

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

**ÇOCUKLARDA BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI İLE**  
**AİLE İLİŞKİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN**  
**İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Derya KARACAOĞLU**

**İstanbul**  
**Şubat-2019**

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

**ÇOCUKLARDA BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI İLE**  
**AİLE İLİŞKİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN**  
**İNCELENMESİ**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Derya KARACAOĞLU**

**Tez Danışmanı**  
**Dr. Öğr. Üyesi İbrahim TAŞ**

**İstanbul**  
**Şubat-2019**

Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

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

Danışman Dr. Öğr. Üyesi İbrahim TAŞ



Üye Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZGENEL



Üye Dr. Öğr. Üyesi Okan BİLGİN



Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.



Prof. Dr. Ömer ÇAHA  
Enstitü Müdürü

## BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek Lisans tezi olarak hazırladığım "Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" adlı çalışmamın öneri aşamasından sonuçlanmasına kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, 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 kaynakçaya gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

  
Derya KARACAOĞLU

## ÖNSÖZ

Bu araştırma oldukça yorucu bir sürecin sonucudur. Tez yazma sürecinde bilgisini, emeğini ve dostluğunu esirgemeyen tez danışmanım Dr. İbrahim TAŞ'a, tezime önemli katkılar sunan Dr. Mustafa ÖZGENEL ve Dr. Okan BİLGİN'e ve mesleki gelişimimde katkısı olan tüm hocalarıma çok teşekkür ederim.

Tez yazma sürecinde desteğini yanımda hissettiğim arkadaşlarım, Necla ERGÜN, Aykut OVA, İbrahim AĞ, Yasemin TAŞ ve Ayşe Merve SOYLU'ya çok teşekkür ederim. Ayrıca çalıştığı her kuruma yenilikler ve güzellikler katan Okul Müdürüm Remzi YALÇINÖZ'e çok teşekkür ederim.

Yüksek lisans süreci boyunca desteğini hep yanımda hissettiğim anneme, kıymetli eşim Kara Nazmi KARACAOĞLU'na ve tüm çalışmalarım sırasında enerjisi ile bana destek olan ve hayatıma güzellikler getiren kızım Zeynep Deniz KARACAOĞLU'na sonsuz kere teşekkür ederim. Sizleri çok seviyorum.

**Derya KARACAOĞLU**

**İstanbul- 2019**

## ÖZET

### ÇOCUKLARDA BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI İLE AİLE İLİŞKİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Derya KARACAOĞLU

Yüksek Lisans, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi İbrahim TAŞ

Şubat- 2019, 107 Sayfa

Bu araştırmanın amacı çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasında ilişki olup olmadığını incelemektir. Araştırmanın evreni, İstanbul ili Üsküdar ilçesindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı ilkokul 4 ve ortaokul 5. sınıfa devam eden öğrencilerden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini, 2018-2019 eğitim-öğretim yılında İstanbul ili Üsküdar ilçesindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı ilkokul 4 ve ortaokul 5. sınıfa devam eden 540 öğrenci oluşturmaktadır. Öğrencilerden toplanan formlar incelenmiş, boş bırakılan 17 form araştırmanın dışında tutulmuştur. Araştırma 523 öğrenciden alınan formlar üzerinden gerçekleştirilmiştir.

Araştırmada veri toplamak amacıyla Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008), Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği (Demirtaş, 2011) ve araştırmacı tarafından hazırlanan Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen veriler Bağımsız Gruplar t-testi, ANOVA, Tamamlayıcı Post-Hoc, Pearson Momentler Çarpımı Korelasyonu ve Çoklu Regresyon kullanılarak analiz edilmiştir.

Araştırma sonucunda; aile ilişkileri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur. Buna göre bilgisayar oyun bağımlılığı ile engelleyici aile ilişkileri arasında orta düzeyde pozitif yönde, destekleyici aile ilişkileri ile orta düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkilerinin cinsiyet, anne baba tutumları ve algılanan okul başarısı değişkenlerine göre anlamlı şekilde farklılaştığı görülmektedir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkilerinin anne baba birliktelik durumu ve anne baba eğitim düzeyi değişkenlerine göre anlamlı şekilde farklılaşmadığı tespit edilmiştir.

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık ile engelleyici aile ilişki düzeyleri, anne baba çalışma durumu değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. Öğrencilerin

destekleyici aile iliřki dzeyleri, anne alıřma durumu deęiřkenine gre anlamlı Őekilde farklılařmaktadır. Destekleyici aile iliřki dzeyleri babaların alıřma durumu deęiřkenine gre anlamlı Őekilde farklılařmamaktadır.

Arařtırmadan elde edilen bulgular literatrdeki dięer arařtırma bulguları ıřıęında tartıřılmıř ve arařtırma sonularına gre arařtırmacılara ve uygulayıcılara ynelik neriler sunulmuřtur.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Bilgisayar Oyunu, Baęımlılık, Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı, Aile ve Aile İliřkileri



## **ABSTRACT**

### **INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN COMPUTER GAMING ADDICTION AND FAMILY RELATIONSHIPS AMONG CHILDREN**

Derya KARACAOĞLU

Master, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

Thesis Advisor: Asst. Prof. Dr. İbrahim TAŞ

February- 2019, 107 Page

Aim of this study is to examine the relationship between computer game addiction and familyrelations. The study was conducted on 540 4th and 5th grade students who have been contuniuing their education in Üsküdar, İstanbul, in the 2018-2019 educational year. 17 not properly marked forms which were collected from the participants have been eliminated and the analysis was conducted on the remaining data (n=523).

Computer Game Addiction Scale for Children (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008), Family Relationship Scale for Children (Demirtaş, 2011) and the Personel Information Form which was developed by the researcher for the data collection purposes of her study. The data gathered from the study were analysed by using Multiple Regression, Pearson product- moment Correlation, ANOVA, Independent Sample t-test and Post-hoc tests.

A significant relationship between discouraging or supportive family relationships and computer game addiction has been found. Accordingly, there existed a significant positive relationship between discouraging family relations and computer gaming addiction, whereas supportive family relations and computer gaming addiction were significantly related in a negative way.

It is shown that the relationship between computer game addiction and family relations has differed significantly on the basis of variables such as gender, parental attitudes and perceived academic success level.

There was no significant effect of “the marital status of the parents” or “the parents’ level of education” on the relationship between family relations and computer game addiction. While the relationship between computer game addiction and discouraging family relations was not significantly affected by parents’ working status, the relationship between computer game addiction and supportive family relations was



significantly affected by the mother's working status. No significant relationship was found between the father's working status and the level of supportive family relations.

The findings of the study were discussed in the light of previous literature, and suggestions were presented to researchers and practitioners on the basis of the results.

**Keywords:** Games, Computer Games, Addiction, Computer Games Addiction, Family and Family Relationships



# İÇİNDEKİLER

<b>TEZ ONAYI</b> .....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
<b>BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ</b> .....	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
<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>xi</b>
<b>KISALTMALAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>BİRİNCİ BÖLÜM</b> .....	<b>1</b>
<b>GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Amaç.....	5
1.2.1. Alt Amaçlar .....	5
1.3. Önem.....	6
1.4. Varsayımlar.....	6
1.5. Sınırlılıklar .....	7
1.6. Tanımlar.....	7
<b>İKİNCİ BÖLÜM</b> .....	<b>8</b>
<b>İLGİLİ LİTERATÜR</b> .....	<b>8</b>
2.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı .....	8
2.1.1. Oyun .....	8
2.1.2. Oyunun Çocuğun Gelişimindeki Faydaları .....	9
2.1.3. Bilgisayar Oyunları.....	10
2.1.4. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi.....	13
2.1.5. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Gelişimine Etkisi .....	13

2.2. Aile İlişkileri .....	21
2.2.1. Anne- Baba Tutumları .....	23
2.2.2. Aile işlevleri, Sağlıklı/Fonksiyonel Olan ve Sağlıksız/Fonksiyonel Olmayan Ailenin Özellikleri .....	25
2.2.3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Aile İlişkileri.....	30
2.3. İlgili Araştırmalar .....	32
2.3.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlgili Araştırmalar .....	32
2.3.2. Aile İlişkileri İle İlgili Araştırmalar.....	41
<b>ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....</b>	<b>47</b>
<b>YÖNTEM .....</b>	<b>47</b>
3.1. Araştırma Modeli .....	47
3.2. Evren ve Örneklem/Çalışma Grubu.....	47
3.3. Veri Toplama Araçları .....	47
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	48
3.3.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği .....	48
3.3.3. Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği .....	49
3.4. Verilerin Toplanması .....	50
3.5. Verilerin Analizi .....	50
<b>DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....</b>	<b>52</b>
<b>BULGULAR.....</b>	<b>52</b>
4.1. Örneklemi Tanıtıcı Bulgular .....	52
4.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular .....	55
<b>BEŞİNCİ BÖLÜM.....</b>	<b>67</b>
<b>SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....</b>	<b>67</b>
5.1. Sonuç ve Tartışma .....	67

5.1.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Cinsiyete Göre Sonuç ve Tartışması .....	67
5.1.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Anne Baba Birliktelik Durumuna Göre Sonuç ve Tartışması .....	68
5.1.3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Anne Baba Çalışma Durumuna Göre Sonuç ve Tartışması .....	69
5.1.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Anne Baba Tutumuna Göre Sonuç ve Tartışması .....	70
5.1.5. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Anne Baba Eğitim Durumuna Göre Sonuç ve Tartışması .....	71
5.1.6. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Algılanan Okul Başarısına Göre Sonuç ve Tartışması .....	72
5.1.7. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki İlişkiye Yönelik Sonuç ve Tartışma .....	73
5.1.8. Aile İlişkilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Yordamasına İlişkin Sonuç ve Tartışma .....	74
5.2. Öneriler .....	74
5.2.1. Eğitimcilere Yönelik Öneriler .....	74
5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler .....	75
<b>KAYNAKÇA .....</b>	<b>76</b>
<b>EKLER .....</b>	<b>87</b>
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>91</b>

## TABLULAR LİSTESİ

Tablo 1: Çalışma Grubundaki Öğrencilerin Sınıf ve Cinsiyetlerine Göre Dağılımı	59
Tablo 2: Örneklemin Cinsiyetlere Göre Dağılımı	64
Tablo 3: Örneklemin Yaşa Göre Dağılımı	64
Tablo 4: Örneklemin Anne ve Baba Birliktelik Durumuna Göre Dağılımı	64
Tablo 5: Örneklemin Sınıflara Göre Dağılımı	65
Tablo 6: Örneklemin Anne Çalışma Durumuna Göre Dağılımı	65
Tablo 7: Örneklemin Baba Çalışma Durumuna Göre Dağılımı	65
Tablo 8: Örneklemin Anne Öğrenim Düzeyine Göre Dağılımı	65
Tablo 9: Örneklemin Baba Öğrenim Düzeyine Göre Dağılımı	66
Tablo 10: Örneklemin Okul Başarısı Algısına Göre Dağılımı	66
Tablo 11: Örneklemin Anne Baba Tutumlarına Göre Dağılımı	66
Tablo 12: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Ölçeklerine İlişkin Verilerin Aritmetik Ortalama, Standart Sapma, Basıklık ve Çarpıklık Değerleri	67
Tablo 13: Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Cinsiyete Göre Bağımsız Grup t Testi Sonuçları	67
Tablo 14: Aile İlişkileri Cinsiyete Göre Bağımsız Grup t Testi Sonuçları	68
Tablo 15: Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Baba Birliktelik Durumu Değişkenine Göre t Testi Sonuçları	68
Tablo 16: Aile İlişkileri ve Anne Baba Birliktelik Durumu Değişkenine Göre t Testi Sonuçları	69
Tablo 17: Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Baba Çalışma Durumu Değişkenine Göre t Testi Sonuçları	70

Tablo 18: Aile İlişkileri ve Anne Baba Çalışma Durumu Değişkenine Göre t Testi Sonuçlar	70
Tablo 19: Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Baba Tutumları Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	71
Tablo 20: Engelleyici Aile İlişkileri ve Anne Baba Tutumları Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	72
Tablo 21: Destekleyici Aile İlişkileri ve Anne Baba Tutumları Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	72
Tablo 22: Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	73
Tablo 23: Engelleyici Aile İlişkileri ve Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	73
Tablo 24: Destekleyici Aile İlişkileri ve Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	74
Tablo 25: Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	74
Tablo 26: Engelleyici Aile İlişkileri ve Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	74
Tablo 27: Destekleyici Aile İlişkileri ve Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	75
Tablo 28: Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Algılanan Okul Başarısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	75
Tablo 29: Engelleyici Aile İlişkileri ve Algılanan Okul Başarısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	76
Tablo 30: Destekleyici Aile İlişkileri ve Algılanan Okul Başarısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları	77

Tablo 31: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki Korelasyon Analizi 77  
Sonuçları

Tablo 32: Aile İlişkilerinin, Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Yordamasına İlişkin Çoklu 78  
Regresyon Analizi Sonuçları



## KISALTMALAR

**APA:** Amerikan Psikoloji Derneđi

**BOB:** Bilgisayar Oyun Bađımlılıđı

**DSM:** Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı veya Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı

**DAİ:** Destekleyici Aile İlişkileri

**EAI:** Engelleyici Aile İlişkileri

**TÜİK:** Türkiye İstatistik Kurumu





# BİRİNCİ BÖLÜM

## GİRİŞ

### 1.1. Problem Durumu

Teknolojinin gelişmesi ve sağladığı olanaklar nedeniyle, bireylerin yaşamlarında önemli değişiklikler meydana gelmiştir. Bu değişim, yaşamın her alanında etkisini göstermiştir. İş hayatından, ev işlerine kadar geniş bir yelpazede etkisi hissedilen teknoloji, sağladığı kolaylıklarla beraber yeni ve güncel problemlerin ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Geçmişten günümüze, bireylerin yaşamlarında karşılaşmış oldukları ortak problemler var olmasına karşın teknolojiyle birlikte hayatımıza giren bu güncel problemler hızla yaygınlaşmaktadır. Bu hızlı ilerleme teknolojinin hızına paralel olmasına karşın tek neden bu kabul edilmemelidir. Çünkü teknolojinin kullanımının evrensel olması yadsınamaz bir gerçekken, bireysel yaşamlarımıza nasıl dâhil ettiğimiz evrensel bir durum değildir.

Bireylerin yaşamlarında teknolojik aletleri ne kadar, ne sıklıkla ve ne amaçla kullandıkları tartışılmaktadır. Çünkü bu süreç bireyi biyo-psiko-sosyal açıdan etkilemektedir. Özellikle çocuklar, yaşamlarının erken dönemlerinden itibaren eğitim, bakım, beslenme, oyun gibi gerekçelerle gelişim düzeyine uygun olmayan biçimde ve zamanda sunulan teknolojik aletlerle (bilgisayar, telefon, tablet vb.) karşılaşmaktadırlar. Bu durum çocuğun ihtiyaçlarının karşılanması konusunda dayanak oluşturmakta ancak ihtiyaçlarının giderilmesi konusunda yetersiz kalmaktadır.

Teknolojik ürünler arasında özellikle bilgisayarlar; oyun, eğlence, eğitim, boş zamanı değerlendirme ve paylaşım sağlama gibi günlük yaşamın her alanında yer almaktadır. (Horzum, Ayas ve Balta 2008). Bilgisayarların oyun amaçlı kullanımında çeşitli nedenler etkili olmaktadır. Bilgisayarların, ev ve iş yerlerinde sıklıkla kullanılması, sistem özelliklerinin yüksek olması ve genel olarak oyunların bu platforma uygun olarak üretilmesi bu araçların oyun oynamak için daha fazla tercih edilmesine neden olmuştur. Ayrıca internete erişimin sağlanması ile de dünya genelinde çevrimiçi oyun sektörü ön plana çıkmıştır. Bilgisayarlardan oynanan çevrimiçi oyunların ulaşılabilirliğinin artmasıyla da oyunların daha fazla bireyi odağına aldığı ileri sürülmektedir (Taylan, Kara ve Durğun, 2017).

Bilgisayarların oyun amaçlı kullanılması, oyunun insan yaşamındaki yeri ile bağlantılıdır. Çünkü oyun, bireylerin hayatında özellikle erken yaşlarda daha belirgin bir ihtiyaç olarak görülmektedir. Oyun; gerçek yaşamın bir parçası olmakla birlikte çocuğun fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temelini oluşturan en etkin öğrenme sürecidir (Yılmaz ve Erduran, 2016). Oyun sürecinde; çocuk hareket eder, düşünür, kurgular ve tüm bunları söz ve beden dili ile ortaya koyar. Çocuk oyun yoluyla; çevresini ve insanları tanır, deneyim kazanır, gücünü ve sınırlarını dener, insan ilişkilerini öğrenir, sosyal ilişkileri deneyimler, düşüncelerini, duygularını, çatışmalarını uygun yollarla ortaya koymayı ve ifade etmeyi öğrenir. Ayrıca oynadığı oyunlarda öğrendiği bilgileri pekiştirir. Yaşlıları ile birlikte olmanın keyfini yaşarken aynı zamanda yeni iletişim yollarını da keşfeder (Oktay, 2002). Ancak günümüzde geleneksel oyunlardan farklı özelliklere sahip olan bilgisayar oyunları popüler bir dinlenme ve eğlence aracı olmuştur (Liu ve Chang, 2016). Cesarone (1994) bilgisayar oyunlarının, çocukların bilgisayar okuryazarlığı bilgisi kazanabilmeleri için oldukça elverişli bir yol olduğunu ifade etmektedir. Aynı zamanda bilgisayar oyunlarının el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekler, hayal gücünü geliştirme, geometri, matematik, kimya ve fizikle ilgili üst düzey düşünebilme, nesnelere canlandırabilme ve uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlama gibi faydaları olduğunu belirtmektedir. Tüm bu yararlarının yanında literatürde bilgisayar oyunlarının, özellikle çocuk ve gençlerin gelişimleri üzerinde çeşitli olumsuz etkiler oluşturabileceği de belirtilmiştir. Dijital oyunların uzun zaman alması, özellikle zaman kontrolü sağlamada güçlük yaşayan küçük yaşlardaki bireyleri akademik, psikolojik, sosyolojik ve biyolojik açıdan olumsuz etkileyebilmektedir (Horzum, Güngören ve Kaymak, 2017).

Olumsuz etkiler arasında yer alan bağımlılık riskinin temeli, oyuncunun bilgisayar oyunu oynama ile elde ettiği hazzı sürekli kılmak için aşırı bir biçimde oyun oynamasıyla oluşmaktadır (Horzum ve diğerleri, 2008). Oyun, özellikle bağımlılığa dönüştüğünde olumsuz etki daha da artmaktadır (Horzum, 2011). Bağımlılık; ruhsal bir gereksinim duymaktan ya da fizyolojiyle ilgili bir gereksinim doğmasından (yoksunluk belirtisinin oluşması) dolayı madde kullanmaya bağımlı kalma durumudur (Köroğlu, 2015: 39). Bir başka tanımda ise bağımlılık; fizyolojik bir ihtiyaca yanıt vermeksizin bir maddenin tedavi amacı dışında, giderek artan oranlarda kullanmasıdır (Şahin, 2007: 5). Bu tanımlar dışında literatürde kimyasal bağımlılıklarla ilgili yapılan tanımlamalardan farklı olarak, bir maddenin vücuda alınmasını içermeyen davranışsal bağımlılıklar

arasındaki bilgisayar oyun bağımlılığı farklı tanımlamalara ihtiyaç duyan bir araştırma alanıdır (Speakman, Konijn, Roelofsma ve Griffiths, 2013). Bilgisayar oyun bağımlılığı spesifik bir tanım gerektiren bir alan olması nedeniyle son yıllarda araştırmacılar tarafından çeşitli tanımlamalar yapılmıştır.

Bilgisayar oyun bağımlılığı, bir oyuncunun zihninin sürekli olarak oyunla meşgul olması, uzun süre oyunla ilgilenmesi ve oyunu bırakamamasıdır (Horzum, 2011). Oyun oynayan bireylerin aile ve öğretmenleri, bireylerin zamanlarının çoğunu bilgisayar başında geçirmesinden ve ders çalışma konusunda isteksiz olmalarından dolayı rahatsız olmaktadır. Ancak bilgisayar oyunları çocukların ilgisini çekmekte ve sağlamış olduğu doyum ve motivasyon sayesinde de sürekli oynama isteği doğurmaktadır. Zamanının önemli bir kısmını oyunla geçiren bağımlı birey bir süre sonra oyun ve oyundaki karakterlerle kendini özdeşleştirebilir. Bu özdeşleşmenin ölüme kadar giden olumsuz etkileri olabilmektedir.

Bilgisayar oyun bağımlılığının, özellikle çocuk ve gençlerin gelişimleri üzerinde çeşitli riskler oluşturabileceği araştırmalarla desteklenmiştir (Koçak ve Köse, 2014; Bilgi, 2005; Kars, 2010; Burak, 2013; Madran ve Çakılcı, 2014; Çankaya ve Ergin, 2015; Demirli ve Aydın, 2017; Karaca, 2007; Koçak ve Köse, 2014; Brunborg, Mentzoni ve Frøyland, 2014; Çukurluöz, 2016; Taylan ve diğerleri, 2017; Gentile, Choo, Liau, Sim, Li, Fung ve Khoo, 2011; Torun, Akçay ve Çoklar, 2015; Taylan ve diğerleri, 2017). Bu araştırmalar sonucunda; bilgisayar oyun bağımlılığının çeşitli riskler taşıdığı ve bu nedenle üzerine çalışmalar yapılmasının önemli olduğu görülmüştür.

Literatürde bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalara da rastlanmaktadır (Koçak ve Köse, 2014; Karaca, 2017). Dolayısıyla bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasında ilişki olduğu söylenebilir. Bu durum aile ilişkilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını nasıl etkilediği sorusunu beraberinde getirmektedir.

Ailenin insan yaşamında vazgeçilmez bir yeri vardır. Çünkü bireyin ihtiyaçlarını karşılayabileceği en doğal ortam kendi ailesidir. Bireyin yaşamdan doyum alması, fonksiyonlarını etkili bir biçimde gerçekleştirmesi ve yaşadığı topluma uyum sağlaması önce aile çevresinde sağlanır (Nazlı, 2007). Sağlıklı anne baba ve çocuk bağı, çocuğun duygusal sağlığı için oldukça önemli olmakla beraber bu bağın oluşmasında anne baba ve çocuğun sosyal etkileşimi de büyük rol oynar. Anne ve babanın çocukla kurduğu

etkileşim çocuğun güven, inanç, emniyet, karşılıklı ilişki, mizah ve keyif duygularını yaşamasını sağlar. Bu etkileşimin eğlenceli bir biçimde sürdürülmesi anne baba ve çocuk arasında bağ oluşmasını ve bu bağın sonraki yıllarda kalıcı olmasını sağlar (Solter, 2018). Anne baba ve çocuk arasında oluşan bağ, ailenin işlevselliği açısından önem arz etmektedir.

Aile, işlevsel açıdan sağlıklı ve sağlıklı aile olmak üzere iki grupta incelenebilir (Dönmezer, 1999). İşlevsel olan aile sağlıklı, işlevsel olmayan aile ise sağlıklı olarak belirtilmektedir. Ailenin sağlıklı ya da sağlıklı olması, aile üyelerinin katılımsal, kişisel, sosyo-ekonomik özelliklerine, toplumda aileye sunulan desteğe ve aile içi ilişkilerin niteliği ve dinamik yapısı gibi çeşitli faktörlere bağlı olarak değişmektedir (Özgüven, 2001).

Satir (2001) sağlıklı aileyi; özdeğeri yüksek, iletişimi doğrudan, kuralları esnek, seçme hakkına dayanan ve toplumla ilişkileri açık aile olarak tanımlar. İşlevlerini bir bütünlük ve beraberlik içinde yerine getiremeyen aileler ise sağlıklı ailelerdir. Bu ailelerin temelinde, farklı ego ideallerine sahip olan, aralarında iyi bir iletişim, etkileşim kuramayan ve birbiri ile anlaşamayan eşler bulunmaktadır. Kişilerarası ilişki sorunları, rol ve güç çatışmalarının yoğun yaşandığı sağlıklı aileler, yaşadıkları problemleri ve çatışmaları tolere edememekte, aile üyelerinin yardım isteklerini reddetmekte ve yeni durumlara bağlı olarak rollerde ortaya çıkan değişimler konusunda yeterli esnekliğe sahip olamamaktadırlar (Ünal, 2009).

Bu bilgiler ışığında çocuğun anne baba veya bakımını üstlenen bireylerle kurduğu ilişki gelişim alanlarının sağlıklı olması üzerinde oldukça etkilidir. Çocuklar ebeveynleri ya da bakımlarını üstlenen bireylerle olumlu ilişkiler içinde bulunmaya gereksinim duyarlar. Bu gereksinimin karşılanmadığı durumda çocuklar özgüveni düşük, saldırgan ve bağımlı davranışlar sergileyebilmektedir (Kitahara, 1987).

Bireylerin yaşamında, aile veya arkadaş gibi önemli kişilerin eksikliğinin yaşandığı durumlarda, bireyler, bu ihtiyacı karşılamak adına çeşitli arayışlar içine girmektedirler. Kullanım özellikleri nedeniyle iletişim araçları ise bireylerin bu eksikliklerini tamamlamaya uygun araçlar olarak görülmektedir (Bayraktutan, 2005).

