook'un değeri 15 milyar doları buldu. Bu aşamadan sonra online reklam kullanımına geçildi.

### **2.1.3. Sosyal Medyanın Etkileri**

Sosyal Medyada kişiler ister kendi gerçek ya da sanal kimlikleriyle karşı taraftaki kullanıcıları tanışınlar yada tanımasınlar; iletişim kurarak tanışma fırsatı bulurlar. Bu tanışmadan sonra çevrimiçi alanda karşılıklı veya tek taraflı olarak video, fotoğraf, metin vb. paylaşırlar, isterlerse de reklam yapabilirler. Bu alanda kullanıcılar birbirleriyle ortak fikirlerde birleşip bir grup veya örgüt oluşturabilirler. Bu kadar çabuk ve hacimli gelişen sanal ağ insanların hayatlarında olumlu yada olumsuz dönüşlerde bulunabilir. Bu dönüşler kişiden kişiye farklılık gösterebilir. Tüm bu farklı dönüşlere rağmen sosyal medya kişilerde bağlı yada bağımlı olma dürtülerini uyandırmıştır (Polat, 2018: 13).

Bir diğer etkisi, insanlar sosyal medyada kısa süreli yeni ilişkiler kurabilir veya kısa sürede bir ilişkiyi sonlandırabilirler. Yine kullanıcılar, uzun zamanda elde edemeyecekleri bir takım güçleri, küresel alandaki sosyal medya ile etki-tepki oluşturabilme gücüne sahip olurlar. Dolayısıyla, sosyal medyanın kişiliklere, zamana, yere, konuya ve diğer birçok faktöre göre değişen etkileri olabilir ve bu etkilerle kullanıcılarına sosyal ilişkilerde olumlu ya da olumsuz etkilerini beraberinde getirir (Hazar, 2011: 161).

Çok farklı sayıda sosyal medya kullanıcı profili vardır. Her bir kullanıcının amacı, beklentisi, iletişim şekli farklıdır ve geribildirimde farklı olacaktır. Toplumda farklı farklı insanlardan oluştuğu için sosyal medyanın etkilerini toplum yapısı üzerinden değerlendirebiliriz.

Sosyal medya kullanımının etkilerine değinecek olursak; kişilerin bağımsızlıklarını arttırması, diğer bireylerle (sosyal medya kullanıcılarıyla) rahat etkileşimde bulunmaları, başarı duygusunu arttırması, bireysel anlamda kendini iyi hissettirmesi

gibi olumlu etkiler sağlaması yanında beraberinde toplumdan soyutlanma, zamanla oluşan ve artan bağımlılık hali, azalan mahremiyet duygusunun oluşması, özel yaşamın ifşası gibi çeşitli olumsuz durumlara sebep olabilir (Özçağlayan, 1998: 59). Sosyal medyanın sebep olduğu diğer etki ise, sosyal medya ortamında kişinin mahremiyetinin sınırlarını belirlemenin kendi elinde olması ve bunun özel hayatını olumsuz yönde etkilemesi, video ve fotoğrafların ifşa edilmesiyle bunların tehdit edici bir araç olarak kullanılmaya başlanması, kullanıldığı takdirde ise kişilerin toplum içinde küçük düşmesi ve aile içinde önemli sorunlara sebebiyet vermesidir (Ulusoy, 2017: 389). Sosyal medya kullanımı ile tanımlanan yeni bir kavram oluşmuştur. FoMO ( Fear of Missing Out) olarak tanımlanan bu durum, kullanıcıların yapılan diğer paylaşımları kaçırma korkusu içinde olmasıdır. Kişiler diğer kullanıcılar ile sürekli olarak karşılıklı paylaşımda, bağlantıda olmak isterler. Paylaşımda bulunamazlarsa zorunda olup da yapmadıkları bir durum karşısında eksiklik hissederek takıntılı bir hale gelebilirler.

Doğru kullanıldığı takdirde, anne-bebek sağlığı, yemek tarifleri, alışveriş siteleri, haber sayfaları, her türlü konuya vakıf literatür kaynaklara ulaşılabilirlik, moda sayfaları, iş konularında takibini yapabileceğimiz uygulamalar gibi pek çok konuda günlük yaşamda zamandan tasarruf edebileceğimiz, ilgi alanlarımıza göre sosyal medya uygulamaları vardır.

#### **2.1.4. Bağımlılık Olgusu ve Özellikleri**

Greko-Roman felsefecileri, döneminde içki aleminde aşırılığa kaçan kişilere ölçülülük ve mahkumiyet çağrısında bulunmuşlardı. Günümüze kadar süre gelmiş alkol, uyuşturucu, kumar ve hatta yiyeceğe karşı oluşan bağımlılık sorunlarıyla ciddi çalışmalar yapılmaktadır. Buna rağmen, bağımlılığı açıklayan ve anlamaya çalışan bilimsel teorilerin sadece 100 yıllık bir geçmişi vardır. Yapılan açıklamalar çok yönlü olsa da bağımlılık hakkındaki kavrayış tam anlamıyla tamamlanmış değildir (DiClemente, 2016: 4). Bağımlılığın içindeki olgulara baktığımızda ilk aklımıza gelen sigara, alkol, uyuşturucu olmasına rağmen, günümüzde yaygınlık kazanan kumar oynamak, bilgisayar oyunları oynamak, aşırı yemek gibi olguları da bağımlılığa dahil etmekteyiz (Griffiths, 1999: 246-251). Son yirmi yılın bağımlılık tanımına, haz verici, kompulsif ve tekrarlayıcı nitelikte, kişiye zarar veren ve değiştirmesi ya da durdurması zor her türlü madde kullanımını pekiştirici davranışlar da kapsam dâhiline alınmıştır (Oxford, 1985). Bu bağlamda bağımlılık, kişilerin

kullandığı nesnelere ve davranışları üzerlerindeki kontrollerini kaybetmeleri ve bu nesnelere veya sergiledikleri davranışlar olmadan hayatlarına devam edememeleridir. Bağımlı olma durumunda kullanılan nesnelere ve davranışlarda kişinin iradesi devreden çıkar ve kişi istesin ya da istemesin bağımlı kullanım eylemlerini sürdürür. Bu durum, hayatının büyük bir bölümünü kaplar ve kişi maddi- manevi tüm gücünü ve zamanını bağımlı olduğu maddeye ve davranışlara harcamak zorunda kalır (Eker, 2016: 36).

Bağımlılıklar, edinildikten sonra ciddi sorunlara yol açtığı gibi sona erdirilmesi zor olan öğrenilmiş davranışlardır. Bağımlılığın bu anlamdaki ciddi boyutları:

- Bağımlılığın oluşturan tüm fiziksel ve psikolojik bileşenlerin varlığı
- Bu bileşenlerin bu davranışı değiştirmede bireye zorluk çıkaracak şekilde birbiriyle etkileşimde bulunması
- Bu kriterlerin her biri bağımlılığı belirlemede etkilidir (DiClemente, 2016: 4).

Tüm bu kriterlerin dışında; bağımlılığa konu olan ilgili aktivite, kişinin yaşamındaki en önemli zihinsel meşguliyet halini alır. Kişinin tüm duygu ve davranışlarında belirleyici etken olur. Altı ölçüte dayandırılan bağımlılık kriterleri vardır. Bunlar; duygu durum değişkenliği, sıradan bir aktivite dahi bireyin duygu durumunu belirleyebilir ve bu aktivite mevcut durumla başa çıkma tekniği olarak dahi kullanılabilir. Tolerans, ruhsal olarak aynı sonuca ulaşmak için sürekli daha fazla aktivite ihtiyacının duyulmasıdır. Yoksunluk, yapılan aktivitede bir değişiklik olması halinde (azalması veya yapılmaması) istenmeyen belirtilerin oluşmasıdır. Çatışma, bağımlı kişilerin kendi iç dünyalarıyla çevresindeki kişilerle veya hobileri, ilgileri ya da aktiviteleri ile olan çatışmaları ve kargaşa yaşamalarıdır. Tekrarlama, bağımlılığın yok edilmesi adına yıllarca aynı aktiviteden kaçınma ya da bunu kontrol etmeye çalışma sürecinden tekrar bağımlılığın en uç düzeyine geri dönmedir ( Young, 1996: 237-244).

Son yüzyıla kadar bağımlılıktan bahsedildiğinde ilk akla gelen alkol, uyuşturucu, tütün, esrar, eroin gibi maddelerdir. Ancak teknoloji çağında yaşıyor olmamız sebebiyle madde bağımlılığına ilaveten birde davranışsal bağımlılıklar da ortaya çıkmış ve bunların tanımlanmasına gidilmiştir. Davranışsal bağımlılık kapsamına bilgisayar, cep telefonları, kumar, seks, çevrimiçi oyunlar, sosyal medya ağları gibi uygulamalar da girmiştir. Bu uygulamalarda kalma süresi ise bağımlılığın oluşumu

sürecini belirlemektedir. DSM-5'in ana bölümlerinde henüz internet ve sosyal medya bağımlılığına yer verilmese de bu uygulamaların özellikle oyun bağımlılığı konusunun gelecek dönemlerde bağımlılık ana başlıklarına girmesi planlanmıştır. Bu planlamanın yapılmasına sebep ise; madde bağımlılığına benzer olarak sorunlu davranışlara yol açan kumar davranışı (Griffiths, 1999: 246-251; Mobilia, 1993), cinsel bağımlılıklar (Goodman, 1993), yaygın teknoloji bağımlılıkları (Griffiths, 1995) ve bilgisayar oyunu bağımlılığı gibi davranışsal bağımlılıkların büyük yer edinmesidir.

Alkol ve madde bağımlılığında olduğu üzere psikolojik ve fiziksel bağımlılığın ana bileşenleri olan zihinsel meşguliyet, duygu durum değişikliği, yoksunluk hissi, çatışma ve tolerans tekrarlama özellikleri davranışsal bağımlılıkta kendini gösterirler (Griffiths, 1999: 246-251).

Bağımlılık ile süreklilik gösteren alışkanlık kavramlarının ayrı tutulması gerekir. Alışkanlıkta gösterilen eylemde düzenlilik vardır. Bağımlılıkta ise öne çıkan en önemli unsur eylemin yapılma dozudur.

Birçok araştırmacı, bağımlılıkla ilgili yapılan açıklayıcı tanımların aksine bağımlılığı neyin oluşturduğu konusunda net bir açıklama yapmakta zorlanmaktadır. Özellikle son dönemlerde yoğun görülen yemek yeme, egzersiz yapma, kumar, seks, televizyon izleme, bilgisayar oyunları oynama gibi birçok davranışın bağımlılık yaratabileceği konusunda hem fikirdirler. Bu kimyasal olmayan bağımlılıkların bağımlılık oluşturup oluşturmadığını tespit etmenin yolu, alkol-madde bağımlılıkları için tespit edilmiş olan klinik ölçütlerle karşılaştırmaktan geçmektedir. Oluşturulan tanı ölçütlerinin madde bağımlılığına benzer özellikler gösterdiği saptanmıştır. Sonuçlarda saptanan bulgulara göre, internet kullanımıyla ilgili davranışsal bağımlılıklar daha çok teknolojik bağımlılıklar başlığı altında ele alınıp incelenmektedir (Young, 1996 : 237-244).

### **2.1.5. Davranışsal Bağımlılık Olarak Sosyal Medya Bağımlılığı**

Kişilerin sergiledikleri davranış ve alışkanlıklarını bağımlılığa dönüştürme şekline davranışsal bağımlılık denir. Davranışsal bağımlılık, alkol veya sigara kullanımı gibi değildir. Karakterin değişmesiyle ilgilidir. Diğer bağımlılık türlerinde olduğu gibi davranışsal bağımlılığa sahip kişi bu bağımlılığa konu olan davranışı sürekli tekrarlamak ister. Bu süreçteki en önemli kilit aşama, kişinin kendisindeki bu

durumun farkında olup tedavi sürecini kabul etmesidir. Davranışsal bağımlılığa örnek olarak, alışveriş bağımlılığından bahsedebiliriz. Kişi sahip olduğu ruhsal problemlerini örtmek, kendini mutlu hissetmek için ihtiyacının ve bütçesinin çok dışına çıkarak sürekli alışveriş yapar ve istifler. Ekonomik olarak imkânı olmadığı halde her gördüğü objeyi satın almak ister. Bu durumda kişi, davranışsal olarak bağımlıdır (Polat, 2018: 71). Davranışsal bağımlılık sadece bir objeye karşı olmak zorunda değildir. Bağımlı kişinin duygu durumuna göre bir kişiye, bir kediye veya canlı cansız herhangi bir varlığa karşı bağımlılık oluşabilir.

Alan yazını incelediğimizde sosyal medya bağımlılığı ile ilgili tanım yapılmıştır. “Davranışsal, bilişsel, duygusal ve iletişimsel alanlarda beliren sorunlarla gelişerek bireylerin yaşamındaki bütün alanları içine alacak şekilde meşguliyet, duygu durum bozukluğu, iletişim problemleri, çatışma, davranış değişimi, yalnızlık hissi, anti-sosyal davranış sergileme vb. sorunlara sebep olan psikolojik ve iletişimsel bir sıkıntıdır” şeklinde yapılmıştır (Ünlü, 2018: 169).

İnternet ve sosyal medya, kişilerce doğru kullanıldığı takdirde pek çok pozitif özelliğiyle yaşamı kolaylaştırmasına rağmen günümüzde yanlış kullanımı halinde pek çok zararlı sonuçlar doğurmaktadır. Yapılan araştırmalara göre internet bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığının semptomları birbirleriyle benzerlik göstermektedir. Chicago Booth School of Business University'nin yaptığı bir araştırmaya göre, sosyal medya bağımlılığının sebep olduğu sonuçlar, alkol ya da sigara bağımlılığının sebep olduğu sonuçlardan çok daha ciddi boyuttadır. Çünkü, tedavi süresinde alkol ya da sigaradan uzak durmak mümkün iken sosyal medyadan uzak durmak çok zor olmaktadır. Alkole ya da sigaraya madde olarak istemediğimizde ulaşmayız ancak sosyal medya hayatımızın her alanında olduğu için soyutlamak yada kısıtlamak davranışsal geri bildirim açısından oldukça zor bir çabadır.

Sosyal medya kullanımının gündelik yaşamı etkileyen pek çok sonucu vardır. Az ve kalitesiz uyku, zihinsel meşguliyet, kullanımda bir sınırlama getirmeye çalıştıkça bu çabaların başarısızlıkla sonuçlanması ve her seferinde daha fazla vakit geçirmeye devam etme, çevrimiçi değilken bile sosyal medyada olmayı sebepli ya da sebepsiz arzulamak, aile iletişimde olumsuz etkileri, okul başarısında düşüş göstermeye sebep olması vb. sonuçları sırayabiliriz (Ünal ve Deniz, 2016: 156). Bununla birlikte uzmanlar, sosyal medya kullanımının bağımlılık derecesinde olduğu takdirde anksiyeteye yani kaygı bozukluğuna neden olabileceğini belirtmişlerdir. Normal



ölçülerde kullanmayanlarda ise reel sosyal ilişkilerde iletişim problemleri, depresif bir yapının oluşabileceği belirtilmektedir. Özellikle ergen gençlerdeki henüz gelişmeyen iletişim becerilerinin üzerine fazla sürelerde kullanılan sosyal medya uygulaması sağlıklı bir kullanımdır. Bu sağlıklı kullanım alanında arkadaşlara veya diğer alanlara ne kadar sağlıklı mesajlar verilebildiği de aşikâr olmaktadır.

Sosyal medya bağımlılığı ile kişilik özellikleri arasındaki ilişkileri belirlemeye yönelik yapılan bir araştırma sonucuna göre narsist kişiler sosyal medyayı daha fazla kullanırlar. Sosyal medya kullanıcılarına açık bir ortam sağlar. Kullanıcılarda kendilerini istedikleri gibi tanıtırlar ve sunarlar (Buffardi ve Campbell, 2008; Mehdizadeh, 2010: 1303-1314). Kişiler gerçek hayatta olmadıkları bir karakter özelliğine sosyal medya bürünebiliyorlar. Sosyal medyada olmak istedikleri kişi olabiliyorlar aslında. Günlük yaşamda sesi bile duyulmayan pasif yapıdaki bireyler, sosyal medyada istedikleri her alanda doğru ya da yanlış, yüksek sesle yorum yapabilme yetisiyle aktif biri olabiliyorlar. Bunun tam tersi bir şekilde günlük yaşamda aktif yapıdaki insanlar sosyal medyada gerçek kimliklerini, yapılarını gizleyerek pasif bir tutum içinde olabilirler.

Bu tür sanal ortamlar çocuklarda, ergenlerde olduğu gibi yetişkinlerde de aynı güvensizliği yaratır. Kullanıcılar karşılarındaki kişilere olduklarından daha farklı bilgilendirmeler yaptıkları için bu durum doğru kanaldan gidecek iletişimi yıpratmaktadır. Bu tür durumlarda kişide yetersizlik duygusu oluşmaktadır (Baripoğlu, 2012; İşiten, 2012).

#### **2.1.5.1. Ergenlik Döneminin Tanımlanması ve Özellikleri**

Adolescence sözcüğü Latince kökenli adolescere sözcüğünden türetilmiştir. Büyüme, olgunlaşma anlamına gelmektedir (Golinko, 1984: 746-751). Ergenlik dönemi ise puberte ile başlayıp yetişkinliğe kadar giden bir dönemi kapsar. Çocukluk ile yetişkinlik dönemleri arasındaki bir değişim ve gelişim dönemidir. Ergenlik dönemi sürelerini etkileyen çok çeşitli faktörler vardır. Örneğin endüstriyel toplumlarda ergenler daha çok anne-babaya bağımlı yaşadıkları için bu dönem yani ergenlik dönemi daha uzun olmaktadır. Cinsel olgunluğun gerçekleştiği erinlik dönemi yalnız biyolojik olarak değil psikolojik ve toplumsal değişikliklerin de ortaya çıktığı dönemdir (İnanç, Bilgin ve Atıcı, 2105: 231).

Erikson'un psikososyal gelişim kuramına göre 12-18 yaş arası ergenin kendi kimliğini sorguladığı ve yaşamının tüm aşamalarına temel oluşturacak çok önemli gelişmelerin yaşandığı bir dönemdir. Birey, kimlik kazanımına karşı rol karmaşası yaşar. Bu dönemde kişinin yaşamında ailesinden çok akran grupları öne çıkar ya da kişi kendini sosyal çevresinden de soyutlayabilir (Şendağ ve Odabaşı, 2007). Ergenlerde bu dönemde akran kabulü ön planda iken internet ve sosyal medya ergenlere mesajlaşma, elektronik posta, sohbet odaları gibi iletişim uygulamaları ile sosyal yaşamlarına alternatif oluşturmaktadır (Subrahmanyam ve Lin, 2007: 77). Ergenler internet üzerinden kurdukları sosyal alanlarda rahatça kabul görürler (Tsai ve Lin, 2003: 649-652). Sosyal medya aracılığıyla kurulan bu iletişimlerden doyum almanın ergenin sosyal medya bağımlılığına olan yatkınlığını arttırdığı belirlenmiştir (Chou ve Hsiao, 2000: 65-80).

Ergenlerde bedensel değişimlerle birlikte toplumsal rollerde belirgin değişiklikler görülür. Önceleri çocuk gibi davranan kişiler daha sonraları ebeveynlerinin etkisinden uzaklaşma mücadelesine girerler ve bir yetişkin gibi davranırlar. Ebeveynleri ile sorun yaşar ya da direkt olarak eleştirir ve yargırlar. Bir diğer taraftan da kendilerine yeni rol model oluşturacak örnekler bulurlar. Bu örnekler bir doktor, müzisyen olabileceği gibi hayranlık duydukları farklı profiller de olabilir. Bu profiller zamanla farklılaşabilir. Bu durum ergenin kimliğini kazanmasına kadar devam eder (Apakgün, 2015: 18).

#### **2.1.5.2 Ergenlerdeki Sosyal Medya Bağımlılığının Tanımlanması**

Erikson'a göre tarihteki bazı kritik dönemler kimlik krizine zemin hazırlayabileceği gibi endüstri devrimi vb. bazı dönemler ise sosyal rollerin oluşmasında kolaylık sağlayıcı niteliğe sahiptir. Oluşan yeni sosyo-kültürel yapıya göre uygun kimlik gelişimi oluşur. Bununla birlikte her toplumun kültür yapısı bireylerin kişisel gelişim dönemlerindeki krizleri çözme ya da problemlerle baş etme yöntemini belirler. Dolayısıyla kişilerdeki problem çözme yöntemleri kültürden kültüre farklılık gösterir (Yazgan, 2011: 161-165). Teknolojik gelişimin önem kazandığı günümüzde dijital çağın kimlik oluşumundaki kolaylaştırıcı etkisini görmekteyiz. Hatta ergenler açısından değerlendirirsek, ergenlerin sorunlarına çözüm bulmak için tercih ettikleri tercihlerinin başında sosyal medya gelmektedir. ABD'de 2007 yılında Pew, İnternet ve Amerikan Yaşamı Projesi tarafından gerçekleştirilen araştırmada, ergenlerin %93'ünün internet kullandığı, internet yoluyla fikirlerini aktarıp paylaşım

yapabildiklerini, başkalarıyla iletişim kurduklarını, sorunlarını paylaşabildikleri bir alan olarak gördüklerini belirtmişlerdir (Ülger, 2012: 2979). İnternet yoluyla kullanılan sosyal medya ağlarından doyum alma oranı arttıkça sosyal medyaya bağımlılığın olan yatkinlikta bu oranda artmaya başlamıştır.

Kaltiala-Heino, Lintonen ve Rimpela (2004)'ya göre ergenlerin aşırı internet ve madde kullanımı gibi bağımlılık yapıcı etkilere açık olmalarının en önemli sebeplerinden biri, psikolojik olarak hızlı bir kişilik gelişiminin ortasında olmalarıdır. Kimlik kazanımı sürecinde zorlanan ergenler, geçici bir dönem için olsa bile gerçek kimliklerinden ve sorumluluklarından kaçmaya yardımcı olarak sosyal medya mecrasını görürler (Yang ve Tung, 2007: 79-96). Bu alanı en çok kullanan yaş grubunun ergenler olması pek çok araştırma ile resmi olarak kanıtlanmıştır. En önemli sebeplerinden birisi eğlenme ve iletişim kurma isteğinin ön planda olmasıdır. İçinde buldukları dönemsel kriz hali ergenleri her türlü bağımlılık gibi dışsal ve içsel tehlikelere yönlendirebilir. Gündemi takip etme ve haberdar olma isteği, gruplara katılma isteği, farklı kullanıcılarla iletişim kurma ve kişisel yardım alma isteği gibi kişiden kişiye değişebilecek farklı amaçlar olabilir. Tüm bu amaçların derecesi bağımlılığı tetikleyen sebeplerdir. Ergenlerin sanal mecrada oluşturdukları "sanal kimlik"; aslında oldukları değil de bu dönemde olmak istedikleri kişiliklerdir ve kurtarıcı bir eylemdir. Ergenler bu sanal kimlik fırsatını kullanarak "ideal kimliklerini" ortaya koyarlar. Ancak teknolojik olarak sosyal medyada edindikleri deneyimleri gerçek yaşama aktarmaları hiçte kolay olmaz ve bu durum ergenleri psikolojik olarak alingan hale getirirken gerçek-sanal algılarında bir karmaşıklık yaratabilir (Ceyhan, 2008: 363-366). Alan yazını incelediğimizde yaklaşımclar, internet ve sosyal medya bağımlılığını farklı sebeplere dayandırmışlardır. Kullanıcılardaki bağıllık olgusunun kontrolden çıkması sonucu beraberinde bağımlılığı getirmesi farklı bir davranışsal bağımlılık özelliğini sergilemektedir. Bağımlılık kadınlardan çok erkeklerde hatta iki ya da üç kat daha fazla oranda görülmektedir. Bağımlılık öncesi ergende daha öncesinde bulunan alt problemler bu sorunun oluşmasını tetiklemektedir. Ergen bu mecradaki kullanımını yoğunlaştırdığında hissettiği korku, hayal kırıklıkları ya da huzursuzluk gibi hislere karşı verdiği mücadele ederken gerçek yaşamdaki gerçek yüzleşmesi gereken problemlerinden uzaklaşmaktadır. Benlik düzeyindeki negatif duygularına karşı,

internet ortamında iyiyim ve bu ortam bana saygı duyulan yer gibi kendini iyi hissettirecek savunma mekanizmaları geliştirir (Okay, 2013).

Sosyal medya uygulamalarının Facebook üzerinden bir örneğine gidecek olursak; 12-17 yaş aralığındaki ergenler, tüm dünyadaki ergen kullanıcıların %93'ünü oluşturur. Bu oranın %69'u, kendi akıllı telefonlarından ya da bilgisayarlarından internete bağlanarak sosyal medyaya ulaşırlar. Her gün çevrim içi olma oranı ise %63'tür. Kendi telefonlarından internete bağlanma oranı ise %27 dir. %24'ü oyun konsollarında çevrimiçidirler. Ergen kullanıcıların %73'ü sosyal medyayı kullanırken Facebook'taki arkadaş sayıları ise ortalama 201'dir. Bu arkadaşlarından özel mesaj gönderme oranı %66'dır. Grup mesajı gönderenlerin oranı ise %52'dir. Ergenlerin Facebook'ta neler yaptığına bakacak olursak; kişisel bilgilerini paylaşanların oranı %55 iken, %29'u ise başkaları hakkında utandırıcı fotoğraflar ya da söylentiler yayınlamaktadır. İzin almaları gerekirken izin almadan diğer insanların özel ve gizli bilgilerini paylaşan oran ise %24'dür (Taylor, 2012).