Ailelerin sağlıklı veya sağlıklı oluşu, bireyin geçmiş ve gelecek tüm yaşantısı üzerinde kalıcı etkiler oluşturabilmektedir. Bu nedenle bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkisi araştırılan aile faktörü oldukça önem arz etmektedir.

Literatürdeki bilgiler ışığında, bu araştırmada 4 ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi hedeflenmiştir.

### **Problem Cümlesi**

Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır? Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasında anlamlı bir ilişki ve bireylerin demografik özellikleri (cinsiyet, okul başarısı, anne baba çalışma durumu, anne baba birliktelik durumu, anne baba eğitim düzeyi ve anne baba tutumu) arasında anlamlı bir farklılık var mıdır?

### **1.2. Amaç**

Bu araştırmanın temel amacı, çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Yanı sıra çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin çeşitli demografik özelliklere göre farklılaşp farklılaşmadığının incelenmesi de araştırmanın amaçları arasında yer almaktadır.

Araştırmanın amacına uygun olarak aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

#### **1.2.1. Alt Amaçlar**

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri cinsiyete göre farklılaşmakta mıdır?

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri okul başarısına göre farklılaşmakta mıdır?

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri anne baba çalışma durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri anne baba birliktelik durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri anne baba eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri anne baba tutumuna göre farklılaşmakta mıdır?

Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Çocukların aile ilişkileri, bilgisayar oyun bağımlılıklarını yordamakta mıdır?

### **1.3. Önem**

Bilgisayar kullanımı günümüzde oldukça yaygındır. Bilgisayarlar, günlük yaşantımızda çeşitli kolaylıklar sağlamakla birlikte bilgi akışını da hızlandırmaktadır. Ancak bilgisayar kullanımı bilgiyi edinmek dışında da birçok alanda kullanılmaktadır. Günümüzde hemen hemen birçok evde bilgisayar bulunmakta ve erken yaşlardan itibaren bireyler bilgisayar kullanımı ile karşılaşmaktadırlar. Türkiye İstatistik Kurumu (2018) tarafından bireylerin bilgisayar kullanma oranlarının araştırıldığı çalışma sonucuna göre; 16-74 yaş aralığındaki bireylerde bilgisayar kullanım oranının %59,6 olduğu bulunmuştur.

Bilgisayarların oyun ve eğlence alanında kullanılması ile birlikte kullanım sıklıkları da artmaktadır. Özellikle oyun amaçlı artan kullanım sıklığı bilgisayar oyun bağımlılığı riskini de arttırmaktadır. Bu durum bireylerin aile, okul, iş ve sosyal yaşamları üzerinde olumsuz etkiler oluşturabilmektedir. Bireyin yetiştiği ve toplumun en küçük yapı taşı olan aile ise bu etkinin en yoğun hissedildiği alanlardandır. Bu nedenle aile ilişkileri ve bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Ülkemizde bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar ve ulaşılabilen bilimsel makaleler oldukça sınırlı sayıdadır. Bu sebeple bilgisayar oyun bağımlılığı ülkemizde araştırma yapılması gereken alanlar arasında yer almaktadır. Ülkemizde bu alanda yapılan araştırmalara bakıldığında, ergenler üzerinde araştırmaların yoğunlaştığı görülmektedir. Bu nedenle bu araştırma çocuklar üzerinde gerçekleştirilmiştir. Çocuklar arasında hızla yaygınlaşan bir problem olması nedeniyle bu alanda çalışan uzmanlara bilgi vermesi hedeflenmektedir. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmalarda oldukça sınırlıdır. Yapılan araştırmanın ailelere, eğitimcilere, ruh sağlığı alanında çalışan uzmanlara ve araştırmacılara bilgi ve destek vermesi hedeflenmektedir. Bu araştırmadan elde edilen bulgular bilgisayar oyun bağımlılığına yönelik önleyici rehberlik hizmetleri ve doğru müdahale yöntemlerinin belirlenmesi açısından katkı sağlayabilir.

### **1.4. Varsayımlar**

Çalışma grubunda yer alan öğrencilerin bilgisayar oyunları konusunda bilgileri olduğu varsayılmaktadır.

Araştırmaya katılan örneklem grubunun, uygulanan ölçeklere istekli bir biçimde katıldıkları ve kendilere uygun cevapları verdikleri varsayılmıştır.

### **1.5. Sınırlılıklar**

Bu araştırma;

2018-2019 eğitim-öğretim yılında, İstanbul ili Üsküdar ilçesinde bulunan ilkokul 4. ve ortaokul 5. sınıfa devam etmekte olan öğrencilerden toplanacak verilerle sınırlıdır.

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ve çocuklar için aile ilişkileri ölçeklerinin ölçtüğü niteliklerle sınırlıdır.

Araştırmacı tarafından hazırlanan ve öğrencilerin demografik bilgilerini içeren kişisel bilgi formunun sunduğu verilerle sınırlıdır.

### **1.6. Tanımlar**

**Oyun:** Oyun; gerçek yaşamın bir parçası olup, bir amaca yönelik olma durumunun değişmesiyle birlikte çocuğun tercih ederek katıldığı ve fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temelini oluşturan en etkili bir öğrenme sürecidir (Yılmaz ve Erduran, 2016).

**Bağımlılık:** Ruhsal bir gereksinim duymaktan ya da fizyolojiyle ilgili bir gereksinim doğmasından (yoksunluk belirtisinin oluşması) dolayı madde kullanmaya bağımlı kalma durumudur (Köroğlu, 2015: 39). Bağımlılık fizyolojik bir ihtiyaca yanıt vermeksizin bir maddenin tedavi amacı dışında, giderek artan oranlarda kullanmasıdır (Şahin, 2007: 5).

**Bilgisayar Oyun Bağımlılığı:** Bir oyuncunun zihninin sürekli olarak oyunla meşgul olması, uzun süre oyunla ilgilenmesi ve oyunu bırakamaması olarak tanımlanmıştır (Horzum, 2011).

**Aile:** Aile ilişkilerine, evlilik ve kan bağına dayalı, toplumu oluşturan en küçük birim ve iletişim grubudur (Köknel, 1993).

## İKİNCİ BÖLÜM

### İLGİLİ LİTERATÜR

Bu bölümde, öncelikle bilgisayar oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerine ilişkin kuramsal bilgilere yer verilmiştir. Daha sonra bilgisayar oyun bağımlılığı ve aile ilişkileri ile ilgili araştırmalara değinilmiştir.

#### 2.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

##### 2.1.1. Oyun

Oyun kavramı günümüzde birçok bilim dalı tarafından araştırılmakla birlikte, oyunun tarihinin insanlığın geçmişi kadar eski olduğu varsayılmaktadır. Bu nedenle geçmişten günümüze farklı tanımlamalar yapılmış olan bir kavramdır. Örneğin; Spencer, oyunu; insanda bulunan gizli enerjinin ortaya çıkması, ünlü Alman filozof K. Groos gelişmiş ve zekaya sahip olan canlılarda yaşamın sonraki yılları için gereken davranışların taklit yoluyla geliştirilmesi olarak tanımlamışlardır (Oktay, 2002: 254).

Oyun kavramı, yetişkinler tarafından çocuğun zaman geçirmesini sağlayan amaçsız bir uğraş olarak değerlendirilirken, Montaigne; yüzyıllar önce “oyun çocuk için yalnızca oyun değil onlar için en ciddi uğraştır” diye ifade etmiştir (Yörükoğlu, 1980: 46). Kıran’da (2011: 13) benzer bir ifadeyle; “oyun, çocuklar için hayatın tümünü ifade eden bir kavram bir iş, bir görev iken yetişkinler için eğlence ya da boş zaman değerlendirme biçimidir” diye tanımlamıştır. Yetişkin ve çocuk için farklı anlamları olmasına rağmen oyun, her yaştan insanın dâhil olduğu bir etkinliktir.

Dilimizde “oyun ” kelimesi, belirlenmiş kuralları olan, kabiliyet ve zekâ geliştirici iyi zaman geçirmeyi sağlayan eğlence” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2018). Başal’a (2007: 245) göre “oyun, kendiliğinden ortaya çıkan, hedefi olmayan ve mutluluk getiren serbest bir etkinliktir”. Yavuzer (2001) tarafından ise oyun; sonucu düşünülmeden ve eğlenmek amacı ile yapılan hareketler olarak tanımlanmakta ve oyunun çocuğun gelişiminde çok önemli bir etkiye sahip olduğu ve bulunduğu çevreyi keşfetmesini sağladığı belirtilmektedir. Bu tanımlar dışında literatürde, oyuna ilişkin birçok tanıma rastlamak mümkündür.

Oyun kavramı evrensel olmakla birlikte; oyunların ortaya çıkmasında, kültür, cinsiyet, yaş, iklim gibi birçok faktör yer almaktadır. Oyunların ortaya çıkış biçimi gibi içeriği de insanın gelişimine paralel olarak farklılaşmaktadır. Nitekim başlangıçta tek başına oyun



oynayan çocuk zaman içerisinde diğerleri ile birlikte ve kurallı oyunlar oynamaya başlamaktadır. Diğer taraftan oyunun şekli ve içeriği de zaman içerisinde değişime uğramaktadır. Bu bağlamda çocuk yalnızca büyüklerinden öğrendiği oyunları tekrar etmemekte, oyunları kendi oluşturduğu deneyimlerle yeniden yaratmaktadır (Yavuzer, 2001).

Buraya kadar yapılan tanımlardan anlaşılacağı üzere, oyun çocuk gelişimine yönelik olumlu katkı sağlamaktadır. Oyun, çocuğu bilişsel, psikolojik, duygusal, sosyal ve fiziksel açıdan beslemekte, aynı zamanda da eğlenceli ve keyifli zaman geçirmesini sağlamaktadır.

### **2.1.2. Oyunun Çocuğun Gelişimindeki Faydaları**

Erken çocukluk döneminde, çocuğun gelişimi açısından önemli katkıları olan oyunlar, çocuğun çevresi ile sosyal ilişkiler kurmasına, kendini ifade etmesine, diğerleri ile paylaşımda bulunmasına olanak tanır. Oyunlar aynı zamanda çocuğun bilişsel, duygusal ve fiziksel açıdan gelişmesini de sağlamaktadır. Karar verme ve oyunda karşılaştığı problemleri çözme becerisi ile çocuğun zihinsel açıdan gelişmesini sağlayan oyunlar, fiziksel aktivitelerle de çocuğun biyolojik açıdan gelişimini desteklemektedir (Horzum, 2011). Diğer taraftan, çocuk oyun sayesinde kendini tanımaktadır. Oyun, çocuğun istek ve ihtiyaçlarının anlaşılmasında önemli bir araç olmakla birlikte, günlük yaşamında karşılaştığı uyaranların oluşturmuş olduğu gerilimin de ortadan kalkmasını ve enerjisini uygun bir yolla ortaya koyabilmesini sağlamaktadır. Görüldüğü gibi oyunun, çocuğun gerçek yaşamıyla hayal dünyası arasında bir köprü görevi gördüğünden söz edilmektedir (Yavuzer, 2001). Başka bir deyişle çocuk oyunda hareket eder, düşünür, kurgular ve tüm bunları söz ve beden dili ile ortaya koyar. Çocuk oyun yoluyla; çevresini ve insanları tanır, deneyim kazanır, gücünü ve sınırlarını dener, insan ilişkilerini öğrenir, sosyal ilişkileri deneyimler, düşüncelerini uygun yollarla ortaya koymayı öğrenir, yaşadığı duyguları, çatışmaları uygun yollarla ifade eder ve oynadığı oyunlarda öğrendiği bilgileri pekiştirir. Yaşatları ile birlikte olmanın keyfini yaşarken aynı zamanda yeni iletişim yollarını da keşfeder (Oktay, 2002). Benzer bir ifadeyle fiziksel hareketin etkisi ile beden gelişimi sağlanır. Beden gelişimi ile de çocuğun yapabildikleri artar ve güven duygusu gelişir. Oyunun, çocuğun zihinsel gelişimine katkısı ile birlikte çocuk daha fazla bilgi edinir, dili kullanma becerisi artar, dikkatini toplar, bir amaca yönelir, karar verir ve farklı çözüm yollarını dener. Bunlara ek olarak

iyi-kötü, doğru-yanlış, haklı-haksız gibi birçok ahlaki ve toplumsal kuralları çocuk oyun aracılığıyla deneyimler (Saygılı, 2006).

Öte yandan oyun esnasında birey pek çok farklı toplumsal rolü belirli bir çerçeve içerisinde değiştirme fırsatı yakalar bu fırsat sayesinde birey birçok farklı rolü deneyimler. Örneğin; farklı meslekleri, anne, baba, küçük çocuk, abi, abla gibi ailedeki farklı rol ve cinsiyetleri oyunla tecrübe eder (Kaya, 2013). Buna dayalı olarak oyunun, sosyal ilişkileri anlamayı ve kendi deneyimleriyle öğrenmeyi sağladığından bahsedilmektedir (Arslan, Kırık, Karaman ve Çetinkaya, 2015).

Sigmund Freud ve onu izleyen ruh sağlığı çalışanları da oyunun çocuğun kişilik gelişiminde ve çocuğun tanınmasında önemli bir araç olduğunu vurgulamışlardır. Çocuğun, oynadığı oyunlar sayesinde duyuları keskinleşir, yetenek ve becerileri gelişir. Oyun, çocuğun gelişiminde, kişilik kazanmasında ve ruh sağlığında, sevgiden sonra gelen en önemli ikinci ruhsal besin olarak belirtilmektedir (Yörükoğlu, 1980). Özetle oyun, çocuğun gelişimi için temel bir ihtiyaçtır. Bu ihtiyacın doyurulması çocuğun çok yönlü ve sağlıklı gelişmesini sağlamaktadır.

Oyun, çocuk için bir ihtiyaç olmakla birlikte bu ihtiyacın giderilmesi için gereken ortam ve koşullar zaman içerisinde değişikliğe uğramıştır. Geçmişte genellikle açık oyun alanlarında ve sokaklarda akranlarla birlikte oynanan oyunlar gerçek birer etkinlik iken, günümüzde daha çok kapalı ortamlarda, evlerde ya da internet kafelerde bilgisayar üzerinden oynanan sanal etkinlikler haline dönüşmüştür (Horzum, 2011). Günümüzde iletişim ve eğlence araçlarının değişmesi ve gelişmesi sonucunda geleneksel çocuk oyunları nitelik değiştirmiş ve tercih edilmez bir duruma gelmiştir. Sanal ortamda farklı türlerde geliştirilen bilgisayar oyunları, hareketsiz bir yaşamla birlikte geleneksel oyunlardan uzaklaşılmasına neden olmuştur (Arslan, Yücel ve Güllü, 2010). Geleneksel oyunlardan farklı özelliklere sahip olan bilgisayar oyunları ve internetin sınırsız, etkileşimli ve anonim yapısından dolayı çevrimiçi oyunlar, popüler bir dinlence ve eğlence aracı olmuştur (Liu ve Chang, 2016).

### **2.1.3. Bilgisayar Oyunları**

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte kullanılan ürünler, insan yaşamını kolaylaştırmakta aynı zamanda da insan yaşamının vazgeçilmez bir unsuru haline gelmektedir. Teknolojik cihazlar arasında bilgisayarın önemli bir yeri bulunmaktadır. Bilgisayarlar; oyun, eğlence, eğitim, boş zamanı değerlendirme ve paylaşım sağlama gibi günlük

yaşamın her alanında yer almaktadır. Farklı kullanım alanları arasında en çok eğlence ve boş zamanları değerlendirme yer aldığı gözlenmektedir (Horzum ve diğerleri, 2008). Farklı kullanım alanlarına sahip bilgisayar ve internet kullanımı giderek yaygınlaşmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) (2013) tarafından yapılan hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması sonuçlarına göre; 16-74 yaş grubundaki bireylerde bilgisayar ve internet kullanım oranları sırasıyla %49,9 ve %48,9 olarak tespit edilmiştir. Bilgisayar ve internet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki erkeklerde %60,2 ve %59,3, kadınlarda %39,8 ve %38,7 olarak bulunmuştur. Bilgisayar ve internet kullanım oranlarının en yüksek olduğu yaş grubu 16-24'tür. Bilgisayar ve internet kullanımı tüm yaş gruplarında erkeklerde daha yüksektir. TÜİK (2015) tarafından yapılan aynı araştırmada, bilgisayar ve internet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki bireylerde sırasıyla %54,8 ve %55,9 olarak tespit edilmiştir. Bu oranlar erkeklerde %64 ve %65,8 iken, kadınlarda %45,6 ve %46,1 olarak bulunmuştur. Yapılan araştırmanın ulaştığı diğer sonuçlarda; Türkiye genelinde internet erişim imkânına sahip hanelerin oranının %69,5 olduğu ve Türkiye'deki hanelerin %96,8'inde cep telefonu veya akıllı telefon bulunduğu ortaya çıkmıştır. TÜİK (2018) farklı yıllarda yaptığı aynı araştırmanın sonuçlarına göre ise; 16-74 yaş grubundaki bireylerde bilgisayar ve internet kullanım oranları sırasıyla %59,6 ve %72,9 olduğu bulunmuştur. Bilgisayar ve internet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki erkeklerde %68,6 ve %80,4, kadınlarda ise %50,6 ve %65,5 olarak tespit edilmiştir. Araştırmanın ulaştığı bir başka sonuç ise; Türkiye genelinde internet erişim imkânına sahip hanelerin oranının %83,8 olmasıdır. Özetle TÜİK tarafından yapılan araştırma sonuçlarına göre eğlence ve boş zaman etkinliği olarak genellikle tercih edilen bilgisayar, akıllı telefon, tablet ve benzeri teknolojik araçların kullanımı dünyada ve ülkemizde giderek artmaktadır. Sanal ortamlardaki eğlence; genelde bilgisayar, internet ve oyunları birlikte kapsamaktadır bu nedenle birbirlerinden ayırt edebilmek oldukça güçtür. Boş zamanı değerlendirme ve eğlence için sanal ortamlarda oyun oynamak küçükten büyüğe birçok bireyin tercihi haline gelmiştir. Yetişkinler çalıştıkları ortamlarda verdikleri aralarda, ergen ve çocuklar okullarda ders aralarında bilgisayar oyunları oynayabilmekte ve diğer zamanlarda da oynayacakları oyunların planlamasını yapmaktadırlar (Horzum ve diğerleri, 2008).

Bilgisayar ve internet, sınırsız bilgi, iletişim aktarımı ile pek çok bireyin yaşamının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Bu bağlamda bilgisayar oyunları, internet

aracılığı ile oynanan ve çok geniş kitlelere hitap edebilen popüler bir medya aracı olarak değerlendirilebilir. Farklı yaş gruplarından bireylerin, stres atmak, boş zamanı değerlendirmek ve eğlence amacı ile oynadığı bilgisayar oyunları, çok sayıda insanın sanal dünyada etkileşime girmesini sağlamaktadır (İnal ve Kiraz, 2008). Buna dayalı olarak bilgisayar oyunlarının donanım ve yazılım özellikleri göz önünde bulundurulduğunda bilgisayar oyunları; kural ve amaçları olan, bilgisayar yazılımları ile bağlantının sağlandığı ve monitör, fare, klavye ya da joystick gibi arabirimlerin kullanıldığı sistemlerin tamamı” olarak tanımlanabilir (Günay, 2011: 6). Benzer bir başka ifadeyle “dijital oyunlar bir donanım vasıtasıyla (bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu, tablet vb.) oynanan oyunlar” olarak tanımlanabilir (Kaya, 2013: 24).

Diğer taraftan bilgisayarların, ev ve iş yerlerinde sıklıkla kullanılması, sistem özelliklerinin yüksek olması ve genel olarak oyunların bu platforma uygun olarak üretilmesi, bu araçların oyun oynamak için daha fazla tercih edilmesine neden olmuştur. Ayrıca internete erişimin sağlanması ile dünya genelinde çevrimiçi oyun sektörü ön plana çıkmıştır. Bilgisayarlardan oynanan çevrimiçi oyunların ulaşılabilirliğinin arttırmasıyla da oyunların daha fazla bireyi odağına aldığı ileri sürülmektedir. Özellikle çocuk ve gençlerin dikkatini çeken bilgisayar oyunlarının, çocuk ve genç nüfusun fazla olduğu ülkemizi, oyun sektörü açısından önemli bir pazar haline getirdiğinden bahsedilmektedir (Taylan ve diğerleri, 2017).

Dijital oyunlar dünya genelinde 1 milyar insan tarafından oynanırken, Türkiye’de 20 milyon insan tarafından oynanmaktadır. Günümüzde giderek büyüyen dijital oyun sektörü ile bireyler erken yaşlarda karşılaşmaktadırlar (5-6 yaş). Dünya üzerinde 70 milyar dolarlık bir paya sahip olan bu sektör Türkiye’de ise yaklaşık 150-200 milyon dolarlık bir paya sahiptir. Ülkemizde 20 binden fazla internet kafe bulunmakta ve buralarda da en çok bilgisayar oyunları oynanmaktadır. Dijital oyunlar, dijital ekonomi piyasasında sürekli olarak artmaktadır. Türkiye Dijital Oyun Federasyonu (TÜDOF) verilerine göre dijital oyun sektörü krizlerden en az etkilenen sektörler arasında yer almaktadır (Dinç, 2012). Son yıllarda internette oynanan oyun çeşitleri giderek artmaktadır. Oyunların türleri arasında bireysel, grup, çevrimiçi grup oyunları yer almaktadır (Karaca, 2007). Aynı zamanda bilgisayar ağları vasıtasıyla oynanan çevrimiçi oyunlar, metin tabanlı basit oyunlardan kompleks, grafikli ve birçok oyuncunun eş zamanlı oynadığı sanal ortamlarda oynanan oyunlar olarak farklılaşmaktadır (Liu ve Chang, 2016).

#### **2.1.4. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi**

Günümüzde toplumun farklı kesimlerinden pek çok kullanıcının eğlence, bilgiye ulaşma, alışveriş yapma gibi amaçlarla kullandığı bilgisayarlar, ilk olarak İkinci Dünya Savaşı yıllarında ortaya çıkmıştır. Başlangıçta bilgisayarlar, akademik alanda ve bazı ticari kuruluşlarda kullanılmıştır. 80'li yıllara gelindiğinde masaüstü bilgisayarların artması ve fiyatlarının düşmesiyle birlikte birçok ev ve işyerinde kullanımı yaygınlaşmıştır (Yılmaz, 2010).

Türk insanı bilgisayar oyunları ile batı dünyasından daha geç tanışmıştır. Ancak kısa zamanda benzer kullanım seviyesine ulaşmıştır. Türkiye'nin dijital oyunlarla tanışması renkli televizyonlar, video oynatıcıları ve benzer aletlerin 1980'li yılların başında ülkeye girmesi ile birlikte olmuştur. Ancak bu teknolojinin pahalı olması yalnızca küçük bir grup tarafından erişilebilir olmasına sebep olmuştur. Ayrıca o dönemde ülkedeki siyasi ortam, televizyon yayınının siyah-beyaz ve tek bir devlet kanalından sınırlı saatlerde sunulması, eğlence alternatiflerinin kısıtlı olması gibi nedenlerle dijital oyunların sunduğu fantastik evren kullanıcıların hızla dikkatini çekmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005).

Bilgisayar ve video oyunlarında oyun ekran aracılığı ile görüntülenmekte ve veri girişi klavye, joystick aracılığıyla sağlanmaktadır. Bu nedenle bilgisayar ve video oyunları zaman zaman aynı anlamı ifade eden terimler olarak kullanılmaktadır (Kirriemuir, 2002). Buna göre bilgisayar ve internet aracılığı ile oynanan oyunların temelini, video oyunlarına dayandığı kabul edilebilir. 1990'lı yılların başında yaygınlaşan video oyunlarının yerini 2000'lerde bilgisayar oyunları almıştır. Günümüzde ise kullanımı her geçen gün artan bilgisayar oyunları hızlı bir biçimde yaygınlaşmaktadır (Torun, Akçay ve Çoklar, 2015).

#### **2.1.5. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğun Gelişimine Etkisi**

Son yıllarda bireylerin yaşam tarzı üzerinde önemli etkiye sahip olan teknoloji; iletişimi kolaylaştıran önemli etmenlerden birisidir. Teknolojinin sağladığı dijital ortam yaşamın bütün alanlarında hızla yaygınlaşmaktadır. Dijital ortamın sağlamış olduğu iletişim sayesinde bireyler ulusal ve uluslararası pek çok fırsatla karşılaşmaktadır. Günümüzde bireyler; bilgisayar, telefon, tablet internet kullanımının yaygınlaşması ile ulaşılmak istenen bilgiye çok kısa sürede erişebilmekte, edinilen bilgiyi depolayabilmekte ve paylaşabilmektedir. Ancak özellikle çocukların dijital oyunlarda paylaştıkları kişisel

bilgi, fotoğraf ve videolar fiziksel, ahlaki, zihinsel tehlikeleri de beraberinde getirmektedir. Örneğin; dijital ortamda ve dijital oyunlarda çok sayıda etkileşim içerisinde bulunan çocuklar, etik olarak uygun olmayan mesajlarla karşılaşmakta ve çatışma kültürü içerisinde kalmaktadırlar. Aynı zamanda oyun ortamlarının kontrolsüz olması çocuklara zarar verebilmektedir. Bunun yanında kontrol sağlanmış eğitim içerikleri ile karşılaşmaları ise çocukların zihinsel gelişimine oldukça yarar sağlamaktadır (Çakmak, 2016).

Oyunun bir araya getirme özelliği bulunmaktadır. Şöyle ki oyun oynayan bireyler farklı şekillerde ve farklı kesimlerden bir araya gelen bireylerden oluşmaktadırlar. Park alanlarında, sokaklarda da farklı bireyler birbirleri ile temas etmektedirler ancak bu gruplar dijital oyun ortamlarına göre daha küçük gruplardır. Dijital oyunlarda ise; dünyanın farklı yerlerinden pek çok farklı kültürel özellikteki çok sayıda birey bir araya gelebilmektedir. Özellikle çevrimiçi ve çok oyunculu çevrimiçi oyunlar bu bir araya getirme özelliğinin en üst seviyeye ulaştığı ortamlar haline gelmiştir (Kaya, 2013).

Literatürde, bilgisayar oyunlarının, çocuğun gelişimine olan olumlu etkilerinden bahsedilmektedir. Cesarone (1994) bilgisayar oyunlarının, çocukların bilgisayar okuryazarlığı bilgisi kazanabilmeleri için oldukça elverişli bir yol olduğundan söz etmektedir. Aynı zamanda bilgisayar oyunlarının el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekler, hayal gücünü geliştirme, geometri, matematik, kimya ve fizikle ilgili üst düzey düşünebilme, nesnelere canlandırabilme ve uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlama gibi faydalarını belirtmektedir.

Bilgisayar oyunlarından eğitimin farklı alanlarında yararlanılmaktadır. Öğrenciler, klasik yöntemler yerine, derslerde eğitsel amaçlı bilgisayar oyunlarının kullanımını tercih etmektedirler. Örneğin; yabancı dil öğreniminin zorunlu olacak düzeyde gerekli olduğu günümüzde, ortaöğretime devam eden öğrenciler bilgisayar oyunlarının, yabancı kelime öğrenimine ve iletişimlerine katkı sağladığını belirtmişlerdir. Bilgisayar oyunun içeriklerinden yararlanarak yabancı dil öğrenen birey, dilin gerektirdiği bilgi ve becerileri daha pratik ve eğlenceli biçimde kazanabilmektedir. Bilgisayar oyunlarını üreten firmalar da oyunların bireylerin dikkat, algı, hafıza gibi zihinsel süreçleri üzerindeki olumlu etkisi nedeniyle, eğlence amacı dışında eğitim sektörü için de kullanılabilir türde oyunlar üretmeye başlamışlardır. Örneğin, Nintendo (2008) firması oyun esnasında düşünme, anımsama, analiz etme, hesaplama ve tanımlama gibi beynin farklı fonksiyonlarını geliştirebileceğimiz Big Brain Academy isimli yeni

tasarladığı oyunu tanıtmıştır (Ceylaner ve Yelken, 2017). Bu görüşü destekleyen bir araştırmada Kim, Kim, Shim, Im ve Shon (2013) tarafından yapılmıştır. Araştırmada oyunlarla ilişkilendirilmiş dil kursunun oyuncuların konuşma ve yazma becerilerini geliştirdiği ortaya konulmuştur. Bu bilgilerden hareketle bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanımının, öğrencilerin dersle ilgili dikkatini toplamalarını sağladığı ve motivasyonlarını arttırdığı belirtilmektedir (Bakar, Tüzün ve Çağiltay, 2008).

Demiray'a (2003) göre, bilgisayar öğrencilerin bilgi düzeylerinin artmasını sağlamakta, ilgi ve yeteneklerinin de gelişmesine katkı sunmaktadır. Bireylere sunmuş olduğu birbirinden farklı ve ekonomik olanaklar aracılığı ile günlük yaşamın rutininden uzaklaşıp eğlenceli zaman geçirmelerini sağlayabilmektedir. Ek olarak öğrencilerin, etkileşime girdiği gruplarda birbirlerini tanımaları, anlamaları ve ilişkilerini geliştirmelerine olanak sağladığı ifade edilmektedir (Akt., Bilgi, 2005). İnternet kullanımının artmasıyla birlikte ortaya çıkan online bilgisayar oyunları, bireylerin, sanal dünyada pek çok farklı kültürden kişi ile oluşturmuş oldukları sanal karakterler ile kendilerini ifade etmelerini sağlamaktadır. Sanal ortamın oluşturmuş olduğu bu imkân çocuk ve gençlerin kişiliklerini ortaya koyabilmelerine ve aynı zamanda kişilik yapılarını geliştirmelerine fırsat yaratmaktadır (Günay, 2011). Bilgisayar ve internet kullanımının, bireyin kendini tanıma ve kimliğini oluşturma sürecinde faydalı olduğu psikologlar tarafından belirtilmiştir. Bilgisayar ve internetin sunmuş olduğu sanal ortamda, özellikle de özgüveni düşük ve çekingen ergenler kendilerini tanıma, farklı davranış şekillerini deneyerek öğrenme ve değişik kültürleri tanıma olanağı bulurlar (Döner, 2011). Bunlara ek olarak özellikle ergenler oyun dünyasında yakın ilişkiler geliştirmeyi gerçek dünyada yüz yüze iletişimde yakın ilişkiler geliştirmekten daha kolay bulmaktadır. Bu nedenle interaktif oyun dünyası gerçek kişilerarası problemlerle bir baş etme yolu sağlayabilir. Aynı zamanda geliştirilmiş oyun becerileri ergenlerin diğer oyuncular arasında saygınlık kazanmalarına ve kendilerini gerçekleştirmelerine fırsat tanıyabilir (Li ve Wang, 2013).

Yapılan bazı araştırmalar, çocuğun gelişimine uygun bilgisayar oyunlarının doğru yöntemlerle birleştirilmesi sonucunda, çocukların zihinsel süreçlerinde; öğrenme ile ilgili zihinsel fonksiyonlarını geliştirebilme, dikkatini uzun süre toplayabilme, stres durumlarında soğukkanlı kalabilme, zamanı yönetebilme ve görsel algının gelişebilmesi gibi olumlu etkiler oluşturabileceğini aktarmaktadır. Örneğin; hiperaktivite problemi yaşayan çocukların bekleme ve sabretme gibi davranışlar geliştirmelerinde bilgisayar

oyunları kullanılmaktadır (Tarhan, 2007). Benzer şekilde astım ve diyabet hastası olan çocukların kendi bakımlarını yapabilmeleri için gereken yetenekleri geliştirebilmeleri adına oluşturulmuş bilgisayar oyunları bulunmaktadır. Buna göre çocukları motive eden ve çok fazla pratik yapma imkânı sunan bilgisayar oyunlarının oldukça iyi öğretim araçları olduğu ileri sürülmektedir (Burak, 2013). Bu görüşü destekleyen bir araştırmada Hong ve Liu (2003) tarafından yapılmıştır. Seçilen bir oyun için acemi ve uzman olarak grupladıkları ortaokul öğrencilerinin oyun süreçleri gözlemlenmiştir. Uzman oyuncu grubundaki bireylerin daha fazla stratejik düşünme yollarını kullandıkları, acemi gruptakilerin ise deneme-yanılma yoluna daha fazla başvurdukları sonucuna ulaşmışlardır.

Tüm bu yararlarının yanında literatürde bilgisayar oyunlarının, özellikle çocuk ve gençlerin gelişimleri üzerinde çeşitli olumsuz etkiler oluşturabileceği de belirtilmiştir. Dijital oyunların uzun zaman alması, özellikle zaman kontrolü sağlamada güçlük yaşayan küçük yaşlardaki bireyleri akademik, psikolojik, sosyolojik ve biyolojik açıdan olumsuz etkileyebilmektedir (Horzum, Güngören ve Kaymak, 2017). Gerçek hayatta arkadaşlarıyla, bir arada doğrudan fiziksel ve duygusal iletişim içinde olan çocuklar, içinde buldukları kültürü tanıma olanağı bulurlar ayrıca üretkenlikleri de gelişir. Ancak bilgisayar oyunlarında ve dijital ortamda ise bireyler çaba sarf etmeden pek çok bilgiye ulaşabilmekte ve yeni sanal arkadaş gruplarına dahil olabilmektedir. Tüm bunların sonucu olarak da bireyler bunları kısa zamanda tüketmekte ve bununla birlikte doyum sağlamayan, aceleci ve sıkılgan birer yetişkin haline dönüşmektedirler (Kaya ve Moduk, 2016).

Kıran'da (2011) günümüzde teknolojik gelişmelerin etkisi ile oyunun içeriğinin değiştiğinden ve bilgisayar çocuğu olarak nitelendirilebilecek çocukların bilgisayar oyunlarında yararsız boş saatler geçirmesiyle birlikte streslerinin arttığından ve pasifleştiklerinden bahsetmektedir. Öte yandan Young (1996) geniş bir araştırma olanağı sağlamasına rağmen internette geçirilen uzun ve işlevsiz zamanların akademik başarıyı olumsuz yönde etkilediğini bildirmiştir. Ayrıca bilgisayar başında geçirilen uzun saatler fiziksel problemlere de sebep olabilmektedir. Fiziksel hareketi sınırlayan teknoloji kullanımının Amerika'daki çocukların %25'inin aşırı kilolu veya obez olmalarında rol oynadığı düşünülmektedir. Obezite ile bilgisayar kullanımı arasında henüz yeterince bulgu olmamasına rağmen, günde 5 saat ve daha uzun süre televizyon izleme arasında ilişki bulunmaktadır. Bu nedenle bilgisayar oyunlarının da obezite



riskini arttırabileceği öngörülmektedir. Yapılan araştırmalar, bilgisayar oyuncularının birden fazla fiziksel risk ile karşılaşabileceklerini ortaya koymaktadır (Çakır, 2013).

Bilgisayar oyunu oynamanın çeşitli riskleri olmasıyla birlikte bu riskler, bilgisayar oyunu oynama ile elde edilen hazzı sürekli kılmak için aşırı bir biçimde oyun oynama durumuna geldiğinde, bağımlılığın temeli oluşmaktadır (Horzum ve diğerleri, 2008). Oyun, özellikle bağımlılığa dönüştüğünde olumsuz etki daha da artmaktadır (Horzum, 2011). Bununla birlikte internetin ve bilgisayarların bilgiye ulaşma kolaylığı sağlaması dışında eğlence amaçlı kullanılması da bağımlılık riskini arttırmaktadır (Kıran, 2011). Son yıllarda yapılan araştırmalarda, bilgisayar oyunu oynayan çocukların, oynadıkları oyunların, davranışlarına ve beyin fonksiyonlara olumsuz etki edebileceği ve bağımlılık yaratabileceğinden bahsedilmektedir (Burak, 2013).

Bu bilgiler ışığında, bilgisayar oyunu oynamanın yararlı ya da zararlı olma durumu bireyler üzerinde oluşturduğu etkiyle belirlenmektedir. Bu etkiler arasında yer alan bağımlılık riski, bilgisayar oyun bağımlılığı adına önem arz etmektedir.

#### **2.1.6. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı**

Bağımlılık kelimesi Türk Dil Kurumu (TDK) Sözlüğü'nde "bağımlı olma ve tabiiyet" olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2018). Bir başka tanımda ise bağımlılık; fizyolojik bir ihtiyaca yanıt vermeksizin bir maddenin tedavi amacı dışında, giderek artan oranlarda kullanılması şeklinde tanımlanmıştır (Şahin, 2007: 5).

Bağımlılık, uzun bir dönem fiziksel ve ruhsal bağımlılık olarak ikiye ayrılmıştır. Fiziksel bağımlılık; biyolojik olarak maddeye duyulan ihtiyaç, ruhsal bağımlılık ise; bireyin kişilik özellikleri ve duygu durumu nedeniyle ihtiyaçlarını gidermek amacıyla maddeye yönelmesi olarak tanımlanmıştır. Ancak günümüzde kişide hem ruhsal hem fiziksel bağımlılığın bir arada görülmesinden dolayı bu iki tanım birbirinden ayrı değerlendirilmemektedir (Ögel, 2001: 51).

DSM IV'de bağımlılık tanı kriterleri:

1. Maddenin kullanımının doyum sağlamak için giderek artması
2. Madde kullanımının eksikliğinde fiziksel ve ruhsal yoksunluk belirtilerinin ortaya çıkması
3. Madde kullanımının kontrol ve denetiminin azalması
4. Maddeye ulaşmak, kullanmak veya bırakmak için çok fazla zaman harcanması

5. Madde kullanımından dolayı sosyal, mesleki ve kişisel etkinliklerin azalması ya da tamamen bırakılması
6. Maddenin kullanımı nedeniyle meydana gelen fiziksel ya da ruhsal problemlere karşın kullanımın devam etmesi, şeklinde sıralanmıştır (Şakiroğlu ve Akyol, 2018: 34-35).

Ancak kimyasal bağımlılıklarla ilgili yapılan tanımlamalardan farklı olarak, bir maddenin vücuda alınmasını içermeyen davranışsal bağımlılıklar arasındaki bilgisayar oyun bağımlılığı farklı tanımlamalara ihtiyaç duyan bir araştırma alanıdır (Speakman ve diğerleri, 2013).

Johnson (2012) oyun bağımlılığının bir döngüsü olduğundan bahsetmektedir. Başlangıçta beğenme/hoşlanma ile başlayan bu döngü tercih/normal kullanım, alışkanlık, takıntılı/obsesif ve patolojik kullanım/bağımlılık haline dönüşebilmektedir. Bilgisayar oyunu oynamak, kişi için önceleri beğenme/hoşlanma ile başlayıp, zamanla bir tercih ya da alışkanlık haline gelebilmektedir. Aynı şekilde alışkanlıkla devam eden süreç ayrılan zamanın artması ile takıntılı/obsesif kullanım sonraki aşamada ise patolojik kullanım/bağımlılık oluşturabilmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı boyutu bu döngünün en olumsuz kısmını belirtmektedir.

Horzum (2011) bilgisayar oyun bağımlılığını; oyuncunun bir oyunu devamlı bir şekilde düşünmesi, sürekli oyunla ilgilenmesi ve oyunu bırakamaması olarak tanımlamıştır. Oyun oynayan bireylerin aile ve öğretmenleri, bireylerin zamanlarının çoğunu bilgisayar başında geçirmesinden ve ders çalışma konusunda isteksiz olmalarından dolayı rahatsız olmaktadır. Ancak bilgisayar oyunları çocukların ilgisini çekmekte ve sağlamış olduğu doyum ve motivasyon sayesinde de sürekli oynama isteği doğurmaktadır. Zamanının önemli bir kısmını oyunla geçiren bağımlı birey bir süre sonra oyun ve oyundaki karakterlerle kendini özdeşleştirebilir. Bu özdeşleştirmenin ölüme kadar giden olumsuz etkileri olabilmektedir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda yapılan ilk çalışmalarda, bağımlılık kavramı, aşırı şekilde oynama ile açıklanan klinik bir tabloyu çağrıştırmaktadır. Buna göre bilgisayar oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı ve patolojik kumar oynama gibi davranış bağımlılıkları arasında ele alınmaktadır (Horzum ve diğerleri, 2008). Çünkü çevrimiçi oyun bağımlılığı ile çevrimiçi kumar bağımlılığı gibi aktiviteler arasında giderek artan bir yaklaşma vardır (Torres-Rodriguez, Griffiths ve Carbanell, 2017).

Bu nedenle oyun bağımlılığını belirlemek için 2003 yılına kadar DSM'de yer alan patolojik kumar oynama ölçütleri kullanılmıştır (Horzum ve diğerleri, 2008).

İlk olarak Griffiths (2008) oyun bağımlılığı ile ilgili özelliklerden yola çıkarak altı tane ölçüt belirlemiştir. Bu ölçütler:

1. Dikkati çekme (Salience): Oyun oynamanın kişinin hayatında önemli yer oluşturması ve duygu, düşünce ve davranışlarına hâkim olması
2. Duygu değişikliği (Mood Modification): Bireylerin internet ya da oyun kullanımları sonucunda kendilerinde gerçekleştiğini bildirdikleri öznel deneyimleri ifade etmektedir ve bir tür başa çıkma stratejisi olarak görülebilir. Kişinin bilgisayar başına geçtiğinde, bir uyarılma ya da tersi olarak sakinleşme, uyuşma gibi duygu durumlarını yaşaması
3. Tolerans (Tolerance): Oyun oynama süresinin doyum sağlamak amacıyla giderek artması
4. Yoksunluk belirtileri (Withdrawal symptoms): Oyun oynama azaldığında ya da ortadan kalktığında meydana gelen fiziksel ve/veya duygusal olarak hoş gitmeyen belirtiler
5. Çatışma (Conflict): Uzun süreli oyun oynamaktan dolayı bireyin kendi içinde ve/veya çevresindeki kişilerle ya da başka aktivitelerle (iş, okul vb) yaşadığı çatışma durumları
6. Tekrarlama (Relapse): Oyun ve internet kullanımının erken dönemlerdeki davranışsal örüntülerine tekrarlayan geri dönüşler ve tipik davranış örüntüsü olarak aşırı internet kullanımının kontrol ya da kaçınma dönemlerinden sonra hızla eski haline dönmesi

Bilgisayar oyun bağımlılığının, günümüzde özellikle çocuk ve ergenlerde, artış göstermesiyle birlikte taşıdığı riskler de göz önünde bulundurulduğunda bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda spesifik bir tanımlama yapılma ihtiyacı doğmuştur. Bu nedenle internette oyun oynama bozukluğuna, Amerikan Psikoloji Derneği (APA) tarafından geliştirilen mayıs 2013'te yayımlanan zihin bozukluklarının diagnostik ve istatistik manuelinin beşinci baskısının (DSM-5) üçüncü araştırma ekinde olan gelişmekte olan ölçüm ve modeller kısmında yer verilmiştir. İnternette oyun oynama bozukluğu, ilk kez DSM-5 de tanımlanmış ve günde 8-10, haftada 30 saate kadar ulaşan kullanımla

birlikte, bireyin uzun süre susuz, aç ve uykusuz kalması şeklinde açıklanmıştır (Şakirođlu ve Akyol, 2018 ).

DSM V’de tanımlanan online oyun bağımlılığı tanı kriterleri:

1. Bireyin zihninin sürekli bir biçimde internet oyunları ile meşgul olması
2. Yoksunluk belirtileri
3. İnternet oyunlarında geçirilen zamanın giderek artması
4. İnternet oyun kullanımını konusunda kontrolün azalması
5. Aşırı internet kullanımı nedeniyle karşılaşmış olduğu psiko-sosyal sorunlara karşın kullanıma devam etmesi
6. İnternet oyun kullanımı dışında, eskiden sahip olunan ilgi alanları ve hobilerin azalması ya da kaybedilmesi
7. İnternet oyununun olumsuz duygu durumundan kurtulmak veya kaçınmak için kullanılması
8. İnternet oyunlarında geçirilen süre hakkında aile üyelerine, uzmanlara veya diğer kişilere yanlış bilgi verilmesi/ yalan söylenmesi
9. Karşılaşmış olduğu önemli ilişki, iş, eğitim veya kariyer fırsatlarını, internet oyunlarının kullanımı nedeniyle tehlikeye atması veya kaybetmesi şeklinde sıralanmıştır (Pontes ve Griffiths, 2016).

Young (1999) teknoloji bağımlılığının oluşturabileceği fiziksel risklerin diğer bağımlılıklara göre (madde, alkolizm vb.) daha az araştırıldığını belirtmekle birlikte önemli riskler taşıdığını da aktarmıştır. Teknoloji bağımlısı olan bireyler hafta 40-80 saat arasında bilgisayar kullanabilmektedir. Tek bir oturumda 20 saate kadar uzayan kullanımlar öncelikle bireylerin uyku düzenlerinde bozulmalara neden olmaktadır. Uyku düzensizlikleri ile birlikte çökkünlük, akademik ve günlük yaşam işlevlerinde bozulma yaşanabilmektedir. Yanı sıra bağımlılık sisteminin olumsuz etkilenmesi de kişileri hastalıklara açık hale getirmektedir. Uzun süreli bilgisayar kullanımı sonucundaki fiziksel hareket kısıtlılığı, karpal tünel sendromu, bel, sırt ve göz problemleri gibi fiziksel riskler ortaya çıkmaktadır.

Horzum’da (2011) bilgisayar oyun bağımlılığının oluşturabileceği olumsuz etkilerden bahsetmiştir. Biyolojik açıdan; fiziksel aktivitenin sınırlanmasından dolayı el, omuz ve

omurga görünümünde problemler, psikomotor becerilerde gerilik, kilo problemi, çeşitli göz problemleri, baş ağrısı, hiperaktivite, çocukların erken olgunlaşması, göz kuruluğu, uyku problemleri, halsizlik, sürekli yorgunluk ve kişisel temizliği aksatmaktan kaynaklanan problemler olarak sıralanmıştır. Psikolojik açıdan ise; kaygı artışı, takıntılı davranışlar, saldırganlık, hissizleşme, antisosyal davranış eğilimi, kişilik yapısında farklılaşma, bağımsız düşünce kaybı, isteksizlik, bıkkınlık, gerçek hayattan uzaklaşma, gerçek ve sanalı karıştırma gibi problemler sıralanmıştır. Yanı sıra; okul sorumluluklarını aksatma ve okul başarısızlığı, öğrenme güçlükleri, oyunda geçirilen zaman konusunda yalan söyleme ve insanlarla iletişimin bozulması diğer problemler olarak belirtilmiştir.

Literatürde bilgisayar oyun bağımlılığının yarattığı riskler araştırmalarla desteklenmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığının yaşam kalitesini azaltabileceği (Koçak ve Köse, 2014), saldırgan davranışlara yöneltebileceği (Bilgi, 2005; Kars, 2010; Burak, 2013; Madran ve Çakılcı, 2014; Çankaya ve Ergin, 2015), düşük benlik saygısına yol açabileceği (Demirli ve Aydın, 2017), akademik başarıyı düşürebileceği (Karaca, 2007; Koçak ve Köse, 2014; Brunborg ve diğerleri, 2016; Taylan ve diğerleri, 2017), sosyal izolasyon ve sosyal becerilerde gecikmeye sebep olabileceği (Gentile ve diğerleri, 2011; Torun ve diğerleri, 2015) ve oyun karakterleri ile özdeşleşmeye yol açabileceği (Taylan ve diğerleri, 2017) ve aile ilişkilerinde problemler yaşatabileceği (Koçak ve Köse, 2014; Karaca, 2017) belirtilmiştir. Özetle; bilgisayar oyun bağımlılığının son yıllarda artış göstermesi, bireylerin yaşamlarını kısa ve uzun vadede etkilemesi ve ölüme kadar giden riskleri olması nedeniyle araştırmacıların dikkatini çekmiştir. Özellikle çocuk ve gençler üzerinde yapılan araştırmalarda bilgisayar oyun bağımlılığının kişinin gelişimi üzerinde çeşitli olumsuz etkiler oluşturabileceği görülmüştür.

## **2.2. Aile İlişkileri**

Aile toplumdaki en temel sosyal yapıdır. Geçmişten günümüze tüm topluluklarda bireyler yaşamlarını bu yapı içerisinde sürdürmüşlerdir. Temelinde cinsel ilişkinin olduğu toplumun en temel birimi olan bu sosyal grubun niteliği ve işlevi yer aldığı toplumun kültürü tarafından şekillenir (Özguven, 2001). Karşılıklı bir etkileşimle toplumların şekillenmesinde de aile önemli rol oynar.

Aile olgusu toplum ve insanı arařtıran tm bilimler iin bir arařtırma konusu olmuřtur. Tarihte ailenin nasıl oluřtuėu konusunda  aıklama yapılmıřtır. Buna gre, aile kavramı ilk olarak aile yapısına gre aıklanmıřtır. Geniř aile, yasalar erevesinde ve biyolojik olarak birbirine baėlı bir grup bireyden oluřmaktadır. ekirdek aile ise, geniř aileden daha sınırlı sayıda bireyden oluřmakta ve aynı evi paylařmaları ile aıklanmaktadır. İkinici aıklamada ailenin grevlerine odaklanılmıř ve aile en az bir yetiřkin ye ile bir veya daha fazla yeden oluřan, aynı zamanda ortak ihtiyaların giderimi, beslenme ve geliřimin saėlanması iin birlikte hareket eden psikososyal grup olarak tanımlanmıřtır. nc aıklamada ise transaksiyonel srece nem verilerek aile kavramı aıklanmıř ve aile, yakın kiřilerden oluřan, grup kimliėi olan, kuvvetli baė ve duygularla birbirine baėlı, paylařtıėı bir gemiř ve geleceėi olan birim olarak tanımlanmıřtır (Fitzpatrick ve Wambolt, 1990: 425).

Aile, yetiřkin ve ocukların oluřturduėu bir insan kmesidir. Her kme belirli bir ama iin bir araya gelen ve iřbirliėi yapan ikiden ok insan topluluėu olarak tanımlanır (Yrkoėlu, 1980: 95). Diėer bir tanımda aile; yasal, toplumsal ve ekonomik bir kurum olup aynı atı altında yařayan, ekonomik paylařımı olan, evlilik ve kan baėı ile birbirine baėlı, farklı rollerle birbirini etkileyen bireylerden oluřan sosyal bir yapı olarak tanımlanmaktadır (zgven, 2001: 1). Aile; evlilik ve kan baėına dayanan toplumun en kk birimidir (TDK, 2018). Trk Medeni Kanununda ise aile; dar anlamda, sadece eřlerden oluřan bir aile birliėi, geniř anlamda, anne, baba ve ocukların oluřturduėu bir yapıyı, en geniř anlamda ise, bir ev bařkanının ynetiminde aynı atı altında aile halinde birlikte yařayan kimselerden oluřmuř bulunan insan topluluėu, biiminde ifade edilmiřtir (Akıntrk ve Ateř, 2017).