#### **2.1.5.3. Ergenlerdeki Sosyal Medya Bağımlılığın Nedenleri**

Ergenlerin teknolojiye ilgi duymaları ve edindikleri teknolojiyi kendi yaşlarına göre daha yoğun kullanmaları (Treuer ve ark., 2001:283; Widyanto ve Mcmurrin, 2004: 443-450) ve bu konuyla ilgili tüm olumlu ve olumsuz faktörlere vakıf olmamaları, ergenleri sosyal medya ve diğer internet bağımlılığı için potansiyel olarak risk grubunun içine almaktadır (Ceyhan, 2008: 363-366). Ergenlik döneminde sosyal onay ve akran kabulü bireyin dönemsel önceliklerinde ön planda iken, sosyal medya kullanımı ise elektronik posta göndermek ya da almak, anlık mesajlaşmak, sohbet odaları gibi çevrimiçinde olmak vb. uygulamalarla beklentileri karşılamaktadır (Subrahmanyam ve Lin, 2007: 77).

Günümüzde ergenler internet ve dolayısıyla her türlü sosyal medya mecrasına rahatça erişebiliyorlar. Ödevlerin yapılmasında yardımcı olmasından dolayı ebeveynlerin evlerde internet kullanımı için uygun ortam sağlamasından tutun, internet kafeler, okullardaki bilgisayar odaları, cep telefonları gibi pek çok alternatif sürekli çevrimiçi olmak için gerekli bütün imkânı sağlamaktadır.

#### **2.1.5.4. Sosyal Medya Bağımlılığına Sebep Olan Psiko-Sosyal Faktörler:**

**Yalnızlık:** Ergenlik dönemi bireyin yalnızlığını yoğun olarak hissettiği hassas dönemlerden biridir (Kılınç ve Sevim, 2005). Ergenler bu dönemde önemli

değişimler geçirmektedirler. Özellikle arkadaşları tarafından dışlanan ergenler ciddi bir yalnızlık duygusu yaşarlar (Cheng ve Furnham, 2002: 327-339; Kılıççı, 2000). Alan yazını incelediğimizde ergenlerdeki yalnızlık ve sosyal medya bağımlılığı arasındaki ilişkinin belirlenmesinde birbirine zıt iki farklı görüş vardır. Bir görüş, internet bağımlılığının bir sonucu olarak yalnızlığın arttığını savunurken bir diğer görüş ise bireylerin yalnızlığını gidermek için aşırı sosyal medya kullanımına devam edip bu konuda bağımlı olduğunu savunur (Whang, Lee ve Chang, 2003: 143-150; Caplan, 2002: 75).

**Yaşam Doyumu:** Yapılan araştırmalarla sosyal medya bağımlılığı ile yaşam doyumunu arasında ters yönde bir bağlantı olduğu saptanmıştır. Bu konuda da sınırlı sayıda araştırma vardır. Ergenlerdeki yaşam doyumlarına konu olan değişkenler belirlenmiştir. Bunlar; demografik özellikler, aile ilişkileri, okul tecrübeleri, yaşları arasında kabul görme, ekonomik ilişkiler gibi çeşitli durumları kapsamaktadır. Aynı araştırmada ilişkinin yönü belirlenemese bile ergenlerdeki yaşam doyumunu ile riskli davranışlar arasında (alkol ve madde bağımlılığı, bağımlılığın çeşitli mecraları, riskli cinsel davranışlar gibi) bir ilişkinin olduğu saptanmıştır (Gilman ve Huebner, 2000:178-183).

**Algılanan Sosyal Destek:** Bireyin yaşamının her döneminde önemli olan sosyal destek, özellikle hızlı duygu dalgalanmaları ergenin içinde bulunduğu bu dönemde daha da önemli bir hale gelmektedir. Sosyal destek, ergenin psikolojik iyi halini sürdürebilmesinde, çevreye uyum sağlamasında ve yalnızlığını gidermesinde oldukça önemli temel bir ihtiyaçtır (Kozaklı, 2006: 45-50). Ergen çevresinden ihtiyacı olduğu sosyal desteği görmediği zaman kendini sıkışmış ve yalnız hisseder. Bu duygu durumun sonucunda ise ergen dikkat çekmek için farklı ancak riskli davranışlar sergiler (Siyez, 2008: 973-984). Sosyal destek, bireyin tüm yaşamı boyunca ihtiyaç duyduğu ve çevresinden aldığı yardımlar olarak tanımlanır. Bireyler içinde buldukları kriz ya da diğer emosyonel gerginlik hallerinde doğal yardımcı olarak aile üyelerine ve arkadaşlarıyla paylaşır onlara dayanırlar (Çakır ve Palabıyıkoglu, 1997: 15-24). Sosyal destekler, benlik algısı, sevgi, şefkat, bir gruba ait olma gibi temel ihtiyaçları karşıladığından hem fiziksel hem de ruh sağlığını doğrudan olumlu etkiler. Sosyal desteğe sahip bireyler yaşamda karşılaştığı zorluklarla başa çıkma konusunda oldukça avantajlı ve başarılı bir konuma sahiptirler (Sorias, 1998: 1033-1039). Araştırmacılar, internette sosyal medya uygulamasının sosyal desteği

zenginleştirdiğini, ergenlerin bireysel olarak kendi özelliklerine sahip kişilerle tanışma ve iletişim kurmada önemli bir etken olduğunu vurgulamışlardır (McKenna ve Bargh, 2000: 57-75). Bu vurguların aksine olumsuz etkilerini vurgulayan alan yazın çalışmaları da olmuştur. Ancak internet kullanımındaki en önemli hedefin sosyal iletişim kurma hedefi haline gelmesiyle ergenlerin aileleriyle ve yakın dostlarıyla olan iletişimlerinin bozulma noktasına geldiğini ve mevcut ilişkilerin olumsuz bir hal aldığı bildirilmiştir (Kraut ve ark, 1998: 21-22).

**Romantik İlişkiler:** Kullanımı artan sosyal medya uygulamaları ile ergenler bir ilişki kurmak için de partner arayabilir. Schentke (2007) lise öğrencileri üzerinde yaptığı bir araştırmada; öğrencilerin %12.1'inin internet üzerinden romantik ilişki arama çabasında olduklarını, %5.7'sinin ise aynı sosyal medya ağlarında yaptıkları bu girişimden başarılı bir romantik ilişkilerinin olduğunu saptamıştır. Ergenlik dönemindeki romantik ilişkiler dönemin özelliği açısından önemli bir özellik taşır. Bu dönemde ergenler ailelerine ve arkadaşlarına oranla romantik partnerleriyle daha fazla zaman geçirirler (Laursen ve Williams, 1997: 3-20). Pawlak (2002), ergenlerin romantik bir ilişkiye sahip olup olmamaları ile internette sosyal medya kullanım süreleri ile bağımlılık oluşumundaki korelasyonu araştırdığı çalışması sonucunda romantik ilişkiye sahip olma ile sosyal medya kullanım süresi ve oluşturduğu bağımlılık arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığını saptamıştır.

#### **2.1.5.5. Ergenlerdeki Sosyal Medya Bağımlılığının Etkileri**

Diğer bağımlılıklarda olduğu gibi sosyal medya bağımlılığının, kullanıcıların hayatı üzerinde olumsuz pek çok etkisi vardır.

Sosyal medya bağımlılığına sahip ergenler, sahip oldukları bu bağımlılığı diğer bağımlı kişilerde görüldüğü benzer tepkiler gibi inkâr ederler. Ergenlerdeki bu sorunu ilk fark edenler genellikle aileler ve yakın arkadaşları olur. Brenner (1997)'in araştırmasında, araştırmaya tabi olan katılımcıların %58'i diğer kullanıcıların sosyal medya kullanımından şikâyet etmişlerdir. Bağımlılığın en önemli bileşeni çatışma olgusudur (Griffiths, 2000: 211-218). Özellikler ergenlik dönemindeki kullanıcılar, kullanımlarını gizlediklerinde, zaman kısıtlamalarına uymadıklarında, arkadaş ya da diğer ortamlardan soyutlandıklarında ya da bu konuyla ilgili yalan söylediklerinde çatışma ortaya çıkar (Young, 1998). Mevcut sorunu inkâr eden ergenin savunmacı ve

alınan olması sonucunda kullanıcıya karşı sorunu dile getiren bir arkadaşı veya ailesi ile arasında bir çatışma çıkabilir. Bu da mevcut ilişkilere zarar verebilir.

Ergenlerin internetin olumsuz etkilerinden diğer yaş gruplarına göre daha fazla etkilenmelerinin en önemli sebebi gelişim süreçlerini henüz tamamlamamış olmalarıdır (Tsai ve Lin, 2001: 373-376; Yang ve Tung, 2007: 79-96). Araştırmalar, ergenlerin sosyal medyayı kullanım amacının en önemli sebebinin eğlence ve iletişim olduğunu belirtmektedirler. İkinci kullanım amacı ise bilgi aramadır ( Tsai ve Lin, 2003: 649-652; Bayraktar ve Gün, 2007: 191-197). Yine yapılan başka bir araştırmaya baktığımızda, internet ve sosyal medya bağımlılığı ile interneti kullanım davranış örüntüleri arasındaki ilişki incelenmiş ve bu iki davranış arasında anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Özellikle ergenlerin bu konuda bağımlılık geliştirmelerinin en önemli nedeni benzer araştırma sonuçlarında da belirtildiği üzere iletişim ve eğlence amaçlı kullanımda oluşmaktadır (Chou, Condon ve Belland, 2005:363-388). Ergenler bu dönemdeki uyum problemleri ve düşük benlik saygısı ile mücadele etmek için sağlıksız internet kullanımı davranışı geliştirirler (Lin ve Tsai, 2002: 411-426).

Ergenlerdeki sosyal medya bağımlılığının etkileri incelendiğinde;

- En belirgin etki işlevsellikte oluşan bozulmalardır. Akademik başarıda düşüşün yaşanması, sosyal iletişimde oluşan gerilemeler, aileye karşı sorumlulukların yerine getirilmemesidir. Bireyin gün boyunca sosyal medya platformlarını düşünmesi, sanal ortamdan ayrılamaması, ayrılrsa bile mevcut işine odaklanamaması, sosyal medyadan kaynaklı oluşan yalnızlık ve huzursuzluk duygusu belirgin yaşanır (Kırık, Aslan, Çetinkaya ve Gül, 2015: 108-122).
- Bağımlı kişilerde sağlıkla ilgili pek çok konuda sorun oluşması olağandır. Sürekli sosyal ağlarda vakit geçirmesi uyku sorunu yaşamasına davetiye çıkartabilir. Bağımlı olanlarla olmayanlar kıyaslandığında, bağımlıların daha fazla uyku sorunu ve daha düşük bir uyku kalitesi yaşadıkları belirtilmiştir.
- Ergen, içinde bulunduğu dönem itibariyle sahip olduğu duygusal rahatsızlıklardan veya stres gibi duygularından kaçış olarak sosyal medyaya girer ve rahatlama yaşar. Bu rahatlama durumuna karşı bir bağımlılık geliştirebilir. Bağımlılık oluştuktan sonra ise kendi duygularından kopuk yaşamının bir aracı olarak sosyal medyayı kullanırlar. Bu ağları durdurmaları sonucunda ise kaygı haline girebilirler.

- Sosyal medya bağımlıları çevrimdışı iken, yaşadıkları gerçek ilişkilerde an halindeyken dahi sanal ortamda çevrimiçi olmayı arzularlar. Bu durumda bağımlı ergenin gerçek ilişkisindeki kişi, arkadaşları yada aile bireyleri bu durumdan rahatsız olurlar. İlişkiler zedelenir ve son bulabilir. Arkadaş kayıpları yaşanır. Sonuç olarak bireyde ciddi derecede endişe ve depresyon belirtile baş gösterebilir (Andreassen, 2015: 179-180)

Yapılan araştırmalarda, Facebook ve Instagram gibi sosyal medya kullanıcıları kendi ideal imajlarını yansıtmakla beraber diğer kullanıcıların hayranlıklarını kazanmayı da başarırlar (Chua ve Chang, 2016). Sosyal medya alanı, her yaştan kullanıcıya kendilerini mükemmel gösterecek ortamlar sunar. Çünkü, özellikle narsizmi olan kullanıcılara olmak istedikleri ideal benlik alanı oluşturmak için uygun bir ortam sunarken olumsuz özelliklerin saklanması hiç zor olmamaktadır. Narsizm özellikleri arttıkça sosyal medya bağımlılık düzeyi de artar.

Özel hayat mahreminin kalmadığı bu alanda, ergenler istedikleri paylaşımı istedikleri saat diliminde yapmaktadırlar. Başka yaşamları sosyal medya mecrasında görmek ve takip etmek mümkündür. Bunun insan psikolojisini bozan bir durum olduğu aşikâr bir gerçektir. Bu durum, özellikle olgunluk aşamasına gelmemiş ergenlik dönemindeki gençlerde farklı olumsuz etkilere sebep olabilir. İnsanlar birbirlerini sürekli görerek ve takip ederek yaşarken kendi imajlarını belirlerken de özindikleri insanlar gibi görünmeye çalışırlar. Benzemeye çalıştıkları insanlar gibi giyinip onlar gibi davranırlar. Bu durum bireyleri tüketime iter. Özellikle ergenler sosyal medya mecralarında ben duygusunu bu şekilde bastırmaya çalışır. Bu şekilde mutlu ve tatmin olur, kabul görme ve saygınlık kazanma duygusunu bastırır. Tüketim toplumunun bir ferdi olan birey, sosyal medyaya olan bağımlılığına ara vermeden benzer davranış şekillerini sürdürür (Polat, 2018: 137).

Sosyal medya kullanımına basit sınırlamalar getirmek oluşan sosyal medya bağımlılığının çözümü için yeterli olmayabilir. Araştırmacılar sosyal medya bağımlılığının altında yatan en önemli olgunun sosyalleşme ihtiyacının olduğunu belirtirken bu konudaki bağımlılığın sebebini ise ergenlerin baş edemedikleri ve bir an önce kurtulmak istedikleri problemlerden kaynaklandığını belirtirler. Sosyal medya bağımlılığı sadece davranışsal bağımlılık değildir ve davranışsal gibi görünen bu sorun aynı zamanda ergenlerin, ebeveynlerin ve öğretmenlerin psikolojik sağlığına dikkat etmelerini gerektiren sinyaller vermektedir (Hanyun, 2011: 203).



## **2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı**

### **2.2.1. Oyun Kavramı, Dijital Oyun, Genel Bakış**

Her ne yaşta olursa olsun birey için oyun, çocukluktan itibaren tüm yaşamı etkileyecek kişilik gelişiminin önemli bir parçasıdır. Günümüzde çocukların ve gençlerin park ve bahçelerde oynadıkları oyunların yerini bilgisayar ya da tabletlerde, akıllı telefonlarda ve monitörlerde internete bağlanılarak oynanan oyunlar almıştır. Tüm bu alternatiflerin hepsinin genel tanımı ‘‘Bilgisayar Oyunları’’dır. Günümüzün gelişen teknolojisiyle birlikte bilgisayar oyunlarının kullanımı özellikle gençler tarafından oldukça yaygınlaşmıştır.

Oyun ile ilgili pek çok farklı tanımlar yapılmıştır. Bunun sebebi ise, bireylerin oynadıkları oyunların bireylerin kültürel yapılarını, yaşadıkları ülkeleri gibi pek çok faktörü temsil etmesidir (Yiğit, 2017: 28). Türk Dil Kurumu’na göre oyun, kendi içinde yasaları olan, bireylerin yeteneklerini ve zekâ düzeylerini geliştiren, kişinin eğlenmesine yardımcı olan bir etkinliktir (Bilgin, 2015; 26). Oyun, doğumdan itibaren başlayan ve aslında yaşam boyunca devam eden, amaçlı ya da amaçsız gerçekleştirilen bir etkinliktir (Öncü ve Özbay, 2005: 9).

Bilgisayar oyunlarının tarihçesi araştırıldığında, video oyunları ve oyun konsolları ile karşılaşmaktadır (Bilgin, 2015: 31). Bu alandaki ilk oyun, William Higinbotham’un 1958 yılında ‘‘Tennis for two’’ adıyla geliştirdiği masa tenisi simülasyonu oyunudur (Say, 2016: 27). Türkiye Dijital oyunlarla 1980 yılında tanışmıştır. Bu dönemdeki en önemli gelişmeler renkli televizyon, atari ve video kullanma çılgınlığının oluşmasıdır. Pek çok ilde atari salonları açılmış ve bu salonlardaki binlerce kişi bu oyunlara bağımlı hale gelmişlerdir. Sonraki yıllarda ise ucuzlayan farklı oyun konsolları ve bireysel bilgisayarlar yaygınlaşmaya başlamıştır. Bilgisayarların ve oyunların geniş kitlelere yayılmasıyla 1990’lı yıllarda internet kafeler açılmaya başlamıştır (Say, 2016: 27-28).

Dijital Oyun; monitör, mouse, klavye ya da joystick vb. arabirimlerin bilgisayar programlarında aktif hale gelebilen, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünüdür (Hazar, 2016: 62). Her yaştan bireylerin oynayabileceği dijital oyunlar, geleneksel oyunların aksine dijital ortamlarda oynanmaktadır. Dijital oyunlar genel olarak bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu, tablet gibi teknolojik aletlerle oynanan oyunlardır. Kirriemuir (2002) dijital oyun, bilgisayar oyunları ve video oyunları gibi kavramların birbirlerinin yerine kullanıldığını söylemiştir (Yiğit, 2017: 29).






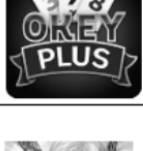

Bazı bulgulardan yola çıkarak dijital oyunların insan hayatında nasıl yer tuttuğunu daha kolay anlayabiliriz. Buna göre (Hazar, 2016: 67-68);

- Facebook’u kullanan bireylerin %80’i oyun oynamak için Facebook hesabı açmıştır.
- Ekonomik olarak oluşan krizlerden en az etkilenen sektördür.
- Dünya çapında dijital oyunları bir milyardan fazla kişi oynamaktadır.
- Çocuklardaki oyun oynama yaşı giderek küçülmektedir.
- 450 milyon kişi “Angry Bird” isimli oyunu indirmiştir.

Teknolojinin ilerlemiş olması dijital oyunların gelişmesinde önemli katkıya sahiptir. İlk dönemlerde birkaç oyun çeşidi varken daha sonraları oyun çeşitleri ve oyun oynanan cihazlar farklılaşmıştır. Günümüzde ise, bilgisayarların, akıllı telefonların ve tabletlerin sayesinde dijital oyunlara rahatlıkla ulaşılmaktadır (Bilgin, 2015: 32). Günümüzde insanlar, bilgisayar oyunlarını talep ederken bu oyunlar için önemli ölçüde vakit ayırmaktadırlar. Buradaki en önemli sebep bireylerin keyif almalarıdır. Sebebi her ne olursa olsun insanlar bilgisayar oyunlarına karşı büyük bir motivasyon içindedirler. Bilgisayar oyunlarına ayrılan süre ve motivasyon isteği alt yaş gruplarına inildikçe artış göstermektedir. Bu sektörün kırk yıllık bir mazisi olmasına karşın ilk günlerden itibaren başlatılan akademik çalışmalar günümüzde de devam etmektedir (Ural, 2009: 21). Bilgisayar oyun kullanıcısının karakteri aslında yönettiği oyunun kimliğinin inşasıyla birebir örtüşür. Kullanıcının geçmiş yaşantımları ve içinde bulunduğu sosyal yapı oyun kimliğinin inşa sürecinin temel belirleyicisidir. Burada kişi kendisini bilgisayar oyunları yoluyla ifade ederken sadece kendisini değil içinde bulunduğu sosyo-kültürel yapının bir ifadesi olarak da bu bütünü temsil eder. Bu yüzden bilgisayar oyunlarına ait tüm davranış stilleri döneminin şartlarına göre farklılık gösterebilir (Doğu, 2006: 88).

Prensky (2001) dijital oyun türlerini sekiz kategori altında ele almıştır. Bunlar, Aksiyon oyunları, Macera Oyunları, Dövüş oyunları, Bulmaca Oyunları, Simülasyon Oyunları, Rol Oynama Oyunları, Spor Oyunları, Strateji Oyunları’dır. Türkiye’de en yoğun oynanan oyunlar: Kart oyunları, bulmacalar, strateji oyunları çok oyunculu dünya oyunlarıdır. Google Play Store verilerine göre en çok oynanan mobil oyunlar ise tabloda belirtildiği gibidir (Ücan, 2018: 35).

Şekil 2.2.1.1: Türkiye Google Play Verileri En Çok Oynanan Mobil Oyunlar

Türkiye'de Google Play Store Verilerine Göre En Çok Oynanan Mobil Oyunlar	
	<b>1. Clash Royale</b>
	Kategori: Strateji Oyunları
	Oyun Puanı: 4,5/5
	İndirilme Sayısı: 100.000.000+
	<b>2. Clash of Clans</b>
	Kategori: Strateji Oyunları
	Oyun Puanı: 4,6/5
	İndirilme Sayısı: 100.000.000+
	<b>3. 101 Yüzbir Okey plus</b>
	Kategori: Masa oyunları
	Oyun Puanı: 4,8/5
	İndirilme Sayısı: 10.000.000+
	<b>4. Last Empire-War Z</b>
	Kategori: Strateji Oyunları
	Oyun Puanı: 4,2/5
	İndirilme Sayısı: 50.000.000+
	<b>5. Clash of Kings</b>
	Kategori: Strateji Oyunları
	Oyun Puanı: 4,2/5
	İndirilme Sayısı: 50.000.000+
	<b>6. Game of War - Fire Age</b>
	Kategori: Strateji Oyunları
	Oyun Puanı: 3,9/5
	İndirilme Sayısı: 50.000.000+
	<b>7. Legacy of Discord-FuriousWings</b>
	Kategori: Aksiyon
	Oyun Puanı: 4,3/5
	İndirilme Sayısı: 10.000.000+
	<b>8. Zynga Poker - Texas Holdem</b>
	Kategori: Kumarhane Oyunları
	Oyun Puanı: 4,4/5
	İndirilme Sayısı: 50.000.000+
	<b>9. Okey Plus</b>
	Kategori: Masa oyunları
	Oyun Puanı: 4,8/5
	İndirilme Sayısı: 10.000.000+
	<b>10. Goddess: Primal Chaos - TR</b>
	Kategori: Rol Oyunu
	Oyun Puanı: 4,5/5
	İndirilme Sayısı: 1.000.000+
	Oyun Üreticisi: Koramgame

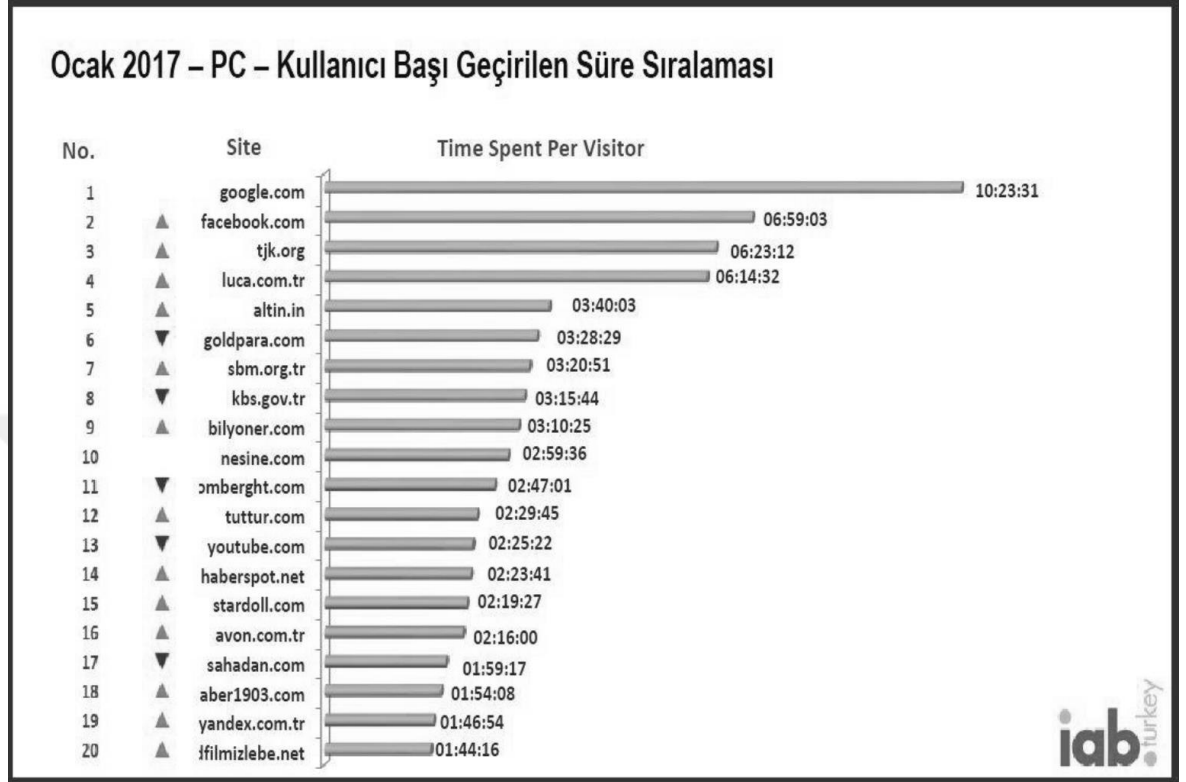
Kaynak: 2016 Google Play Store

**Şekil 2.2.1.2: 2016 Verilerine Göre Türkiye’de En Fazla Oynanan PC-Konsol Oyunları**

Türkiye’de 2016 Yılında En Çok Oynanan PC/Konsol Oyunları	
	<b>1. FİFA 2017</b>
	Kategori: Spor Oyunları
	Oyun Üreticisi: ELECTRONIC ARTS
	<b>2. PES 2017</b>
	Kategori: Spor Oyunları
	Oyun Üreticisi: KONAMI
	<b>3. GTA V(Grand Theft Auto 5)</b>
	Kategori: Aksiyon Oyunları
	Oyun Üreticisi: Rockstar Games
	<b>4. Uncharted 4</b>
	Kategori: Aksiyon Oyunları
	Oyun Üreticisi: Naughty Dog
	<b>5. NBA 2K17</b>
	Kategori: Spor Oyunları
	Oyun Üreticisi: 2K Games
	<b>6. MortalKombat X</b>
	Kategori: Dövüş Oyunları
	Oyun Üreticisi: Netherrealm Studios
	<b>7. Tom Clancy’s The Division</b>
	Kategori: Aksiyon Oyunları
	Oyun Üreticisi: Ubisoft
	<b>8. Need for Speed</b>
	Kategori: Yarış Oyunları
	Oyun Üreticisi: ELECTRONIC ARTS
	<b>9. WWE 2K17</b>
	Kategori: 2K Sports
	Oyun Üreticisi: ELECTRONIC ARTS
	<b>10. Far Cry Primal</b>
	Kategori: Aksiyon Oyunları
	Oyun Üreticisi: Ubisoft

Kaynak: 2016 Google Play Store

Şekil 2.2.1.3: Ocak 2017 – PC – Sayfa Gösterim Sayısı Sıralaması



Kaynak: IAB Türkiye İnternet Ölçümleme Araştırması Ocak 2017 Top20 Listeler

### 2.2.2. Ergenlerdeki Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Tanımlanması

Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Konsol Oyun Bağımlılığı gibi konuyla ilgili benzer pek çok kavram benzer konu üzerinden birbirinin yerine kullanılmaktadır.

Ergenlerdeki dijital oyun bağımlılığı ile ilgili şimdiye dek tek tanım olarak standart bir tanım yapılmamıştır. Ancak dijital oyun bağımlılığı bir davranış bağımlılığı türü olarak kabul edilmektedir. Bireyin yaptığı eylemden zarar görmesine rağmen uzun zaman boyunca kendini denetleyemez bir şekilde oyun oynamaya devam etmesi şeklinde ifade edilir. Dijital oyun bağımlılığı, oynadığı oyunu gerçek yaşamıyla ilişkilendirmesi, oyuna ayırdığı zaman ve aklında meşgul ettiği önem itibarıyla sorumluluklarını yerine getirememesi ve diğer sorumlulukların yerine oyunu yeğlemesi, bu davranışların aksini yapmakta kendine engel olamaması gibi eylemlerle tanımlanabilir (Eni, 2017: 32).

“Yeşilay Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi” raporunda oyun bağımlılığıyla ilgili belirtiler açıklanmıştır (Doğruluk, 2017: 54);

- Bireylerin bilgisayardan uzak durduğu zamanlarda kendilerini gergin ve sınırlı hissetmeleri,
- Gerçek yaşamda başarılarından çok oyundaki başarıların önemszenmesi,
- Sosyal ilişkilerde problemlerin yaşanması,
- Bireylerin çevresindeki kişilerle zaman geçirmek yerine oyun oynamayı tercih etmesi,
- Oyun oynayan kişilerde bedensel sorunların oluşması,
- Oyunda geçirilen zamanlarla ilgili aileyle veya yakın çevreyle tartışmaların yaşanması,

Ergenlerde de yoğun olarak görülen online oyun bağımlılığı, ergenlere normal şartlarda elde edemeyecekleri hazları ve kendilerini ifade edebilme imkanı sağlamaktadır. Bununla beraber oyunlarda kazandıkları başarılar da kendilerine bir statü ve güçlülük duygusu sağlamaktadır (Aydın ve Sarı, 2011: 3503).

### **2.2.3. Ergenlerdeki Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Nedenleri**

Dijital oyun bağımlılığı, ergenlerde daha fazla görülmektedir. Çünkü bu dönemde ergenlerin karar verme yetileri henüz tam olarak gelişmemiş ve durmaları gereken noktayı bilememektedirler. Özellikle arkadaş ortamları bu süreçte ciddi ölçüde belirleyici etken olmaktadır.

Yüksek oranda dijital oyun oynama ve bu oynama oranının bağımlılığa dönüştürmesinin sebepleri ile ilgili pek çok araştırma yapılmıştır. Bir araştırmada rekabet, meydan okuma, sosyal iletişim ve düşsel ortamlar yaratma ergeni oyun oynamaya yönelten sebeplerdendir (Sherry ve Lucas, 2006). Anne baba tutumunun ve aile içi iletişim seviyesinin ergenin oyun bağımlılığına yönelmesinde önemli bir etkisi olduğu görülmüştür (Aksel, 2018: 36).

Yüksek düzeyde internet kullanma ve oyun oynama alışkanlığının ergenlerdeki depresyon ve sosyal yalnızlıkla ilişkili olup olmadığı araştırılmıştır. Araştırmadaki örneklem grubunu ise lise son sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın sonucunda bu kullanım alışkanlıklarının zayıf sosyal bağlarla ilgili olduğu anlaşılmıştır. Fakat ilişkinin yönünü göstermemiştir (Sanders ve ark, 2000: 237-242).

#### 2.2.4. Ergenlerdeki Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Etkileri

Ergenlerdeki dijital oyun oynama sıklığının olumsuz etkileri araştırmalara sürekli olarak konu olsa da kullanım süresi doğru tayin edilirse olumlu etkileri de hiç şüphesiz çoğunluktadır. Kişilerin öz denetim becerisi gelişmiş ise, dijital oyunları oynama konusunda kendini doğru bir biçimde kontrol edebilecek ve bağımlılık kısır döngüsüne kapılmadan gerektiği kadar doğru miktarda faydalanma lüksüne sahip olacaktır (Aksel, 2018: 29). Bilgisayar oyunları bireylerin hayal gücünü geliştirir, başka kültürlerle tanışma fırsatı sağlayarak ergen eğitime değer katar ve kişiye yeri geldiğinde terapi faydası sağlayabilir (Chip Online, 2008). Bilgisayar oyunları içerik olarak hangi konuya yoğunlaşmış ise o konuyu çok iyi öğretir. Cerrahlar, cerrahlık yeteneklerini video oyunlarını izleyerek ya da bu oyunlarda pratik yaparak geliştirirler. Pilot adayları eğitimlerini simülatörleri kullanarak tamamlar. A.B.D. ordusu askerlerini şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile eğitir (Bushman, 2015).

Başka oyuncularla beraber sık sık ve tekrarlanıcı olarak oyun oynamak şeklinde tanımlanan oyun oynama bozukluğu, DSM-V' te yer almaktadır. Oyun bağımlılarında bazı belirtiler çok rahat bir şekilde fark edilebilir. Bunlar, günde 8-10 saat gibi uzun süren oyun oynama, bu davranışta kontrolü sağlayamama, bu duruma karşı oluşan yapıcı eleştirilere dahi öfkeyle tepki gösterme, yakın ilişkilerle olan bağ koparma, temel ihtiyaçları ve aktiviteleri erteleme ya da yapmama gibi pek çok bilişsel ve davranışsal belirtiler görülmektedir (Koroğlu, 2013). Tüm bu belirtiler gelişim dönemindeki ergenler için olumsuz etkilere sebep olmaktadır.

Diğer tanımlanan etkiler ise; yetersiz beslenme, intihar ve ölümcül davranışların belirmesi, sosyal ilişkilerde kopukluk, aile ile oluşan sorunlar, okul başarısında oluşan belirgin düşüşler olmaktadır (Hagedorn ve Young, 2011: 250-260). Ayrıca ışığa duyarlı epilepsi belirtilerinin oluşması, boyun ve bilek ağrısı, göz ve baş yorgunluğu oluşan bazı fiziksel belirtilerden birkaçıdır (Griffiths, 2002). Yapılan araştırmalarda, erkek öğrencilerdeki dijital oyun bağımlılık oranının kız öğrencilere göre daha yüksek olduğu, sosyoekonomik olarak düşük seviyedeki öğrencilerin bilgisayar oyunlarına ayırdığı zamanın diğer düzeydeki öğrencilere göre daha fazla olduğu, bilgisayara sahip öğrencilerdeki bağımlılık düzeyinin daha fazla olduğu görülmüştür. Ayrıca dijital oyunların ergenlerin saldırganlık eğilimlerini harekete geçirirken sosyalleşme düzeyini azalttığını ve benlik saygılarını düşürdüğü gözlemlenmiştir (Aksel, 2018: 36).

Yapılan bir diğerk alıřmada, 205 kiři üzerinde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık dıřavurumu arařtırılmıřtır. alıřmada, ok oyunculu evrimii oyunlarda oynayan bireylere ait saldırganlık ile oyun bağımlılıkları arasında pozitif ynl bir iliřki olduėu ortaya ıkmıřtır (akılı, 2013). Bununla beraber, dijital oyunlar soygun, savař, su, fke gibi pek ok olumsuz duyguları normalleřtirerek bu duyguların yerine duyarsızlığı getirirken alternatif olarak bařka olumsuz duyguları tetiklemektedir. Kiři sosyallikten uzaklařır ve yalnız kalır. Diğerk deėer yargılarında deėiřimler yařanır ve kiři zamanla manevi bir kntye gider. Tm bu olumsuz sonuların temel sebebi, kiřinin oyun oynama eylemine karřı kendisini kontrol edememesidir. İřte bu problemlili kullanım ile depresyon, yalnızlık ve performansın azalması arasında doėrusal bir iliřki bulunmaktadır (Boliřık ve Muslu, 2009: 445-450). řiddet ve fke ieren bilgisayar oyunları kullanıcılarında empati duygularının azaldığı ve saldırgan davranıřların arttığı gzlemlenmiřtir. Sosyal aıdan faydalı bilgisayar oyunları kullanıcılarında ise duygusal zekayı olumlu ynde etkileyecek empati duygularının geliřtiėi saptanmıřtır. Bilgisayar oyunlarında sosyal aıdan yararlı eylemler ve sonularını gren ocuklar yada ergenler empati kurarak yardımsever davranıřlara ynelirler. Duygusal zekânın tm alt boyutları duygularla baėlantılı olduėundan kiřilerde empatinin kurulup bir st eylem haline dnřmesi duygusal zekânın etkin kullanılmasına olanak saėlar. On yař üzerindeki tm bireylerin kullandıkları bilgisayar oyunu tercihlerindeki řiddet, fke eėilimli veya toplumsal olarak faydalı davranıřlar ieren oyunlardan hangilerini seeceklerine dair verecekleri kararların engellenemeyeceėi ancak bu konuda bařta ailelerin ve ğretmenlerin, ocukları ve genleri yararlı oyunları tercih etmeleri konusunda bilinlendirmeleri nemlidir (Bushman, 2015).

## **2.3. Ailenin İřlevleri**

### **2.3.1. Aile ve zellikleri**

Kavramsal olarak aile ile ilgili geniř yelpazede farklı tanımlar yapılmıřtır. Ancak aile denildiėinde ilk akla gelen anne, baba ve ocuklardan oluřan ekirdek aile tanımıdır. Bell, aileyi ifade eden drt farklı tanım zerinden durmuřtur. İlki, en ok psikiyatride kullanılan, aile fertlerinden birinin grřlerine duygu ve dřncelerine dayanarak yapılan aile tanımıdır. İkinci tanım ise kltrel yaklařım asındandır. Burada aile, ekirdek ve geniř aile ynyle ele alınır. Bu tanımdaki aile kavramsal olarak zel bir nitelik tařımaz. Kuramsal bir yaklařım ierir. Bu yaklařım tarzı daha ok sosyal



psikoloji ve sosyoloji alanında kullanılır. Üçüncü tanımda ise aile yine sosyal psikolojide kullanılan yaklaşım tarzıyla ele alınır. Özellikle küçük gruplar incelenirken işlevsellik kazanır. Burada aile, sosyal bir birim ve çeşitli parçalardan meydana gelen bir sistemdir. Dördüncü tanımdaki aile ise, içinde bulunduğu toplumun tüm değerleri ile donatılmış bir gruptur. Yasalarla belirlenmiş sınırları vardır (Bulut, 1993: 2-5 ).

Bireyin içinde bulunduğu toplumun kültürel yapısını öğrenmesi, bu doğrultuda kişiliğinin gelişmesi ve sosyalleşmesi gibi çeşitli edinimler önce ailede oluşmaya başlar. Aile, yasalarla belirlenmiş kuramsal yapısı içinde insan neslinin devamını sağlayan, aile üyesinin birey olabilme aşamasına gelmesinde ilk ve en önemli etkiyi oluşturur. Cinsel ilişkileri düzenleyen, içinde ve çevresinde bulunan tüm bireyler arasında güven duygusunun olduğu, samimi ve pozitif ilişkilerin kurulduğu az ya da çok ekonomik faaliyetlerin yer aldığı bir toplumsal kurumdur (Ozankaya, 1996: 357). Kavramsal ve kurumsal olarak insanlık tarihi kadar eski olan aile, tarihin her döneminde oluşan tüm gelişmelere paralellik göstermiştir. Oluşan bu değişimlere karşı aile kavramı da farklı şekillerde tanımlanmıştır. Tarih içindeki klan, totem, boy, aşiret gibi oluşumlar aslında dönemler içinde aileyi tarif eden oluşumlardır (Sezal, 1996: 14). Yaşamın ilk dönemlerinde aile bireylerinden sağlanan tüm edinimler, güven duygusuna dayalı kurulmuş ilişkiler kişiye yaşam boyu sağlıklı ilişkiler kurması için temel oluşturur. Bu temel, çocuğun cinsel kimliğinden bilişsel kimliğinin oluşumunda belirgin etkiye sahiptir. Aile içinde anne-baba tutumu, ilişkilerin pozitif seyirde olması, temel güven duygusunda özellikle annenin duruşu çocuğun psikolojik gelişiminde önemlidir. Anne ve babanın aile içindeki duruşu, çocukları için dünyayı ya güvensiz ve korkulacak ya da yaşamaya değer bir yer olarak görülmesine sebep olacaktır (Yörükoğlu, 2000: 84-85).

Aile kurumunun ifade ettiği anlam toplumdaki topluma farklılık gösterebilir. Bu kavramlardan en belirgin rollerde olan anne-baba-çocuk hiyerarşisindeki roller dahi toplumdaki topluma farklılık gösterebilir. Doğu toplumlarındaki bağ nesiller arasında sürerken, aynı bağ batı toplumlarında ise çocuk ve ebeveyn arasındadır. Aynı dönemdeki aynı toplum içinde bulunan ailelerde dahi pek çok faktöre bağlı olarak farklılıklar gözlenmektedir.

Sağlıklı ailelerin işleyişine ve iç yapılarına baktığımızda en belirgin özellikleri belirli bir esnekliğe sahip olmalarıdır. Ev düzeninin sağlanması için aile bireyelerine düşen

görevler ailenin içinde bulunduğu şartlara göre değişiklik gösterebilir. Özellikle ebeveynler ve diğer aile üyeleri, aile içinde oluşan görevleri birbirleriyle paslaşarak devam ettirebilirler. Ayrıca sağlıklı ailenin formatına baktığımızda, ebeveynlerin her türlü sözlü ve sözsüz iletişimde çocuklara örnek olmaktadır. Buradaki en önemli davranış şekilleri; iletişimde doğruluk, netlik ve açıklık önemlidir. Anlatılanlar kadar anlatılanı dikkatli bir şekilde dinlemek, anlatılanları önemsemek önemlidir (Dönmezler, 1999: 10).

### **2.3.2. Ailenin İşlevlerinin Detaylandırılması**

İşlev (fonksiyon), kültürün bir ögesinin içinde bulunduğu toplumun işleyişine sağladığı katkı ya da bir yapının oluşturduğu ve onu başka yapılardan fark yaratan eylemdir (Ozankaya, 1984: 68). Bu çalışmamızda kullanılan “işlev” ailenin oluşum amacına uygun olarak toplumun sağlıklı işleyişine sağladığı katkı, insanlığa yaptığı hizmettir. Ailenin işlevlerine yönelik literatürde yapılmış pek çok tanımlama vardır. Sağlıklı aile kavramında net olarak ortak bir tanıma ulaşılamamıştır. Aile işlevine yönelik tanımlamaların çoğu ailenin yerine getirmesi beklenen görevleri kapsar.

Aile içindeki sorunlarını birlikte çözen aileler sağlıklı ailelerdir. Olaylar karşısındaki hislerini birbirlerine açık iletişimde bulunarak duygularını rahat bir şekilde ifade ederler, paylaşırlar, aile içindeki rol dağılımları adil dağıtırlar, görevlerine ve birbirlerine karşı sorumludurlar. Aile işlevlerinin hiçbir yönü birbirinden ayrı biçimde değerlendirilmez. Çünkü herhangi bir alandaki sorun bireylerin içinde bulunduğu diğer alanları dolaylı yada dolaysız etkiler (Epstein ve diğ., 1983: 171-180). Ailenin işlevlerini yerine getiremiyor olmasının en önemli ölçüsü üyelerinin psikolojik doyumu ve kişisel gelişimini sağlayamamasıdır. İşlevsel olan işlevsel olmayan aile özelliklerine baktığımızda literatürdeki sağlıklı ve sağlıksız aile tanımlarıyla örtüşmektedir. İşlevsel aile sağlıklı aile ile örtüşürken, işlevsel olmayan veya işlevlerini yerine getiremeyen aile ise sağlıksız aile olarak tanımlanmaktadır (Bulut, 1990: 41-45).

Aile ve topluma ait bazı faktörler aile işlevlerinin oluşmasında önemli bir role sahiptirler. Aileye ait faktörleri; ailenin toplum içindeki statüsü, sosyo-ekonomik durumu, fiziki durumu, yaşam döngüsü oluştururken; topluma ait faktörleri ise; örf ve adetler, cinsiyete yüklenmiş roller, toplumsal hizmetler ve olanaklar, toplumun belirlediği normların eğitime ve çocuk bakımı davranışlarına olan etkisi, cinsel

davranış modelleri gibi pek çok faktör etkilidir (Gündoğan ve ark., 2005: 4-5). Ailenin işlevleri ile ilgili olarak literatüre baktığımızda, farklı açılardan yapılmış pek çok araştırma görürüz. Bazı araştırmacılar temel konularda birleşirken bazıları ise konuya farklı yaklaşmışlardır. En temel kabul gören yapısalci-fonksiyonel yaklaşımda ailenin işlevleri altı temel başlık altında incelenmiştir. Bunlar;

- Biyolojik İşlev
- Psikolojik İşlev
- Toplumsal İşlev
- Eğitim İşlevi
- Kültürel İşlev
- Ekonomik İşlev'dir.

### **2.3.2.1. Biyolojik İşlev**

Özellikle neslin devamını getirme ve cinsel güdüyü besleyen cinsel arzuların tatmini sağlama işlevi olarak temel görevi vardır.

Evliliğin özünde kadın ve erkeğin temel ihtiyaçlarının birbirleri tarafından karşılanması vardır. Cinsellik güdüsü, sosyal açıdan bir kişiyi diğer kişiye yönelten eğilim olmakla beraber, biyolojik anlamda ise cinsin devamını sağlayan ilgi olarak nitelendirilir (Baymur, 1978: 68). Aile, eşlerin cinsel ihtiyaçlarını nikâh sözleşmesi ile meşru yoldan karşılayan, içinde bulunduğu toplumun nüfus artışını ve kendi neslinin devamını sağlayan ve biyolojik özelliği olan bir kurumdur. Diğer bir ifadeyle nikâh sözleşmesi, insanın üremesine ve çoğalmasına sosyal ve yasal açıdan meşru bir zemin hazırlar. Her toplumun belirli kültürel değerleri ve normları vardır. Pek çok toplumda nikâhsız çiftlerin bir arada yaşaması kültürel değer ve normlarla uymamaktadır. Buna karşılık aile, nikâh akdi ile cinsel ihtiyaçlarını karşılamakta ve birlikteliği meşru kılmaktadır. Meşruluk ise bireylerin içinde buldukları toplumun sahip olduğu yasa, din, ahlak vb. değer ve normlarıyla uyum içinde yaşamasıyla sağlanır (Bilgili, 1993: 8). Biyolojik işlevler aynı zamanda toplumun demografik yapısını belirler. Bireylerin evlenme yaşları, nüfusun yaş skalasına göre dağılımı, kadın ve erkeklerin genel nüfus dağılımına oranı, nüfus artış hızı gibi pek çok faktör biyolojik faktörlerin işlevidir. Biyolojik faktörlere ilave edebileceğimiz ölçüde doğrudan ilgili olan koruyuculuk işlevi vardır. Doğduğu andan itibaren korumasız ve her şeye muhtaç halde olan çocuğun ailesi, çocuğunun her türlü barınma ve temel

fizyolojik ihtiyalarını karřılar, besler, bytr ve geleceęe hazırlar. Dıřarıdan gelen her trl maddi ve manevi olumsuz etkilerden korur ve yařayabileceęi saęlıklı bir evre oluřturur.

Geleneksel toplumlarla modern toplumlar arasında ocuęun yetiřtirilmesi ve gelecekteki yařamıyla ilgili belirgin farklılıklar vardır. Geleneksel toplumlarda ocuęun sorumluluęuyla ilgili pek ok konu kk yařta olduęu gibi bydę zamanda aileye aittir. Ancak gnmzde ise kiřinin birey olduęu dnemdeki pek ok sorumluluęunu devlet stlenmiřtir. İřsizlik durumunda oluřan zorda kalmayı, yařlılıktaki bakım hizmetleri, saęlık sorunları gibi pek ok konuda devlet vatandaşının yanındadır (Tezcan, 1985: 159).

### **2.3.2.2. Psikolojik İřlev**

Doęduęunda korumasız ve bakıma muhta olan ocuęun, ailesi tarafından her trl ihtiyaı grlr. Zaman iinde aile yeleri duygusal baęlarla birbirlerine baęlanırlar. zellikle bebeęin aileye katıldıęı ilk dnemlerde bebeęin aęlama, sevinme, zlme, nazlanma, sevgi, saygı, řımarma gibi tm psikolojik ihtiyalarına karřılık cevap veren anne řefkatidir. Aile řefkati aynı zamanda ocuęu sosyal bir řahsiyet olarak hayata hazırlar. ocuęu acımasız bir evrenin etkilerinden korur ve sıcak, saygı ve sevgi dolu bir aile ortamında bytr ( Kır, 2011: 381-404).

Aile bireylerinden karı koca ve ocuklar arasında sevgi ortamı mevcuttur ve saęlıklı bir aile ortamında tm bu yeler birbirlerine bir vcudun paraları gibi sevgiyle baęlıdırlar. Aile yesinden birine zarar gelse bu acıyı tm yakınları hisseder. Aileye yeni katılan ocukta bu oluřturulan sevgi ortamında bir iek gibi serpilip geliřir. ocuęun en birinci ihtiyaı arasında anne babası tarafından sevmek, kabul grmek, řefkat grmek, anne babasının kendisini kucaklayarak baęrına basması gelir. Sevgi ocuęun en birincil manevi gıdasıdır. zellikle anne řefkati tm ailenin birincil sevgi kıvılcımıdır ( Kır, 2011: 381-404). ocuk saęlıklı bir aileden grdę sevgi ile ancak saęlıklı bir kiřilik geliřtirebilir. Sevgi duymamıř bir kiřiden tm mr boyunca sevgi beklemek doęru olmaz. zellikle bořanmıř aile ocukları bu sreci doęru řekilde atlataamazlarsa toplum iinde sıkıntılı bir srece sebep olabilirler (Tezcan, 1985: 158).

z saygı, ocuęun kendine duyduę gvendir. z saygıya sahip ocuklar aile sevgisinin yanında birde iyi eęitim almıř kendine gven duyan ocuklardır. Yksek

öz saygıya sahip çocuk kendi değerinin farkındadır ve mutlu olmayı becerebilen, kendisiyle ve çevresiyle barışık yaşayan, rahat öğrenen, yaratıcılık yeteneğini geliştirebilme özelliklerine sahiptir (Dinçer, 2008).

### **2.3.3.3. Toplumsal İşlev**

Toplumun en temel yapı taşı ailedir. Dolayısıyla toplumsal yapının en temel işlevlerini aile üstlenmiştir. Bireyin toplum içindeki rollerine karşılık belirli statüye sahip olmasına karşın gerçek kişiliğini ancak aile gibi ortamlarda kurduğu ilişkilerle sağlayabilir (Acar, 1990: 22-23).