Aile, yařamak iin bir bařkasının bakımına ihtiya duyan insan yavrusunun sosyalleřmesini saėlayan ilk ortamdır. Bireye duygusal destek saėlayarak kendine ve diėer bireylere gvenmesini, sevgi duymasını, kimlik kazanmasını, kiřilik ve sosyal beceriler geliřtirmesini ve toplumsallařmasını saėlar. Aile bireyin beslenme, bakım, korunma gibi temel fiziksel ihtiyaları ve eėitim, kltrel deėerleri kazanma gibi sosyal ihtiyalarını karřılar. Ruhsal aıdan sevgi ihtiyacını, duygusal geliřimini, sosyal biliř geliřimini, saėlıklı zekâ geliřimi srdrmesini ve kapasitesini geliřtirmesini saėlar. Bunların yanı sıra bireylere refah bir yařam iin gereken kořulları oluřturarak aile yelerine rahat bir yařam olanaėı sunar. Cinsel iliřkileri dzenleme, reme, ekonomik

paylaşım ve kültürel değerlerin aktarılmasıyla da toplumsal düzene katkı sunar (Ünal, 2009).

En önemli toplumsal birim olan aile, çocuğu gelecekteki yaşamın sorumluluklarına hazırlayan ve çocuğa sayısız deneyimler kazandıran ideal bir ortamdır (Salk, 1998). Bu ortam içinde üyelerin geçmişteki kadar keskin olmayan rol ve görev dağılımları vardır. Görevleri bakımından değerlendirildiğinde aile; eşlerin duygusal ve cinsel gereksinimlerini karşılayan yasal birlik, ortak amaç, çıkar, inanç ve kuralları olan insan kümesi ve çocukların beslenip bakıldığı ve eğitildiği bir ortamdır. Yetişkinlerin duygusal ve cinsel gereksinimleri aile dışında bir miktar karşılanabilir. Ancak çocuk yetiştirme görevi en iyi aile içinde gerçekleştirilebilir. Bu bakımdan aile en etkili eğitim kurumu olarak çalışmaktadır (Yörükoğlu, 1980). Yavuzer (2002) ailenin en temel eğitimsel işlevlerinden birinin toplumun kültürel değerlerinin kuşaktan kuşağa aktarılması olduğunu ve çocuğun sosyalleşmesinde ailenin büyük öneme sahip olduğunu belirtmiştir. Bu açıdan değerlendirildiğinde aile, çocuğun yaşamında ilk sosyal deneyimleri kazandığı yerdir. Çocukluk dönemi başkalarını taklit etmenin en üst noktada olduğu evre olması nedeniyle özellikle okulöncesi dönemde çocuğun sosyalleşmesinde en etkili faktör ailedir. Anne, baba ve ailedeki diğer bireylerin çocukla etkileşimi çocuğun ailedeki yerini belirler. Ailedeki bireylerin çocuğa karşı yöneltmiş oldukları tutum ve davranışlar da çocuğun ilk yaşantılarının oluşmasında oldukça etkilidir.

### **2.2.1. Anne- Baba Tutumları**

Çocukluktaki, anne baba ve çocuk arasındaki ilk yaşantıların etkisi psikanalitik kuramla birlikte uzmanlar tarafından daha fazla çalışılmaya başlanmıştır (Eryavuz, 2006). Psikanalitik kuramın kurucusu Freud ve diğer analistlerde ilk gelişim dönemlerine oldukça fazla önem atfetmişlerdir. Çocukluğun erken dönemleri bireylerin hayatında oldukça önemli bir etkiye sahip olmakla birlikte, bireylerin erken dönemlerini geçirdikleri aile ortamı ve aile ilişkileri bireylerin gelecekteki yaşantılarını da farklı yönleriyle etkileyebilmektedir. Çocuğun duygusal gelişimini belirleyen en önemli unsurlardan birisi anne baba ve çocuk arasındaki iletişimidir (Kasatura, 2002). Bunun yanı sıra çocuklar tutumlarının çoğuna anne ve babasının tutumlarını taklit ederek sahip olurlar (Kağıtçıbaşı, 2008). Şöyle ki anne ve babanın tutumu, gelişmekte olan çocuğa model oluşturur, kişiliğini etkiler ve model aldığı benzer tutumları sergilemesine neden olur (Yavuzer, 2001). Bu bilgiler, çocuğun duygusal gelişiminin sağlıklı olabilmesi için

ilk olarak anne ve babanın kendi davranış tutumları üzerinde farkındalık kazanmaları gerektiğini ortaya koymaktadır (Kasatura, 2002).

Aile ilişkilerini, anne ve baba açısından araştıran uzmanlar anne babaların çocuklarını yetiştirirken izledikleri yöntemin; anne babanın kişiliği, tutumları ve davranış nitelikleri olmak üzere 3 temel ögeye dayandığını belirtmektedirler. Çocuğa karşı olan tutum ve davranışları da buna göre şekillenmektedir. Ancak çocuğun kişisel özellikleri ve şartları, sağlığı, fiziksel yapısı, zekâsı, tepkileri de anne baba tutumları üzerinde etkili olmakta ve bunlara bağlı olarak anne babanın çocuğa karşı sergilediği tutumlar da farklılaşmaktadır (Özgüven, 2001). Ayrıca anne ve babaların çocuklarına sağlıklı tutumlar sergilemeleri eşlerin birbirleri ile olan iletişimine, kendi çocukluk deneyimlerine, çocuk sahibi olma zamanlarına ve ailenin sosyo-ekonomik koşullarına bağlıdır (Yavuzer, 2001).

Anne ve baba tutumları Yavuzer (2001) tarafından 6 ana başlık altında sınıflanmıştır:

1. **Baskıcı ve otoriter tutum:** Anne ve baba, çocuk üzerinde katı bir disiplin uygular. Çocuğun kendine olan güvenini ortadan kaldıran, kişiliğini hiçe sayan bir tutumdur. Aşırı baskının olduğu bu tutumda bireyler zorlanarak ya da sevgisiz bırakılarak denetlenir. Anne babanın biri ya da her ikisinin baskısı altında büyüyen çocuk, sessiz, nazik, dürüst ve dikkatli olmasına karşın, küskün, silik, çekingen, aşırı hassas ve diğer insanlardan kolay etkilenen bir yapıya sahip olabilir.
2. **Gevşek tutum (çocuk merkezli aile):** Çocuk, ailede inisiyatif sahibi tek kişidir ve diğer aile bireyleri çocuk eksenli hareket ederler. Bu tutum nedeniyle aşırı şımartılan çocuklar her ihtiyaçlarının karşılanacağı ve isteklerinin buyruk niteliği taşıdığı beklentisini geliştirirler.
3. **Dengesiz ve kararsız tutum:** Çocuğa yönelik, anne ve baba arasındaki görüş ayrılıkları ya da anne ve babanın çocuğa karşı değişken davranışları nedeniyle, dengesiz ve tutarsız davranılmasıdır. Bu tutum çocukta bazı iç çatışmaların, huzursuzlukların ve bununla birlikte dengesiz ve tutarsız bir yapının oluşmasına sebep olabilir.
4. **Koruyucu tutum:** Anne ve babanın çocuğu olması gerekenden fazla koruması, aşırı kontrol etmesi ve özen göstermesidir. Bu tutum nedeniyle çocuk, diğer insanlara aşırı bağımlı ve güvensiz olabilir.



5. **İlgisiz ve kayıtsız tutum:** Anne ve babanın çocuğu yalnız bıraktığı ve görmezden geldiği tutumdur. Anne baba ve çocuk arasında iletişim kopuklukları gözlenen bu tutumda çocuk da saldırgan davranışlar gelişebilir.
6. **Güven verici, destekleyici ve hoşgörölü tutum:** Anne ve babanın çocuklarına karşı hoşgörölü ve destekleyici olduđu, aynı zamanda bazı kısıtlamalar dışında, isteklerini diledikleri şekilde yapabilmelerine fırsat tanıyan tutumdur. Evde sınırların belirli, anne ve babanın hoşgörüsünün normal bir düzeyde olduđu ortamda büyüyen çocuk, girişimci, özgüven sahibi, kendi kararlarını alan ve kararlarının sorumluluđunu üstlenebilen bir birey olmayı öğrenir.

Anne ve baba tutumları, çocuđun ruhsal ve fiziksel sađlığı üzerinde oldukça etkilidir. Araştırmalar anne ve babanın çocukla açık ve ilgili ilişkisinin, çocuđun benlik imajı, yetenekleri hatta sađlığı üzerinde bile uzun vadede olumlu etkiler yaratacađını göstermektedir. Amerikan Psikosomatik Topluluđu tarafından düzenlenen toplantıda Linda Russek ve Gary Schwartz isimli psikologlar tarafından sunulan bir çalışmada, yirmili yaşlarda olup Harvard üniversitesine devam eden 87 öğrenciden ebeveynlerinin ne kadar ilgili ve destekleyici olduđu konusunda yazılı bir değerlendirme almışlardır. Alınan bu değerlendirmede anne ve babasını daha sevecen olarak tanımlamış olanların otuz beş yıl geçtikten sonra aile geçmişı, yaş ve sigara içme gibi ana risk faktörlerinden bağımsız olarak, kalp rahatsızlığı ve hipertansiyon gibi ciddi hastalıklara orta yaşlarda daha az yakalandıkları tespit edilmiştir. Üniversiteye devam ederken ebeveynini adaletsiz olarak tanımlamış katılımcılar ise, ellili yaşlara geldiklerinde en ciddi fiziksel rahatsızlıkları yaşayan bireyler olmuşlardır (Akt., Shapiro, 1999).

### **2.2.2. Aile işlevleri, Sađlıklı/Fonksiyonel Olan ve Sađlıksız/Fonksiyonel Olmayan Ailenin Özellikleri**

Toplumun en küçük yapıtaşı olduđu varsayılan ailenin, insan yaşamında vazgeçilmez bir yeri vardır. Çünkü bireyin ihtiyaçlarını karşılayabileceđi en dođal ortam kendi ailesidir. Bireyin yaşamdan doyum alması, fonksiyonlarını etkili bir biçimde gerçekleştirilmesi ve yaşadığı topluma uyum sađlaması önce aile çevresinde sađlanır (Nazlı, 2007). Çocukların yetiştirilmesi, toplumun kültürünü öğrenerek toplumsallaşması ve toplumla bütünleşmesini sađlayan ailenin, evrensel olarak kabul gören dört işlevi özetle şöyledir:

1. Aileyi oluşturan en az bir çift arasında, toplumun kabul ettiği seks ilişkisini gerçekleştirmek ve neslin üretilmesini sağlamak.
2. Erkek ve kadını aile birliği içerisinde bir araya getiren ikinci işlev, ekonomik işbirliğidir. Bu faktör yalnızca eşleri birbirine bağlamakla kalmaz aile birliğinin dolayısıyla toplumun devamını ve neslin bakılıp, büyütülmesi amaçlar.
3. Ailenin üçüncü temel işlevi, neslin sıcak ve sevgi dolu bir ortam içinde büyütülmesidir.
4. Ailenin bir diğer işlevi ise, yetişmekte olan bireyin sosyalleşmesi ve kültürlenmesidir. Kültürel mirasın çocuklara aktarılmasında ve kazandırılmasında en etkili olan birim ailedir (Özgüven, 2001).

Aile, yetişkin ve çocukların etkileşimde buldukları ve aynı zamanda birbirlerini etkiledikleri sosyal bir yapıdır. Aile etkileşim üzerine kurulu bir sistem olmasından dolayı bir yönün işlevini yerine getirmemesi sistemin tüm yönlerini etkiler. Bu durumda aileyi anlamak için anne, baba ya da çocukları ayrı ayrı incelemek yeterli olmaz; çünkü aile, parçaların bir araya gelmesinden farklı bir bütündür (Onur, 2004). Bütünün, sistemin parçalarından daha büyük olduğu varsayımını temel alan sistem kuramına dayalı olarak, Epstein, Bishop ve Baldwin tarafından 1982 yılında geliştirilen McMaster modeli, aile üyelerinin duygusal ve fiziksel refahı üzerinde en fazla etkiye sahip olan, araştırmaya dayalı olarak seçilen, aile işlevlerinin boyutlarına odaklanır. Ailenin sağlıklı işlev görebilmesi için;

1. Temel görev alanlarına (ailenin gıda, para temini, barınma konularını nasıl ele aldığı),
2. Gelişimsel görev alanlarına (aile içinde zamanla gerçekleşen değişikliklerden – ilk doğum, son çocuğun evden ayrılışı gibi- doğabilecek problemleri nasıl ele aldığı) ve
3. Riskli/tehlikeli görev alanlarına (hastalık, kaza, gelir kaybı, iş değişikliği gibi durumlardan kaynaklanan krizleri nasıl ele aldığı) odaklanır. Bir ailenin bu üç görev alanıyla başa çıkmakta güçlük çekmesi, özellikle klinik olarak önemli problemler geliştirme eğiliminin olduğunu göstermektedir (Goldenberg ve Goldenberg, 2012).

McMaster modeline dayalı olarak geliştirilen McMaster değerlendirme ölçeğine göre aileler altı klinik ölçüt altında incelenmiştir. Bu ölçütler:

1. Aile içinde problemlerin çözümü (ailenin problem çözme yeterliliği),
2. Aile içi iletişim (sözlü ve sözsüz mesajların nasıl ve ne kadar iyi ifade edildiği, iletişimin açık/doğrudan veya kapalı/dolaylı olması),
3. Aile içinde rol dağılımı (ailede kimin hangi görevi üstlendiğinin açık olarak belirlenmesi, rol dağılımlarının uygunluğu ve aile üyelerinin sorumluluklarının takibi),
4. Duygusal katılım (aile üyelerinin birbirlerinin ilgi ve etkinliklerine gösterdikleri katılım ve değer),
5. Duygusal tepkisellik (aile bireylerinin birbirlerinin duygusal durumlarına uygun miktar ve şekilde karşılık verebilmeleri) ve
6. Davranış denetimidir (aile içinden ve dış dünyadan sosyal etkileşimi gerekli kılan ve aile üyelerinin psikolojik ve biyolojik ihtiyaçlarının giderilmesi ile ilgili olan tehlikeli durumları yönetme becerisi) (Epstein, Baldwin ve Bishop, 1983; Akt., Goldenberg ve Goldenberg, 2012 ).

Her ailenin kendine özgü içyapısı ve işlevleri vardır. Anne baba ve çocuklardan oluşan en küçük toplumsal kurum olan ailenin yasalarla saptanan görevlerinin yanında toplumun gelenekleri ile belirlenen pek çok işlevi bulunmaktadır (Yörükoğlu, 1980). Ailenin temel işlevleri arasında insan neslinin devamı, çocuğun yetişmesi, aile üyelerinin bakımı, gelişmesi, disiplinin sağlaması, sevgi ihtiyacının giderilmesi ve destekleyici bir çevre temin edilmesi sayılabilir. Ailenin diğer fonksiyonları, gelişme aşamasına, yerel koşullara, kültür ve ailenin yapısına da bağlı olarak ailenin kendi dışındaki ilişkilerle olan etkileşimiyle gerçekleşmektedir. Yaşam döngüsü, çocuk sahibi olma durumu, çocuk yetiştirme tutumu gibi faktörler de ailenin fonksiyonlarını etkileyen bazı unsurlardır (Kut, 1994).

Satir (2001) sağlıklı aileyi; özdeğeri yüksek, iletişimi doğrudan, açık, net, belirgin ve dürüst olan, kuralları esnek, insanca, uygun şartlara göre değişebilen, toplumsal bağı açık, ümit verici ve seçme hakkına dayanan aile olarak tanımlar. Kut'a (1994) göre sağlıklı aile; üyelerinin isteklerini karşılayabilen ve kişilerarası çatışmaları çözmeye yönelik çeşitli alternatifler geliştirebilen ailedir. Farklı durumlara kolay uyum sağlayan

bu ailelerde bireylerin başarıları aile içinde değerlendirilir ve aile üyelerinin sahip olduğu ortak hedefler sayesinde karşılıklı bir anlayış görülür. Ayrıca ailenin sağlıklı bir birliktelik içinde yaşamını devam ettirmesi üyelerin ve bir bütün olarak grubun fonksiyonlarını iyi bir biçimde yerine getirmesi ile sağlanır.

Sağlıklı ailelerde anne ve babalar; kendi çocuklukları ile çocuklarının çocukluklarını karıştırmayıp onlara kendilerine davranıldığı gibi davranmamak için bilinçli bir çaba gösterirler. Çocuklarına ilgi ve yetenekleri doğrultusunda olanaklar sunup rehberlik ederler. Çocuklarını dış dünyadaki tehlikeler konusunda bilgilendirir ve bunlarla baş etme konusunda gerekli yöntemleri öğretirler. Çocuklara vermiş oldukları görev ve sorumluluklar onların güven, güç ve girişimcilik kazanmalarına olanak sağlar. Açık ve tamamlayıcı bir iletişim kullanarak çocuklarına model olurlar. Aileyi ilgilendiren hususlarda çocukların gelişim düzeyleri dikkate alınarak bilgilendirme yapılır ve çocuklarında duygu ve düşünceleri dikkate alınır. Aile üyeleri, ailenin çıkarlarını göz önünde bulundurarak birbirlerine destek olurlar. Aile içinde yaşanabilecek çatışma durumlarında hakkaniyet gözetilerek, ikili anlaşmalar yoluyla giderilebileceği ilkesi benimsenir. Aile yapısında ve işleyişinde esneklik vardır. Görev ve sorumluluklar bütün üyelerin katılımı ile gerçekleştirilir. Ailenin birlikte yaşantısı dışında her bireyin kendine özgü uğraşları, değişik ortamları ve ilişkileri vardır. Aile üyeleri birbirlerinin sınırlarına müdahale etmezler. Kuşaklar arası oluşan farklı dünya görüşleri ve değişen tercihler konusunda birbirlerine saygılıdırlar. Sağlıklı ailede çocuklar; diğer aile üyelerinden farklı ve kendine özgü kişisel bir varlıkları olduğunu öğrenirler. Çocukların duyarlılıkları, sorumluluk üstlenmeleri, olayları değerlendirmeleri ve makul bir biçimde çalışabilme güçleri gelişmiştir. Yanı sıra kendilerini geliştirmeyi, sınırlarına eriştiğinde durmayı ve bu durumla mutlu olabilmeyi öğrenmişlerdir (Demirsar, 1985).

Frude (1991) göre sağlıklı aileler işlevlerini çok iyi yerine getirirler. Sağlıklı ailelerde bireyler, birbirleriyle olan iletişimlerinden memnundur ve psikolojik olarak sağlıklıdırlar. Aile üyeleri çok az sayıda çatışma yaşarlar, gelişimsel değişikliklere kolay ve başarılı biçimde uyum sağlarlar, problemlerle çok iyi baş edebilirler. Bu aileler sağlıklı, iyi işlevsel veya optimal olarak adlandırılır. Sağlıklı aileler de sorunlarla karşılaşır ancak karşılaştıkları kriz durumları karşısında hızlı bir biçimde kendilerini toparlayabilirler. Aile sistemlerinde çok az sayıda problem olur ve normal şartlarda fonksiyonlarını oldukça iyi yerine getirirler (Akt., Nazlı, 2007).

Ebert (1978), Stinnett ve Defain (1985), Watts, Trusty ve Lim (1996) sağlıklı ailenin fonksiyonlarını şöyle sıralamaktadırlar: Sağlıklı ailelerde; aile üyeleri birbirlerine karşı duygularını açık şekilde paylaşır, aile üyeleri diğer aile üyeleri tarafından anlaşıldığı duygusunu taşır, bireysel farklılıklar kabullenilir, aile üyeleri ilgi ve sevgiyle etkileşimde bulunur, aile işlevlerinin etkili bir biçimde gerçekleşmesi için işbirliği yapılır, problemler demokratik bir şekilde çözülür, aile içinde iyi iletişim kalıpları kurulur, takdir duyguları ifade edilir, birlikte zaman geçirilir ve yaşam için gerekli olan temel yiyecek, giyecek ve barınma ihtiyaçları temin edilir. Ayrıca sağlıklı ailelerde aile üyeleri ailedeki olaylarla ilgili olarak mizah yaparlar, birbirlerinin rahatı ve huzuru için çaba sarf ederler, kendi maneviyatlarından güç alırlar, aile problemlerini çözmeye çalışırken gerekli olan baş etme becerilerini ve aile hayatının temelini oluşturan bir değerler sistemini geliştirirler (Akt., Nystul, 1993).

Cüceloğlu'na (2016) göre aile ortamında anne baba ve çocuk birbirlerinin en önemli tanıkları olurlar. Sağlıklı ailelerde önemsenme/umursanma, kabul edilme, değer verilme, güvenilme, sevmeye, ilgiye ve saygıya değer olma gibi tanıklık boyutları yüksek ve işlevseldir.

İşlevlerini sağlıklı bir şekilde yerine getiremeyen ailelerin, aile içi iletişim ve etkileşimle ilgili yaşadıkları problemler aile bireylerinin tümünü olumsuz etkilemekte ve çocukların çevreleriyle iletişime geçme becerilerini de engellemektedir (Şenver Yıldırım, 2006). Bu durum sağlıksız bir aile ortamının oluşmasına neden olmaktadır.

Satir (2001: 4) sağlıksız aileyi; özdeğeri düşük, iletişimi dolaylı, belirsiz, dürüst olmayan, kuralları katı, zalim, tartışmasız ve uzun ömürlü olan, toplumla ilişkileri suçlayıcı, korkulu ve yatıştırıcı nitelikte olan aile olarak tanımlar. Sağlıksız aileler aile işlevlerini birlik ve beraberlik içinde gerçekleştiremeyen ailelerdir. Bu ailelerin temelinde, farklı ego ideallerine sahip olan, aralarında iyi bir iletişim, etkileşim kuramayan ve birbiri ile anlaşamayan eşler bulunmaktadır. Kişilerarası ilişki sorunları, rol ve güç çatışmalarının yoğun yaşandığı sağlıksız aileler, yaşadıkları problemleri ve çatışmaları tolere edememekte, aile üyelerinin yardım isteklerini reddetmekte ve yeni durumlara bağlı olarak rollerde ortaya çıkan değişimler konusunda yeterli esnekliğe sahip olamamaktadırlar (Ünal, 2009).

Sağlıksız aile türünde; kendi çıkarlarını ailenin ve diğer aile üyelerin çıkarlarından üstün tutan, diğer aile üyelerini kendi ihtiyaçları doğrultusunda kullanan en az bir aile üyesi

bulunmaktadır. Bu birey ailede genellikle anne ya da babadır ve bazen çocuklar bu durumun sorumluluğunu alırlar. Aynı zamanda çocuklukta geliştirilmemiş yeteneklerinin ve gerçekleşmemiş özelemlerinin tamamlanması için aile üyelerini kendilerine aşırı bağımlı hale getirecek şekilde eğitirler. Bu aileler çocuklarını, kendi bencil ve hasta gereksinimlerini karşılayacak şekilde eğitirken; korkutma, şımartma, suçlama, utandırma ve ayırma gibi yöntemler kullanırlar. Bu durum çocuğun kendini beceriksiz, çekingen, alıngan ve ürkek hissetmesine ve ruh sağlığının olumsuz etkilenmesine neden olmaktadır. Sağlıksız ailede çocuklar başkalarının onayına ihtiyaç duyan, insanlara güvenmeyen, zevk ve keyfine düşkün, bağımlı, suça yatkın, yaşamı anlamsız bulan, nefret duyan ve saldırgan davranışlarda bulunan bir yetişkin haline gelirler. Bu yapıdaki ailelerde üyeler sevgi dolu bir birliktelikleri olduğunu dile getirirler ancak birbirlerinden ayrılamayacak kadar iç içe geçmiş bireylerin ilişkileri sevgi ve bağlılık değil, korku ve nefret üzerine kurulmuştur. Ailede sorunlar doğrudan dile getirilmez ve aile üyeleri birbirlerine karşı içten pazarlıklılıdır. Aile üyeleri bir arada olmasına karşın aralarında duygusal bağ azalmış ve aile üyeleri birbirlerine karşı yabancılaşmıştır. Sağlıksız ailenin bireyleri bağımsızlaşmaya ihtiyaçları olduğunu bilirler ancak bu durumun getireceği olumsuzluklarla baş edemeyeceklerini düşünürler. Bu nedenle de birbirlerine yapışmış şekilde bağımlı kalmaya devam ederler (Demirsar, 1985).

Bu bilgiler ışığında; ailenin, sağlıklı veya sağlıksız oluşunun, çocuğun kısa ve uzun vadedeki yaşamı üzerinde oldukça etkili bir rolü olduğu söylenebilir. Sağlıklı aile ilişkileri içerisinde büyümek çeşitli riskler ve tehlikeler karşısında çocuklar için en önemli koruyucu faktör olacaktır.