Çocuğu eğitmek, sevgi ve saygı kazandırmak ve bireylerin birbirine sevgi saygı ve güven içinde yaşamaya devam etmelerindeki en büyük liman aile kurumudur. Çocuğa eğitim vermenin en temel şartı, güven ortamını sağlamaktan geçer. Ebeveyninin sevgisini kazanmış çocuk kendini nasıl güvende hissederse güven içinde bulunan çocukta aynı şekilde başkalarını sevme davranışında bulunur (Binbaşıoğlu, 1978: 223).

Toplumsallaşma, toplumsallaşma faaliyetinin aile gerçekleştiği, bireyi topluma kazandırma ve topluma uyum sürecidir (Çelikkaya, 1996: 53). Kavram olarak toplumsallaşmayı ilk kullanan düşünür Durkheim'dir. Toplumsallaşmayı iki kısımda incelemiştir. Okullardaki eğitim yoluyla gerçekleşen toplumsallaşmaya metodlu, bunun dışında toplum içinde kendiliğinden gerçekleşen toplumsallaşmaya ise metotsuz toplumsallaşma demiştir (Ergun, 1987: 35).

Çocuğun ilk toplumsallaşma süreci ailede başlar. Aile, bilinçli ya da bilinçsiz olarak; çocuğa tüm yaşamı boyunca referans olacak pek çok temel hayat bilgisini ilk beş yılında öğretir. Çocuk, sevmeyi ve saygı duymayı, pek çok hayat bilgisini, tuvalet eğitimini, cinsel rolleri bu ilk beş yıllık dönemde öğrenir. Kişiliğinin gelişmesiyle başlayan bu toplumsallaştırma dönemi, çocuğu dolaysız etkileyen bir süreçtir (Tezcan, 1985: 159). İnsanın doğuştan itibaren girdiği toplumsallaşma süreci uzun bir süreçtir. Yaşam boyu kazandığı bilgi, beceri, davranış ve alışkanlıkları sonucunda ortak bir değer edinir ve “sosyal benini” veya “sosyal-kültürel” şahsiyetini kazanarak toplumla bütünleşir (Ergün, 1987: 35). Böylece bireyler arasında oluşan çatışmalar azalır ve sağlanan uyum süreçleri toplumsal alanda olumlu bir süreklilik oluşturur (Erden, 1998: 81).

Toplumsallaşmayı kısaca özetlersek; bireyin ait olduğu topluma ait değer ve normlarını benimseyerek, toplum içinde kendisine düşen rolleri yerine getirecek tüm yetileri kazanarak topluma hazırlanma ve toplumun bir üyesi olma sürecidir (Erdoğan, 1976: 102).

Mensup olma yada ait olma duygusu, insanların doğuştan itibaren tatmin olma duygusunu sağlayan en önemli ihtiyaçlarından. Bu duygunun en doğru adresi ise ailedir. Sıcak bir yuvada beraber yaşamının keyfine varan sadece çocuk değildir, aynı şekilde anne-babada aynı hazzı yaşar. Özellikle bireyselleşmenin bu kadar yoğun yaşandığı günümüzde bu duygularla bir aile yaşamı sürmek oldukça önemlidir. Bu yuva kavramı ise ailedir ve geçmişte olduğu kadar günümüzde ve gelecekte de varlığını sürdürecektir (Yılmaz, 204: 139 ).

Boşanmış aile ortamında büyüyen çocuklar gerek anne gerekse baba sevgisinden yoksun kalabildikleri gibi ait olma duyguları eksik kalmaktadır. Çocuk kendini boşlukta hissettiğinde ise anne ya da babasıyla olan tüm ilişkilerin sorunlar yaşamaya başlar. Bu sorunlar aileden başlayarak toplumun geneline kadar yansiyabilir (Tezcan, 1985, 159).

Kimi insanlar doğuştan bir statü sahibi olarak dünyaya gelirken yaşamın içinde sonradan da statü ve saygınlık kazanabilir. Ailenin sosyal ve ekonomik yapısı, eğitim durumu, bireyin statüsünü etkiler ( Kır, 2011: 391).

Aile yaşama dair değerlerin ve normların öğrenildiği ilk yerdir. Bu süreçte aileden sonra gelen önemli öğrenme durakları akran grupları, günlük yaşam, içinde yaşanan toplumdur. Buradaki öğrenme biçimi ise informal yollarla pekiştirme ve cezalandırmadır. Aile, bireyin davranışlarını, öğrendiklerini hayata geçirmesini esnasında aslında bir toplumsal denetim yapar. Bireyin davranışlarına informal kurallarla denetim sağlama yoluna gider. Aile, üyelerinin başarılarını takdir ederek maddi ve manevi pekiştirmeyle ödüllendirir. Hatalar için ise şekil olarak aynı şekilde cezalandırma yoluna gidilir. Tüm bu aksiyonların alınmasında ailede anne-baba çok iyi bir rol model olmak zorundadır. Ailede ve toplumda denetimin sağlanmasının yolu ilk etapta ailede gerçekleşir (Erden, 2007: 43-44).

Aileden anne-baba çocuklarına karşı doğumlarından itibaren koruyucu kollayıcı olmaları konusunda kendilerini çocuklarının tüm ömrü boyunca sorumlu hissederler. Bu duygu kültürden kültüre değişse de ülkemiz normlarında böyledir. Aile

yetiřtirdiđi gence eř seme ve evlendirme konusunda dahi kendini sorumlu hisseder. ocuđunu evlendirmiř, onun mürüvvetini görmüř ve torun sahibi olmuř anne-baba huzur içindedir. Geleneksel toplumlardaki ailenin sosyo-ekonomik ve sosyo-kültürel düzeyi aile kurma kriterlerinde belirleyicidir. Aile kızına ya da ođluna eř adayını belirlerken denklik arar. Gençlerde ailelerinin önemsedikleri bu kriterlere çođu zaman uyarlar. Bunun dıřında aileler eř semede olduđu kadar evlilik sürecinde eřyalarını alıp düđün yapma sürecine kadar önemli rol oynar (Kır, 2011: 12).

Ailedeki yařanan olumsuz olayların sebebi yada sonucu ne olursa olsun bu durum ailenin tüm fertlerini negatif yönde etkiler. Özellikle ergenlik döneminin getirdiđi süreçle beraber huzursuz bir aile ortamında bulunan aile üyeleri yařamları boyunca kendilerinde iz bırakacak mutsuzluk, güvensizlik, karřılıklı iletiřimi kuramama gibi pek çok duyguyu beraberinde taşırlar. Karřılıklı anlayıřın, aile içi sađlıklı iletiřimin, aile üyelerinin birbirini kolladıđı ve sevginin açıka yařandıđı bir aile ortamında huzur, sevgi ve karřılıklı güven eksik olmaz. Her bir aile ferdi iç dünyalarında mutlu olduđu için bu ergen gençlerin bu dönemlerini rahatla geçirmelerini etkilediđi gibi derslerine ve üçüncü kişilerle kurdukları sađlıklı iliřkilerine kadar etki eder.

Her ailenin özellikle ebeveynlerden oluřarak kendine has bir siyasi görüřü ve taraf olduđu bir yanı olabilir. Aile, bu kendine ait olan siyasal düřüncesini eđitim yoluyla çocuklarına ve dolayısıyla yeni nesillere aktarır veya benimsetebilir. Seme ve seilmeyi öđretisini benimsetir. Devlet kurumlarında alıřmayı tercih edecek bireyleri milli ve idari kurumların eđitimi önderliđinde yetiřtirir. Ailenin duruřundaki milli deđerlerine paralel olarak siyasal kurumları etkileyecek bireyler yetiřtirerek demokrasinin geliřmesine etki eder (Tezcan, 1996: 101-102; Kır, 2010: 151).

#### **2.3.3.4. Eđitim İřlevi**

ocuđun eđitimiyle ilgili tüm sorumluluk ocuđun dođumundan itibaren aileye aittir. Eđitim ailede bařlar. Çocuklar ailelerinden aldıkları eđitimle tüm yařamlarına temel oluřturur, hayata hazırlanır ve yapacakları meslekleri seerler (Göke, 1990: 218).

Günümüzü yeni tip aile modeli eskiye oranla çocuklarının eđitimiyle daha ilgilidir. Öđretmenlerle olan yakın diyaloglarla anne babalar kendilerine düřen görevleri olabildiđi kadar verimli bir biçimde yerine getirmeye alıřırlar (Tezcan, 1985: 160). Çocuk öz kimliđini ailesinden aldıđı dengeli deđer anlayıř tarzıyla elde eder. Anadilini, deđer yargılarını, sevgi ve saygı anlayıřını, yařam tarzıyla ilgili tutumunu

ailede kazanır. Cinsel rollerini aileden alır. Yaşamına temel oluşturacak ilk ve en önemli dönemlerini bilişsel kazanımlarıyla geçirdiğinde tüm yaşamının temel kişiliğini oluşturur (Büyükkaragöz vd. 1998: 31-34).

### **2.3.3.5. Kültürel İşlev**

Çocuğun ilk doğduğu andan itibaren ilk kazanımlarını yaptığı, anadilini öğrendiği, yer ailesidir. Toplumlarda aynı insanlar gibi ayakta kalma mücadelesi verirler. Toplumların mevcut varlıklarını korumalarının en temel ögesi kültürdür. Kültürün ögesi toplumun ayakta kalmasını sağlamak değil toplumun bütünlüğünü korumak ve dinamizm kazandırmaktır. Kültürel birikim çok hızlı değişir ve gelişir. Bu bağlamda çocuğun yetişmesinde etkin role sahip aileye önemli görevler düşer. Çocuk yaşamı ilerledikçe toplumsal güdülerini içinde bulunduğu aile ile kazanır ve yönetir. Sosyal bir kurum olan aile tüm kültürel değerlerin birincil ilişkiler ile samimi bir şekilde geliştiği temelinin atıldığı yerdir (Kır, 2010: 142).

Aile çocuklarına doğdukları andan itibaren kendi yaşam tarzlarını, yaşamın doğal işleyiş haliyle farkında olmadan empoze ederler. Bu değerlerden biriside insanların dinleri yaşamalarıdır.

Din eğitimi çocuğun tüm yaşamında izler bırakır. Bu eğitimin en önemli kısmı da aileden alınır. Dinimizde olduğu gibi diğer semavi dinlerde de olduğu üzere çocuk aileye emanettir. Ailesi çocuğuna ahlak, iyi insan olma misyonunu, itikat, ibadet gibi dini bilgilerini öğretmekle sorumludur (Bayraktar, 1984: 9-10: Kır, 2010: 151-152).

### **2.3.3.6. Ekonomik İşlev**

Ekonominin temel ögeleri üretim ve tüketimdir. Bu iki kavramla ilgili tüm davranış şekilleri henüz çocukluktan itibaren ailenin eğitimiyle belirmeye başlar. Sanayi öncesi ve sanayi sonrası aile tiplerinin sahip olduğu farklı işlevlere sahiptir. Aile sanayi öncesi toplumlarda üretici rolü üstlenirken sanayi sonrası toplumlarda tüketici rolü daha ağır basmıştır. Bu şartlarla beraber kadın da sanayi toplumundan sonra üretime dâhil olmuştur.

Sanayi sonrası aile tipinde üretimi aile dışındaki kurumlar üzerine almıştır. Önceleri yiyecek ve içecekleri aileler üretirken sanayi sonrasında ise aile dışındaki işletmeler bu işi yapmaktadır. Yeni dönemde özellikle kadın ailenin artan ve çeşitlenen ihtiyaçlarını gidermeye yönelik katkıda bulunmak için iş hayatına girmek zorunda



kalmıştır. Bu şekilde yaşamını sürdüren kadın ekonomik bağımsızlığını da kazanabilmektedir (Tezcan, 1990: 271-272).

Aileye, çocuğunun ergenliğini doğru yönettiği dönemden itibaren çocuğuna bilgi ve beceri edindirme, meslek sahibi olma konusunda önemli görevler düşer. Önceki dönemlerde kendi mesleklerini seçen gençler genelde ailelerinin etkisinde kalarak kararlarını verirlerdir. Ancak günümüzde gençler kendi yaşamlarıyla ilgili kararlarını kişisel gelişimlerine göre almaktadırlar. Mesleki ve teknik beceri kazanma görevini ise artık ailelerden çok okullar, eğitim merkezleri ya da sivil toplum örgütleri yürütmektedirler. Demografik özellikler göre ailelerin bu konularda etkinliği yine de devam etmektedir (Tezcan, 1990: 271-272 - Kır,2010: 145-146, 149-151).

#### **2.4. Sosyal Medya ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Aile İşlevlerine Olan Etkisi**

Ergenlik dönemindeki gençlerde sosyal medya kullanımının belirlenen sınıırın üzerine çıkıp bağımlılık durumuna gelmesi, gencin yaşamındaki tüm sahaları etkileyeceği gibi aile ilişkilerinde de sorunlara sebep olur. Bu gençler vakitlerinin çoğunu sosyal medyada ya da internette oyun oynayarak geçirirler. Özellikle oynadıkları oyunlar çevrimiçi oyunlar ise gençler aynı zamanda internet ortamında sosyalleşmiş olurlar. Bir süre bu süreci normalleştirerek etraflarındaki kişilerden hem mental hem de fiziki olarak uzaklaşmış olurlar. Burada özellikle oynadıkları oyunların içerikleri çok önemlidir. Sürekli şiddet içerikli oyun oynayan gençler içselleştirdikleri bu şiddeti günlük yaşamlarında uygulamaya başlarlar. Ya da bir tıkla her bir problemi halledebileceklerini sanarlar. Çözemediklerinde ya zorlandıklarında ise saldırgan davranışlarla öncelikle aileleriyle problem yaşarlar (Cansever, 2013: 200).

2004 yılında Tayvan'da 5. ve 8. Sınıf öğrencisi 1228 ortaokul öğrencisi ile yapılan bir araştırmada bilgisayar oyunlarının aile içinde problemlere ve çatışmalara sebep olduğu, akademik başarıyı etkilediği gözlemlenmiştir. Ergenlik döneminde sıkıntı yaşayan gençlerin oyun bağımlılığına yatkın olduğu da ayrıca gözlemlenmiştir (Chiu, Lee ve Huang, 2004: 571-581). Yine Çin'de yapılan bir araştırmaya göre; 8-15 yaş arasında 68 ergen gençle çalışılmıştır. 68 ergenden 37'ü bilgisayar oyun bağımlısıdır. Öncelikli olarak ruh sağlıkları ve aile içindeki ilişkileri araştırılmıştır. Çalışmanın sonunda bilgisayar oyunu bağımlısı olan gençlerin bilgisayar oyunu bağımlısı

olmayan gençlere göre çok daha fazla ruhsal ya da davranışsal sıkıntılar yaşadıklarını, aile bağlarında iletişim sıkıntısı yaşadıkları belirlenmiştir. Bağımlılığı olan ergen gençlerin aileleriyle daha az samimi iletişim içinde oldukları, sadece ebeveynleriyle değil ailenin diğer üyeleriyle de çatışma içinde oldukları, problemleri davranış biçimleri sergiledikleri saptanmıştır (Yanguo, Xiying ve Xinsheng, 2003).

Gerek sosyal medyanın kullanımının gerekse bilgisayarda oynanan oyunların yaygın teknolojik aletlerce yoğun kullanılmasının ebeveynlerin son yıllarda dile getirdikleri en büyük sıkıntılardan biri olmuştur. Bu sorunlu süreç aile bireylerinin birbirlerinden özellikle ergenlik dönemindeki çocuklarıyla uzaklaşmalarına sebep olan, ilişkilerin zayıflaması sonucunu getiren sonuçları doğurmuştur (Yıldırım, 2006).

2017 yılında 6. 7. ve 8. sınıf öğrencileri ve bu öğrencilerin ebeveynleri ile yapılan araştırmada, internet bağımlısı olan ergenlerin anne ve babalarının çocuklarına nispeten daha az ilgi gösterdikleri görülmüştür. Çocukları ile iletişim kurmada sıkıntı yaşadıkları ve çocuklarına hafif veya ağır bir şekilde fiziksel şiddet uyguladıkları görülmüştür. Anne ve babalar, çocuklarının kullandıkları ve bağımlılık durumuna gelecek kadar vakit geçirdikleri alanlar konusunda bilgi sahibi olduklarını ancak yönlendirme konusunda yetersiz kaldıklarını ve sonunda yasaklama yoluna gittiklerini ifade etmişlerdir. Ebeveynleri çocuklarını sosyal medya ve oyun bağımlılığı konusunda bağımlı olmalarının sebebini okul ve arkadaş çevresinin olduğunu ifade etmişlerdir. Buna karşın bağımlı olmayan ergenlere bakıldığında bu gençlerin geniş ailelerde büyüdüğü, yasaklar yerine belirli sınırlılıkların olduğu, huzurlu bir aile yapısında yaşadıkları saptanmıştır (Yiğit, 2017).

İnternet bağımlılığı olan ergenlerin ailelerine karşı kaygılı bağlanma biçimi geliştirdikleri görülmüştür (Şenormancı, 2013).

Literatürde bu alanda yapılan benzer çalışmalar baktığımızda öğrencilerin sosyal medya kullanımı arttıkça aile içi iletişimin olumsuz yönde etkilendiği görülmüştür. Öğrenciler sosyal medyada daha eğlenceli zaman geçirdiklerini ve aileleriyle yüz yüze iletişime geçmekten bile sıkıldıklarını ifade etmişlerdir.

Sosyal medyada harcanan onca vakitten sonra aile bireyleri kendi aralarında sohbet etme ve aralarında paylaşımlarda bulunma özelliklerini kaybederler. Zamanla ciddi iletişim problemleri yaşanmaya başlanır. Birbirlerini dinlemeyen, dinlemedikleri için uzlaşmayan, mutsuzluk ve huzursuzluk dolu bir aile atmosferi oluşur (Gürcan,

Özhan ve Uslu, 2008: 2). Sosyal medya bağımlılığının getirdiği olumsuz etkilerden dolayı birbirini anlamayan aile fertlerinin oluşturduğu ailelerde aynı zamanda kültür ve geleneklere ters düşen iletişim şekilleri gelişmektedir. Buda aile yapısının hasar görmesine sebep olduğu gibi gelecek nesillerin aile yapısına bakış açısını da olumsuz yönde etkilemektedir.

## **2.5. İlgili Literatür Araştırmaları**

### **2.5.1. Sosyal Medya Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar**

Amerika'da lise öğrencilerine yapılan bir araştırma çalışmasında, 14-17 yaş arasındaki ergenlerdeki sosyal medya kullanımı %82 oranında olacak ölçüde popüler olsa da 12-13 yaş aralığındaki genç ergenlerin yarısından fazlası sosyal medya sitelerine dahil olmaktadır (Alexander, 2012: 35). Bugün sosyal medya kullanımında büyük bir oran olarak gördüğümüz genç ergen kullanıcılarının hemen arkasından gelen çocuk kullanıcılarının oranı hiç yadsıyamayacağımız kadar önemli bir orandadır.

Sosyal medya kullanımının özellikle lise öğrencilerin sosyal hayatlarındaki önemini ve etkilerini içeren bir çalışmada, 356 lise öğrencisi kullanılmıştır. Bu sürecin sonunda sosyal medyayı erkeklerin kızlardan daha yoğun kullandıkları bulunmuştur. İnternet ve sosyal medyanın aşırı kullanılmasının sonucunda okul başarısının düştüğü, sosyal aktivitelerin internet başında geçirilen sürenin uzunluğundan dolayı olumsuz etkilendiği, eğlence için ayrılan zamanın azaldığı, aile içi ilişkilere olumsuz sonuçlara sebep olduğu görülmüştür (Karaca, 2007).

Yapılan çalışmalar farklı örneklerde olsa da, bir yıl içinde kullanılan bilgisayar ve cep telefonları ile Facebook'a bağlanma oranının inanılmaz düzeydeki artışını dikkate alırsak Facebook'a erişimin elzem bir noktaya geldiğini görmemize yardımcı olmaktadır. Ayrıca 428 öğretmen adayının katılımıyla yapılan başka bir çalışmada öğretmen adaylarının cep telefonlarında sahip oldukları sosyal ağ paketlerini kullanma oranları genel ortalamanın üzerinde (%66,80) olduğu görülmüştür (Köroğlu ve Ünal, 2013).

Facebook kullanım özellikleri üzerinde yapılan bir çalışmaya 994 Nijeryalı üniversite öğrencisi katılmıştır. Öğrencilerin Facebook'a ne sıklıkla girdikleri araştırılmıştır.

Sonuçta; % 22,3'ü iki saat arayla, %22'si hergün ve %31'i doksan sekiz saat içinde kontrol ettiklerini beyan etmişlerdir (Folaranmi, 2013).

Problemlili internet kullanımının tanımlanmasındaki en önemli unsurlardan biri olan, bireyin yaşamını olumsuz etkileyen çok boyutlu sendrom olma ögesidir. Yapılan araştırmalarda görüldüğü üzere bu tanım, internetin uygulama alanı olan sosyal medya içinde tanımlanmaya başlanmıştır. İnternet üzerinden sosyal medya alanlarına ulaşıldığı için internet kullanımını sosyal medya kullanımından ayrı tutmak imkânsız hale gelmiştir. Yapılan çalışmalarda sosyal medya bağımlılığı ile internet kullanım bağımlılığında ayrı tutulan en önemli alan, sosyal medya özelinde yapılan ve sosyal medya bağımlılığına sebep olan nedenleri saptayabilmek açısından olacaktır (Caplan, 2015: 1089-1097).

13-19 yaş aralığında 271 genç öğrencinin sosyal medya bağımlılık derecesini belirlemek ve Türkiye'deki sosyal medya bağımlılığını önlemeye dair bir takım öneriler sunmaya dair araştırma yapılmıştır. Yapılan çalışmada on dört yaşındaki öğrencilerde sosyal medya bağımlılık düzeyi düşük çıkmıştır ancak, yaş düzeyi on yedi yaşına kadar bu düzey en fazla orana çıkmıştır. Daha sonrasında on sekiz yaşından sonra düştüğü görülmüştür (Kırık, 2015; 108-122).

### **2.5.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar**

Bilgisayarın ve bilgisayar oyunlarının hayatımıza girmesi ve kitleler tarafından büyük ilgi görmesiyle, bilgisayar oyun bağımlılığı başladığı dönem itibariyle birçok araştırmaya konu olmuştur.

Eni (2017), araştırmasında lise öğrencilerinin sahip oldukları oyun bağımlılığı ile algıladıkları ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmaya 200 lise öğrenci dâhil olmuştur. Araştırmanın sonucunda ise, öğrenci ebeveynlerin demokratik tutumları arttıkça yine öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi azalma göstermiştir.

Ergür (2015), araştırmasında şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklardaki saldırganlık eğilimlerini ve benlik saygı seviyelerinin incelemesini yapmıştır. İnceleme sonucunda, şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını oynayan çocuklardaki saldırganlık eğilim seviyesinin diğer oyunları oynayan çocuklara göre daha fazla olduğu gözlemlenmiştir. Aynı şekilde benlik saygılarının da diğer oyunları oynayan çocuklara göre daha düşük olduğu saptanmıştır.

Dijital oyunların agresif davranışlar, yalnızlık ve depresyon ile ilişkisi araştırılmıştır. Depresyon ve yalnızlık arttıkça agresif davranışlarında arttığı gözlemlenmiştir. Ayrıca agresif davranışların doğrudan bilgisayar oyun bağımlılığının yordayıcısı olduğu ortaya çıkmıştır (Jeong, Kim, Lee ve LEE, 2016: 215-236).

Sakarya ilindeki üç ilkokuldaki 444 kız ve 445 erkek öğrenci üzerinde bilgisayar bağımlılık düzeylerinin öğrenilmesi amacıyla yapılan bir çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla bilgisayar oyunlarına daha fazla bir oranda bağımlılık seviyesinde oldukları saptanmıştır. Bunun yanında oynadıkları oyunu yaşadıkları gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirdikleri, oyunu başka etkinliklere tercih ettikleri gözlemlenmiştir. Oyunu bırakamama ve oyunu başka etkinliklere tercih etme arasında pozitif korelasyon olduğu görülmüştür. Hayatla ilişkilendirme arasında ise negatif bir ilişki görülmüştür. Üst sınıf öğrencilerin alt sınıflara göre çok daha fazla bilgisayar oyunlarına bağımlı oldukları gözlemlenmiştir (Horzum, 2011: 56-58).

Güllü Arslan, Dünder ve Murathan (2012) tarafından yapılan bir çalışmada ilköğretime giden öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık seviyeleri ile cinsiyet, sınıf ve evde bir bilgisayara sahip olma değişkenleri arasında anlamlı bir ilişkinin olup olmadığı araştırılmıştır. Araştırmaya 4.5.6.7 ve 8. Sınıflardaki toplam 525 öğrenci dâhil olmuştur. Araştırma sonucunda öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri ile üzerinde çalışılan bu değişkenler arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu bulunmuştur. Bu değişkenlerin dışında öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları ile anne baba meslekleri, ailenin aylık kazancı, ders dışında yapılan serbest zaman aktiviteleri ile de anlamlı bir ilişkinin olmadığı görülmüştür.

### **2.5.3. Aile İşlevleri İle İlgili Yapılan Araştırmalar**

Yaşları 14-18 arası toplam 695 lise öğrencisiyle aile işlevleri ile ilgili bir araştırma yapılmıştır. Lise düzeyinde öğrenimlerine devam eden genç ergenlerde görülen kuraldışı davranışların aile risk faktörleri (ebeveynlerin alkol kullanma durumu, aile içi şiddet, anne baba anlaşmazlıkları-tartışmaları), aile işlevselliği ve yaşam kalitesi açısından incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; ergenlerdeki problem çözme, duygusal geri dönüşümler sağlayabilme, iletişim, davranış kontrolü sağlayabilme ve diğer genel işlevlere sahip olmada tutarlılık, sağlıklı işlev gösteren ailelere oranla sağlıklı işlevlere sahip ailelere sahip ailelerde daha fazla görüldüğü ortaya çıkmıştır.

Bununla beraber; anne babasının eğitim düzeyi yüksek, geniş aileye sahip olan, aile içi şiddet gören, ailesinin gelir seviyesi yüksek olan, anne-baba çatışması yaşayan, ailesinde herhangi bir suçtan ceza almış kişi ya da kişilerin olması, ruhsal hastalığa sahip kişilerin olması, anne-babasından ilgi ve şefkat görmeyen ergenler arasında kuraldışı davranışların görülme sıklığı diğer şartlardaki ergenlere kıyasla çok daha fazladır. Buna karşın, anne-babanın birliktelik durumuna göre, ailenin göç durumuna göre ergenlerdeki kural dışı puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (Bulut, 2010).

Hong-Kong'ta yaşayan Çinli aileler arasında yapılan bir araştırmada aile işlevlerindeki bir takım tutumların anne ve babadan kaynaklı nedenleri incelenmiştir. Araştırmaya 378 Çinli ergen katılmıştır. Aile işlevleri ile aile ilişkileri arasındaki ilişki görülmeye çalışılmıştır. Araştırmanın sonucunda ailedeki tüm üyelerin edindikleri aile işlevleri algılarının aile içi ilişkilerde anlamlı derecede etkili olduğu görülmüştür (Shek, 2001: 56).

Yapılan bir diğer araştırmada; 192 bölünmüş aileden 4-7 yaş aralığında bulunan 258 çocuk ile aile ilişkilerindeki algılarının aile ve arkadaşları ile bağları incelenmiştir. Yapılan çalışmada çocuklar ilişkilerin yakınlığını gösteren çemberlere aile üyelerini ve arkadaşlarını yerleştirdikleri dört alan haritasını doldurmuşlardır. Sonuçta, biyolojik ilişkisizlik ve aile tipleri babaların çocuklardaki yerini anlamlı bir şekilde etkilemiştir ancak kardeşler ve anneler için etkilememiştir. Üvey babaların olduğu ailelerde ise çocuklar üvey babalarını onlara yakın olmayan daha uzak yerlere vermişlerdir. Kardeş-çocuk ve anne-çocuk ilişkileri ile çocukların yakın arkadaşlık ilişkileri arasında anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Çocukların babalarıyla ilgili algıları, dışa vurma problemleri ve bu konudaki sosyalleşme çabaları ile anlamlı ölçüde ilişki saptanmıştır (Sturgess ve diğer.,2001: 521).

Literatür çalışmalarının sonuçlarından da görüldüğü üzere yapılan araştırma sonuçları birbirleriyle paralellik göstermektedir. Sürece baktığımızda gerek sosyal medyanın gerekse bilgisayar oyunlarının kullanım düzeylerinde artışların yaşanacağı, bağımlılık düzeylerinin bu sürece bağlı olarak devamlılık göstereceği düşünülebilir.

## BÖLÜM 3

### ARAŞTIRMA YÖNTEMİ

Bu bölümde araştırmanın yöntemine ilişkin bilgilere yer verilecektir. Bu doğrultuda araştırmanın modeline, evren ve örnekleme, veri toplama tekniklerine ve verilerin analizine ilişkin bilgiler verilecektir.

#### 3.1. Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada, genel tarama modellerinden biri olan ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modelleri, geçmiş yıllarda olan ve varlığını günümüzde de sürdürmekte olan bir durumu olduğu gibi betimlemeyi hedefleyen araştırmalardır. Çalışma konusu olan durum, kişi veya nesneyi kendi şartlarında değiştirilmeden olduğu gibi anlatılmaya çalışılır. Tarama türlerinden biri olan “İlişkisel Tarama Modeli” ise, iki veya daha fazla değişkenler arasındaki değişimin birlikte olup olmadığını ya da derecesini saptamayı amaçlayan bir araştırma modelidir (Karasar, 2014: 77-81).

#### 3.2. Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini, 2018-2019 yılında İstanbul ilinde öğrenim gören lise öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışmanın örneklemini ise 2018-2019 öğretim yılında İstanbul ilinde öğrenim gören dört farklı liseden 762 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan ergenlere çalışma hakkında sözlü olarak bilgiler verilmiş ve gönüllük esasına dayandığı belirtilmiştir. Örneklemedeki bireylerin seçilmesinde ise, seçkisiz (random) örnekleme yöntemlerinden biri olan basit seçkisiz örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Seçkisiz (random) örnekleme yöntemi, evrenden örneklem seçiminin, seçkisizlik ilkesine uygun olarak yapılmasıdır. Basit seçkisiz örneklem yöntemi ise, herhangi bir işlem yapılmadan, evrenden rastgele bir örneklem seçme yöntemidir. Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine ve okul türlerine göre dağılımı Tablo 3.1 ve 3.2’de gösterilmiştir.

**Tablo 3.1:** Araştırmaya katılan öğrencilerin cinsiyetlerine göre dağılımı

Cinsiyet	f	%
Kız	379	49.7
Erkek	383	50.3

**Tablo 3.2:** Araştırmaya katılan öğrencilerin okul türüne göre dağılımı

Okul Türü	f	%
İmam Hatip Lisesi	368	48.3
Anadolu Lise	189	24.8
Teknik ve Meslek Lisesi	205	26.9

### 3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada veriler “Kişisel Bilgi Formu”, “Ergenler için Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği”, “Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Aile Değerlendirme Ölçeği” ile elde edilmiştir.

#### 3.3.1. Kişisel Bilgi Formu:

Araştırmacı tarafından geliştirilen formda, katılımcıların cinsiyet, yaş ve okul türlerini belirlemeye yönelik sorular yer almaktadır.

#### 3.3.2. Ergenler için Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği (ESMBÖ)

Ergenler için Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği, Özgenel, Canbolat ve Ekşi (2019) tarafından geliştirilmiştir. 27 maddelik taslak ölçeğe uygulanan açımlayıcı faktör analizi sonucunda 9 maddelik ve tek faktörlü bir yapı elde edilmiştir. 5’li likert tipe sahip olunan ölçekten alınan yüksek puanlar ergenlerde yüksek düzeyde sosyal medya bağımlılığını göstermektedir. 9 madde ve tek faktörlük ölçeğin toplam varyansın %56,787’sini açıkladığı söylenmektedir. Güvenirlik analizleri için yapılan testlerde ölçeğin Cronbach Alfa katsayısının 0.904 olduğu bulunmuştur. Bu haliyle ölçeğin ergenlerde sosyal medya bağımlılık düzeyini tespit edebilmek için kullanılabilir geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu söylenebilir.



### **3.3.3. Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu**

Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kısa Formu, Anlı ve Taş (2018) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin yapı geçerliğini belirlemek için yapılan faktör analizi sonucunda ölçeğin 9 madde ve tek faktör altında toplandığı görülmüştür. 5’li likert tipine sahip olan ölçekte alınan yüksek puan yüksek düzeyde oyun bağımlılığına işaret etmektedir. Yanıtlarken, “Hiçbir zaman”, “Nadiren”, “Bazen”, “Sık sık”, “Her zaman” seçeneklerinden birini işaretlemesi istenir. Tek faktörün ölçeğe ilişkin toplam varyansın %42.806’sını açıkladığı tespit edilirken, ölçek maddelerinin ortak varyanslarının .191 ile .579 arasında değiştiği, maddelerin faktör yük değerlerinin .437 ile .761 arasında değiştiği, madde toplam korelasyonlarının .340 ile .653 arasında değiştiği görülmüştür. Ölçeğin güvenirlik analizi için yapılan Cronbach Alfa iç tutarlık katsayısı ise .81 olarak bulunmuştur (Anlı ve Taş, 2018).

### **3.3.4. Aile Değerlendirme Ölçeği**

Aile işlevinin çeşitli boyutlarını değerlendirmek üzere Epstein ve ark. (1983) tarafından geliştirilen aile değerlendirme ölçeğinin Türkçe’ye uyarlama çalışması Bulut (1990) tarafından yapılmıştır. Ölçek, problem çözme, iletişim, roller, duygusal tepki verebilme, gereken ilgiyi gösterme, davranış kontrolü, genel işlevler olmak üzere 7 alt ölçek ve 60 madde içermektedir. Ölçek 4’lü likert tiptedir. Ölçeği oluşturan maddelerde iki tür ifade bulunmaktadır. Bunlar sağlıklı ve sağlıksızlık gösteren ifadelerdir. Tüm maddelerde 1 en sağlıklı cevabı, 4 en sağlıksız cevabı temsil etmektedir. Her alt boyut için hesaplanan puanlar 4’e yaklaştıkça o boyut açısından sağlıksızlığın arttığı yorumu yapılmaktadır. Teorik olarak, 2 ayırt edici puan olarak belirlenmiştir. 2’nin altı sağlıklı, 2’nin üzeri sağlıksız aile işlevlerini göstermektedir. Güvenirlik analizi için alt ölçeklerin Cronbach-alfa ile değerlendirilen iç tutarlık katsayıları .38 ile .86 arasında değiştiği görülmektedir (Bulut, 1990: 41-45).

### **3.4. Verilerin Analizi**

Verilerin analizinde parametrik testlerin kullanılabilmesi bazı varsayımların karşılanmasına bağlıdır. Bunun için verilerin normal dağılıma uyması ve değişkenlerin homojen olması gerekmektedir. Araştırmada kullanılacak veri analiz yöntemlerini belirlemek amacıyla öncelikle veriler normal dağılım açısından incelenmiştir. Yapılan normallik varsayımları analizlerine göre verilerin normal

dağılım gösterdiği tespit edilmiş ve veri analizinde parametrik testlerin kullanılmasına karar verilmiştir. Çalışma kapsamında ayrıca sosyal medya ve oyun bağımlılığının aile işlevleri üzerindeki etkisinin düzeyi ve yönünün belirlenebilmesi için regresyon analizi tekniği kullanılmıştır.

Veri analizinde SPSS 25.00 paket programı kullanılmıştır. Araştırma değişkenlerindeki anlamlı farklılaşmalar için iki gruplu değişkenlerde bağımsız örneklemeler Independent Samples T testi, üçten fazla gruplar söz konusu olduğunda ise fark bağımsız örneklemeler One-way ANOVA testi kullanılmıştır. Değişkenler arası ilişki Pearson korelasyonu ile hesaplanmıştır. Ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasındaki ilişkinin yordama gücünü tespit edebilmek için ise regresyon analizi tekniği kullanılmıştır.

## BÖLÜM 4

### BULGULAR

Bu bölümde araştırmanın alt başlıklarına dayanarak yapılan analizlere ilişkin bulgular yer almaktadır. Bu kapsamda öncelikle ergenlerde sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevlerinin bazı demografik değişkenlere göre farklılaşp farklılaşmadığı incelenmiştir. Ergenlerde sosyal medya bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını incelemek için bağımsız örneklem t testinden faydalanılmış ve veriler Tablo 4.1’de sunulmuştur.

**Tablo 4.1: Sosyal medya bağımlılığın cinsiyet değişkenine göre t-testi analizi sonuçları**

Değişken	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	ss	t	p
Sosyal Medya Bağımlılığı	Kız	379	2.19	0.93	2.34	0.019*
	Erkek	383	2.03	0.88		

\*  $p < 0.05$

Tablo 4.1 incelendiğinde kızların sosyal medya bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanların ortalaması 2.19 iken erkeklerin aldıkları puanların ortalaması 2.03’tür. Bu farkın anlamlı olup olmadığını test etmek için yapılan t testi analizi sonuçlarına göre sosyal medya bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir ( $p < 0.5$ ). Buna göre kız ergenlerin sosyal medya bağımlılık düzeyleri erkek ergenlere göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir. Sosyal medya bağımlılığının yaş değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını incelemek için yapılan t testi analiz sonuçları Tablo 4.2’de verilmiştir.

**Tablo 4.2: Sosyal medya bağımlılığın yaş değişkenine göre t-testi analizi sonuçları**

Değişken	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	ss	t	p
Sosyal Medya Bağımlılığı	15 ve öncesi	229	2.10	0.93	-0.29	0.774
	16 ve sonrası	533	2.12	0.90		

Tablo 4.2 incelendiğinde 15 yaş ve öncesi ergenlerin sosyal medya bağımlılığı puan ortalamaları 2.10, 16 yaş ve sonrası ergenlerin puan ortalamaları ise 2.12 olarak bulunmuştur. Yaş değişkenine göre yapılan t testi analiz sonuçlarına göre bu farkın anlamlı olmadığı tespit edilmiştir ( $p>0.5$ ). Sosyal medya bağımlılığının okul türü değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 4.3'te verilmiştir.

**Tablo 4.3: Ergenlerin sosyal medya bağımlılıklarının okul türü değişkenine göre betimsel istatistikleri**

	<b>Okul Türü</b>	<b>N</b>	<b><math>\bar{x}</math></b>	<b>SS</b>
Sosyal Medya Bağımlılığı	İmam Hatip Lisesi	368	2.14	0.89
	Anadolu Lisesi	189	2.07	0.86
	Teknik ve Meslek Lisesi	205	2.10	0.98

Bu değerlere uygulanan tek yönlü varyans analizi sonuçları Tablo 4.4'de gösterilmektedir.

**Tablo 4.4: Ergenlerin sosyal medya bağımlılığının okul türü değişkenine göre varyans analizi sonuçları**

	<b>Varyansın Kaynağı</b>	<b>Karelerin Toplamı</b>	<b>df</b>	<b>Karelerin Ortalaması</b>	<b>F</b>	<b>p</b>
<b>Sosyal Medya Bağımlılığı</b>	Gruplar Arası	0,722	2	0,435	0,43	0,65
	Grup İçi	630,364	759	0,831		
	Toplam	631,086	761			

Tablo 4.4'de ergenlerin okul türlerine göre sosyal medya bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar arasındaki farkı belirlemek amacıyla yapılan varyans analizi sonucunda ergenlerin sosyal medya bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanların ortalamaları açısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır ( $p>0,05$ ).

Araştırmada bazı demografik değişkenlere göre farklılaşıp farklılaşmadığı incelenen bir diğer kavram oyun bağımlılığıdır. Oyun bağımlılığının cinsiyete göre karşılaştırılması Tablo 4.5'te verilmiştir.

**Tablo 4.5: Oyun bağımlılığın cinsiyet değişkenine göre t-testi analizi sonuçları**

Değişken	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	ss	t	p
Oyun	Kız	379	1.70	0.76	-8.53	0.00*
Bağımlılığı	Erkek	383	2.16	0.74		

\*  $p < 0.05$

Tablo 4.5. incelendiğinde kızların oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanların ortalaması 1.70 iken erkeklerin aldıkları puanların ortalaması 2.16'dır. Bu farkın anlamlı olup olmadığını test etmek için yapılan t testi analizi sonuçlarına göre oyun bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir düzeyde farklılaştığı tespit edilmiştir ( $p < 0.5$ ). Buna göre erkek ergenlerin oyun bağımlılığı düzeyleri kız ergenlere göre anlamlı bir şekilde daha yüksektir. Oyun bağımlılığının yaş değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek için yapılan t testi analiz sonuçları Tablo 4.6'da verilmiştir.

**Tablo 4.6: Oyun bağımlılığın yaş değişkenine göre t-testi analizi sonuçları**

Değişken	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	ss	t	p
Oyun Bağımlılığı	15 ve öncesi	229	2.00	0.77	1.70	0.089
	16 ve sonrası	533	1.90	0.79		

Tablo 4.6 incelendiğinde 15 yaş ve öncesi ergenlerin oyun bağımlılığı puan ortalamaları 2.00, 16 yaş ve sonrası ergenlerin puan ortalamaları ise 1.90 olarak bulunmuştur. Yaş değişkenine göre yapılan t testi analiz sonuçlarına göre bu farkın anlamlı olmadığı tespit edilmiştir ( $p > 0.5$ ). Oyun bağımlılığının okul türü değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 4.7'de verilmiştir.

**Tablo 4.7: Ergenlerin oyun bağımlılıklarının okul türü değişkenine göre betimsel istatistikleri**

	Okul Türü	N	$\bar{x}$	ss
Oyun Bağımlılığı	İmam Hatip Lisesi	368	2.02	0.81
	Anadolu Lisesi	189	1.90	0.78
	Teknik ve Meslek Lisesi	205	1.79	0.72

Bu deęerlere uygulanan tek ynl varyans analizi sonuları Tablo 4.8’de gsterilmektedir

**Tablo 4.8: Ergenlerin oyun baęımlılıęının okul tr deęiřkenine gre varyans analizi sonuları**

	Varyansın Kaynaęı	Karelerin Toplamı	df	Karelerin Ortalaması	F	p
Oyun Baęımlılıęı	Gruplar Arası	7,054	2	3.527	5.76	0,003*
	Grup İi	464,343	759	0,612		
	Toplam	471,397	761			

p<0.5\*

Tablo 4.8 incelendięinde ergenlerin okul trleri ile oyun baęımlılıęı leęinden aldıkları puanlar arasındaki farkı belirlemek amacıyla yapılan varyans analizi sonucunda ergenlerin oyun baęımlılıęı leęinden aldıkları puanların ortalamaları aısından istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuřtur (p<0,05). Analiz sonucunda elde edilen bu farkın kaynaęını belirlemek amacıyla yapılan “*Bonferroni Testi*” sonucunda ergenlerin oyun baęımlılıęı leęinden aldıkları puanlar aısından İmam Hatip Lisesi ile Teknik ve Endstri Meslek Lisesi arasında anlamlı farklılık bulunmuřtur. Bu farkın İmam Hatip Lisesi ęrencileri lehine olduęu grlmektedir. Buna gre İmam Hatip Lisesi trnde ęrenim gren ęrencilerin oyun baęımlılıęı dzeyi Teknik ve Meslek Lise trnde ęrenim grenlere gre anlamlı bir řekilde daha yksektir.

Arařtırmanın bir dięer deęiřkeni olan aile iřlevlerinin bazı demografik zelliklere gre farklılařıp farklılařmadıęı da alıřma kapsamında incelenmiřtir. Aile iřlevleri alt boyutlarında artan puanlar saęlıksız aile iřlevini gstermektedir. Aile iřlevleri alt boyutlarının cinsiyete gre karřılařtırılması Tablo 4.9’da verilmiřtir.

**Tablo 4.9: Aile işlevleri alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre t-testi analizi sonuçları**

Değişken	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	ss	t	p
Problem	Kız	379	2,16	0,67	-0,33	0,743
Çözme	Erkek	383	2,18	0,65		
İletişim	Kız	379	2,10	0,56	-2,01	0,045*
	Erkek	383	2,18	0,48		
Roller	Kız	379	2,20	0,50	-0,90	0,366
	Erkek	383	2,23	0,42		
Duygusal	Kız	379	2,05	0,71	-1,90	0,057
Tepki	Erkek	383	2,14	0,58		
Verebilme						
Gereken	Kız	379	2,37	0,41	-1,50	0,134
	Erkek	383	2,41	0,45		
İlgii						
Gösterme						
Davranış	Kız	379	2,11	0,36	-2,57	0,010*
	Erkek	383	2,18	0,37		
Kontrolü						
Genel	Kız	379	1,93	0,65	-0,90	0,371
	Erkek	383	1,97	0,55		

p<0.5\*

Tablo 4.9'a göre aile işlevleri alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre karşılaştırılması t-testi ile analiz edilmiştir. Yapılan analiz sonuçlarına göre aile işlevleri alt boyutlarından iletişim ve davranış kontrolü alt boyutlarında anlamlı farklılık olduğu tespit edilmiştir (p<0.5). Aile işlevleri ölçeği ve alt boyutlarında artan puanlar sağlıklı işlevlere işaret ettiği düşünüldüğünde hem iletişim hem de davranış kontrolü alt boyutlarında erkeklerin kızlara göre daha sağlıklı işlevlere sahip olduğu bulunmuştur. Aile işlevlerinin diğer alt boyutlarında ise cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Aile işlevleri alt boyutlarının yaş değişkenine göre karşılaştırılması Tablo 4.10'da gösterilmiştir.

**Tablo 4.10: Aile işlevleri alt boyutlarının yaş değişkenine göre t-testi analizi sonuçları**

Değişken	Cinsiyet	N	$\bar{x}$	ss	t	p
Problem	15 ve öncesi	229	2,22	0,65	1,29	0,196
Çözme	16 ve sonrası	533	2,15	0,66		
İletişim	15 ve öncesi	229	2,20	0,47	2,31	0,021*
	16 ve sonrası	533	2,11	0,54		
Roller	15 ve öncesi	229	2,26	0,44	1,66	0,097
	16 ve sonrası	533	2,19	0,47		
Duygusal	15 ve öncesi	229	2,11	0,61	0,47	0,638
Tepki	16 ve sonrası	533	2,09	0,67		
Verebilme						
Gereken	15 ve öncesi	229	2,41	0,46	0,72	0,473
	16 ve sonrası	533	2,38	0,42		
İlgiyi						
Gösterme						
Davranış	15 ve öncesi	229	2,14	0,37	-0,33	0,973
Kontrolü	16 ve sonrası	533	2,14	0,37		
Genel	15 ve öncesi	229	1,97	0,59	0,69	0,493
İşlevler	16 ve sonrası	533	1,94	0,61		

Tablo 4.10 incelendiğinde aile işlevleri alt boyutlarının yaş değişkenine göre karşılaştırılması sonucu yalnızca iletişim alt boyutunda anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ( $p < 0.5$ ). Buna göre 15 yaş ve öncesi ergen grubun iletişim işlevi 16 yaş ve sonrası gruba göre anlamlı bir şekilde daha sağlıklıdır. Aile işlevlerinin diğer alt boyutlarının ise yaş değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Aile işlevleri alt boyutlarının okul türü değişkenine göre ortalama ve standart sapma değerleri Tablo 4.11’de verilmiştir.



**Tablo 4.11: Ergenlerin aile işlevleri alt boyutlarının okul türü değişkenine göre betimsel istatistikleri**

<b>Değişken</b>	<b>Okul Türü</b>	<b>N</b>	<b><math>\bar{x}</math></b>	<b>SS</b>
Problem	İmam Hatip L.	368	2,15	0,67
Çözme	Anadolu L.	189	2,17	0,62
	Teknik L.	205	2,20	0,68
İletişim	İmam Hatip L.	368	2,12	0,54
	Anadolu L.	189	2,08	0,51
	Teknik L.	205	2,22	0,49
Roller	İmam Hatip L.	368	2,16	0,43
	Anadolu L.	189	2,22	0,48
	Teknik L.	205	2,30	0,49
Duygusal	İmam Hatip L.	368	2,05	0,64
Tepki	Anadolu L.	189	2,02	0,68
Verebilme	Teknik L.	205	2,25	0,61
	İmam Hatip L.	368	2,36	0,41
Gereken İlgiyi	Anadolu L.	189	2,35	0,39
Gösterme	Teknik L.	205	2,48	0,48
	İmam Hatip L.	368	2,12	0,37
Davranış Kontrolü	Anadolu L.	189	2,10	0,35
	Teknik L.	205	2,21	0,38
	İmam Hatip L.	368	1,93	0,59
Genel İşlevler	Anadolu L.	189	1,89	0,60
	Teknik L.	205	2,04	0,61

**Tablo 4.12: Ergenlerin aile işlevlerinin okul türü değişkenine göre varyans analizi sonuçları**

	Varyansın Kaynağı	Karelerin Toplamı	df	Karelerin Ortalaması	F	p
Problem Çözme	Gruplar Arası	0,319	2	0,160	0,366	0,648
	Grup İçi	331,049	759	0,436		
	Toplam	331,368	761			
İletişim	Gruplar Arası	2,044	2	1,022	3,754	0,024*
	Grup İçi	206,594	759	0,272		
	Toplam	208,637	761			
Roller	Gruplar Arası	2,568	2	1,284	6,041	0,002*
	Grup İçi	161,356	759	0,213		
	Toplam	163,924	761			
Duygusal Tepki Verebilme	Gruplar Arası	6,457	2	3,229	7,765	0,000*
	Grup İçi	315,574	759	0,416		
	Toplam	322,031	761			
Gereken İlgii Gösterme	Gruplar Arası	2,188	2	1,094	5,935	0,003*
	Grup İçi	139,905	759	0,184		
	Toplam	142,093	761			
Davranış Kontrolü	Gruplar Arası	1,548	2	0,774	5,706	0,003*
	Grup İçi	102,953	759	0,136		
	Toplam	104,501	761			
Genel İşlevler	Gruplar Arası	2,628	2	1,134	3,656	0,026*
	Grup İçi	272,762	759	0,359		
	Toplam	275,390	761			

Tablo 4.12’de aile işlevleri alt boyutlarının okul türü değişkenine göre varyans analizi sonuçları gösterilmiştir. Buna göre problem çözme işlevi dışındaki tüm işlevlerde anlamlı farklılıklar olduğu görülmektedir. Analiz sonucunda elde edilen bu farkların kaynağını belirlemek amacıyla yapılan “*Bonferroni Testi*” sonucunda, anlamlı farkın bulunduğu tüm alt boyutlarda Teknik ve Meslek Lise türünde öğrenim gören öğrenciler İmam Hatip Lisesi ve Anadolu Lisesi öğrencilerine göre anlamlı bir şekilde daha sağlıklıdır. Yapılan analiz sonucunda problem çözme alt boyutunda ise anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. Araştırmanın bir diğer alt problemi olan sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır? şeklindedir.