### **2.2.3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Aile İlişkileri**

Sanayileşmenin gelişmesiyle birlikte teknolojideki gelişmeler aileye yansımıştır. Çocuklarımız yüzyıl hatta on yıl öncesinde olduğundan çok daha çarpıcı şekilde değişmekte olan bir dünyada yaşıyorlar. Bu değişimler içerisinde internetten ya da genetik mühendisliğinin sağladığı olanaklardan çok daha önemli olanı aile dediğimiz o en temel yapılardaki dönüşümlerdir (Pryor ve Rodgers, 2011). Sanayileşme ve kentleşme aile yapılarını değiştirerek ailelerin küçülmesine yol açmıştır. Bu kaçınılmaz değişim aile ilişkileri adına önemli sonuçlar doğurmuştur (Yörükoğlu, 1980). Şöyle ki sanayileşme, kentleşme ve teknolojinin gelişmesi toplum ve aile yapısının dönüşmesine, çekirdek aileve hatta tek ebeveynli aile yapılarının artmasına yol açmıştır (Yörükoğlu,

1980; Nazlı, 2007). Birçok sosyal bilimci günümüz çocuklarının problemlerinin, sosyal modellerde son kırk yıl içinde meydana gelen değişimlere bağlı olabileceğini belirtmektedir. Bu değişimler arasında boşanma oranlarında artış, anne ve babaların çocuklarıyla geçirdikleri zamanın azalması, teknolojinin yaygın ve olumsuz etkisi yer almaktadır (Shapiro, 1999). Bireylerin yaşamında, aile veya arkadaş gibi önemli kişilerin eksikliğinin yaşandığı durumlarda, bireyler, bu ihtiyacı karşılamak adına çeşitli arayışlar içine girmektedirler. Kullanım özellikleri nedeniyle iletişim araçları ise bireylerin bu eksikliklerini tamamlamaya uygun araçlar olarak görülmektedir (Bayraktutan, 2005).

Kut'a (1994) göre, boş zaman değerlendirmesinde ailenin önemli bir yeri bulunmaktadır. Anne ve baba, çocuğun boş zamanını değerlendirmek, çocuğu eğlendirmek ve bazen de bakımı, beslenmesi gibi ihtiyaçlarını karşılamak için teknolojiyi çocuğun yaşı ve gelişim düzeyine uygun olmayan bir biçimde çocuğa sunabilmektedir. Bu nedenle günümüz çocuklarını, artık tam bir cümle kurabilmelerinden çok önce bilgisayarların önünde görmek alışılmış bir durum haline gelmiştir (Shapiro, 1999). Ancak teknolojik aletlerin çocukları tarafından yoğun kullanılması (saatlerce bilgisayar başında kalma vb.) anne ve babaların son yıllarda dile getirmiş oldukları en önemli sorunlardan biri olmuştur. Bu durum aile bireylerinin birbirlerinden uzaklaşmasına ve ilişkilerinin zayıflamasına yol açmaktadır (Yıldırım, 2006). Bu görüşü destekleyen bir araştırmada aileler, çocuklarının bilgisayar oyunları ile erken yaşlarda karşılaştıklarını, çocuklarının bilgisayarla oynamasıyla ilgili endişelendiklerini belirtmişlerdir (Çakır, 2013).

Çocuğun anne baba veya bakımını üstlenen bireylerle kurduğu ilişki gelişim alanlarının sağlıklı olması üzerinde oldukça etkilidir. Çocuklar ebeveynleri ya da bakımlarını üstlenen bireylerle olumlu ilişkiler içinde bulunmaya gereksinim duyarlar. Bu gereksinimin karşılanmadığı durumda çocuklar özgüveni düşük, saldırgan ve bağımlı davranışlar sergileyebilmektedir (Kitahara, 1987). Bu nedenle aile ilişkileri ve anne baba tutumlarının kimyasal ve davranışsal bağımlılıklar üzerinde etkileri araştırmacılar tarafından giderek daha fazla çalışılmaya başlanmıştır. Günümüzde özellikle çocukların bilgisayar oyunlarında uzun süreler geçirmesi, bilgisayar oyun bağımlılığı riskiyle birlikte aile ilişkilerinde de çeşitli problemler yaşanmasına neden olabilmektedir. Dolayısıyla, aile ile ilgili problemler yaşanması da bağımlılıkla ilgili tanı kriterleri arasına girmiştir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde pek çok risk faktörü bulunmaktadır. Özellikle kişinin aile ortamı, öz saygısı ve sosyal etkileşimleri de bağımlılıkta önemli risk faktörleri olarak belirtilmiştir (Şakiroğlu ve Akyol, 2018). Son yıllarda yapılan araştırmalarda bağımlılık eğilimi ile anne baba tutumları arasında ilişki olduğu (Çakmen, 2004) ve bilgisayar ve oyun bağımlılığının aile ile iletişimde güçlükler yaşanmasına neden olduğu (Koçak ve Köse; 2014; Yiğit, 2017) tespit edilmiştir.

Özetle; aile ortamı çocuğun ileride nasıl bir yetişkin olacağı konusunda güçlü bir etkiye sahiptir. Sağlıksız aile ortamında yetişen ve aile üyeleri ile sağlıklı ilişkiler geliştiremeyen çocuklar, bilgisayar oyun bağımlılığı gibi risklere açık hale gelmektedirler.

### **2.3. İlgili Araştırmalar**

Bu bölümde, ilk olarak bilgisayar oyun bağımlılığı, daha sonra ise aile ilişkileri ile ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalara yer verilmiştir

#### **2.3.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlgili Araştırmalar**

Yurt içi ve yurt dışında yapılan birçok araştırmada, bilgisayar oyun bağımlılığının, farklı gelişim dönemlerindeki bireyler üzerinde çeşitli etkilere sahip olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca oyun oynama davranışı üzerinde etkisi olduğu düşünülen çeşitli değişkenler (örn; cinsiyet, oyuna ayrılan süre, anne baba etkileri vb.) hakkında da birçok araştırma mevcuttur. Bu bölümde oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar hakkında bilgiler verilecektir.

Anderson ve Dill (2000) şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile saldırgan davranışlar arasındaki ilişkiyi yaptıkları iki çalışma ile incelemişlerdir. Yaptıkları ilk çalışmada, gerçek hayatta oyuncular tarafından oynanan şiddet içeren bilgisayar oyunlarının saldırgan davranış ve suça yatkınlıkla pozitif ilişkili olduğunu tespit etmişlerdir. İkinci çalışmada ise, laboratuvar ortamında şiddet içeren bilgisayar oyununa maruz kalan katılımcıların saldırgan düşünce ve davranışlarında artış gözlemlenmiştir. Bu iki çalışmanın sonuçlarına göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının kısa vadede saldırgan düşünce ve davranışlara, uzun vadede ise kural ihlali ve suça yatkınlığa neden olduğu tespit edilmiştir.

Hong ve Liu (2003) seçilen bir oyun için acemi ve uzman olarak grupladıkları ortaokul öğrencilerinin oyun süreçlerini gözlemledikleri araştırmalarında, uzman oyuncu



grubundaki bireylerin daha fazla stratejik düşünme yollarını kullandıkları, acemi gruptakilerin ise deneme-yanılma yoluna daha fazla başvurdukları sonucuna ulaşmışlardır.

Funk, Buchman, Jenks, ve Bechtoldt (2003) şiddet içeren video oyunlarına kısa ve uzun süreli maruz kalma ile duyarsızlaşma arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmaya yaşları 5-12 arasında olan 66 çocuk katılmıştır. Duyarsızlaşma, empati ve şiddete karşı tutum alt boyutları açısından değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda; şiddet içeren bilgisayar oyunlarına uzun süre maruz kalma ile empati düzeyi arasında negatif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

Bilgi (2005) bilgisayar oyunu oynama durumları ile saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeyleri arasındaki ilişkiyi bir araştırma ile belirlemiştir. Araştırma ilköğretim 6. 7. ve 8. sınıfa devam eden 310 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; savaş, strateji ve macera türünde oyun oynayan bireylerin bilgisayar oyunu oynamayanlara göre antisosyal saldırganlık düzeylerinin arttığı ayrıca bilgisayar oyunu oynama süresi uzadıkça da antisosyal saldırganlığın arttığı görülmüştür. Oyun oynanan mekân dikkate alındığında ise; evde bilgisayar oynayan öğrencilerin saldırganlık bunalımının, internet kafede oynayanlardan daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005) üniversite öğrencileri ile bir araştırma yapmış ve bu araştırmada öğrencilerin bilgisayar kullanma, bilgisayar oyunu oynama ve oyun tercihleri ile çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiyi incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; en fazla tercih edilen oyun türleri strateji, yarış ve aksiyon/serüven olarak, oyun temaları ise serüven ve keşif olarak belirlenmiştir. Araştırmada öğrencilerin oyun oynama nedeninin stres atma olduğu ve erkeklerin kadınlardan daha fazla oyun oynadığı tespit edilmiştir. Araştırmanın ulaştığı bir başka sonuca göre ise; bilgisayar sahibi olan öğrencilerin olmayanlara göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

İnternet kullanımının, lise öğrencilerinin sosyal hayatlarındaki yerini ve etkilerini inceleyen bir çalışma da Karaca (2007) tarafından gerçekleştirilmiştir. 356 lise öğrencisi ile yürütülen çalışmada, interneti erkeklerin kadınlardan daha yoğun kullandıkları bulunmuştur. İnternet kullanıcılarının yaşamında, eğlence ve spor için ayrılan sürenin azalması (%28), sürenin verimli kullanılamaması (%23,5) ve aile içi ilişkilerde sorunlar olması (%21,9) internet kullanımının oluşturduğu etkiler arasında sıralanmıştır. Yani

sıra okul başarısının düşmesine ve sosyal aktivitelerin olumsuz etkilenmesine neden olduğu görülmüştür.

Mehroof ve Griffiths (2010) İngiltere’de üniversiteye devam eden 123 öğrenci ile yaptıkları araştırmada sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığı ile nörotizim, duyu arayışı, saldırganlık, durumluk ve sürekli kaygı arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki bulmuşlardır. Buna göre yukarıda belirtilen kişilik özelliklerinin (traits) çevrimiçi oyun bağımlılığı edinimi, gelişimi ve sürdürülmesinde etkili olabileceğini öne sürmüşlerdir.

Kars (2010) şiddet içeren oyunların saldırganlığa neden olup olmadığını incelediği araştırmada 9-11 yaş aralığında 184 tane 4 ve 5. sınıfa devam eden öğrenciden veri toplamış ve incelemiştir. Araştırma sonucunda; şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayan çocukların, saldırganlık bunalımı (saldırganlıktan duyulan rahatsızlık) bu içerikteki oyunları oynayan çocuklardan yüksek bulunmuş ve şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların antisosyal saldırganlık düzeylerinin, oynamayanlara göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ve yine erkeklerin kızlardan daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıkları ortaya konulmuştur.

Yılmaz (2010) tarafından bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelendiği araştırmada 416 6. ve 7. sınıf öğrencisinden veri toplamış ve incelemiştir. Araştırma sonucunda erkek öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu ve bilgisayar kullanım süresinin artmasının bağımlılık eğilimini arttırdığı bulunmuştur.

Erboy (2010) 4 ve 5. sınıfa devam eden 638 öğrenci ile yaptığı araştırmada oyun bağımlılığı ile okula yabancılaşma düzeyi, cinsiyet, öğrenim görülen sınıf, sosyoekonomik düzey, anne ve babanın eğitim düzeyi ve kişisel bilgisayarın bulunup bulunmaması arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonuçlarına göre; erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre, kişisel bilgisayarı olmayanların olanlara göre oyun bağımlılıklarının yüksek olduğu bulunmuştur. Sınıf düzeyi, anne baba eğitim durumu, sosyoekonomik düzey ve okula yabancılaşma düzeyi değişkenlerinin de oyun bağımlılığı ölçeğinin bazı alt boyutlarını yordadığı tespit edilmiştir.

Gentile ve diğerleri (2011) ilkökul ve ortaokulda öğrenim gören 3034 öğrenci ile iki yıllık boylamsal bir araştırma yürütmüşlerdir. Araştırmada patolojik oyun oynama ve internet bağımlılığının; yaygınlığı, süresi, risk faktörleri, önleyici faktörleri ile

bağımlılık geliştiren ve bağımlılıktan kurtulan bireylerin yaşadıkları sonuçları betimlemeyi amaçlamışlardır. Araştırma sonucunda düşük sosyal beceri düzeyi ve yüksek dürtüsellik özellikleri, patolojik oyun bağımlılığının gelişiminde risk faktörleri olarak ortaya çıkarken, depresyon, anksiyete, sosyal fobi ve düşük okul başarısı bu bağımlılığın sonuçları olarak belirlenmiştir.

Pala ve Erdem (2011) üniversite öğrencilerinin dijital oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri ile cinsiyet, sınıf düzeyi ve öğrenme stilleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonucunda cinsiyetle oyun tercihi arasında anlamlı bir ilişki olduğu ve erkeklerin gerçek ve tüm zamanlı oyunları yakın oranlarda tercih ettiği kızların ise gerçek zamanlı oyunları, tüm zamanlı oyunlara tercih ettiği tespit edilmiştir. Öğrencilerin oyun tercihi ve oyun tercih nedenleri arasındaki dağılıma bakıldığında bilinçli seçimler yaptıkları bulunmuştur. Üniversite öğrencilerinin dijital oyun tercihleri ve oyun tercih nedenleri ile sınıf düzeyi ve öğrenme stili arasında ise anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının etkilerini inceleyen bir çalışma da Kıran (2011) tarafından gerçekleştirilmiştir. 532 ortaöğretim öğrencisi ile yürütülen bu çalışmada öğrencilerin büyük bir kısmının bilgisayar oyunu oynadıkları ve şiddet içerikli oyunları tercih ettikleri ortaya çıkmıştır. Şiddet içerikli oyunları çoğunlukla meslek lisesi öğrencilerinin tercih ettiği bulunmuştur. Şiddet içeren oyunlara yönelen öğrencilerin okuma alışkanlıklarının daha düşük olduğu, internet kafelerde ve bilgisayar başında daha uzun zaman geçirdikleri ve geleceğe yönelik hedeflerinin daha az olduğu tespit edilmiştir.

Van Rooij, Schoenmakers, Vermulst, Van Den Eijnden, Van De Mheen (2011) Hollanda'da 13-15 yaş aralığındaki öğrencilerle yaptıkları araştırmada sonucunda az sayıda öğrencinin oyun bağımlısı olduğunu ancak tüm öğrencilerin bağımlılıkla oluşabilecek çeşitli problemler yaşadıklarını ve öğrencilerin psikososyal sağlıklarının azalmasıyla birlikte ilişkilerinin daha az belirgin hale geldiğini belirlemiştir.

Horzum (2011) yapmış olduğu araştırmada ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin cinsiyet, sosyoekonomik düzey ve sınıf düzeyine göre anlamlı fark gösterdiğini, evde bilgisayar bulunma durumuna göre ise anlamlı bir fark göstermediğini tespit etmiştir.

Ayas (2012) tarafından ortaöğretime devam eden 365 öğrenci üzerinde yapılan araştırma sonuçlarına göre; internet bağımlılık düzeyi ile oyun bağımlılık düzeyi arasında, bilgisayar oyun bağımlılığı ile utangaçlık arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.

Akçay ve Özcebe (2012) tarafından 4- 6 yaş aralığında kreşe devam eden çocuklar üzerinde yapılan çalışmada; çocukların hafta içi ortalama  $0.53 \pm 0.53$  saat ve hafta sonu  $1.62 \pm 1.56$  saat bilgisayar oyunu oynadıkları tespit edilmiştir. Araştırmada çocukların bilgisayar oyunu oynama durumları ile anne ve babalarının bilgisayar oyunu oynama durumları ve çocukların yaşları arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Araştırmada çocukların bilgisayar oyunu oynama durumları ile cinsiyete değişkeni arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Araştırmaya katılan ailelerinin %78.1'inin genellikle çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını, %61'inin ise şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamasını sınırladıkları ortaya çıkmıştır. Ailelerin %48.8'i haftada 1-4 kez çocuklarının şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını, oynadıklarını belirtmişlerdir. Ayrıca ailelerin bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığının arttığı belirlenmiştir.

İlköğretim öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerini inceleyen bir çalışmada Güllü, Arslan, Dünder ve Murathan (2012) tarafından gerçekleştirilmiştir. 4. 5. 6. 7. ve 8. sınıf öğrencisi 525 kişi ile yürütülen bu çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile cinsiyet, sınıf ve evde bilgisayar olma değişkenleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile anne baba meslekleri, ailenin aylık geliri ve okul dışı serbest zaman değişkenleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı tespit edilmiştir.

Bilge (2012) yapmış olduğu çalışmada 5. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerini araştırmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin bağımlılık eğilimlerinin cinsiyet ve kendi odasında bilgisayar olup olmama durumuna göre değişmediği bulunmuştur. Bilgisayarı 2-3 saat kullanan çocukların 1 saat kullanan çocuklara göre bağımlılık konusunda daha eğilimli oldukları ise araştırmanın ulaştığı diğer bir sonuçtur.

Bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini inceleyen bir çalışmada, 4 ve 5. sınıf öğrencisi 372 kişiden veri toplanmış ve incelenmiştir. Araştırma sonucunda; 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıf öğrencilere göre, erkek öğrencilerin kızlara göre, evde bilgisayarı

olanların olmayanlara göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri yüksek bulunmuştur. Ayrıca anne eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığının artış gösterdiği ortaya çıkmıştır (Şahin ve Tuğrul, 2012).

Kim ve diğerleri (2013) tarafından yapılan çalışmada çok oyunculu çevrimiçi rol oynama oyunları bağımlılarına, öyküleme yöntemi ile verilen yazma ve konuşma kursunun, oyun bağımlılığı ve dil becerilerinin gelişimine etkisini incelemiştir. Araştırmada oyunlarla ilişkilendirilmiş dil kursunun oyuncuların konuşma ve yazma becerilerini geliştirdiği ortaya konulmuştur.

Burak (2013) tarafından bilgisayar oyunlarının saldırganlığa neden olup olmadığının incelendiği araştırmada 4 ve 5. sınıf öğrencisi 484 kişiden veri toplanmış ve incelenmiştir. Araştırma sonucunda, ilköğretim öğrencilerinin şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynama düzeyleri yükseldikçe saldırganlık düzeylerinin de arttığı bulunmuştur.

Çakır'ın (2013) ilköğretim ikinci kademe öğrenci velilerinin bilgisayar oyunları hakkında görüşlerinin araştırılması ve öğrenci üzerinde etkilerinin belirlenmesi amacıyla yaptığı araştırmada 215 veliden veri toplanmış ve incelenmiştir. Yapılan anket sonuçlarına göre aileler; çocuklarının bilgisayar oyunları ile erken yaşlarda karşılaştıklarını, çocuklarının bilgisayar oynamasıyla ilgili endişelendiklerini, oyunların çocuklarının başarısını olumsuz yönde etkilediğini ve çocuklarını bilgisayar oyunlarının zararlarından korumak amacıyla kural koydukları belirtmişlerdir.

Brunborg ve diğerleri (2014) 13-17 yaş aralığında 1928 Norveçli ergenle yaptıkları araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile depresyon, düşük akademik başarı ve davranış problemleri arasında pozitif ilişki tespit etmişlerdir. Oyunlarda harcanan zamanın ise, üzerinde çalışılan olumsuz sonuçlarla ilişkisi bulunamamıştır.

Madran ve Çakılcı (2014) yaşları 18-40 arasında, bir yıldan uzun süredir çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan 205 kişi ile yaptıkları araştırmada çevrimiçi çok oyunculu şiddet içerikli video oyun bağımlılık düzeyleri ile saldırganlık puanları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmaya katılan bireylerin saldırganlık puanlarıyla çevrimiçi video oyun bağımlılık düzeyleri arasında yüksek düzeyde pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Erkeklerin, kadınlara göre fiziksel saldırganlık puanları anlamlı düzeyde daha yüksek bulunurken, bağımlılık düzeylerinin ise cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı ortaya çıkmıştır. Bağımlılık ve saldırganlık düzeyleri ile yaş değişkeni arasında ise negatif yönde anlamlı ilişki tespit

edilmiştir. Araştırmada, bağımlılığın, sosyal izolasyon ve kontrol güçlüğü alt boyutlarının saldırganlık puanlarını yordadığı ortaya çıkmıştır.

Koçak ve Köse (2014) ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile sosyalleşme süreçleri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. 7 ve 8. sınıf öğrencisi 365 kişi ile yürütülen bu çalışmada gün içinde 2 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin, okul, arkadaşlık ve sosyal ilişkilerde sorunlar yaşadıkları tespit edilmiştir. Bilgisayar oyunlarına bağımlı ergenlerin; aile ve akranlarıyla iletişim güçlükleri yaşadıkları, akademik başarılarının düştüğü ve yaşam kalitelerinde azalma olduğu ortaya çıkmıştır. Yanı sıra gün içinde 2 saatten az ve yaş düzeyine uygun olarak seçilen bilgisayar oyunlarını oynayan ergenlerin, eğlenceli zaman geçirdikleri ve bu oyunların ergenlerin gelişimlerinde olumlu etkiler oluşturduğu görülmüştür.

Arslan ve diğerleri (2015) yapmış oldukları araştırmada lise ve üniversitede öğrenim gören öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyleri ile çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma 325 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; oyun bağımlılığı boyutunda cinsiyet değişkenine göre, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre, öğrenim türü değişkeninde, lise düzeyindeki öğrencilerin üniversite düzeyindeki öğrencilere göre, anne eğitim düzeyi değişkeninde ise, anne eğitim düzeyi yüksek olanların olmayanlara göre anlamlı bir şekilde daha yüksek bağımlılığa sahip oldukları saptanmıştır. Araştırmanın elde ettiği diğer bir sonuca göre ise; sosyal medya bağımlılığının kız öğrencilerde erkek öğrencilerden anlamlı bir şekilde daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini inceleyen bir çalışmada Aydın ve Horzum (2015) tarafından gerçekleştirilmiştir. 264 öğretmen ile yürütülen bu çalışmada oyun oynama zamanı uzadıkça bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin arttığı ortaya çıkmıştır. Ayrıca nörotik kişilerin ve erkek öğretmenlerin oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Bilgin (2015) ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmaya 5. 6. ve 7. sınıfta öğrenim gören 678 öğrenci katılmıştır. Araştırma sonucunda; bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki korelasyonun negatif yönlü anlamlı olduğu bulunmuştur.

Çankaya ve Ergin (2015) ilkokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeyleri incelenmiştir. Araştırma 4. sınıfa devam eden 629 öğrenci ile

yürütülmüştür. Araştırmanın sonucunda; oynadıkları oyunlara göre empati düzeyinde farklılaşma olmadığı ancak saldırganlık düzeyi arasında pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu bulunmuştur. Şiddet içerikli oyunlar ve sosyal sitelerdeki oyunlar ile saldırganlık arasında pozitif yönde, empati ile negatif yönde ilişki tespit edilirken, zeka ve mantık oyunları ile saldırganlık düzeyi arasında negatif yönde ilişki, empati düzeyi arasında ise pozitif yönde anlamlı ilişki olduğu belirlenmiştir.

Hyun, Han, Lee, Kang, Yoo, Chung ve Renshaw (2015) yaptıkları çalışmada, online oyun bağımlılığının gelişmesine sebep olan faktörlerin tespit edilmesini amaçlamışlardır. Olası risk faktörleri bireysel faktörler (yaş ve cinsiyet), bilişsel faktörler (zeka), psikopatolojik faktörler (depresyon, anksiyete, dehb, dürtüsellik) ve sosyal etkileşim faktörleri (aile ortamı, kendine güven) olarak 4 ayrı grupta sınıflandırılmıştır. Oyun bağımlısı olan 263 kişi ve kontrol grubunu oluşturan 155 kişinin katıldığı araştırma sonucunda; psikopatolojik faktörler olan dehb ve depresif ruh hali oyun bağımlılığında en güçlü risk faktörleri olarak tespit edilmiştir. Bireysel ve sosyal etkileşim faktörlerinin de online bilgisayar oyun bağımlılığı gelişiminde etkili olduğu gözlenmiştir.

Torun ve diğerleri (2015) ortaokula devam eden öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının, öğrencilerin sosyal yaşamları ve akademik davranışları üzerindeki etkilerini incelemişlerdir. Yapılan araştırma sonucunda, öğrencilerin en çok aksiyon, spor, zekâ oyunları türünde oyunları; en az ise rol yapma, eğitsel oyunlar ile platform oyunlarını tercih ettikleri gözlenmiştir. Öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının sosyal yaşamları ile akademik davranışları üzerinde yüksek düzeyde bir etkisinin olmadığı, sosyal yaşam açısından aileden eleştiri alma ve sosyal yalnızlığa neden olduğunu düşünmede ise orta düzeyli bir etkisinin olduğu ortaya çıkmıştır.

Çukurluöz (2016) yapmış olduğu çalışmada liseye devam eden öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyleri ile çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma 828 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre; dijital bağımlılık cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılık göstermektedir. Erkeklerin dijital bağımlılık düzeyi, kızların dijital bağımlılık düzeyinden yüksek bulunmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığının akademik başarı ile ilişkisine de bakılmış olan bu çalışmada; bir zayıfı olan ve belge almayan öğrencilerin dijital bağımlılık oyun alt boyutu düzeyi Teşekkür Belgesi, Takdir Belgesi ve Onur Belgesi alan öğrencilerin ortalamasından anlamlı derecede daha yüksek bulunmuştur.