Bu alt probleme ilişkin bulgular Pearson Korelasyon Katsayısı analizi ile test edilmiştir. Ergenlerde sosyal medya, oyun bağımlılığı ve aile işlevlerinin alt boyutları arasındaki ilişkilere ait değerler Tablo 4.13’te verilmiştir.

**Tablo 4.13: Sosyal medya bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri alt boyutları arasındaki korelasyonlar**

	Oyun Bağımlılığı	Sosyal Medya Bağımlılığı	Problem Çözme	İletişim Roller	Duygusal Tepki Verebilme	Gereken İlgii Kontrolü	Davranış Kontrolü	Genel İşlevler
Oyun Bağımlılığı	1							
Sosyal Medya Bağımlılığı	,332**	1						
Problem Çözme	,154**	,173**	1					
İletişim Roller	,177**	,240**	,561**	1				
Duygusal Tepki Verebilme	,200**	,282**	,424**	,504**	1			
Gereken İlgii Kontrolü	,140**	,233**	,432**	,597**	,537**	1		
Davranış Kontrolü	,122**	,215**	,013	,159**	,336**	,313**	1	
Genel İşlevler	,177**	,202**	,292**	,351**	,409**	,361**	,229**	1
	,189**	,292**	,614**	,689**	,627**	,724**	,313**	,426**

\*\* p<0.01

Tablo 4.13’de araştırmanın örneklem grubunu oluşturan ergenlerin sosyal medya, oyun bağımlılığı ve aile işlevleri alt boyut puanları arasındaki korelasyon katsayıları verilmiştir. Değişkenler arasındaki ilişkilere baktığımızda, hem sosyal medya bağımlılığının hem de oyun bağımlılığının aile işlevlerinin tüm alt boyutları ile arasında pozitif yönde ve düşük düzeyde anlamlı ilişkiler olduğu görülmektedir. Oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı arasında da yine düşük düzeyde ve pozitif yönlü ilişki olduğu görülmektedir. Bu çalışmada ayrıca ergenlerin sosyal medya ve oyun bağımlılığının aile işlevleri üzerindeki etkisi de incelenmiştir. Bu amaca ilişkin bulgular incelenirken sosyal medya ve oyun bağımlılığının aile işlevlerinin alt boyutlarına etkisi regresyon analizi tekniği ile incelenmiştir. Aile işlevlerinin problem çözme alt boyutuna ilişkin regresyon analiz sonuçları Tablo 4.14’de sunulmuştur.

**Tablo 4.14: Problem çözme değişkenine ilişkin regresyon analiz sonuçları**

Basamak	Yordayıcı Değişken	R	R2	▲R2 DEĞİŞİM	F	P
1	Oyun Bağımlılığı	,154	,024	,024	18,568	0,000
2	Oyun, Sosyal Medya Bağımlılığı	,202	,041	,017	13,280	0,000

Bağımlı Değişken: Problem Çözme

Tablo 4.14 incelendiğinde oyun bağımlılığının tek başına aile işlevleri alt boyutlarından olan problem çözmeyi %2 olarak yordadığı görülmektedir. Sosyal medya bağımlılığı tek başına problem çözmenin %2'sini açıklarken sosyal medya ve oyun bağımlılığının problem çözme üzerindeki ortak etkisinin ise %4 olduğu tespit edilmiştir. Aile işlevlerinin iletişim alt boyutuna ilişkin regresyon analiz sonuçları Tablo 4.15'de sunulmuştur.

**Tablo 4.15: İletişim değişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları**

Basamak	Yordayıcı Değişken	R	R2	▲R2 DEĞİŞİM	F	P
1	Oyun Bağımlılığı	,177	,031	,031	24,656	0,000
2	Oyun, Sosyal Medya Bağımlılığı	,262	,068	,037	30,149	0,000

Bağımlı Değişken: İletişim

Tablo 4.15 incelendiğinde oyun bağımlılığının tek başına aile işlevleri alt boyutlarından olan iletişimi %3 olarak yordadığı görülmektedir. Sosyal medya bağımlılığı tek başına iletişim alt boyutunun %4'ünü açıklarken sosyal medya ve oyun bağımlılığının iletişim üzerindeki ortak etkisinin ise %7 civarında olduğu tespit edilmiştir. Aile işlevlerinin roller alt boyutuna ilişkin regresyon analiz sonuçları Tablo 4.16'da sunulmuştur.

**Tablo 4.16: Roller deęişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları**

Basamak	Yordayıcı Deęişken	R	R2	▲R2 DEĞİŞİM	F	P
1	Oyun Baęımlılığı	,200	,040	,040	31,784	0,000
2	Oyun, Sosyal Medya Baęımlılığı	,304	,092	,052	43,666	0,000

Baęımlı Deęişken: Roller

Tablo 4.16 incelendięinde oyun baęımlılıęının tek başına aile işlevleri alt boyutlarından olan roller boyutunu %4 olarak yordadığı görölmektedir. Sosyal medya baęımlılıęı tek başına roller alt boyutunun %5'ini açıklarken sosyal medya ve oyun baęımlılıęının roller üzerindeki ortak etkisinin ise %9 civarında olduęu tespit edilmiştir. Aile işlevlerinin duygusal tepki verebilme alt boyutuna ilişkin regresyon analiz sonuçları Tablo 4.17'de sunulmuştur.

**Tablo 4.17: Duygusal tepki verebilme deęişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları**

Basamak	Yordayıcı Deęişken	R	R2	▲R2 DEĞİŞİM	F	P
1	Oyun Baęımlılığı	,140	,020	,020	15,292	0,000
2	Oyun, Sosyal Medya Baęımlılığı	,242	,059	,039	31,338	0,000

Baęımlı Deęişken: Duygusal tepki verebilme

Tablo 4.17 incelendięinde oyun baęımlılıęının tek başına aile işlevleri alt boyutlarından olan duygusal tepki verebilme boyutunu %2 olarak yordadığı görölmektedir. Sosyal medya baęımlılıęı tek başına duygusal tepki verebilme alt boyutunun %4'ini açıklarken sosyal medya ve oyun baęımlılıęının duygusal tepki verebilme üzerindeki ortak etkisinin ise %6 civarında olduęu tespit edilmiştir. Aile işlevlerinin gereken ilgiyi gösterme alt boyutuna ilişkin regresyon analiz sonuçları Tablo 4.17'de sunulmuştur.

**Tablo 4.18: Gereken ilgiyi gösterme değişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları**

Basamak	Yordayıcı Değişken	R	R2	▲R2 DEĞİŞİM	F	P
1	Oyun Bağımlılığı	,122	,015	,015	11,514	0,001
2	Oyun, Sosyal Medya Bağımlılığı	,221	,049	,034	27,246	0,000

Bağımlı Değişken: Gereken ilgiyi gösterme

Tablo 4.18 incelendiğinde oyun bağımlılığının tek başına aile işlevleri alt boyutlarından olan gereken ilgiyi gösterme boyutunu %2 olarak yordadığı görülmektedir. Sosyal medya bağımlılığı tek başına gereken ilgiyi gösterme alt boyutunun %3'ünü açıklarken sosyal medya ve oyun bağımlılığının gereken ilgiyi gösterme üzerindeki ortak etkisinin ise %5 civarında olduğu tespit edilmiştir. Aile işlevlerinin davranış kontrolü alt boyutuna ilişkin regresyon analiz sonuçları Tablo 4.19'da sunulmuştur.

**Tablo 4.19: Davranış kontrolü değişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları**

Basamak	Yordayıcı Değişken	R	R2	▲R2 DEĞİŞİM	F	P
1	Oyun Bağımlılığı	,177	,031	,031	24,663	0,000
2	Oyun, Sosyal Medya Bağımlılığı	,233	,054	,023	18,480	0,000

Bağımlı Değişken: Davranış kontrolü

Tablo 4.19 incelendiğinde oyun bağımlılığının tek başına aile işlevleri alt boyutlarından olan davranış kontrolünü %3 olarak yordadığı görülmektedir. Sosyal medya bağımlılığı tek başına davranış kontrolü alt boyutunun %2'sini açıklarken sosyal medya ve oyun bağımlılığının davranış kontrolü üzerindeki ortak etkisinin ise %5 civarında olduğu tespit edilmiştir. Aile işlevlerinin genel işlevler alt boyutuna ilişkin regresyon analiz sonuçları Tablo 4.20'de sunulmuştur.

**Tablo 4.20: Genel işlevler değişkenine ilişkin regresyon analizi sonuçları**

Basamak	Yordayıcı Değişken	R	R2	▲R2 DEĞİŞİM	F	P
1	Oyun Bağımlılığı	,189	,036	,036	28,242	0,000
2	Oyun, Sosyal Medya Bağımlılığı	,308	,095	,059	49,345	0,000

Bağımlı Değişken: Genel işlevler

Tablo 4.20 incelendiğinde oyun bağımlılığının tek başına aile işlevleri alt boyutlarından olan genel işlevleri %4 olarak yordadığı görülmektedir. Sosyal medya bağımlılığı tek başına genel işlevler alt boyutunun %6'sını açıklarken sosyal medya ve oyun bağımlılığının genel işlevler üzerindeki ortak etkisinin ise %10 civarında olduğu tespit edilmiştir. Özetlemek gerekirse bu çalışmada oyun bağımlılığı ve sosyal medya bağımlılığı aile işlevlerinin tüm alt boyutlarının yordayıcıları olarak kullanılmıştır. Regresyona giren değişkenlerden sosyal medya ve oyun bağımlılığı aile işlevlerinin tüm alt boyutlarını anlamlı olarak yordamıştır. Sosyal medya ve oyun bağımlılığının aile işlevleri alt boyutlarını genel olarak %4 ve %7 aralığında açıkladığı görülürken, en yüksek etkinin genel işlevler ve roller alt boyutlarında olduğu saptanmıştır. Sosyal medya ve oyun bağımlılığı genel işlevlerin %10'unu yordarken, roller alt boyutunun ise %9'unu yordamaktadır.



## **BÖLÜM 5**

### **SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER**

Artan internet kullanımı ile birlikte hem sosyal medya hem de oyun bağımlılığı ergenlerde önemli bir sorun haline gelmektedir. Ergenlerin akademik başarısının yanı sıra aile ve çevre ilişkilerine de olumsuz etkileri olan bu bağımlılık türleri, son yıllarda birçok araştırmaya da konu olmuştur. Bu doğrultuda, çalışma kapsamında ele alınan her bir alt problemi araştırma sonucunda ulaşılan bulgulara dayalı olarak literatürdeki benzer çalışmalar ile karşılaştırılmıştır.

#### **5.1. Sonuç ve Tartışma**

##### **5.1.1. Sosyal Medya Bağımlılığı ve Cinsiyete İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması**

Çalışma kapsamında sosyal medya bağımlılığının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediği araştırılmış olup yapılan analizler neticesinde kızların sosyal medya bağımlılığı, erkeklere göre daha yüksek bulunmuş olup bu bulgu istatistiksel olarak da anlamlıdır. Konuya ilişkin benzer çalışmalar incelendiğinde, 5,6,7 ve 8. sınıflarda yapılan çalışmada sosyal medya kullanımının cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği ve farklılığın kız öğrenciler lehine olduğu belirlenmiştir (Okumuş, 2018: 43). Benzer bir çalışmada ise sosyal medya bağımlılığının, lisede öğrenim gören kız öğrencilerde erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Kız öğrencilerin sosyal medya ile daha fazla meşgul oldukları, yapmaları gereken bir iş olduğunda işe başlamadan önce mutlaka sosyal medyaya girdikleri, sosyal medyada olup bitenleri merak ettikleri ve zihinlerinin yoğun olarak sosyal medyada oldukları anlaşılmıştır. Bu farklılık aynı zamanda istatistiksel olarak anlamlıdır (Gürültü, 2016: 133).

Shaw ve Black (2008: 353-365) tarafından yapılan başka bir çalışmada da sosyal medya bağımlılık düzeyinin kızlarda görülme yoğunluğunun erkeklerde görülme yoğunluğundan fazla görüldüğü bulunmuştur.

Özellikle ergen kızlardaki internet kullanımının en belirgin amacı, farklı sosyal çevreler edinmek, mevcut arkadaşlarla iletişim kurmak, ihtiyaç duyduklarında

istedikleri insanlara ulaşabilmek ve yardım almaktır. Kızların her daim hem yakındaki hemde uzaktaki arkadaşlarıyla iletişimlerini sürdürüyor olmaları “şimdi ve burada” olmayı mümkün kılmaktadır. Gündemden ve dedikodulardan da zamanında haberdar olmaları interneti sıklıkla kullanmalarını etkilemektedir (Kraut ve ark., 1998: 21-22).

Hacettepe Üniversitesinde yapılan bir çalışmaya göre, kullanılan iletişim aracına göre tercih edilen sosyal medya kanalları değişmektedir. Örneğin, cep telefonlarının tercih edilmesinin nedeni kısa mesaj çekmek, müzik dinlemek, fotoğraf çekmek, öz çekim yapmak v.b. aksiyonlardır. Seçilen iletişim aracına göre cep telefonu, kadınlar erkeklere göre daha çok tercih edilir ve daha yoğun kullanılır durumdadır ( Beger, Hoveyda ve Sinha, 2011: 11).

Yapılan çalışmalara bakıldığında sosyal medya bağımlılığının kız bireylerde erkek bireylere göre daha fazla olduğu görülmektedir. Çalışma kapsamında elde edilen bulgu, literatürdeki çalışmalarla benzerlik göstermektedir. Buna göre ergenlik dönemindeki kız bireylerin sosyal medya bağımlılığı erkek bireylere göre daha yüksektir. Bu durumun sebebi olarak, bu yaş grubundaki kızların beğenilme iç güdülerinin daha ön planda olmasının etkili olduğu düşünülebilir. Ergenlik dönemindeki kızlar, sosyal medyada olmaktan erkeklere oranla daha fazla zevk alırlar. Erkekler ergenlik dönemi sorunlarını birebir iletişimden uzak, farklı yönlerde yansıtırken sosyal medyayı genellikle bilgi edinme aracı olarak kullanırlar. Kızlar ise aynı iletişim kanalını eğlence, sosyalleşme ve alış-veriş gibi farklı şekillerde ve yoğunlukta kullanarak geçirdiklerinden böyle bir sonucun oluştuğu söylenebilir.

### **5.1.2. Sosyal Medya Bağımlılığı ve Yaş Değişkenine İlişkin Bulguların**

#### **Sonuçları ve Tartışması**

Çalışma kapsamında sosyal medya bağımlılığının yaşa göre de farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Bu amaçla yapılan analizler sonucunda yaşa göre sosyal medya bağımlılığında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır. Gürültü (2016) tarafından yapılan çalışmada da bu çalışmaya benzer olarak yaş değişkenine göre sosyal medya bağımlılığında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa rastlanmamıştır. Konuya ilişkin benzer bir çalışmada sosyal medya bağımlılığının yaşa göre farklılığını incelemiş ve yaşın sosyal medya bağımlılığı üzerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa neden olmadığı bulgusuna ulaşmıştır

(Okumuş, 2018: 45). İncelemenin ergenlik çağındaki bireyler özelinde yapılması ve yaş aralığının oldukça yakın tutulması bu farklılığın oluşmamasında ana unsur olarak ön plana çıkmış olabilir. Ölçeklerin yapıldığı ilçenin demografik yapısı gidilen dört okulda da benzerlik göstermektedir. Dolayısıyla yaş aralıklarının getirdiği bulgularda benzer sonuçları beraberinde getirdiği düşünülebilir.

### **5.1.3. Sosyal Medya Bağımlılığı ve Okul Türü Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması**

Çalışma kapsamında sosyal medya bağımlılığına ilişkin yapılan bir diğer inceleme okul türüne göre sosyal medya bağımlılığın farklılık gösterip göstermediği olmuştur. Yapılan analizler neticesinde İmam Hatip lise türünde eğitim alan öğrencilerin diğer öğrencilere göre sosyal medya bağımlılıkları daha yüksek bulunmuş olsa da bu farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Konuya ilişkin benzer çalışmalardan birinde sosyal medya bağımlılığının okul türüne göre farklılık gösterip göstermediğini incelenmiş ve yapılan analizler sonucunda okul türüne göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamıştır (Gürültü, 2016: 134). Okul türüne göre sosyal medya bağımlılığının farklılaşp farklılaşmadığını inceleyen çalışma sayısı literatürde oldukça kısıtlıdır. Genel bir değerlendirmede bulunmak gerekir ise özellikle lise düzeyinde okul türüne göre sosyal medya bağımlılığının farklılaşmasını beklenebilir fakat bu çalışmada herhangi bir farklılık bulunmamıştır.

### **5.1.4. Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması**

Çalışma kapsamında oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Yapılan analizler sonucunda erkek katılımcıların kız katılımcılara göre oyun bağımlılıklarının anlamlı bir düzeyde fazla olduğu belirlenmiştir. Konuya ilişkin benzer bir çalışmada cinsiyete göre oyun bağımlılığında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiş ve erkek katılımcıların kız katılımcılara göre oyun bağımlılıklarının fazla olduğu bulgusuna ulaşılmıştır (Ücan, 2018; 45). Yapılan bir başka çalışmada Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden alınan puan ortalamalarının erkeklerde ve kızlarda farklılık gösterdiği, erkeklerin kızlara göre daha uzun süre bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir (Gentile, 2009: 594-602).

Ergenler üzerinde yapılan bilgisayar oyunu bağımlılığı ve klinik çalışma örneği bulgularına göre; oyun bağımlılığı cinsiyetler açısından incelendiğinde erkeklerin % 44,7'si yüksek düzeyde oyun bağımlısı, kadınların ise % 14,5'inin yüksek düzeyde oyun bağımlısı olduğu görülmüştür (Fröolich vd. 2016).

Araştırmamızda oyun bağımlılığının erkeklerde kızlara göre fazla olması literatürdeki araştırmalar ile benzerlik göstermektedir. Erkeklerin bir araya geldiklerinde çoğunlukla bilgisayar oyunları oynaması gruba yeni katılan diğer ergeni bu konuda akranlarından kabul görmesi için sosyalleşme durumunun teşvik oluşturabileceği düşünülebilir. Oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılaşp farklılaşmadığının ele alındığı çalışmada Balıkçı (2018) cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit etmiş ve erkek katılımcıların kız katılımcılara göre oyun bağımlılıklarının fazla olduğunu tespit etmiştir. Bu bulgu, konuya ilişkin benzer çalışmaların çoğunda görülmektedir. Oyun kültürü, erkeklerde daha gelişmiş olup beraberinde oyun bağımlılığı da kızlara göre daha fazladır. Genel olarak değerlendirecek olursak, oyun kültürü kültürel farklılıklara tabidir ancak özellikle ergenlerde kızların ve erkeklerin oynadığı oyunlar ciddi farklılık gösterebilmektedir. Eğlenceli, daha soft ve sürükleyici oyunlar kızların ilgisini çekerken gerilimli ve karanlık temalı oyunlar ise erkeklere hitap ettiği söylenebilir. Kızlara hitap eden oyunlar daha çok sosyal medya mercilerinde her noktadan ulaşılırken ara ara oynama lüksünü getirir. Eğlencelidir ve keyifle ara verilip tekrar başlanabilir. Ancak erkeklerin oyun oynama kültürleri heyecanlı bir gerilim-aksiyon filmi izlercesine aralıksız ve kesintisiz bir zamanı oluşturur. Bu süreç erkeklerde psikolojik-fizyolojik bağımlılığa geçmeyi teşvik ederek süreci hızlandırabilir.

Ergenlerin cinsiyet dağılımlarına göre oyun oynamak için ne sıklıkla internet kafeye gittikleri araştırılmıştır. Sonuçlara göre, internet kafeye giden gençlerden erkeklerin oranı % 57,2 iken kızların oranı ise %33,7 olduğu saptanmıştır. 7-10 yaş grubundaki gençlerin % 10,7'sinin, 11-13 yaş grubundaki gençlerin %16,1'inin ve 14-18 yaş grubundaki gençlerin % 18,5'inin internet kafeye gittikleri anlaşılmıştır. Ortalama olarak burada bir saat kaldıkları saptanmıştır (Aktaş, 2005).

### **5.1.5. Oyun Bağımlılığı ve Yaş Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması**

Çalışma kapsamında oyun bağımlılığının yaşa göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiştir. Yapılan analiz sonucunda, oyun bağımlılığı ve yaş değişkenine ilişkin bulgular istatistiksel olarak anlamlı değildir. Başka bir çalışmada ise katılımcıların yaşına göre oyun bağımlılıklarının farklılaştığı sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre yaş arttıkça oyun bağımlılığı azalmaktadır (Balıkcı, 2018; 66). Benzer şekilde sınıf düzeyine göre oyun bağımlılığı ele alınmış, sınıf düzeyi arttıkça, bir başka ifade ile katılımcıların yaş seviyesi arttıkça oyun bağımlılıklarının azaldığı belirlenmiştir (Karacaoğlu, 2016; 55).

8-18 yaş arasında bilgisayar oyunu oynayan gençlerin % 8,5'unun kolektif bağımlılık belirtilerini gösterdiği belirtilmiştir. Başka bir çalışmada, ergen öğrencilerin okudukları sınıfları açısından dijital oyun bağımlılık düzeyi ele alınmıştır. Bulunan sonuçta anlamlı bir farklılık olduğu saptanmıştır. 9. ve 10. Sınıflarda okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri 11. ve 12. Sınıflarda okuyan öğrencilere göre daha fazla olduğu ortaya çıkmıştır. Sınıf düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ters bir bağlantı olduğu ortaya çıkmıştır. Sınıf düzeyi arttıkça bağımlılık düzeyi azalma göstermiştir (Çakıcı, 2018; 135).

Benzer başka bir çalışmada öğrencilerin yaş seviyeleri arttıkça bilgisayar oyun bağımlılıkları seviyesinin azaldığı görülmüştür (Eni, 2017).

Literatürdeki benzer çalışmalar incelendiğinde oyun bağımlılığının yaşa göre farklılaştığı ve bireylerin yaşı arttıkça oyun bağımlılıklarının azaldığını görebilmekteyiz. Bu çalışmada yaş değişkeninin iki farklı değişken olarak ele alınması bu sonucu doğrulamış olabilir. Yine yaş aralıklarının yakın olması bu sonuca sebep vermiş olabileceği düşünülebilir.

### **5.1.6. Oyun Bağımlılığı ve Okul Türü Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması**

Oyun bağımlılığına ilişkin okul türüne göre farklılık analizi yapıldığında İmam hatip lisesi öğrencilerinin oyun bağımlılıklarının Teknik lise öğrencilerine göre daha fazla olduğu belirlenmiştir ve bu farklılık istatistiksel olarak da anlamlıdır. Oyun bağımlılığının okul türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığını inceleyen başka bir çalışmada, özel okullara giden öğrencilerin devlet okullarına giden öğrencilerden

daha fazla oyun bağımlısı olduğu bulunmuştur. Bu konuda yapılan literatür araştırmaları oldukça sınırlıdır. Yapılan başka bir çalışmada Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi öğrencilerinin oyun bağımlılığı puanlarının Anadolu İmam Hatip Lisesi öğrencilerinden daha yüksek olduğu ve anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür (Gürültü, 2016; 134).

#### **5.1.7. Aile İşlevleri ve Cinsiyete İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması**

Araştırma kapsamında inceleme yapılan bir diğer durum aile işlevleri olmuştur. Aile işlevlerinin cinsiyete göre farklılık gösterip göstermediği incelenmiş ve iletişim ve davranış alt boyutunda erkek katılımcıların kız katılımcılara göre iletişimlerinin daha sağlıklı olduğu belirlenmiş ve bu bulgu istatistiksel olarak da anlamlıdır. Roller, duygusal tepki verebilme, gereken ilgiyi gösterme ve genel işlevler alt boyutlarında ise cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Karacaoğlu (2016), oyun bağımlılığı ile aile işlevlerini ele aldığı çalışmada aile işlevlerinin cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa sahip olmadığı bulgusuna ulaşmıştır. Konuya ilişkin benzer bir çalışmada Okumuş (2018), cinsiyete göre aile işlevlerinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark olmadığını belirlemiştir. Ergenlik dönemi genel olarak bireylerin içine dönük bir yapıya bürünmelerine yol açabilmektedir. Bu da birey-aile ilişkisine zarar verebilmektedir. Kızların annelerinden bu dönemde yardım aldıkları görülse de erkekler daha çok içe dönük tavırlar ve yaşam tarzı sergileyebilmektedir. Her iki cins bu dönemi öncelikli olarak kendi akranlarıyla paylaşımlarda bulunarak geçirmeyi tercih ederler. Edindikleri tecrübelerin aileleri tarafından tepki çekeceğinden endişelenebilirler. Bu süreç ebeveyn-ergen ilişkisinin ne kadar sağlıklı yürüdüğüyle ilgilidir. Ancak bu konu genel kabul görmüş bir görüş olsa da oldukça bireysel ve aile fertlerine bağlı olduğundan genelleme yapmak pek mümkün olmayabilir.