Kaya ve Moduk (2016 ) internet oyunlarındaki sohbet sayfalarının çocuk gelişimine ve mahremiyet algısına etkisini incelemiştir. Araştırma 5-21 yaş aralığında okul öncesi, ilköğretim, ortaokul, lise ve üzeri 200 çocuk ve genç ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda erkek öğrencilerin daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı saptanmıştır ancak ortaokuldan önce bu ayırmda çok belirgin bir fark görülmemiştir. Katılımcıların %78'i oyun sohbet sayfalarında uygunsuz yazışmalara-küfür, şiddet ifadesi, müstehcenlik vb. rastladıklarını belirtmişlerdir. İnternet oyun sohbet sayfasını kullananların %61'inin rastgele rakip oyuncuyla konuştuğu görülmüştür. Ayrıca oyun sohbet sayfasında tanışanların %14'ünün yüz yüze görüştüğü ortaya çıkmıştır.

Taylan ve diğerleri (2017) ortaokul ve lise öğrencileri ile araştırma yapmış ve bu araştırmada öğrencilerin bilgisayar oyun oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri ile çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonucunda bilgisayar oyun tercihleri oyun türlerine göre farklılık göstermiştir. Öğrencilerin oynadıkları oyunlar ile oyun süresini aşma, ödevleri aksatma, oyun karakterleri ile özdeşleşme ve oyun esnasında engellendiğinde sinirlenme gibi oyun alt boyutları arasında pozitif yönde anlamlı ilişki bulunmuştur.

Demirli ve Aydın (2017) bilgisayar bağımlılığı ile benlik saygıları arasındaki ilişkinin çeşitli demografik değişkenlere göre incelendiği araştırmada 200 tane ortaokul öğrencisinden veri toplanmış ve incelenmiştir. Araştırma sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığı ile benlik saygısı arasında negatif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu bulunmuştur.

Yiğit (2017) çocukların dijital oyun bağımlılığını ailelerinin bazı değişkenleri açısından incelemiştir. Araştırma 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencileri ve bu öğrencilerin ebeveynleri ile yürütülmüştür. Araştırmada sonucunda; dijital oyun bağımlısı olan çocukların anne ve babalarının çocuklarına karşı az ilgi gösterdikleri, çocukları ile iletişimde güçlükler yaşadıkları ve çocuklarına hafif veya ağır şiddet uyguladıkları görülmüştür. Anne ve babaların teknolojinin olumsuz etkileri hakkında bilgili olduğu ancak teknoloji kullanımının yol açtığı olumsuz etkiler karşısında çocuklarını yönlendirme konusunda kendilerini yetersiz hissettikleri ve yasaklama yoluna gittikleri ortaya çıkmıştır. Anne babalar çocuklarının dijital oyun bağımlısı olma nedeni olarak okul ve arkadaş çevresinin etkili olduğunu belirtmişlerdir. Çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan aileler incelendiğinde ise; aile yapılarının geniş aile olduğu, aile ortamında huzurun hâkim olduğu ve aile içerisinde yasaklar yerine sınırların belirli olduğu saptanmıştır.



Yanı sıra bu anne babaların çocuklarına karşı yakın ilgi gösterdiği, çocukları ile birlikte zaman geçirdiği ve bilhassa annenin çocukla olumlu bir iletişim içinde olduğu görülmüştür.

### **2.3.2. Aile İlişkileri İle İlgili Araştırmalar**

Devinney (1992) 73'ü kız, 65'i erkek olmak üzere toplam 138 üniversite öğrencisi ve aileleriyle yaptığı çalışmada, ebeveynlerin iş ve aile ile ilgili tutum ve seçimlerinin, öğrencilerin iş ve aile ile ilgili tutum ve seçimleri üzerinde etkisini incelemiştir. Buna göre, kız öğrenciler ve annelerinin tutumları birbiri ile doğrudan ilintili iken, erkek öğrencilerin tutumlarında anne ve babanın birlikte etkili olduğu tespit edilmiştir. Ebeveynlerin seçimleri, öğrencilerin tutumları üzerinde belirleyici iken, anne ve babanın seçimlerinin öğrencilerin gelecek planları üzerinde etkili olmadığı gözlemlenmiştir.

Palabıykoğlu, Azizoğlu, Özayar ve Ercan (1993) yaptıkları araştırmada intihar girişiminde bulunan kişilerle, intihar girişiminde bulunmamış kişilerin aile işlevlerini nasıl algıladıklarını ve iki grubun aile işlevleri açısından farklılığını incelemiştir. Araştırma, 14-25 yaş aralığında, intihar girişiminde bulunmuş 32 ve intihar girişiminde bulunmamış 31 toplam 63 katılımcı üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda; sağlıksız aile fonksiyonlarına sahip bireylerin, sağlıklı aile fonksiyonlara sahip bireylerden daha yüksek düzeyde intihar girişiminde buldukları görülmüştür.

Mathijssen, Koot, Verhulst ve De Bruyn (1998) anne-çocuk, baba-çocuk, anne-baba ilişkileri ve aile içindeki çeşitli ilişki kalıpları ile çocuk psikopatolojisi arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma Akıl Sağlığı Merkezine başvurmuş 137 ailenin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Aile üyelerinin birbirleriyle olan ilişkileri incelenirken, hem anne-çocuk ilişkisinin hem de anne-baba arasındaki ilişkinin çocukta problemleri davranışlara yol açtığı gözlemlenmiştir. Ancak, anne-çocuk ilişkisi daha çok dışarı vurulan davranışlarla ilintili iken, anne-baba arasındaki ilişkinin çocuğun içselleştirdiği davranışlarla bağlantılı olduğu ortaya çıkmıştır.

Morton ve Mann (1998) 3, 4 ve 5. sınıftan 31 öğrenci ve 9 ve 10. sınıftan 127 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirdikleri araştırmada ailelerin kontrol davranışlarıyla, ergenlik öncesi çocukların ve ergenlerin kontrol algılarının ilişkisini incelemiştir. Araştırma sonucunda aile tarafından kabullenilme ve çocuk merkezli tutumların çocuklarda ve ergenlerde iç denetimi geliştirdiği bulunurken, ailelerin kontrolcü

davranışlarının ise çocuklarda iç denetimi geliştirmekle beraber, ergenler tarafından dışsal kontrol olarak algılandığı gözlemlenmiştir. Bu sonuç ailenin kontrol davranışlarının çocuklar ve ergenler tarafından farklı algılandığını ortaya koymaktadır.

Johnson, Lavoie ve Mahoney (2001) tarafından 124 ergenin katılımıyla yapılan araştırmada, yalnızlık hissiyatının ve sosyalleşme problemlerinin (anksiyete, asosyal davranışlar) aile içi bağlılık ve eşler arası çatışma düzeyleri ile ilişkisi incelenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, kız ve erkek ergenlerin yalnızlık hislerinin ailede eşler arası çatışma düzeyi ile doğrudan ilintili olduğu bulunurken, kız ergenlerde buna ek olarak aile bağlılığının düşük seviyelerde olmasının da yalnızlık hissiyatını arttırdığı gözlemlenmiştir. Bununla beraber, ergenlerin sosyal anksiyete ve asosyal davranışları ile yalnızlık hissiyatı arasında pozitif bir ilişki tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre, zayıflamış aile sistemlerinin ergenlerde yalnızlık hissiyatı ve sosyalleşme sorunlarına sebebiyet verdiğini görülmüştür.

Shek (2001) tarafından 378 ailenin katılımı ile gerçekleştirilen araştırmada aile ilişkileri ile aile işlevselliği arasındaki bağlantı incelenmiştir. Ebeveyn-çocuk ve anne-baba ilişkisi (evlilik doyumu) değerlendirilmiştir. Sonuçlar, hem çocuk hem ebeveynler nezdinde aile işlevselliği algısının bu ikili ilişkilere bağlı olduğunu göstermektedir. Baba-çocuk ilişkisi ve anne-baba ilişkisine dair babanın görüşlerinin aile işlevselliği algısını belirlemede, anne-çocuk ilişkisi ve anne-baba ilişkisine dair annenin görüşlerinden daha etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Connolly ve Q' Moore (2003) zorbalık yapan çocukların, aile içi ilişkileri ve kişilik yapıları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma 6-16 yaş aralığında 113'ü kontrol grubundan, 115'i de zorba davranışlar gösteren çocuklardan oluşan toplam 228 çocuk üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonuçlarına göre zorbalık davranışında çocuklarda duygusal ket vurma oranlarının daha yüksek olduğu ve kendilerine dair algılarının kontrol grubunda yer alan çocuklara kıyasla daha olumsuz olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Zorbalık yapan çocukların aynı zamanda ailelerine karşı çelişkili duygular içerisinde oldukları görülmüştür. Kontrol grubundaki çocukların ise aileleri ile pozitif ilişkileri olduğu gözlemlenmiştir.

Çakmen (2004) anne baba tutumları ile bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmada 3. 4. ve 5. sınıf öğrencisi 401 kişiden veri toplanmıştır. Araştırma sonucunda anne baba tutumları ile öğrencilerin bağımlılık eğilimleri arasında

anlamalı bir ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin bağımlılık eğilimleri ile otoriter anne baba tutumları arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir. Öğrencilerin bağımlılık eğilimleri yaş, sınıf, cinsiyet, okul öncesi eğitim alma, sosyo-ekonomik düzey, ailelerin eğitim düzeyleri ve annelerin çalışma durumlarına göre farklılık göstermemektedir. Anne baba tutumları, öğrencilerin sınıf ve yaşlarına göre farklılık göstermemekte, cinsiyet, okul öncesi eğitim alma durumu, ailenin aylık geliri, anne babanın eğitim düzeyine göre ise farklılık göstermektedir.

Yu, Clemens, Yang, Li, Stanton, Deveaux, Lunn, Cottrell ve Harris (2006) 752 genç ve ebeveynlerinin katılımı ile gerçekleştirdikleri araştırmada, genç depresyonu ve riskli davranışlar ile aile gözetimi ve ebeveyn-genç iletişimi arasındaki ilişki incelemiştir. Depresyonda olan gençlerin, depresyonda olmayan gençlere göre yaşça daha büyük, riskli davranışlarda bulunma olasılıklarının daha yüksek, aile gözetimi algılarının önemli derecede daha düşük olduğu ve ebeveynleri ile daha fazla iletişim problemi yaşadıkları gözlenmiştir. Depresyonda olan gençlerin, geçmişinde riskli davranışlarda bulunmuş olan gençlerin, ebeveynleri ile iletişim sorunları fazla olan gençlerin ve düşük seviyede aile gözetimi algılayan gençlerin riskli davranışlarda bulunma olasılığının arttığı tespit edilmiştir.

Manongdo ve Garcia (2007) ergen tarafından bildirilen ebeveynlik tutumları ile anne tarafından bildirilen ergenlerde içselleştirilmiş ve dışsallaştırılmış davranışlar arasındaki ilişki incelemiştir. Araştırmaya 13-17 yaş aralığında 91 ergen ve anneleri katılmıştır. Araştırmada anne ebeveynliğinde iki temel ayrım ortaya çıkmıştır: Destekleyici ebeveynlik ve sert-kontrol edici ebeveynlik. Araştırma sonucunda; annelerdeki destekleyici ebeveynliğin, erkeklerde benzer bir etki yapmazken, kızlarda dışsallaştırılmış davranış problemlerini azalttığı görülmüştür. Annelerin sert ebeveynsel kontrolünün ise, erkeklerde daha yüksek depresyon oranları ile bağlantılı olduğu ortaya çıkmıştır.

Coşkun (2007) orta öğretim öğrencilerinin öğrenilmiş güçlük düzeyleri ile aile ilişkileri arasında ilişkiyi incelemiştir. Araştırmaya 738 öğrenci katılmıştır. Araştırma sonucunda; öğrencilerin öğrenilmiş güçlük düzeyleri ile aile ilişkileri arasında anlamlı düzeyde bir ilişkinin var olduğu tespit edilmiştir. Aile işlevleri alt boyutları (sorun çözme, iletişim, roller, duygusal tepki verebilme, duygusal katılım, davranış kontrolü ve genel işlevler) sağlıklı olan öğrencilerin öğrenilmiş güçlük düzeylerinin, aile işlevleri

sağlıklı olmayan öğrencilerin öğrenilmiş güçlük düzeylerinden daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Milevsky, Schlechter, Netter ve Keehn (2007) lise 9 ve 11. sınıf öğrencisi 272 ergenin katılımı ile gerçekleştirdikleri araştırmada, ergenlerin psikolojik uyumları ile anne ve babaların ebeveynlik stilleri arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Ergenlerin psikolojik uyumları, özsaygı, yaşam memnuniyeti ve depresyon düzeyleri üzerinden değerlendirilmiştir. Buna göre, otoriter anneliğin ergende özsaygı düzeyini ve yaşam memnuniyetini arttırdığı ve depresyon oranlarını azalttığı görülmüştür. Babaların ebeveynlik stillerinin de psikolojik uyum ile ilintili olduğu ancak otoriter anneliğin izin verici/esnek anneliğe karşı avantajı bütün değişkenlerde etkisini göstermekte iken, baba ebeveynlik stillerinin birbirine olan avantaj bulgusu depresyon değişkeni haricinde net olarak tespit edilmiştir.

Özatça (2009) ergenlerde sosyal ve duygusal yalnızlık ile aile işlevleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. 504 lise öğrencisi ile yürütülen çalışmada aile işlevlerinin ergenlerin sosyal ve duygusal yalnızlıklarını yordadığı tespit edilmiştir.

Avcı ve Güçray (2010) şiddet içeren davranışlar gösteren ergenlerin aileleri ile şiddet davranışı göstermeyen ergenlerin ailelerini karşılaştırmalı olarak incelemişlerdir. Araştırma 14-18 yaş aralığındaki ergenler üzerinde yürütülmüştür. Araştırma sonucunda; şiddet davranışı gösteren ergenlerin ailelerinin problem çözme, iletişim, roller, duygusal tepki verme, duygusal katılım, davranış kontrolü ve genel işlevlerde şiddet davranışı göstermeyen ergenlerin ailelerine göre daha çok eksiklikleri ve anlaşmazlıkları olduğu görülmüştür.

Kalyencioğlu ve Kutlu (2010) ergenlerin aile işlevi algılarına göre uyum düzeylerini incelemişlerdir. 275 lise öğrencisi ile yürütülen çalışmada aile fonksiyonlarını sağlıklı algılayan ergenlerin uyum düzeylerinin azaldığı tespit edilmiştir.

Coll, Powell, Thobro ve Haas (2010) yaptıkları araştırmada yaşları 12–17 arasında değişmekte olan 328 ergenle aile üyelerinin bağlılığı ve ailenin uyum sağlayabilme yeteneği ile ergenlerin güven duyma ve yakınlık kurabilme yetileri arasında ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırma sonuçlarına göre, aile üyelerinin bağlılığının ergende güven duygusu oluşumu ile doğrudan ilintili olduğu ve bu güven duygusunun da ergenin yakınlık kurabilme yetisini önemli derecede etkilediği tespit edilmiştir.

Çatalođlu (2011) yaptıđı arařtırmada madde (alkol, sigara, uyuřturucu) kullanan ve kullanmayan ergenleri, psikolojik sađamlık ve aile iřlevleri aından karřılařtırmıřtır. Arařtırma 9. sınıfta okuyan 6322 ergen üzerinde gerekleřtirilmiřtir. Arařtırma sonucunda; aile iřlevlerinin bazı alt boyutlarının cinsiyete, gelir dzeyine ve ailedeki madde kullanımına gre farklılık gsterdiđi bulunmuřtur. Cinsiyet deđiřkeni aısından, erkeklerin kızlara gre (roller, iletiřim, problem zme, davranıř kontrol, gereken ilgiyi gsterme ve genel iřlevler), gelir dzeyi deđiřkeninde, orta ve yksek gelir dzeyindekilerin dřk gelir dzeyindekilere gre (problem zme iřlevi) ve ailedeki madde kullanım deđiřkeninde ise, ailesinde madde kullanılanların ailesinde madde kullanılmayanlara gre (roller iřlevi) aile iřlevlerini daha sađlıklı algıladıkları bulunmuřtur.

řenormancı (2013) internet bađımlılarında bađlanma biimleri ve aile iřlevleri arasındaki iliřkiyi incelemiřtir. Arařtırma internet bađımlılıđı tanısı konulmuř 30 erkek hasta ve sosyo-demografik zellikleri benzer olan ve kontrol grubunda yer alan 30 erkek üzerinde yrtlmřtir. Arařtırma sonucunda internet bađımlılıđı olan hastaların, kontrol grubundaki bireylere oranla kaygılı bađlanma dzeylerinin daha yksek olduđu ve aile iřlevlerini daha olumsuz algıladıkları tespit edilmiřtir.

Gnc (2013) đrencilerin algıladıkları aile iliřkileri ve z-yeterlilikleri arasındaki iliřkiyi incelemiřtir. Arařtırma 4. ve 5. sınıfa devam eden toplam 217 đrenci ile yapılmıřtır. Arařtırma sonucunda yařın ve cinsiyetin aile iliřkilerini algılamada etkili olmadıđı, kardeř sayısı, anne ve babanın đrenim durumu, algılanan sosyo-ekonomik durum ve algılanan bařarının aile iliřkilerini algılamada etkili olduđu bulunmuřtur. Algılanan aile iliřkileri ile bireylerin z-yeterlilik dzeyleri arasında anlamlı iliřki tespit edilmiřtir.

Aktepe, alıřkan, Snmez (2014) yaptıkları arařtırmada ocuk ve ergen psikiyatri polikliniđine bařvuran ve kendine zarar verme davranıřı gsteren 70 ergen ile yař ve cinsiyet aısından benzer zelliklere sahip ancak kendine zarar verme davranıřı gstermeyen 70 kiřinin aile iřlevlerini ve benlik saygılarını karřılařtırmalı olarak incelemiřlerdir. Arařtırma sonucunda birbirinden bađımsız olarak sađlıksız aile iřlevleri, dřk benlik saygısı ve sigara kullanımı deđiřkenlerinin kendine zarar verme davranıřı üzerinde risk faktrleri olduđu tespit edilmiřtir.

Şirin, Özgen, Akça-Erol ve Akça-Koca (2018) yaptıkları araştırmada 292 ilkokul 4. sınıf öğrencisinin, aile ilişkilerinin empatik eğilimlerine etkisini incelemişlerdir. Araştırma sonucunda, kız öğrencilerin duygusal ve bilişsel empati düzeyleri ile engelleyici aile ilişki düzeylerinin erkeklere göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Empatik eğilim ve aile ilişkilerinin, kardeş sayısına ve anne çalışma durumuna göre farklılaşmadığı ise araştırmanın ulaştığı diğer bir sonuçtur.



## ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

### YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, evren ve örnekleme, araştırmada kullanılan veri toplama araçları, verilerin toplanmasında izlenen işlem yolu ve verilerin analizinde uygulanan istatistiksel çözümler hakkında bilgiler verilmiştir.

#### 3.1. Araştırma Modeli

Bu çalışmada ilişkisel tarama modeli seçilmiştir. İlişkisel tarama modeli; iki ve daha çok sayıdaki değişken arasında birlikte değişimin varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir (Karasar, 2017: 114).

#### 3.2. Evren ve Örneklem/Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini, İstanbul ili Üsküdar ilçesindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı ilkokul 4 ve ortaokul 5. sınıfa devam eden öğrenciler oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini, 2018-2019 eğitim-öğretim yılında ilkokul 4 ve ortaokul 5. sınıfa devam eden 523 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin sınıf-cinsiyet dağılımları Tablo 1.'de verilmiştir.

**Tablo 1. Çalışma Grubundaki Öğrencilerin Sınıf ve Cinsiyetlerine Göre Dağılımı**

Sınıf	Kızlar		Erkekler		Toplam	
	f	%	f	%	f	%
4	129	54	110	46	239	100
5	127	44.7	157	55.3	284	100
Toplam	256	48.9	267	51.1	523	100

Tablo 1. incelendiğinde 4. sınıfa devam eden 129 (%54) kız, 110 (%46) erkek, 5. sınıfa devam eden 127 (%44.7) kız, 157 (55,3) erkek olmak üzere toplam 523 öğrenci olduğu görülmektedir.

#### 3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırma verileri “Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “Aile İlişkileri Ölçeği” ve araştırmacı tarafından hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu” kullanılarak toplanmıştır.

### 3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından hazırlanan bu form, araştırmaya katılan bireylerin yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, okul başarısı, anne baba eğitim düzeyi, anne baba çalışma durumu, anne baba birliktelik durumu ve anne baba tutumunu içeren bilgileri kapsamaktadır.

### 3.3.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Araştırmanın veri toplama aşamasında bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin verileri toplamak için Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği; çocukların bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık düzeylerini saptamada kullanılabilecek bir ölçektir. 5’li likert dereceleme tipine uygun olarak oluşturulan ölçek 1-hiçbir zaman ve 5-her zaman aralığından, 21 maddeden ve dört alt boyuttan oluşmaktadır. Bu alt boyutlar; bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma, bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme, bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatma, bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme şeklindedir. Ölçeğin her bir alt boyutundan alınan puan, bireyin oyun bağımlılığına sahip olduğunu belirtmektedir. Yüksek puanlar yüksek düzeyde oyun bağımlılığını göstermektedir.

Geçerlilik-güvenilirlik çalışmaları sonucunda elde edilen veriler incelendiğinde, ölçeğin yapı geçerliliği 460 ilköğretim öğrencisinden elde edilen verilere uygulanan açımlayıcı faktör analizinde KMO örneklem uygunluk katsayısı .90, Bartlett Sphericity Testi değeri 2168.30 olarak bulunmuştur. Ölçekte yer alan 21 maddenin faktörlerdeki yük değerleri .43 ile .70 arasında değişmektedir. Ölçekteki dört faktör toplam varyansın %45’ini açıklamaktadır. Birinci faktördeki yük değerleri .48 ile .68, ikinci faktördeki yük değerleri .52 ile .68, üçüncü faktördeki yük değerleri .48 ile .67, dördüncü faktördeki yük değerleri .43 ile .70 arasında değişmektedir. Ayrıca birinci faktör ölçeğin toplam varyansının %27’sini, ikinci faktör %6.5’ini, üçüncü faktör %6’sını, dördüncü faktör %5.5’ini açıklamaktadır. Ölçeğin iç tutarlık çalışmaları sonucunda, her alt boyut için Cronbach Alfa iç tutarlık güvenilirlik katsayıları bilgisayar oyunu oynamayı bırakmama alt boyutu için .83, bilgisayar oyununu gerçek hayatıyla ilişkilendirme alt boyutu için .60, bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma alt boyutu için .50, bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme alt boyutu için .50, ölçeğin



bütünü için .85 olarak bulunmuştur. Ölçeğin örneklem grubu ölçekten en az 21, en fazla 105 puan alabilmektedirler. Bu maddelerin tamamı olumlu maddelerden oluşmaktadır. Yapılan bu araştırmada ölçeğin güvenirlik çalışmaları kapsamında iç tutarlık katsayıları hesaplanmış olup, Cronbach Alfa iç tutarlık güvenirlik katsayıları ölçeğin bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma alt boyutu için .97, bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme alt boyutu için .85, bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatma alt boyutu için .84 ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme alt boyutu için .93, olarak bulunmuştur (Horzum ve diğerleri, 2008).

### **3.3.3. Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği**

Araştırmanın veri toplama aşamasında, aile ilişkilerine ilişkin bulgulara ulaşmak için Demirtaş (2011) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Aile ilişkileri Ölçeği” kullanılmıştır. Çocuklar için aile ilişkileri ölçeği açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizi yöntemiyle geliştirilmiş olup 20 maddeden oluşmakta ve 4. ve 5. sınıf öğrencilerine uygulanabilmektedir. Çocukların aile işlevlerini sağlıklı ya da sağlıksız olarak algılayıp algılamadıklarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Öğrenciler her bir maddeye 3=her zaman, 2=bazen ve 1=hiçbir zaman şeklinde yanıt vermektedirler. Ölçeğin engelleyici ve geliştirici aile ilişkileri olmak üzere toplam iki alt boyutu bulunmaktadır. Engelleyici ve geliştirici aile ilişkileri alt boyutlarından alınabilecek puanlar 10-30 aralığında bulunmaktadır. Engelleyici aile ilişkileri alt boyutundan alınan yüksek puanlar çocukların ailelerini engelleyici aile olarak algıladıklarını gösterirken, geliştirici aile ilişkileri alt boyutlarından alınan yüksek puanlar ise çocukların ailelerini geliştirici aile olarak algıladıklarını göstermektedir. Çocuklar için aile ilişkileri ölçeğinden toplam bir puan elde edilmemektedir.