#### **5.1.8. Aile İşlevleri ve Yaş Değişkenine İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması**

Bu çalışma kapsamında aile işlevlerinin yaşa göre farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde iletişim alt boyutunda 15 yaş ve altındaki katılımcıların iletişimlerinin diğer katılımcılara göre daha sağlıklı olduğu belirlenmiştir. Diğer alt boyutlarda ise yaşa göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Aile işlevlerinin yaşa göre farklılaşıp farklılaşmadığının ele alındığı çalışmada Okumuş (2018) yaşa

göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olmadığını belirlemiştir. Konuya ilişkin benzer bir çalışmada Balıkçı (2018) yaşa göre aile işlevlerinde istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit etmiş ve 14 - 18 yaş aralığındaki bireylerin 10 – 13 yaş aralığındaki bireylere göre aile işlevlerinin daha sağlıklı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Ergenlik dönemi, bireylerde yoğun duygusal dalgalanmalara yol açmaktadır. Bu da aile çocuk iletişimde sorunlar yaşanmasına neden olmaktadır. Bununla birlikte Balıkçı (2018) katılımcıların yaşı arttıkça ilişkilerin daha fazla bozulduğu sonucuna ulaşırken, bu çalışmada tersi bir bulguya rastlanmıştır. Bu noktada belirlenen örneklemelerin ortaya çıkan farklı sonuçlarda etkili olduğu düşünülmektedir. Ergenliğin başlarında olan 15 yaş altı bireylerin henüz iletişim kurma becerilerinin tam olarak gelişmemesinin bu duruma sebep olduğu düşünülebilir. Benzer şekilde aile işlevleri bireye, aile fertlerine ve aralarındaki ilişkiye bağlı bir husus olduğundan farklı örneklerde farklı bulgulara rastlanabilir.

#### **5.1.9. Aile İşlevleri ve Okul Türüne İlişkin Bulguların Sonuçları ve Tartışması**

Aile işlevlerinin okul türüne göre farklılığı ele alındığında tüm alt boyutlar için istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit edilmiş ve Teknik Lise türünde öğrenim gören öğrencilerin aile işlevlerinin diğer katılımcılara göre daha sağlıklı olduğu belirlenmiştir. Literatürde bu konuyla ilgili yapılan benzer bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Okul türünün bireyin gelişimi üzerinde yol açtığı farklılıklar üzerinden devam edersek bu sonucun aile işlevleri üzerinde de farklılığa yol açmış olabileceği söylenebilir. Ülkemizde ki liseye yerleşme sistemine bakıldığında diğer lise türlerine yerleşemeyen ve akademik olarak başarısız grupta yer alan ergenlerin Teknik Liselere yerleştiği düşünüldüğünde bu lise türündeki bireylerin aile işlevlerin de sıkıntı yaratmış olabileceği düşünülebilir.

#### **5.1.10. Aile İşlevleri, Sosyal Medya Bağımlılığı ve Oyun Bağımlılığı Değişkenleri Arasındaki Korelasyonlara İlişkin Bulguların Sonuç ve Tartışması**

Araştırma kapsamında yapılan analiz sonucunda oyun bağımlılığı ile sosyal medya bağımlılığı arasında pozitif yönlü istatistiksel olarak anlamlı, oyun bağımlılığı ile sağlıklı aile işlevleri arasında pozitif yönlü istatistiksel olarak anlamlı ve sosyal medya bağımlılığı ile sağlıklı aile işlevleri arasında pozitif yönlü istatistiksel olarak anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta bu çalışmada kullanılan aile işlevleri ölçeğinden alınan puanın artması sağlıklı aile işlevlerini göstermektedir. Bu yüzden çıkan sonuçlar sosyal medya ve oyun

bağımlılığı arasında pozitif ilişkiyi göstermektedir. Sağlıksız aile işlevleri ile sosyal medya ve oyun bağımlılığı arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Benzer çalışmalardan birinde oyun bağımlılığı ile aile işlevleri arasında istatistiksel olarak anlamlı negatif yönlü bir ilişki tespit etmiştir (Karacaoğlu, 2016). Konuya ilişkin çalışmada sosyal medya bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkiyi incelemiş ve sosyal medya bağımlılığı ile aile ilişkileri negatif yönlü istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık tespit etmiştir (Demir, 2016). Başka bir çalışmada sosyal medya bağımlılığı ile aile iletişimi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır (Okumuş, 2018). Konuya ilişkin benzer bir çalışmada oyun bağımlılığı ile aile işlevleri arasında istatistiksel olarak anlamlı, negatif yönlü bir ilişki olduğunu belirlenmiştir (Balıkçı, 2018). Destekleyici aile ortamındaki aile ilişkileri oyun bağımlılığını negatif bir şekilde etkilerken, engelleyici aile ortamındaki aile ilişkileri ise oyun bağımlılığını pozitif şekilde etkilemektedir (Karacaoğlu, 2019; 71). Hem araştırma bulguları hem de literatürdeki benzer bulgular incelendiğinde paralel bulgulara ulaşıldığı görülmektedir. Sosyal medya bağımlılığı ve oyun bağımlılığı ile sağlıklı aile işlevleri arasında negatif yönlü bir ilişki sağlıksız aile işlevleri ile ise pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Bununla birlikte sosyal medya bağımlılığı ile de oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü bir ilişki bulunmaktadır ve sosyal medya bağımlılığı oyun bağımlılığını, oyun bağımlılığı da sosyal medya bağımlılığını arttırmaktadır. Sonuç olarak artan sosyal medya kullanımı ve özellikle ergenlerde ortaya çıkan oyun bağımlılığı aile içi ilişkileri doğrudan etkilemektedir.

Bir araştırmada aile içinde süregelen çatışma ve sorunlar yüzünden ailesinden yeterli ölçüde destek göremeyen gençler internet kafe gibi ortamlarda dijital oyunlarda sürekli olarak vakit geçirdiği görülmüştür ( Çalışkan ve Özbay, 2015:39).

Yapılan analizler neticesinde elde edilen bulgular da sosyal medya ve oyun bağımlılığı arttıkça aile ilişkilerinin kötüye gittiğini ortaya koymaktadır. Literatürde de konuya ilişkin çalışmalarda ağırlıklı olarak benzer bulgulara rastlanmaktadır.

Ergenlerdeki sosyal medya ve oyun bağımlılığın günden güne artması aile içi iletişimin her geçen gün giderek azalmasına, aile içindeki sorunların ve huzursuzların büyümesine ve aile ilişkilerinin azalmasına neden olabilmektedir. Böyle bir süreçle birlikte hane halkı birbirine kapalı, her biri kendi içinde içine kapanmış bir yapıyla karşı karşıya kalır. Kendi içinde sağlıklı bir iletişim tarzı olmayan anne-baba böyle bir dönemde oluşan sorunları çözüme konusuna ergen çocuklarıyla çok daha ciddi



sorunlar yaşamaya başlayabilir. Aile yapısında oluşan her türlü sıkıntılar sağlıklı bir aile ortamında yetişmek zorunda kalan çocuklarda farklı yönelimlere sebep olabilir. Kültürel ve ahlaksal kırılmalar yaşanmakla birlikte ergenliğini sağlıklı geçirememiş birey gelecekteki diğer pek çok dönemde sıkıntılar yaşayabilir.

## **5.2. Öneriler**

Ergenlerin özellikle sosyal medya ve bilgisayar oyun kullanımı her geçen daha da artmakta ve süreç kullanıcıları bağımlılık sürecine kadar götürmektedir. Aileler öncelikle bu durumun farkına varacak ölçüde çocuklarıyla ilgili olmalı ve bağımlılık olgusunu kabul etmeli ve önemsemelidirler.

Ebeveynler, rol model olmaları açısından internette geçirilen zamanı azaltmak için günlük yaşamlarını yeniden daha bilinçli bir şekilde organize etmelidirler.

Aileler, yaşamın ilk dönemlerinden başlayarak özellikle ergenlik dönemi dahil çocuklarıyla olan iletişimlerini bilinçli bir şekilde yüksek tutmaya çalışmalıdırlar, ebeveynlerin kendi yetişme dönemleriyle günümüz şartlarını bir tutmaları, mevcut şartları anlamadan çocuklarıyla tartışma içine girmesi ileriye yönelik daha ciddi sorunlara sebep olacaktır,

Sosyal medya ve oyun, geçici çözümler adına çocuklara sunulmamalıdır, masum görünen her süreç bir sonraki sürecin daha yoğun geçmesine sebep hazırlayarak bağımlılık sürecine giden yolda önem arz eder,

Aile içi ortak aktivitelere yönelerek hem aile içi ilişkilerin gelişmesini sağlamak hem de ergenlerin sosyal medya ve oyun bağımlılıklarını engellemek adına samimi, tutarlı ve yapıcı çaba sarf edilmelidir. Ailede oluşacak birlik duygusuyla yapılan her türlü aktivite sadece bu tarz bağımlılıklara değil dışarıdan gelen tüm negatif etkilere kalkan rolü sağlar,

## KAYNAKÇA

- Acar, A. (1990). *Türk Aile Yapısı ve Kızılcahamam Aile Yapısı Üzerine Bir Araştırma* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Akinoğlu, O. (2002). *Eğitim ve Sosyalleşme Açısından İnternet Kullanımı* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Öz Denetim ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ordu.
- Aktaş, Y. (2005). 3-18 Yaş Grubu Genç ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi, *The Turkish Online Journal of Educational Technology Tojet*. S: 4 (4).
- Alexander, C.M. (2012). *Facebook Usage and Academic Achievement Of High School Students: A Quantitative Analysis* Pepperdine University, August, 2012, s.35.
- Andreassen, C.S (2012). Development of a facebook addiction scale. *Psychological Reports*, 2012, 110(2): 501-517.
- Andreassen, C. S., (2015). Online social network site addiction: a comprehensive review. *Current Addiction Reports*, 2(2): 175-184.
- Apakgün, E. (2015). *Ergenlerde İnternet Bağımlılığı ve Sosyal Destek ile İlişkisi*. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Aydın, B. ve Sarı, V.S. (2011), *İnternet Addiction Among Adolescents: The Role of Self-Esteem*, *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 15: 3500-3505.
- Baripoğlu, S. (2012). *Facebook ve Twitter davranış bozukluğu yapıyor mu? e-psikiyatri*. <http://www.e-psikiyatri.com/facebook-ve-twitter-davranis-bozuklugu-yapiyor-mu-33945> web adresinden 11 Kasım 2013 tarihinde erişilmiştir.

- Barutçu, S., ve Tomaş, M. (2013). Sürdürülebilir sosyal medya pazarlaması ve sosyal medya pazarlaması etkinliğinin ölçümü. *Journal of Internet Applications & Management/İnternet Uygulamaları ve Yönetimi Dergisi*, 4(1).
- Bat, M., ve Akıncı Vural, Z. B. (2010). *Yeni Bir İletişim Ortamı Olarak Sosyal Medya: Ege Üniversitesi İletişim Fakültesine Yönelik Bir Araştırma*. Yaşar Üniversitesi, 20(5): 3348-3382.
- Bayraktar, F. ve Gün, Z. (2007). Incidence and correlates of internet usage among adolescents in North Cyprus. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(1): 191-197.
- Beger, Gerrit, Hoveyda ve Akshay S. (2011). “Digital Citizenship Safety”, *Unicef New York, Division of Communications, Youth Section*.
- Bilgili, A. (1993). *Avrupa Topluluğu ile Bütünleşme Sürecinde Türk Aile Yapısı*
- Bilgin, H. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Denizli.
- Binbaşıoğlu, C. (1978). *Eğitim Psikolojisi*, Binbaşıoğlu Yayınevi, Ankara.s.223.
- Blake, B., Agarwal, N., Wigand, R.P. & Wood, J.D. (2010). Twitter quo vadis: Is twitter bitter or are tweets sweet? *Information technology: New generations. Third International Conference*, 1257–1260.
- Block J.J. (2008). Issues for DSM-V: Internet Addiction. *The American Journal of Psychiatry*, 165: 306- 307.
- Bolişik, B. ve M., Karayağız, G. (2009). “Çocuk ve gençlerde internet kullanımı”, *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5): 445-450.
- Boyd, D. M., & Ellison, N. B. (2007). Social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal Of Computer Mediated Communication*, 13(1): 210-230.
- Brenner, V. (1997). Psychology of computer use: XLVII. Parameters of Internet use, abuse and addiction: the first 90 days of the Internet usage survey. *Psychological Reports*, 80: 879–892.
- Buffardi, E. L., & Campbell, W. K., 2008, Narcissism and social networking web sites. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 34: 1303-1314.

- Bulut, I. (1990). *Aile değerlendirme ölçeği el kitabı*, Özgüneli Matbaası, Ankara.
- Bulut, I. (1993). Ruh hastalığının aile işlevlerine etkisi. *TC Başbakanlık Kadın ve Sosyal Hizmetler Müsteşarlığı*. Ankara. s.2-5.
- Bushman B. J.(2015). “Violence and Videogames” *Medyanın İnsan Psikolojisi ve Davranışları Üzerindeki Etkileri Sempozyumu*. Fatih Üniversitesi, İstanbul.
- Büyükkaragöz, S. Savaş ve Dg.(1998).*Öğretmenlik Mesleğine Giriş*, 1. Baskı, Mikro Basım Yayın Dağıtım: Konya
- Cansever, B. (2013). *Ergenlerin İnternet Kullanımının Toplumsal İlişkilerinde Yarattığı Sorunlar*. M. Kalkan ve C. Kaygusuz (Ed.) İnternet Bağımlılığı (193-210). Ankara, Anı Yayıncılık.
- Caplan, S.E. (2002). Problematic Internet use and psychological well-being: development of a theory-based cognitive- behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, 18: 553–75.
- Caplan, S.E. (2015). Theory and measurement of generalized problematic internet use: A two step approach. *Computers in Human Behavior*, 26 (2010) 1089–1097.
- Ceyhan, A.A. (2008). Predictors of problematic internet use on Turkish university students, *CyberPsychology & Behavior*, 11 (3): 363-366.
- Cheng, H. ve Furnham, A. (2002). Personality, peer relations, and selfconfidence as predictors of happiness and loneliness. *Journal of Adolescence*, 25(3): 327-339.
- Chiu, S., Lee, J. ve Huang, D. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5): 571-581.  
doi:10.1089/cpb.2004.7.571
- Chou C. ve Hsiao M.C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: The Taiwan college student’s case. *Computers and Education*, 35: 65-80.
- Chou, C., Condrón, L., Belland, J.C. (2005). A review of the research on internet addiction. *Educational Psychology Review*,17(4): 363-388.

- Çakılcı, E. (2013). *Çok Oyuncululu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyun Bağımlılığı Ve Saldırganlık* (Yüksek Lisans Tezi). Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çakır, B. (2018). *Yetişkinlerde Sosyal Medya Bağımlılığı, Narsisizm ve Empati Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Çakır, Y. ve Palabıyıkoglu, R. (1997). Gençlerde sosyal destek-çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeğinin güvenilirlik ve geçerlik çalışması. *Kriz Dergisi*, 5: 15-24.
- Çalışkan, Ö., & Özbay, F. (2015). 12-14 Yaş Aralığındaki İlköğretim Öğrencilerinde Teknoloji Kullanımı Eksenli Yabancılaşma Ve Anne Baba Tutumları: Düzce İli Örneği. *Journal of International Social Research*, 8(39).
- Çam, E. & İşbulan, O. (2012). A new addiction for teacher candidates: Social networks. *The Turkish Online Journal of Educational Technology (TOJET)*, 11 (3): 14-19.
- Çelikkaya, H. (1996). *Fonksiyonel Eğitim Sosyolojisi*. Alfa Basım Yayın Dağıtım, 2. Basım. İstanbul.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17: 187-195.
- Di Clemente C.C. (2016). *Bağımlılık ve Değişim*. (E. Ildırım, H.U. Kural, Çev.) Ankara: Nobel Kitap Yayın.
- Dinçer,Ç.(2008),<http://www.egitim.com/aile/0651/0651.ortak/0651.12.cocuklardaozs aygi.a> disiplin yöntemleri, demografik özellikler ve çocuklardaki davranış sorunları
- 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.
- Doğu, B. (2006). *Popüler Kültürün Tüketim Aracı Olarak Bilgisayar Oyunlarında Sunulan Yaşam Tarzı*. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Genel Gazetecilik Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Dönmezler, I. (1999). *Ailede iletişim ve etkileşim*. Sistem Yayıncılık, İstanbul.

- Eker, Ö. (2016). *Lise Öğrencilerinin Akıllı Telefon Bağımlılıkları ile Öznel İyi Oluşlarının İncelenmesi*. Nişantaşı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Ellison, N.B., Steinfield, C. & Lampe, C. (2007). The benefits of Facebook “friends”: Social capital and college students’ use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 12, <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/ellison.html> web adresinden 18 Ağustos 2011 tarihinde erişilmiştir.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Epstein N.B., Baldwin L.M, Bishop D.S. (1983). *The McMaster Family Assesment Device*. *Journal of Marital and Family Therapy*. 171-180.
- Erden, M. (2007). *Eğitim Bilimine Giriş*, Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Erdoğan, Z. (1976). “Sosyalizasyon”, *Sosyoloji*. Yayıncı Yayınları: Ankara.
- Ergun, M. (1987). *Eğitim ve Toplum, Eğitim Sosyolojisine Giriş*. Malatya İnönü Üniversitesi Yayınları.
- Foursquare (2019). Hakkında. <https://tr.foursquare.com/about> web adresinden 25 Mart 2019 tarihinde erişilmiştir.
- Gentile, D. 2009, “Pathological video-gameuseamongyouthages 8-18” *National study, Psychological Science*, 25(5), pp.594-602.
- Gilman, R., ve Huebner, E.S. (2000). Review of life satisfaction measures for adolescents. *Behavior Change*, 17: 178-183.
- Gizem, Ç. (2018). *Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- Golinko, B.E. (1984). Adolescence: Common pathways through life. *Adolescence*, 19: 746-751.
- Goodman, A., 1993, Diagnosis and treatment of sexual addiction. *Journal of Sex and Marital Therapy*, 19: 225-251.

- Gökalp, Z. (1978). *Makaleler 1x*. Şevket Beysanoğlu, İstanbul.
- Gökçe, B. (1990). “*Aile ve Aile Tipleri Uzerine Bir İnceleme*”, *Aile Yazıları I*, (Derleyen: B.Dikeçligil ve A.Ciğdem) Ankara: Aile Arastırma Kurumu Başkanlığı Yayınları, Bilim Serisi No: 5(1): 205-223.
- Gönenli, G. ve Hürmeriç, P. (Ed.). (2012). *Sosyal medya: bir alan çalışması olarak facebook kullanımı*. İstanbul: Beta Yayıncılık.
- Greenfield, D.N. (1999). Psychological characteristics of compulsive Internet use: a preliminary analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 2: 403-412.
- Greenhow, C. (2009). Tapping the wealth of social networks for professional development. *Learning & Leading with Technology*, 36(8): 10-11.
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5): 246-251.
- Griffiths, M. (2000). Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *CyberPsychology & Behavior*, 3 (2): 211-218.
- Griffiths, M. D. (2002). The Educational Benefits Of Videogames. *Education And Health*, 20, 47-51. 04 Eylül 2017 tarihinde [https://www.academia.edu/429593/Griffiths\\_M.D.\\_2002\\_.The\\_educational\\_benefits\\_of\\_videogames\\_Education\\_and\\_Health\\_20\\_47-51](https://www.academia.edu/429593/Griffiths_M.D._2002_.The_educational_benefits_of_videogames_Education_and_Health_20_47-51) adresinden alınmıştır.
- Güleç, V. (2018, Mayıs). Aile İlişkilerinin Sosyal Medya ile Birlikte Çöküşü. *Yeni Medya Elektronik Dergi*, 2(1). [http://yenimedya.aydin.edu.tr/index.php/ejnm\\_v02i2105/](http://yenimedya.aydin.edu.tr/index.php/ejnm_v02i2105/).
- Gündoğan F. D. ve ark. (2005). “ Aile ve Ailenin İşlevleri ”. Çukurova Üniversitesi Arşiv – Kaynak Tarama Dergisi, Adana, 14(1): 1–17.
- Gürmen, S. (2016, Mayıs). Teknoloji Bağımlılığı, Ailemiz ve Çocuklarımız. 3. *Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi*. Yeşilay, İstanbul.
- Hagedorn, W. B. ve Young, T. (2011). Identifying And Intervening With Students Exhibiting Signs Of Gaming Addiction And Other Addictive Behaviors: Implications For Professional School Counselors. *Professional School Counseling*, 250-260. doi: doi.org/10.5330/PSC.n.2011-14.250.
- Hanyun, Huang. “*Social Media Addiction among Adolescents in Urban China: An Examination of Sociopsychological Traits, uses and Gratifications*, *Academic*

- performance and Social Capital*”, Yayınlanmamış Doktora Tezi, Chinese University of Hong Kong, September 2011.
- Hatipoğlu, H. B. (2009). Sosyal Medya ve Ticaret Hayatına Etkileri, *CIO Club Dergisi*, 71-74.
- Hazar, M. (2011). Sosyal medya bağımlılığı: Bir alan çalışması. *İletişim, Kuram ve Araştırma Dergisi*, 32: 151-175.
- 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.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Eğitim ve Bilim*, 36(159): 56- 68.
- Işık, U., ve Topbaş, H. (2015). Facebook ve bağımlılık: medya bağımlılığı araştırması. *International Journal of Social Science*, 38: 319-336.
- İnanç, B.Y., Bilgin, M. ve Atıcı, M.K. (2015). *Gelişim Psikolojisi*. Pegem Akademi.İstanbul. s.231.
- İşiten, N. (2012). Facebook ve Twitter davranış bozukluğu yapıyor mu? *e-psikiyatri*. <http://www.e-psikiyatri.com/facebook-ve-twitter-davranis-bozuklugu-yapiyor-mu-33945> web adresinden 11 Kasım 2013 tarihinde erişilmiştir.
- Kaltiala-Heino, R. , Lintonen, T. ve Rimpela, A. (2004). Internet addiction? Potentially problematic use of the internet in a population of 12-18 year-old adolescents *Addiction Research & Theory*, 12(1): 89-96.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! the challenges and
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.İstanbul.
- Karasar, N. (2014). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kılıçcı, Y. (2000). *Okulda ruh sağlığı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Kılınç, H. ve Sevim, S.A. (2005). Ergenlerde yalnızlık ve bilişsel çarpıtmalar. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 38: 67-89.



- Kır, İ. (2010). *Eğitimin Toplumsal Temelleri-Eğitim Bilimine Giriş*, Edt. Fatih Toreman. İstanbul: İdeal Yayıncılık.
- Kır, İ. (2011). Toplumsal Bir Kurum Olarak Ailenin İşlevleri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. Bahar 2011; (36): 381-404.
- Kırık, A. M., Arslan, A., Çetinkaya, A., ve Gül, M. (2015). A quantitative research on the level of social media addiction among young people in Turkey. *International Journal Of Science Culture And Sport (Intjcs)*, 3(3): 108-122.
- Kim, W., Jeong, O. R. & Lee, S. W. (2010). On social web sites. *Information Systems*, 35(2): 215-236. (Liebert, 2011: 16)
- Koç, M. ve Karabatak, M. (2011). Sosyal Ağların Öğrenciler Üzerindeki Etkisinin Veri Madenciliği Kullanılarak İncelenmesi. 5. *Uluslararası Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Sempozyumu*. Fırat Üniversitesi, Elazığ.
- Koçak, H. ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Sosyalleşme Süreçleri Üzerine Bir Araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, (42): 1.
- Kozaklı, H. (2006). *Üniversite öğrencilerinde yalnızlık ve sosyal destek düzeyleri arasındaki ilişkilerin karşılaştırılması*. Yüksek Lisans Tezi. Mersin Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerle Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri İle Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Köroğlu, E. (2013). *Dsm-v: tanı ölçütleri başvuru kitabı*, (E. Köroğlu. Çev.), *Washington DC: Amerikan Psikiyatri Birliği*.
- Köroğlu, O. & Tutgun Ünal, A. (2013). Öğretmen adaylarının sosyal ağları benimseme düzeyleri ile yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişki. *Yeni Medya Kongresi*, Kocaeli.
- Kraut, R., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., Scherlis, W., ve Patterson, M. (1998). Social impact of the Internet: what does it mean? *Communications of the ACM*, 41: 21-22.

- Laursen, B. ve Williams, V.A. (1997). *Perceptions of interdependence and closeness in family and peer relationships among adolescents with and without romantic partners*. In S. Shulman, & W.A. Collins (Eds.), *Romantic relationships in adolescence: Developmental perspectives* (pp. 3–20). San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- Lin, S. S. J., and Tsai, C. C., 2002, “Sensation seeking and internet dependence
- McKenna, K. Y. A. ve Bargh, J. A. (2000). Plan 9 from cyberspace: the implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4: 57–75.
- Mitchell P. (2000). Internet addiction: genuine diagnosis or not? *The Lancet*, 355: 632-633. Negiş, D., (2011). “Dijital Çağda Ebeveynlik”, <http://www.programlar.com/makale/dijital-cagdaebeveynlik.65.5.1.html>,
- Mobilia, P. 1993, “*Gambling as a rational addiction*.” *Journal of Gambling Studies*, 9: 121-151.
- Modahl M. (2001). *Now or Never: How companies must change today to win the battle for internet consumer*. 1st. Ed. New York: Harper Collins Publishers.
- Ogburn, W.F. (1963), “The Changing Functions of the Family” *Selected Studies in Marriage and The Family*. USA: Rinehart and Winston Inc.
- Ozankaya, Ö. (1984). *Temel Toplum Bilim Terimleri Sözlüğü*. 3. Basım, Savaş Yayınları Yayınları, Ankara.
- Öncü, E. ve Özbay, E. (2005). *Okul Öncesi Çocuklar İçin Oyun*. Ankara: Kök.
- Özçağlayan, M. (1998). *Yeni iletişim teknolojileri ve değişim*. İstanbul: Alfa Yayınları.
- Pawlak, C. (2002). *Correlates of Internet use and addiction in adolescents*. Dissertation Abstracts International Section A: Humanities & Social Sciences, 63(5-A): 1727.
- Polat, R. (2018). *Tüketim Toplumu Bağlamında Sosyal Medya Bağımlılığı* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi, İstanbul.
- Sanders, C. E., Field, T. M., Diego, M. and Kaplan, M., 2000, “The relationship

- 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.
- Scales, B., & Cook-Gumperz, J. (1993). Gender in narrative and play: A view from
- Schentke, M. M. (2007). *The relationship between recreational technology use and attachment style*. Master's thesis. University of South Africa. <http://uir.unisa.ac.za/bitstream/10500/2029/1/dissertation.pdf> adresinden 05.07.2009 tarihinde alınmıştır.
- Sezal, I. (1996). *Aile Nedir?* Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları, Ankara.
- Shaw, M. & Black, D.W. (2008). *İnternet addiction: Definition, assessment, epidemiology and clinical management*. *CNS Drugs*, 22(5): 353-365.
- Shek, D. (2001), “ Paternal And Maternal Influences on Family Functioning Among Hong Kong Chinese Families ”, *Journal Of Genetic Psychology*, 162 (1): 56 – 74.
- Sherry, J. L., Greenberg, B. S., Lucas, K., ve Lachlan, K. (2006). Video Game Uses And Gratifications As Predictors Of Use And Game Preference. *In Playing Video Games: Motives, Responses, and Consequences* içinde (s. 248-262). Routledge Taylor ve Francis Group. 10 Ekim 2017 tarihinde [https://www.researchgate.net/profile/John\\_Sherry/publication/259583577\\_Video\\_game\\_uses\\_and\\_gratifications\\_as\\_predictors\\_of\\_use\\_and\\_game\\_preference/links/54dc196b0cf28d3de65e9fed.pdf](https://www.researchgate.net/profile/John_Sherry/publication/259583577_Video_game_uses_and_gratifications_as_predictors_of_use_and_game_preference/links/54dc196b0cf28d3de65e9fed.pdf) adresinden alındı.
- Siyez, D.M. (2008). Adolescent self esteem, problem behaviors and perceived social support in Turkey. *Journal of Social Behavior and Personality*, 36(7): 973-984.
- Sorias, O. (1988). Sosyal desteklerin ruhsal sağlığı koruyucu etkisinin depresyonlu ve sağlıklı kontrollerde araştırılması. *Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi* 27(3): 1033-1039.
- Subrahmanyam, K. ve Lin, G. (2007). Adolescents on the net: Internet use and well-being. *Adolescence*, 42: 659-77.
- Suhail, K. ve Bargees, Z. (2006). Effects of excessive Internet use on undergraduate students in Pakistan. *CyberPsychology & Behavior*, 9: 297-307.

- Şendağ, S. ve Odabaşı, F. (2007). İnternet bağımlılığı: Çocukların Psikososyal Gelişimi Üzerindeki Etkileri (Yüksek Lisans Tezi). Bakırköy Prof. Dr. Mazhar Osman Ruh Sağlığı ve Sinir Hastalıkları Eğitim ve Araştırma Hastanesi, İstanbul. esinden 01.06.2009 tarihinde alınmıştır.
- Tahiroğlu, A. Y., Bahalı, K., Avcı, A., Seydaoğlu, G. ve Uzel, M. (2009). Ailedeki disiplin yöntemleri, demografik özellikler ve çocuklardaki davranış sorunları arasındaki ilişki. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 16 (2): 80.
- Taşçı, D. (2011). *Psikiyatri Tanısı Alan Ergen ve Ebeveynlerinin Öfke İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Dokuz Eylül Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
- Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5): 571-581.
- Tezcan, M. (1985). *Eğitim Sosyolojisi*. 4.baskı. Ankara Üniversitesi Basımevi. Ankara.
- Thalemann, C., 2010, *Pathologische Computernutzung bei Schülern verschiedener Schultypen der 8. und 10. Klassenstufe*. Dissertation. Aus dem Institut für Medizinische Psychologie der Medizinischen Fakultät Charité – Universitätsmedizin Berlin.
- the frontier. *Advances in early education and day care*, 5: 167-195.
- Treuer, T., Fabian, Z. ve Füredi, J. (2001). Internet addiction associated with features of impulse control disorder: is it a real psychiatric disorder? *Journal of Affective Disorders*, 66(2-3): 283.
- Tsai, C. ve Lin, S. J. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and internet addiction of Taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 4 (3): 373-376.p
- Tsai, C. ve Lin, S.J. (2003). Internet addiction of adolescents in Taiwan: an interview study. *CyberPsychology & Behavior*, 6 (6): 649- 652.
- Tsai, C.C. ve Lin, S.S.J. (2002). Sensation seeking and internet dependence of Taiwanese high school adolescents. *Computer in Human Behavior*, 18: 411-426.

- Turban, E., King, D., Lee, J., & Viehland, D. (2002). *Electronic commerce: a managerial perspective 2002*. Prentice Hall: ISBN 0, 13(975285), 4.
- Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı, Yeşilay. (2015). *Teknoloji Yerinde Yeterince konulu tanıtım kitapçığı*. İstanbul.
- Ulusoy, K. (2017). Tarih öğretmenlerinin madde bağımlılığı ve medya bağımlılığı ile ilgili düşünceleri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(1): 385-400.
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Ücan, İ. (2018). *Algılanan Sosyal Destek ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Nişantaşı Üniversitesi, İstanbul.
- Ülger, G. (2012). "Siberalemdede Çocukluğun Yeniden Üretilmesi", Ebru Özgen ve Tolga Kara (Ed.), Sosyal Medya Akademi, içinde. İstanbul: Beta Yayınları, s. 285-333.
- Ünal, T.Ü. (2015). *Sosyal Medya Bağımlılığı: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma* (Doktora Tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Ünlü, F. (2018). Orta yaş üstü bireylerde sosyal medya bağımlılığı ve sosyal izolasyon. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4(1): 161-172.
- Ünlü, Z.R. (2018). *Sosyal Medya Bağımlılığı ve Psikolojik Dayanıklılık* (Yüksek Lisans Tezi). Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.
- Ünür, E. (2016). Geleneksel medya'nın sosyal medyayı nasıl kullandığına ilişkin bir inceleme: dizilerin twitter kullanımı. *Turkish Journal Of Social Research/Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 20(1).
- Wang, S. S., Moon, S., Kwon, K. H., Evans, C. A. & Stefanone, M. A. (2010). Face off: Implications of visual cues on initiating friendship on facebook. *Computers in Human Behaviour*, 26(2): 226-234.
- Whang, L.S-M., Lee, S. ve Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 6 (2): 143-150.

- Widyanto, L. ve McMurrin, M. (2004). The psychometric properties of the internet addiction test. *Cyberpsychology & Behavior*, 7 (4): 443-450.
- Wolak, J., Mitchell, K. ve Finkelhor, D. (2002) Close online relationships in a national sample of adolescents. *Adolescence*, 37(147): 441-555.
- Yang, S.C. ve Tung, C.J. (2007). Comparison of internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23: 79-96.
- Yanguo, F., Xiyang, J. ve Xinsheng, G. (2003). Behavior Problem and Family
- Yazgan, B. Ve Yerlikaya, E.E., (2011). *Kişilik Kuramları*, 4. Baskı, Ankara: Pegem Yayınları, s.161-165.
- Yeniçifti, N. T. (2016). Hakla ilişkiler aracı olarak Instagram: sosyal medya kullanan 50 şirket üzerine bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 9(2): 92-115.
- Yıldırım, Ş. (2006). *Ergenlerin Aile İçinde Şiddete Maruz Kalma Durumları ve Aile İlişkilerinin Değerlendirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Van.
- Yiğit, E. ve Günüç, S. (2016, Mayıs). Dijital Oyun Bağımlılığında Aile Yapılarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. 3. *Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi*. Yeşilay, İstanbul.
- Young, K. (1996). Internet addiction; the emergence of new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1: 237-244.
- Yörükoğlu, A. (2000). *Çocuk Ruh Sağlığı*. Türkiye İş Bankası Yayınları: Ankara.

<b>EK 1: Ergen İnternet Oyun Bağımlılığı</b>  Değerli katılımcılar Aşağıda internette (cep tlf, bilgisayar, tablet) veya oyun salonlarında oynadığınız oyunlarla ilgili bazı sorular yer almaktadır. Maddelere yönelik düşüncelerinizi “Hiçbir zaman”, “Nadir olarak”, “Bazen”, “Sık sık” ve “Her zaman” şeklinde karşılarında yer alan parantezlere (X) işareti koyarak belirtiniz. Lütfen her ifadeyi dikkatlice okuyup tüm maddeleri son bir yıldaki durumunuzu göz önüne alarak cevaplayınız.  <b>Son 1 yılda</b>	Hiçbir zaman	Nadir olarak	Bazen	Çoğunlukla	Her zaman
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------	--------------	-------	------------	-----------

1. Oyun oynamadığınız zamanlarda, zihninizi tekrar ne zaman oyun oynayacağınız ile meşgul halde bulduğunuz oldu mu?					
2. Her geçen gün daha fazla oyun oynadığınız için rahatsızlık hissettiniz mi?					
3. Oyun oynamadığınız için strese girdiniz mi?					
4. Oyun oynamayı bırakmak istediğiniz halde kendinizi yine oyun oynarken bulduğunuz oldu mu?					
5. Oyun oynadığınız için yapmanız gereken birçok şeyi (ev işleri, eğitim, spor, hobi) ertelediğiniz oldu mu?					
6. Çok fazla oyun oynadığınız için diğer insanlarla problem yaşadınız mı?					
7. Oyunlara ayırdığınız sürenin miktarı ile ilgili ailenizi, arkadaşlarınızı ve size yardımcı olmak isteyen uzmanları kandırdınız mı?					
8. Olumsuz duygulardan kurtulmak için oyun oynadınız mı?					
9. Çok fazla oyun oynadığınız için anne-babanız, kardeşleriniz ve diğer kişilerle ciddi çatışmalar yaşadınız mı?					

### EK1: Ergenler İçin İnternet Oyun Bağımlılığı Ölçeği

## EK2: Ergenler İçin Sosyal Medya Bağımlılığı Ölçeği

Açıklama; Saygıdeğer katılımcı, aşağıda verilen ifadeleri son 1 (bir) yıldaki sosyal medya kullanımınızı düşünerek işaretleyiniz.	Hiçbir zaman	Nadir olarak	Bazen	Çoğunlukla	Her Zaman
	1	2	3	4	5
1. Sosyal medyayı kullanmadığımda sinirli, endişeli veya üzgün olurum.					
2. Aklımda sürekli sosyal medya yaptığım veya yapacağım etkinlikler vardır.					
3. Sosyal medyayı çok kullandığım için sinema, tiyatro, müzik, spor gibi diğer etkinliklere veya hobilerime zamanım kalmıyor.					
4. Sosyal medyada gezinirken “biraz daha” diyerek süreyi uzatırım.					
5. Sosyal medya iş, okul veya aile hayatımı olumsuz etkilemesine rağmen sosyal medyayı kullanmaya devam ediyorum.					
6. Sosyal medya kullanımımı kontrol etmeye, azaltmaya veya durdurmaya çalışırken zorlanıyorum.					
7. Kendimi mutlu hissetmek için sosyal medyayı daha fazla kullanırım.					
8. Sosyal medyada harcadığım zaman miktarını ailemden veya çevremdeki insanlardan gizlerim.					
9. Sosyal medyada harcadığım süre yüzünden insanlarla (aile, arkadaş ve sosyal çevre) ilişkilerimde ciddi çatışmalar yaşarım.					



### EK3: AİLE DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

	Aynen Katılı-yorum	Büyük Ölçüde Katılı-yorum	Biraz Katılı-yorum	Hiç Katılmı-yorum
1.Ailece ev dışında program yapmada güçlük çekeriz, çünkü aramızda fikir birliği sağlayamayız.	( )	( )	( )	( )
2.Günlük hayatımızdaki sorunların (problemlerin) hemen hepsini aile içinde hallederiz.	( )	( )	( )	( )
3.Evde biri üzgün ise, diğer aile üyeleri bunun nedenlerini bilir.	( )	( )	( )	( )
4.Bizim evde, kişiler verilen her görevi düzenli bir şekilde yerine getirmezler.	( )	( )	( )	( )
5.Evde birinin başı derde girdiğinde, diğerleri de bunu kendilerine fazlasıyla dert ederler.	( )	( )	( )	( )
6.Bir sıkıntı ve üzüntü ile karşılaştığımızda, birbirimize destek oluruz.	( )	( )	( )	( )
7.Ailemizde acil bir durum olsa, şaşırıp kalırız.	( )	( )	( )	( )
8.Bazen evde ihtiyacımız olan şeylerin bittiğinin farkına varmayız.	( )	( )	( )	( )
9.Birbirimize karşı olan sevgi, şefkat gibi duygularımızı açığa vurmaktan kaçınırız.	( )	( )	( )	( )
10.Gerektiğinde aile üyelerine görevlerini hatırlatır, kendilerine düşen işi yapmalarını	( )	( )	( )	( )

sağlarız.				
11.Evde dertlerimizi üzüntülerimizi birbirimize söylemeyiz.	( )	( )	( )	( )
12.Sorunlarımızın çözümünde genellikle ailece aldığımız kararları uygularız.	( )	( )	( )	( )
13.Bizim evdekiler, ancak onların hoşuna giden şeyler söylediğimizde bizi dinlerler.	( )	( )	( )	( )
14.Bizim evde bir kişinin söylediklerinden ne hissettiğini anlamak pek kolay değildir.	( )	( )	( )	( )
15.Ailemizde eşit bir görev dağılımı yoktur.	( )	( )	( )	( )
16.Ailemizin üyeleri, birbirlerine hoşgörülü davranırlar.	( )	( )	( )	( )
17.Evde herkes başına buyruktur.	( )	( )	( )	( )
18.Bizim evde herkes, söylemek istediklerini üstü kapalı değil de doğrudan birbirlerinin yüzüne söyler.	( )	( )	( )	( )
19.Ailede bazılarımız, duygularımızı belli etmeyiz.	( )	( )	( )	( )
20.Acil bir durumda ne yapacağımızı biliriz.	( )	( )	( )	( )
21.Ailecek, korkularımızı ve endişelerimizi birbirimizle tartışmaktan kaçınıyoruz.	( )	( )	( )	( )
22.Sevgi, şefkat gibi olumlu duygularımızı birbirimize belli etmekte güçlük çekeriz.	( )	( )	( )	( )
23.Gelirimiz (ücret, maaş) ihtiyaçlarımızı karşılamaya yetmiyor.	( )	( )	( )	( )

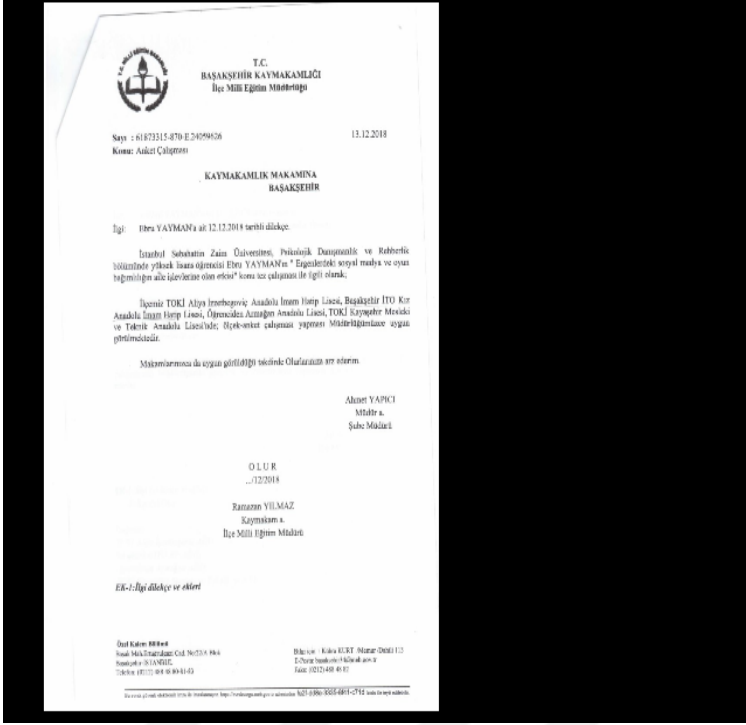
24.Ailemiz, bir problemi çözdükten sonra, bu çözümün işe yarayıp yaramadığını tartışır.	( )	( )	( )	( )
25.Bizim ailede herkes kendini düşünür.	( )	( )	( )	( )
26.Duygularımızı birbirimize açıkça söyleyebiliriz.	( )	( )	( )	( )
27.Evimizde banyo ve tuvalet bir türlü temiz durmaz.	( )	( )	( )	( )

28.Aile içinde birbirimize sevgimizi göstermeyiz.	( )	( )	( )	( )
29.Evde herkes her istediğini birbirinin yüzüne söyleyebilir.	( )	( )	( )	( )
30.Ailemizde, her birimizin belirli görev ve sorumlulukları vardır.	( )	( )	( )	( )
31.Aile içinde genellikle birbirimizle pek iyi geçinemeyiz.	( )	( )	( )	( )
32.Ailemizde sert-kötü davranışlar ancak belli durumlarda gösterilir.	( )	( )	( )	( )
33.Ancak hepimizi ilgilendiren bir durum olduğu zaman birbirimizin işine karışırız.	( )	( )	( )	( )
34.Aile içinde birbirimizle ilgilenmeye pek zaman bulamıyoruz.	( )	( )	( )	( )
35.Evde genellikle söylediklerimizle, söylemek istediklerimiz birbirinden farklıdır.	( )	( )	( )	( )
36.Aile içinde birbirimize hoşgörülü davranırız	( )	( )	( )	( )
37.Evde birbirimize, ancak sonunda kişisel bir yarar sağlayacak ilgi gösteririz.	( )	( )	( )	( )

38.Ailemizde bir dert varsa, kendi içimizde hallederiz.	( )	( )	0	( )
39.Ailemizde sevgi ve şefkat gibi güzel duygular ikinci plandadır.	( )	( )	0	( )
40.Ev işlerinin kimler tarafından yapılacağını hep birlikte konuşarak kararlaştırırız.	( )	( )	0	( )
41.Ailemizde herhangi bir şeye karar vermek her zaman sorun olur.	( )	( )	0	( )
42.Bizim evdekiler sadece bir çıkarları olduğu zaman birbirlerine ilgi gösterir.	( )	( )	0	( )
43.Evde birbirimize karşı açık sözlüyüzür.	( )	( )	0	( )
44.Ailemizde hiçbir kural yoktur.	( )	( )	0	( )
45.Evde birinden bir şey yapması istendiğinde mutlaka takip edilmesi ve kendisine hatırlatılması gerekir.	( )	( )	0	( )
46.Aile içinde, herhangi bir sorunun (problemin) nasıl çözüleceği hakkında kolayca karar verebiliriz.	( )	( )	0	( )
47.Evde kurallara uyulmadığı zaman ne olacağını bilmeyiz.	( )	( )	0	( )
47.Bizim evde aklınıza gelen her şey olabilir.	( )	( )	0	( )
49.Sevgi, şefkat gibi olumlu duygularımızı birbirimize ifade edebiliriz.	( )	( )	0	( )
50.Ailede her türlü problemin üstesinden gelebiliriz.	( )	( )	0	( )

51.Evde birbirimizle pek iyi geçinemeyiz.	( )	( )	0	( )
52.Sinirlenince birbirimize küseriz.	( )	( )	0	( )
53.Ailede bize verilen görevler pek hoşumuza gitmez çünkü genellikle umduğumuz görevler verilmez.	( )	( )	0	( )
54.Kötü bir niyetle olmasa da evde birbirimizin hayatına çok karışıyoruz.	( )	( )	0	( )
55.Ailemizde kişiler herhangi bir tehlike karşısında (yangın, kaza gibi) ne yapacaklarını bilirler, çünkü böyle durumlarda ne yapılacağı aramızda konuşulmuş ve belirlenmiştir.	( )	( )	0	( )
56.Aile içinde birbirimize güveniyoruz.	( )	( )	0	( )
57.Ağlamak istediğimizde, birbirimizden çekinmeden rahatlıkla ağlayabiliriz.	( )	( )	0	( )
58.İşimize (okulumuza) yetişmekte güçlük çekiyoruz.	( )	( )	0	( )
59.Aile içinde birisi, hoşlanmadığımız bir şey yaptığında ona bunu açıkça söyleriz.	( )	( )	0	( )
60.Problemimizi çözmek için ailecek çeşitli yollar bulmaya çalışıyoruz.	( )	( )	0	( )

## EK 4



## Dilekçeniz



Sayın Ebru YAYMAN;

Müdürlüğümüze hitaben vermiş olduğunuz dilekçeniz ile ilgili olarak; söz konusu Anket çalışmasının ilçemiz TOKİ Aliya İzzetbegović Anadolu İmam Hatip Lisesi, Başakşehir İTO Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi, Öğrenciden Armağan Anadolu Lisesi ve TOKİ Kayaşehir Mesleki ve Teknik Anadolu Liseslerinde uygulanmasının uygun görüldüğüne dair Kaymakamlık Oluru ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinize rica olunur.

Başakşehir İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü  
Özel Kalem Bölümü

## **EK 5**

### **EBRU YAYMAN**

#### **İLETİŞİM BİLGİLERİ**

**Adres** : Hayat Park Plus Evleri Başakşehir İstanbul

**İletişim** : 0545 875 83 00

**e-mail** : ebru\_yayman@hotmail.com

#### **KİŞİSEL BİLGİLER**

**Doğum Yeri Tarihi** : Bursa – 04.01.1977

**Medeni Hali** : Evli - iki çocuk annesi

#### **EĞİTİM**

2019 – devam ediyor İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi / Sosyal Hizmet / Doktora Programı

2017 – devam ediyor İstanbul Üniversitesi / Sosyoloji bölümü 3. Sınıf öğrencisi

2016-2019 İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi / Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık / Tezli Yüksek Lisans (Bilimsel Hazırlık dahil)

1995 - 2001 Eskişehir Anadolu Üniversitesi / İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi / Ekonomi

1997-1999 Cambridge University / Makro Ekonomi / Uluslararası İlişkiler(Yandal)

1991 - 1994 Bursa Ticaret Lisesi / Muhasebe Bölümü

#### **TECRÜBELER**

İş yaşamıma 2001 yılında Koç Grubu Mako A.Ş. de muhasebe departmanında başladım.

2013 yılına kadar muhasebe ve finans konusunda tecrübeler edinerek 2013 yılında Widex A.Ş. İstanbul Finans Müdürlüğü görevimden evli ve ikiz anne aday olmam dolayısıyla ayrılmak durumunda kaldım.

İkizlerim üç yaşına yaklaştığında (2016) hem alana olan ilgim hemde güncel yaşamıma oluşturacağını umduğum katkılarından dolayı Rehberlik ve Psikolojik

Danışmanlık Yüksek Lisans Programına başladım ve Bilimsel Hazırlığımla birlikte 2019 yılında mezun oldum.

Ekonomi alanındaki birikimim, Pdr'de okurken bana disiplinlerarası bir vizyon oluşturmaya başladı ve sosyal bilimler alanında devam etme hedefini belirledim. Aynı tarihlerde İstanbul Üniversitesi Sosyoloji Bölümü'ne (uzaktan öğretim) başladım ve şu an üçüncü sınıftayım.

Akademik olarak devam etme kararındam sonra Ekonomi, psikoloji, kamu ve pekçok alanı içinde barındıran Sosyal Hizmet Doktora Programına 2019 yılında başlamış bulunmaktayım.

Bu alandaki en büyük hedefim; akademik hizmet ve sosyal sorumluluk projelerine olan katkılarımla korunmaya muhtaç tüm canlılar için bir değer olmak ve değerler oluşturmak.