Açımlayıcı faktör analizi sonucunda iki alt ölçek oluşmuştur. Birinci alt ölçek “engelleyici aile ilişkileri”, ikinci alt ölçek “destekleyici aile ilişkileri” olarak tanımlanmıştır. Yapısal geçerliğini sınamak amacıyla bu iki faktörlü yapı Lisrel 8.7 programı kullanılarak doğrulayıcı faktör analizi yöntemi ile test edilmiştir. Ölçeğin model sınavında uygulanan doğrulayıcı faktör analizi yöntemi için ikinci çalışma grubundan elde edilen veriler kullanılmıştır. Geçerlik-güvenirlik çalışmaları sonucunda elde edilen veriler incelendiğinde engelleyici aile ilişkileri alt ölçeğinde madde faktör yükleri ( $\lambda$ ) .43 – .76; destekleyici aile ilişkileri alt ölçeğinde madde faktör yükleri ( $\lambda$ ) .33 – .65 aralığında bulunmuştur.

Çocuklar için aile ilişkileri ölçeğinin ilk gruptan elde edilen Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayıları engelleyici aile ilişkileri alt ölçeği için için .82 ve destekleyici aile ilişkileri alt ölçeği için .76 olarak bulunmuştur. Ölçeğin ikinci gruptan elde edilen Cronbach Alfa iç tutarlılık kat sayıları engelleyici aile ilişkileri alt ölçeği için .84, destekleyici aile ilişkileri alt ölçeği için .78 olarak bulunmuştur (Demirtaş, 2011).

### **3.4. Verilerin Toplanması**

İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden alınan izin yazısı ile uygulama yapılacak okullara gidilmiş çalışma yapılacak sınıflar, öğrenciler ve uygulama takvimi belirlenmiştir. Yapılan planlama doğrultusunda uygulamaya başlanmıştır. Ölçme araçlarını çalışma grubuna araştırmacı uygulamıştır. Ölçme aracının uygulanması ile ilgili çalışma grubuna ölçekler dağıtılmış, ölçeklerle ilgili bilgiler sözlü ve yazılı anlatılmıştır. İsim yazmanın gerekli olmadığı, öğrenci cevaplarının okul idaresi, öğretmenlerle ya da velilerle paylaşılmayacağı ve değerlendirmelerin toplu halde yapılacağı açıklanarak, öğrencilerin dürüst cevaplar vermeleri sağlanmaya çalışılmıştır. Araştırma verilerinin gerçeği yansıtması ve veri kaybının en aza indirgenebilmesi için, samimi cevaplar verilmesinin ve tüm soruların eksiksiz doldurulmasının önemi ve gerekliliği vurgulanmıştır. Uygulama ortalama 45 dakika sürmüştür. Tüm verilerin toplanması 1 haftalık bir süreyi kapsamıştır.

### **3.5. Verilerin Analizi**

Verilerin analizinde, yapılan uygulama sonucunda formlar incelenmiş, formu doldurmayan, maddelerde işaretleme yapmayan ya da birden fazla işaretleme yapan öğrencilerin kâğıtları değerlendirmeye alınmamıştır. Değerlendirme sonucunda 523 öğrenciye ait veriler analizde kullanılmıştır.

Her bir öğrencinin Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği ve Kişisel Bilgi Formuna verdiği cevaplar bilgisayar ortamına aktarılarak SPSS 15 paket programı ile analiz edilmiştir. Öğrencilerin sınıf düzeyleri ve cinsiyet dağılımlarının belirlenebilmesi için frekans ve yüzde değerleri hesaplanmıştır. Bu araştırma kapsamında elde edilen veriler kullanılarak, ölçeklerin Cronbach Alfa iç tutarlılık güvenilirlik katsayıları hesaplanmıştır. Verilerin analizinde parametrik testlerin sayılısı olan normallik, çoklu bağlantılılık, varyansların homejenliği incelendikten sonra betimsel istatistikler, bağımsız örneklem t testi, tek yönlü varyans (ANOVA) ve adımsal regresyon analizi gibi istatistiksel analiz teknikleri kullanılmıştır.

Ayrıca verilerin çoklu regresyonun varsayımlarını karşılayıp karşılamadıkları da test edilmiştir. Bu varsayımlar, normal dağılımların serpilme grafiği ve korelasyon katsayıları doğrusallık varsamı ile ilgili fikir vermektedir. Dağılımları serpilme grafiğine ve korelasyon katsayılarına bakılarak doğrusallık varsayımının karşılandığı kabul edilmiştir. Bağımsız değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantılılık varsayımının testi için Varyans Artış Faktörleri (VIF), Durum İndeksleri (CI) ve tolerans değerleri incelenmiştir. Buna göre VIF değerlerinin 1.421 olduğu görülmektedir. Bu değer kabul edilebilir üst sınır olan 10'nun altındadır. Tolerans değerlerinin .704 olduğu görülmektedir. Bu değer kabul edilebilir alt sınır olan .10'dan büyük olduğu görülmektedir. Durum indeksi (CI) değerlerinin 7.972 ile 29.533 arasında değiştiği ve kabul edilebilir üst limit olan 30'dan küçük olduğu görülmektedir. Bütün bu sonuçlar bir bütün olarak değerlendirildiğinde çoklu bağlantı problemi olmadığı ve çoklu regresyonun diğer bir varsayımının da sağlandığı söylenebilir (Çokluk, Şekercioğlu, Büyüköztürk, 2012). Araştırmada değişkenler arasındaki otokorelasyonun varlığı Durbin-Watson Testi ile test edilmiştir. Elde edilen değer ( $d_w=1.875$ ) 1.5-2.5 arasında olduğundan otokorelasyon olmadığı söylenebilir (Küçükşille, 2014). Bütün bu değerler bir bütün olarak değerlendirildiğinde değişkenlerin normal dağılım gösterdiği kabul edilmiş ve bu değerlendirmelerden sonra Pearson Korelasyonu ve Hiyerarşik Regresyon analizlerine geçilmiştir.

## DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

### BULGULAR

Bu bölümde, bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkilerine ilişkin bulgulara yer verilmiştir.

#### 4.1. Örneklemi Tanıtıcı Bulgular

**Tablo 2. Örneklemenin Cinsiyetlere Göre Dağılımı**

Cinsiyet	N	%
Kız	256	48.9
Erkek	267	51.1
Toplam	523	100.0

Örneklem 256 (%48.9) kız ve 267 (51.1) erkek olmak üzere toplam 523 öğrenciden oluşmaktadır.

**Tablo 3. Örneklemenin Yaşa Göre Dağılımı**

Yaş	N	%
9	65	12.4
10	289	55.3
11	163	31.2
12	6	1.1
Toplam	523	100.0

Örneklemenin 65'inin (%12.4) 9 yaşında, 289'unun (%55.3) 10 yaşında, 163'ünün (%31.2) 11 yaşında ve 6'sının (%1.1) 12 yaşında olduğu görülmektedir.

**Tablo 4. Örneklemenin Anne ve Baba Birliktelik Durumuna Göre Dağılımı**

Birliktelik Durumu	N	%
Birlikte	486	92.9
Ayrı	37	7.1
Toplam	523	100.0

Örneklemi oluşturan öğrencilerin 486'sının (%92.9) anne ve babasının birlikte olduğu 37'sinin (%7.1) ise anne ve babasının ayrı olduğu görülmektedir.

**Tablo 5. Örneklemenin Sınıflara Göre Dağılımı**

Sınıf Düzeyi	N	%
4. sınıf	239	45.7
5. sınıf	284	54.3
Toplam	523	100.0

Araştırmaya ilkökul 4 ve ortaokul 5. sınıfta öğrenim gören öğrenciler katılmıştır. Çalışmaya katılan 239 (%45.7) öğrenci 4. sınıfta ve 284 (%54.3) öğrenci 5. sınıfta eğitim görmektedir.

**Tablo 6. Örneklemenin Anne Çalışma Durumuna Göre Dağılımı**

Çalışma Durumu	N	%
Çalışıyor	200	38.2
Çalışmıyor	323	61.8
Toplam	523	100.0

Örnekleme oluşturan öğrencilerin 200'ünün (%38.2) annesinin çalıştığı ve 323'ünün (%61.8) annesinin çalışmadığı görülmektedir.

**Tablo 7. Örneklemenin Baba Çalışma Durumuna Göre Dağılımı**

Çalışma Durumu	N	%
Çalışıyor	487	93.1
Çalışmıyor	36	6.9
Toplam	523	100.0

Örnekleme oluşturan öğrencilerin 487'sinin (%93.1) babasının çalıştığı ve 36'sının (%6.9) babasının çalışmadığı görülmektedir.

**Tablo 8. Örneklemenin Anne Öğrenim Düzeyine Göre Dağılımı**

Anne Öğrenim Düzeyi	N	%
İlkokul Mezunu	145	27.7
Ortaokul Mezunu	149	28.5
Lise Mezunu	106	20.3
Lisans Mezunu	101	19.3
Lisansüstü Mezunu	22	4.2
Toplam	523	100.0

Örnekleme oluşturan öğrencilerin annelerinin 145'inin (%27.7) ilkokul, 149'unun (%28.5) ortaokul, 106'sının (%20.3) lise, 101'inin (%19.3) lisans ve 22'sinin (%4.2) lisansüstü mezunu olduğu görülmektedir.

**Tablo 9. Örneklemin Baba Öğrenim Düzeyine Göre Dağılımı**

Baba Öğrenim Düzeyi	N	%
İlkokul Mezunu	104	19.9
Ortaokul Mezunu	138	26.4
Lise Mezunu	121	23.1
Lisans Mezunu	123	23.5
Lisansüstü Mezunu	37	7.1
Toplam	523	100.0

Örnekleme oluşturan öğrencilerin babaların 104'ünün (%19.9) ilkokul, 138'inin (%26.4) ortaokul, 121'inin (%23.1) lise, 123'ünün (%23.5) lisans ve 37'sinin (%7.1) lisansüstü mezunu olduğu görülmektedir.

**Tablo 10. Örneklemin Okul Başarısı Algısına Göre Dağılımı**

Okul Başarısı	N	%
Düşük	11	2.1
Orta	220	42.1
Yüksek	292	55.8
Toplam	523	100.0

Okul başarılarını, örnekleme oluşturan öğrencilerin 11'i (%2.1) düşük, 220'si (%42.1) orta ve 292'si (%55.8) yüksek olarak belirtmişlerdir.

**Tablo 11. Örneklemin Anne Baba Tutumlarına Göre Dağılımı**

Anne ve Baba Tutumları	N	%
Koruyucu/Kollayıcı	162	31.0
Otoriter/Baskıcı	12	2.3
İlgisiz/Kayıtsız	3	.6
İlgili/Hoşgörülü	346	66.2
Toplam	523	100.0

Algıladıkları anne ve baba tutumlarını, örnekleme oluşturan öğrencilerin 162'sinin (%31.0) koruyucu/kollayıcı, 12'sinin (%2.3) otoriter/baskıcı, 3'ünün (%.6) ilgisiz/kayıtsız ve 346'sının (%66.2) ilgili/hoşgörülü olarak belirttiği görülmüştür.

## 4.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Tablo 12’de bağımlı ve bağımsız değişkenlere ilişkin aritmetik ortalama, standart sapma, basıklık ve çarpıklık değerleri verilmiştir.

**Tablo 12. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Ölçeklerine İlişkin Verilerin Aritmetik Ortalama, Standart Sapma, Basıklık ve Çarpıklık Değerleri**

Değişken	N	$\bar{x}$	Ss	Basıklık	Çarpıklık
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	523	40.87	14.39	-.176	.676
Engelleyici Aile İlişkileri	523	14.23	3.13	.156	.746
Destekleyici Aile İlişkileri	523	26.46	3.18	-.081	-.845

Tablo 12 incelendiğinde bilgisayar oyun bağımlılığının aritmetik ortalamasının ( $\bar{x}$ ) 40.87, standart sapmasının (Ss), 14.39 olduğu, aile ilişkileri ölçeği engelleyici aile ilişkileri alt boyutunun aritmetik ortalamasının 14.23, standart sapmasının 3.13, destekleyici aile ilişkileri alt boyutunun aritmetik ortalamasının 26.46, standart sapmasının 3.18 olduğu görülmektedir. Değişkenlerin normal olup olmadığına basıklık ve çarpıklık değerlerine bakılarak karar verilmiştir. Basıklık ve çarpıklık değerlerinin (-.081 -.845) +1 ile -1 arasında olduğu görülmektedir. Bu değerler verilerin normal dağıldığını göstermektedir (Büyüköztürk, 2014: 40).

**Tablo 13. Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Cinsiyete Göre Bağımsız Grup t Testi Sonuçları**

Değişken	Gruplar	N	$\bar{x}$	ss	t testi		
					T	sd	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Kız	256	36.793	13.290	-6.603	521	.000
	Erkek	267	44.786	14.346			

\* $p < .05$

Tablo 13’te cinsiyet değişkenine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları yer almaktadır. Tabloya göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri, cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır ( $t_{521} = -6.603$ ;  $p < .01$ ). Buna göre erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılık

düzeyleri ( $\bar{x} = 44.786$ ), kızların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinden ( $\bar{x} = 36.793$ ) anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

**Tablo 14. Aile İlişkileri Cinsiyete Göre Bağımsız Grup t Testi Sonuçları**

Değişkenler	Gruplar	N	X	ss	t testi		
					T	sd	p
Engelleyici Aile İlişkileri	Kız	256	13.796	3.159	-3.184	521	.002
	Erkek	267	14.662	3.060			
Destekleyici Aile İlişkileri	Kız	256	26.941	3.051	3.386	521	.001
	Erkek	267	26.007	3.247			

$p < .05$

Tablo 14'te cinsiyet değişkenine göre öğrencilerin engelleyici ve destekleyici aile ilişki düzeylerinin aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları yer almaktadır. Tabloya göre öğrencilerin engelleyici aile ilişki düzeyleri, cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır ( $t_{521} = -3.184$ ;  $p < .01$ ). Buna göre erkeklerin engelleyici aile ilişki düzeyleri ( $\bar{x} = 14.662$ ), kızların engelleyici aile ilişki düzeylerinden ( $\bar{x} = 13.796$ ) anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Öğrencilerin destekleyici aile ilişki düzeyleri de cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır ( $t_{521} = 3.386$ ;  $p < .01$ ). Buna göre kızların destekleyici aile ilişki düzeyleri ( $\bar{x} = 26.941$ ), erkeklerin destekleyici aile ilişki düzeylerinden ( $\bar{x} = 26.007$ ) anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

**Tablo 15. Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Baba Birliktelik Durumu Değişkenine Göre t Testi Sonuçları**

Değişken	Gruplar	N	X	ss	t testi		
					T	sd	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Birlikte	486	40.779	14.481	-.541	521	.589
	Ayrı	37	42.108	13.297			

$p < .05$



Tablo 15'te anne baba birliktelik durumu deęişkenine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları yer almaktadır. Tabloya göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri, anne baba birliktelik durumu deęişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ( $t_{521}=-.541$ ;  $p>.01$ ).

**Tablo 16. Aile İlişkileri ve Anne Babanın Birliktelik Durumu Deęişkenine Göre t Testi Sonuçları**

Deęişkenler	Gruplar	N	X	ss	t testi		
					T	sd	p
Engelleyici Aile İlişkileri	Birlikte	486	14.177	3.151	-1.642	521	.101
	Ayrı	37	15.054	2.847			
Destekleyici Aile İlişkileri	Birlikte	486	26.506	3.207	1.081	521	.280
	Ayrı	37	25.918	2.851			

$p>.05$

Tablo 16'da anne baba birliktelik durumu deęişkenine göre öğrencilerin engelleyici ve destekleyici aile ilişki düzeylerinin aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları yer almaktadır. Tabloya göre öğrencilerin engelleyici aile ilişki düzeyleri, anne baba birliktelik durumu deęişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ( $t_{521}=-1.642$ ;  $p>.01$ ). Öğrencilerin destekleyici aile ilişki düzeyleri de, anne baba birliktelik durumu deęişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ( $t_{521}=1,081$ ;  $p>.01$ ). Anne baba birliktelik durumunun öğrencilerin destekleyici aile ilişkileri üzerinde herhangi bir etkisi bulunmamaktadır.

**Tablo 17. Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Baba Çalışma Durumu Değişkenine Göre t Testi Sonuçları**

Değişkenler	Gruplar	N	X	ss	t testi		
					T	sd	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Anne Çalışıyor	200	41.515	14.111	.801	521	.423
	Anne Çalışmıyor	323	40.476	14.572			
	Baba Çalışıyor	487	40.930	14.486	.329	521	.742
	Baba Çalışmıyor	36	40.111	13.229			

$p < .05$

Tablo 17.'de anne baba çalışma durumu değişkenine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları yer almaktadır. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri, anne çalışma durumu değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ( $t_{521}=.801$ ;  $p > .05$ ). Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri babaların çalışma durumu değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ( $t_{521}=.329$ ;  $p > .05$ ).

**Tablo 18. Aile İlişkileri ve Anne Baba Çalışma Durumu Değişkenine Göre t Testi Sonuçları**

Değişkenler	Gruplar	N	X	ss	t testi		
					T	sd	p
Engelleyici Aile İlişkileri	Anne Çalışıyor	200	14.435	3.020	1.125	521	.261
	Anne Çalışmıyor	323	14.117	3.204			
	Baba Çalışıyor	487	14.236	3.111	-.077	521	.939
	Baba Çalışmıyor	36	14.277	3.501			
Destekleyici Aile İlişkileri	Anne Çalışıyor	200	26.110	3.301	-2.010	521	.045
	Anne Çalışmıyor	323	26.684	3.094			
	Baba Çalışıyor	487	26.494	3.166	.798	521	.425
	Baba Çalışmıyor	36	26.055	3.447			

$p < .05$

Tablo 18’de anne baba çalışma durumu değişkenine göre öğrencilerin engelleyici ve destekleyici aile ilişki düzeylerinin aritmetik ortalamaları ve standart sapmaları yer almaktadır. Öğrencilerin engelleyici aile ilişki düzeyleri, anne çalışma durumu değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ( $t_{521}=1.125$ ;  $p>.05$ ). Öğrencilerin engelleyici aile ilişki düzeyleri babaların çalışma durumu değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ( $t_{521}=-.077$ ;  $p>.05$ ). Öğrencilerin destekleyici aile ilişki düzeyleri, anne çalışma durumu değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır ( $t_{521}=-2.010$ ;  $p<.05$ ). Öğrencilerin destekleyici aile ilişki düzeyleri babaların çalışma durumu değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır ( $t_{521}=.798$ ;  $p>.05$ ).

**Tablo 19. Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Baba Tutumları Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplararası	3177.485	3	1059.162	5.237	.001	Koruyucu/kollayıcı-İlgili/hoşgörülü
Gruplarıçi	104964.187	519	202.243			
Toplam	108141.671	522				

Tablo 19’da bilgisayar oyun bağımlılığının anne baba tutumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(3,519)}=5.237$ ;  $p<.01$ ). Başka bir ifade ile bilgisayar oyun bağımlılığı anne baba tutumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Çoklu karşılaştırma testlerine geçmeden önce varyansların homojenliği test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ( $F= 1.046$ ,  $p>.05$ ). Buna göre varyansların homojen dağılımını gerektiren çoklu karşılaştırma testlerinden faydalanılmıştır. Farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için çoklu karşılaştırma testlerinden Bonferroni uyumlu çoklu karşılaştırma testine bakılmıştır. Buna göre koruyucu/kollayıcı anne baba tutumu ( $\bar{x}=43.401$ ) ile ilgili/hoşgörülü anne baba tutumuna ( $\bar{x}=39.459$ ) sahip olan öğrenciler arasında anlamlı fark bulunmaktadır. Koruyucu/kollayıcı anne baba tutumuna sahip olan öğrenciler, ilgili/hoşgörülü anne baba tutumuna sahip olan öğrencilerden daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olmaktadır.

**Tablo 20. Engelleyici Aile İlişkileri ve Anne Baba Tutumları Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplararası	310.743	3	103.581	11.143	.000	İlgisiz/kayıtsız-koruyucu/kollayıcı; ilgisiz/kayıtsız-otoriter/baskıcı; ilgisiz/kayıtsız-İlgili/hoşgörülü
Gruplarıçi	4824.381	519	9.296			
Toplam	5135.124	522				

Tablo 20 incelendiğinde engelleyici aile ilişkilerinin anne baba tutumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(3,519)}=11.143$ ;  $p<.01$ ). Başka bir ifade ile engelleyici aile ilişkileri anne baba tutumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Çoklu karşılaştırma testlerine geçmeden önce varyansların homojenliği test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ( $F= .830$ ,  $p>.05$ ). Buna göre varyansların homojen dağılımını gerektiren çoklu karşılaştırma testlerinden faydalanılmıştır. Farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için çoklu karşılaştırma testlerinden Bonferroni uyumlu çoklu karşılaştırma testine bakılmıştır. Buna göre ilgisiz/kayıtsız anne baba tutumuna ( $\bar{x}=23.333$ ) sahip olan öğrenciler, koruyucu/kollayıcı anne baba tutumu ( $\bar{x}=14.1543$ ) otoriter/baskıcı anne baba tutumu ( $\bar{x}=16.4167$ ) ve ilgili/hoşgörülü anne baba tutumuna ( $\bar{x}=14.124$ ) sahip olan öğrencilere oranla anlamlı şekilde daha fazla engelleyici aile ilişkilerine sahiptir. Başka bir ifadeyle ilgisiz/kayıtsız anne baba tutumuna sahip olan öğrenciler ilgili/hoşgörülü, koruyucu/kollayıcı ve otoriter/baskıcı anne baba tutumuna sahip olan öğrencilerden daha fazla engelleyici aile ilişkilerine sahiptir.

**Tablo 21. Destekleyici Aile İlişkileri ve Anne Baba Tutumları Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F (Welch)	p (Welch)	Anlamlılık
Gruplararası	188.186	3	62.729	43.616	.000	Koruyucu/kollayıcı-İlgisiz; İlgili/hoşgörülü-İlgisiz
Gruplarıçi	5105.909	519	9.838			
Toplam	5294.096	522				

Tablo 21’de destekleyici aile ilişkilerinin anne baba tutumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(3,519)}=43.616$ ;  $p<.01$ ). Başka bir ifade ile destekleyici aile ilişkileri anne baba tutumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Çoklu karşılaştırma testlerine geçmeden önce varyansların homojenliği test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı görülmüştür ( $F= 3.813$ ,  $p<.05$ ). Buna göre varyanslar homojen dağılmadığında kullanılan çoklu karşılaştırma testlerinden Tamhane’s T2 testi kullanılmıştır. Buna göre koruyucu/kollayıcı anne baba tutumuna ( $\bar{x}=26.2222$ ) sahip olan öğrenciler ilgisiz anne baba tutumuna sahip öğrencilere göre ( $\bar{x}=22.3333$ ) ve ilgili/hoşgörülü anne baba tutumu sahip öğrenciler ( $\bar{x}=26.7168$ ) ilgisiz anne baba tutumuna ( $\bar{x}=22.3333$ ) sahip olan öğrencilere oranla anlamlı şekilde daha fazla destekleyici aile ilişkilerine sahiptir. Başka bir ifadeyle koruyucu/kollayıcı ve ilgili/hoşgörülü anne baba tutumuna sahip olan öğrencilerin ilgisiz anne baba tutumuna sahip öğrencilere oranla destekleyici aile ilişki düzeyleri anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

**Tablo 22. Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplararası	1333.080	4	333.270	1.616	.169	-
Gruplarıçi	106808.591	518	206.194			
Toplam	108141.671	522				

Tablo 22’de bilgisayar oyun bağımlılığının anne eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir ( $F_{(4,518)}=1.616$ ;  $p>.01$ ). Başka bir ifade ile bilgisayar oyun bağımlılığı anne eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

**Tablo 23. Engelleyici Aile İlişkileri ve Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplararası	63.908	4	15.977	1.632	.165	-
Gruplarıçi	5071.216	518	9.790			
Toplam	5135.124	522				

Tablo 23'te engelleyici aile ilişki düzeylerinin anne eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir ( $F_{(4,518)}= 1.632, p>.01$ ). Başka bir ifade ile engelleyici aile ilişki düzeyleri anne eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde değişmemektedir.

**Tablo 24. Destekleyici Aile İlişkileri ve Anne Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplararası	64.906	4	16.226	1.607	.171	-
Gruplarıçi	5229.190	518	10.095			
Toplam	5294.096	522				

Tablo 24'te destekleyici aile ilişki düzeylerinin anne eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir ( $F_{(4,518)}=1.607; p>.01$ ). Başka bir ifade ile destekleyici aile ilişki düzeyleri anne eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

**Tablo 25. Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplararası	1208.682	4	302.171	1.464	.212	-
Gruplarıçi	106932.989	518	206.434			
Toplam	108141.671	522				

Tablo 25.'te bilgisayar oyun bağımlılığının baba eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir ( $F_{(4,518)}=1.464; p>.01$ ). Başka bir ifade ile bilgisayar oyun bağımlılığı baba eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

**Tablo 26. Engelleyici Aile İlişkileri ve Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplararası	78.858	4	19.714	2.020	.090	-
Gruplarıçi	5056.267	518	9.761			
Toplam	5135.124	522				

Tablo 26’da engelleyici aile ilişki düzeylerinin baba eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir ( $F_{(4,518)}=2.020$ ;  $p>.01$ ). Başka bir ifade ile engelleyici aile ilişki düzeyleri baba eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

**Tablo 27. Destekleyici Aile İlişkileri ve Baba Eğitim Durumu Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplarasası	34.305	4	8.576	.845	.497	-
Gruplariçi	5259.791	518	10.154			
Toplam	5294.096	522				

Tablo 27’de destekleyici aile ilişki düzeylerinin baba eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir ( $F_{(4,518)}=.845$ ;  $p>.01$ ). Başka bir ifade ile destekleyici aile ilişki düzeyleri baba eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır.

**Tablo 28. Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Algılanan Okul Başarısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplarasası	4673.277	2	2336.638	11.743	.000	Düşük-yüksek Orta-yüksek
Gruplariçi	103468.394	520	198.978			
Toplam	108141.671	522				

Tablo 28’de bilgisayar oyun bağımlılığının algılanan okul başarısına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(2,520)}=11.743$ ;  $p<.01$ ). Başka bir ifade ile bilgisayar oyun bağımlılığı algılanan okul başarısına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Çoklu karşılaştırma testlerine geçmeden önce varyansların homojenliği test edilmiş ve varyansların homojen dağıldığı görülmüştür ( $F= 1.216$ ,  $p>.05$ ). Buna göre varyansların homojen dağılımını gerektiren çoklu karşılaştırma testlerinden faydalanılmıştır. Farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu tespit etmek için çoklu karşılaştırma

testlerinden Bonferroni uyumlu çoklu karşılaştırma testine bakılmıştır. Buna göre okul başarısını düşük olarak algılayan öğrenciler(  $\bar{x}=52.5455$  ) ile yüksek olarak algılayan öğrenciler(  $\bar{x}=38.4726$  ) ve okul başarısını orta olarak algılayan öğrenciler (  $\bar{x}=43.4773$  ) ile yüksek olarak algılayan öğrenciler(  $\bar{x}=38.4726$  ) arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Başka bir ifadeyle okul başarısını düşük olarak değerlendiren öğrenciler yüksek olarak değerlendiren öğrencilere göre, okul başarısını orta olarak değerlendiren öğrenciler yüksek olarak değerlendiren öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olmaktadır.

**Tablo 29. Engelleyici Aile İlişkileri ve Algılanan Okul Başarısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F (Welch)	P (Welch)	Anlamlılık
Gruplarasası	206.131	2	103.065	10.850	.000	Orta-yüksek
Gruplariçi	4928.994	520	9.479			
Toplam	5135.124	522				

Tablo 29’da engelleyici aile ilişki düzeylerinin algılanan okul başarısına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(2,520)}=10.873$ ;  $p<.01$ ). Başka bir ifade ile engelleyici aile ilişki düzeyleri algılanan okul başarısına göre anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır. Çoklu karşılaştırma testlerine geçmeden önce varyansların homojenliği test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı görülmüştür ( $F= 3.423$ ,  $p<.05$ ). Buna göre varyanslar homojen dağılmadığında kullanılan çoklu karşılaştırma testlerinden Tamhane’s T2 testi kullanılmıştır. Buna göre okul başarısını orta olarak algılayan öğrencilerin (  $\bar{x}=14.9318$  ) okul başarısını yüksek olarak algılayan öğrencilere (  $\bar{x}=13.6815$  ) oranla anlamlı şekilde daha fazla engelleyici aile ilişkilerine sahip olduğu görülmüştür. Başka bir ifadeyle okul başarısını orta olarak değerlendiren öğrenciler yüksek olarak değerlendiren öğrencilerden daha fazla engelleyici aile ilişkilerine sahiptir.



**Tablo 30. Destekleyici Aile İlişkileri ve Algılanan Okul Başarısı Değişkenine İlişkin ANOVA Sonuçları**

Varyansın Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	Anlamlılık
Gruplararası	526.273	2	263.137	25.738	.000	Yüksek-orta,düşük
Gruplarıçi	4767.822	520	9.169			
Toplam	5294.096	522				

Tablo 30’da destekleyici aile ilişki düzeylerinin algılanan okul başarısına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir ( $F_{(2,520)}=25.738$ ;  $p<.01$ ). Başka bir ifade ile destekleyici aile ilişki düzeyleri algılanan okul başarısına göre anlamlı bir şekilde değişmektedir. Çoklu karşılaştırma testlerine geçmeden önce varyansların homojenliği test edilmiş ve varyansların homojen dağılmadığı görülmüştür ( $F= 10.387$ ,  $p<.05$ ). Buna göre varyanslar homojen dağılmadığında kullanılan çoklu karşılaştırma testlerinden Tamhane’s T2 testi kullanılmıştır. Buna göre okul başarısını yüksek olarak algılayan öğrencilerin ( $\bar{x}=27.3116$ ) okul başarısını orta ( $\bar{x}=25.5000$ ) ve düşük ( $\bar{x}=23.2727$ ) olarak algılayan öğrencilere oranla anlamlı şekilde daha fazla destekleyici aile ilişkilerine sahip olduğu görülmüştür. Başka bir ifadeyle okul başarısını yüksek olarak değerlendiren öğrenciler, orta ve düşük olarak değerlendiren öğrencilerden daha fazla destekleyici aile ilişkilerine sahiptir.

**Tablo 31. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki Korelasyon Analizi Sonuçları**

		EAI	DAI	BOB
EAI	r	-		
DAI	r	.544**	-	
BOB	r	.405**	-.385**	-

\*\* $p<.01$

EAI: Engelleyici Aile İlişkileri, DAI: Destekleyici Aile İlişkileri, BOB: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Tablo 31 incelendiğinde engelleyici aile ilişkileri, destekleyici aile ilişkileri ve bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki olduğu görülmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile engelleyici aile ilişkileri arasında orta düzeyde pozitif yönde ( $r=.405$ ;  $p<.01$ ) ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile destekleyici aile ilişkileri arasında orta düzeyde negatif yönde ( $r=.405$ ;  $p<.01$ ) anlamlı ilişki olduğu görülmektedir.

**Tablo 32. Aile İlişkilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Yordamasına İlişkin Çoklu Regresyon Analizi Sonuçları**

Değişken	B	SH	$\beta$	t	p	İkili r	Kısmi r
Sabit	50.824	7.702		6.599	.000		
EAI	1.272	.214	.277	5.937	.000	.405	.252
DAI	-1.060	.211	-.235	-5.026	.000	-.385	-.215

R=.450 R<sup>2</sup>=.203  
F(2-320)=66.038 P=<.000

Tablo 32 incelendiğinde aile ilişkilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını istatistiksel olarak anlamlı bir şekilde açıkladığı görülmektedir (R=.450, R<sup>2</sup>=.203; p<.01). Aile ilişkileri alt boyutlarından engelleyici ve destekleyici aile ilişkilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı toplam varyansının %20.3'ünü açıkladığı görülmektedir. Standardize edilmiş regresyon kat sayıları incelendiğinde açıklayıcı değişkenlerin görece önem sırasının engelleyici aile ilişkileri ve destekleyici aile ilişkileri şeklinde olduğu görülmektedir. Regresyon katsayılarının anlamlılığına ilişkin t test sonuçlarına göre her iki alt boyutun da bilgisayar oyun bağımlılığının anlamlı açıklayıcıları olduğu görülmektedir.

Regresyon eşitliğine ilişkin eşitlik aşağıda verilmiştir.

BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI=50.824+1.272 ENGELLEYİCİ AİLE İLİŞKİLERİ-1.060 DESTEKLEYİCİ AİLE İLİŞKİLERİ

## BEŞİNCİ BÖLÜM

### SONUÇ TARTIŞMA VE ÖNERİLER

#### 5.1. Sonuç ve Tartışma

##### 5.1.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Cinsiyete Göre Sonuç ve Tartışması

4 ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin yapılan analiz sonuçlarında, erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin, kızların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinden anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Cinsiyet açısından gruplar arasında farkın anlamlı çıkması sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığının cinsiyetten bağımsız olmadığı düşünülebilir. Bilgisayar oyun bağımlılığının erkeklerde daha fazla olması literatürdeki bazı araştırmalarla tutarlılık göstermektedir.

Erboy'un (2010) ilkokul, Yılmaz'ın (2010) ortaokul, Arslan ve diğerlerinin (2015) lise ve üniversitede ve Onay ve diğerlerinin (2005) üniversite öğrencileri ile yaptıkları araştırma sonuçlarına göre erkek öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Araştırma bulgularının literatürdeki bazı araştırmalarla da farklı sonuçlar gösterdiği ve oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermediği görülmüştür (Çakmen, 2004; Madran ve Çakılcı, 2014; Bilge, 2012).

Kültürün etkisiyle birlikte cinsiyetlere yönelik tutumların, toplumsal cinsiyet rollerinin ve kız ve erkeklerin farklı ilgi alanlarına sahip olmalarının bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde etkisi olduğu düşünülebilir. Özellikle daha hareketli oyunlar oynamayı tercih eden erkek çocukların bilgisayar başında uzun zamanlar geçirmesinin de aileler tarafından daha fazla kabul gördüğü ve bu nedenle de cinsiyetler arasında farklılığın oluşmuş olabileceği söylenebilir. Ayrıca erkeklerin bir arada ve daha fazla bilgisayar oyunları oynamaları nedeniyle de akran grupları arasında sosyalleşmek ve kabul görmek gibi sebeplerle bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin artmış olabileceği düşünülebilir.

Cinsiyet değişkenine göre öğrencilerin engelleyici ve destekleyici aile ilişki düzeyleri, anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Buna göre erkeklerin engelleyici aile ilişki düzeyleri kızların engelleyici aile ilişki düzeylerinden anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

Öğrencilerin destekleyici aile ilişki düzeyleri de cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşmaktadır. Buna göre kızların destekleyici aile ilişki düzeyleri erkeklerin destekleyici aile ilişki düzeylerinden anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

Literatür incelendiğinde aile ilişkileri ve cinsiyet arasındaki ilişkiyi inceleyen sınırlı sayıda çalışmaya ulaşılmıştır. Çataloğlu (2011) yaptığı çalışmada madde (alkol, sigara, uyuşturucu) kullanan ve kullanmayan ergenleri, psikolojik sağlamlık ve aile işlevleri açısından karşılaştırmıştır. Araştırma 9. sınıfta okuyan 6322 ergen üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma sonucunda, aile işlevlerinin bazı alt ölçeklerinin cinsiyete göre farklılaştığı ve erkeklerin kızlara göre (roller, iletişim, problem çözme, davranış kontrolü, gereken ilgiyi gösterme, genel işlevler) ailelerini daha sağlıklı algıladıkları bulunmuştur.

Şirin ve diğerleri (2018) ilkokul 4. sınıfa devam eden 292 öğrenci ile yaptıkları çalışmada öğrencilerin aile ilişkilerinin empati eğilimlerine etkisini incelemiştir. Araştırmada duygusal ve bilişsel empati düzeyleri ile engelleyici aile ilişki düzeyleri kız öğrencilerde erkek öğrencilere oranla daha yüksek bulunmuştur.

Göncü (2013) öğrencilerin algıladıkları aile ilişkileri ve öz-yeterlilikleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma 4 ve 5. sınıfa devam eden toplam 217 öğrenci ile yapılmıştır. Araştırma sonucunda cinsiyetin aile ilişkilerini algılamada etkili olmadığı, bulunmuştur.

Kültürün etkisi ile koruyucu/kollayıcı aile tutumunun erkekler tarafından daha fazla kısıtlayıcı ve engelleyici olarak algılandığı düşünülebilir. Toplumsal roller göz önünde bulundurulduğunda erkeklere daha fazla bağımsızlaşma imkânı sunulması ancak anne ve babaların çeşitli risklere karşıda kısıtlamalar yapmaları erkeklerin kızlara göre aile ilişkilerini daha fazla engelleyici algılamalarına neden olabilir. Kızların destekleyici aile ilişki düzeylerinin erkeklere oranla daha yüksek bulunmasında kültürün ve toplumsal cinsiyet rollerinin etkili olduğu söylenebilir. Kızların, erkeklere oranla aile ilişkilerini daha fazla destekleyici bulmaları aile ortamında daha fazla zaman geçirmelerinden kaynaklanabilir.

### **5.1.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Anne Baba Birliktelik Durumuna Göre Sonuç ve Tartışması**

Anne baba birliktelik durumu değişkenine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri anlamlı şekilde farklılaşmamaktadır. Literatürde bilgisayar oyun bağımlılığı

ve anne baba birliktelik durumunu arařtıran bir alıřmaya rastlanmamıřtır. Anne babanın birliktelik durumunun, bireyin oyuna ulařma ve oyun oynama davranıřı üzerinde nemli bir etkiye sahip olmadıęı sylenebilir.

Destekleyici ve engelleyici aile iliřki dzeyleri, anne baba birliktelik durumu deęiřkenine gre anlamlı řekilde farklılařmamaktadır. Literatrde aile iliřkileri ve anne baba birliktelik durumu arasındaki iliřkiyi inceleyen bir arařtırmaya rastlanmamıřtır. Anne ve babanın birlikte ya da ayrı olmaları ocuęu olumsuz etkileyen bir durum olmasına karřın algıladıęı destekleyici ya da engelleyici aile iliřkilerinin bu durumdan baęımsız olduęu dřnlebilir.

### **5.1.3. Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı İle Aile İliřkilerinin Anne Baba alıřma Durumuna Gre Sonu ve Tartıřması**

ęrencilerin bilgisayar oyun baęımlılık dzeyleri, anne baba alıřma durumu deęiřkenine gre anlamlı řekilde farklılařmamaktadır. Literatr incelendięinde bilgisayar oyun baęımlılıęı ve anne baba alıřma durumunu inceleyen sınırlı sayıda arařtırmaya ulařılmıřtır.

akmen'in (2004) anne baba tutumları ile baęımlılık eęilimleri arasındaki iliřkiyi incelendięi arařtırmada sonucunda, ęrencilerin baęımlılık eęilimlerinin annelerinin alıřma durumlarına gre farklılık gstermedięi bulunmuřtur.

Anne baba alıřma durumunun bilgisayar oyun baęımlılıęı üzerinde etkisinin olmadıęı grlmřtr. Anne babaların ocuklarının bilgisayar oyunu oynamaları konusunda grřlerinin alıřma durumlarından baęımsız olduęu sylenebilir.

Anne baba alıřma durumu deęiřkenine gre ęrencilerin engelleyici aile iliřki dzeyleri, anlamlı řekilde farklılařmamaktadır. ęrencilerin destekleyici aile iliřki dzeyleri, anne alıřma durumu deęiřkenine gre anlamlı řekilde farklılařmamaktadır. ęrencilerin destekleyici aile iliřki dzeyleri babaların alıřma durumu deęiřkenine gre anlamlı řekilde farklılařmamaktadır. Literatr incelendięinde aile iliřkileri ve anne baba alıřma durumu arasındaki iliřkiyi inceleyen sınırlı sayıda arařtırmaya ulařılmıřtır. řirin ve dięerleri (2018) yaptıkları arařtırmada ilkokul 4. sınıfa devam eden 292 ęrencinin aile iliřkilerinin empatik eęilimlerine etkisini incelemiřlerdir. Arařtırma sonucunda, aile iliřkilerinin anne alıřma durumuna gre farklılařmadıęı ortaya ıkmıřtır.

Anne baba çalışma durumunun engelleyici aile ilişkileri üzerinde etkisinin olmadığı görülmüştür. Anne ve babanın çocuğu ile geçirdiği zamanın kalitesinin çalışma durumuna göre değişmediği düşünülebilir.

#### **5.1.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Anne Baba Tutumuna Göre Sonuç ve Tartışması**

Bilgisayar oyun bağımlılığının anne baba tutumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Buna göre koruyucu/kollayıcı anne baba tutumu ile ilgili/hoşgörülü anne baba tutumuna sahip olan öğrenciler arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Koruyucu/kollayıcı anne baba tutumuna sahip olan öğrenciler ilgili/hoşgörülü anne baba tutumuna sahip olan öğrencilerden daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olmaktadır.

Çakmen'in (2004) anne baba tutumları ile bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkiyi incelediği araştırma sonucunda anne baba tutumları ile öğrencilerin bağımlılık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin bağımlılık eğilimleri ile otoriter anne baba tutumları arasında pozitif ilişki tespit edilmiştir.

Anne baba tutumlarının bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde etkili olduğu görülmektedir. Koruyucu/kollayıcı anne baba tutumunda, ilgili/hoşgörülü anne baba tutumuna kıyasla çocuğun aşırı korunması ve çocuğun bir yönüyle bağımsızlaşmasının engellenmesi söz konusudur. Bu nedenle dış dünyada yeteri kadar bağımsız hareket edemeyen bireyin, bilgisayar oyun bağımlılık riskinin artmış olabileceği düşünülebilir.

Engelleyici aile ilişkilerinin anne baba tutumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Buna göre, ilgisiz/kayıtsız anne baba tutumuna sahip olan öğrenciler ilgili/hoşgörülü, koruyucu/kollayıcı ve otoriter/baskıcı anne baba tutumuna sahip olan öğrencilerden daha fazla engelleyici aile ilişkilerine sahiptir. Destekleyici aile ilişkilerinin anne baba tutumlarına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Buna göre koruyucu/kollayıcı anne baba tutumuna sahip olan öğrenciler otoriter/baskıcı anne baba tutumuna sahip öğrencilere göre ve ilgili/hoşgörülü anne baba tutumu sahip öğrenciler otoriter/baskıcı anne baba tutumuna sahip olan öğrencilere göre anlamlı şekilde daha fazla destekleyici aile ilişkilerine sahiptir.

Literatür incelendiğinde aile ilişkileri ve anne baba tutumları arasındaki ilişkiyi inceleyen sınırlı sayıda araştırmaya ulaşılmıştır. Manongdo ve Garcia (2007) ergen tarafından bildirilen ebeveynlik tutumları ile anne tarafından bildirilen ergenlerde içselleştirilmiş ve dışsallaştırılmış davranışlar arasındaki ilişki incelemişlerdir.

Araştırmaya 13-17 yaş aralığında 91 ergen ve anneleri katılmıştır. Araştırmada anne ebeveynliğinde iki temel ayırım ortaya çıkmıştır: Destekleyici ebeveynlik ve sert-kontrol edici ebeveynlik. Araştırma sonucunda; annelerdeki destekleyici ebeveynliğin, erkeklerde benzer bir etki yapmazken, kızlarda dışsallaştırılmış davranış problemlerini azalttığı görülmüştür. Annelerin sert ebeveyn kontrolünün ise, erkeklerde daha yüksek depresyon oranları ile bağlantılı olduğu ortaya çıkmıştır.

Anne baba tutumlarının aile ilişkileri üzerinde etkisi olduğu görülmektedir. İlgisiz/kayıtsız anne baba tutumunun diğer anne baba tutumlarına göre çocuklar tarafından engelleyici algılandığı, ilgili/hoşgörülü anne baba tutumunun ise diğer anne baba tutumlarına göre daha fazla destekleyici algılandığı görülmektedir. Çocuğa yönelik anne baba tutumlarının çocuğun aile ilişkilerini sağlıklı ya da sağlıksız olarak algılaması konusunda oldukça belirleyici olduğu düşünülebilir.

#### **5.1.5. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Anne Baba Eğitim Durumuna Göre Sonuç ve Tartışması**

Bilgisayar oyun bağımlılığının anne baba eğitim durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir. Literatürde bilgisayar oyun bağımlılığı ve anne baba eğitim durumu arasındaki ilişkiyi inceleyen çeşitli araştırmalar bulunmaktadır.

Çakmen'in (2004) anne baba tutumları ile bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişkiyi incelendiği araştırmada sonucunda, öğrencilerin bağımlılık eğilimlerinin ailelerinin eğitim düzeyine göre farklılık göstermediği ortaya çıkmıştır.

Erboy (2010) 4 ve 5. sınıfa devam eden 638 öğrenci ile yaptığı araştırmada; oyun bağımlılığı ile okula yabancılaşma düzeyi, cinsiyet, öğrenim görülen sınıf, sosyo-ekonomik durum, anne baba eğitim düzeyi ve kişisel bilgisayarın bulunup bulunmaması arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Anne baba eğitim düzeyinin oyun bağımlılığı ölçeğinin bazı alt boyutlarını yordadığı tespit edilmiştir.

Bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini inceleyen bir araştırmada, 4 ve 5. sınıf öğrencisi 372 kişiden veri toplanmış ve incelenmiştir. Araştırma sonucunda anne eğitim düzeyi arttıkça oyun bağımlılığının artış gösterdiği ortaya çıkmıştır (Şahin ve Tuğrul, 2012).

Arslan ve diğerleri (2015) yapmış oldukları araştırmada lise ve üniversitede öğrenim gören öğrencilerin dijital bağımlılık düzeyleri ile çeşitli değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma 325 öğrenci üzerinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma

sonucuna göre, anne eğitim düzeyi yüksek olanların olmayanlara göre anlamlı bir şekilde daha yüksek bağımlılığa sahip oldukları saptanmıştır.

Anne baba eğitim düzeyinin çocuğa yönelik tutum ve davranışlarda önemli olduğu düşünülmektedir. Ancak bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde anne baba eğitim düzeyi değişkeninin farklılık göstermiyor olması, her eğitim düzeyinden ailede çocukların bilgisayar oyunları ile karşılaşılıyor olmasından kaynaklanabilir.

Engelleyici ve destekleyici aile ilişki düzeylerinin anne baba eğitim düzeyine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı görülmektedir. Literatür incelendiğinde aile ilişkileri ve anne baba eğitim düzeyi arasındaki ilişkiyi inceleyen bir araştırmaya rastlanmamıştır.

Anne baba eğitim düzeyi değişkeninin engelleyici ve destekleyici aile ilişki düzeyleri konusunda etki etmesi beklenirken araştırma bulgularına göre farklılaşmadığı görülmüştür. Eğitim, bireyi çeşitli yönleri ile zenginleştirmesine rağmen aile ilişkilerinin sağlıklı ya da sağlıklı olmamasında farklı dinamiklerin rol oynadığı söylenebilir.

#### **5.1.6. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkilerinin Algılanan Okul Başarısına Göre Sonuç ve Tartışması**

Araştırma sonucunda, bilgisayar oyun bağımlılığının algılanan okul başarısına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Buna göre okul başarısını düşük olarak algılayan öğrenciler ile yüksek olarak algılayan öğrenciler ve okul başarısını orta olarak algılayan öğrenciler ile yüksek olarak algılayan öğrenciler arasında anlamlı bir fark bulunmaktadır. Başka bir ifadeyle okul başarısını düşük olarak değerlendiren öğrenciler yüksek olarak değerlendiren öğrencilere göre, okul başarısını orta olarak değerlendiren öğrenciler yüksek olarak değerlendiren öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olmaktadır.

Literatür incelendiğinde, bilgisayar oyun bağımlılığı ve okul başarısı arasındaki ilişkiyi inceleyen çeşitli araştırmalar bulunmaktadır. Yapılan araştırmaların ulaştığı sonuçlar değerlendirildiğinde okul başarısı düşük olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin arttığı görülmüştür (Gentile ve diğerleri,2011; Brunborg ve diğerleri, 2014; Çukurluöz, 2016; Taylan ve diğerleri, 2017))



Araştırma bulgularının literatürdeki bazı araştırmalarla da farklı sonuçlar gösterdiği ve oyun bağımlılık düzeylerinin algılanan okul başarısı değişkenine göre farklılık göstermediği görülmüştür. Torun ve diğerleri (2015) ortaokula devam eden öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının, öğrencilerin sosyal yaşamları ve akademik davranışları üzerindeki etkilerini incelemiştir. Yapılan araştırma sonucunda, öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyunlarının akademik davranışları üzerinde yüksek düzeyde bir etkisinin olmadığı bulunmuştur.

Okul başarısı düşük olan öğrencilerin başarı konusunda yaşamış oldukları güçlük ve başarı duygusuna olan ihtiyaçları nedeniyle bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin artmış olduğu düşünülebilir. Öte yandan bilgisayar oyunlarında geçirilen zamanın artması ve bu nedenle okulla ilgili sorumlulukların yerine getirilmemesi de okul başarısının düşmesinde etkili olabilir.

Engelleyici aile ilişki düzeylerinin algılanan okul başarısına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Buna göre okul başarısını orta olarak algılayan öğrencilerin okul başarısını yüksek olarak algılayan öğrencilere oranla anlamlı şekilde daha fazla engelleyici aile ilişkilerine sahip olduğu görülmüştür.

Destekleyici aile ilişki düzeylerinin algılanan okul başarısına göre anlamlı bir şekilde farklılaştığı görülmektedir. Buna göre okul başarısını yüksek olarak algılayan öğrencilerin okul başarısını düşük ve orta olarak algılayan öğrencilere oranla anlamlı şekilde daha fazla destekleyici aile ilişkilerine sahip olduğu görülmüştür.

Literatürde aile ilişkileri ve okul başarısı arasındaki ilişkiyi araştıran bir çalışmaya rastlanmamıştır. Okul başarısının artmasında aile ilişkileri önemli rol oynayabilmektedir. Okul başarısı yüksek olan öğrencilerde destekleyici, okul başarısı düşük olan öğrencilerde ise engelleyici aile ilişkileri görülmektedir. Buradan hareketle engelleyici aile ilişkilerine kıyasla destekleyici aile ilişkilerinde, öğrenciye olumlu geribildirim sunulması, okul yaşantıları konusunda takibin yapılması ve akademik başarının desteklenmesi öğrencinin başarısını arttırabilmektedir.

#### **5.1.7. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki İlişkiye Yönelik Sonuç ve Tartışma**

Araştırma sonucunda engelleyici aile ilişkileri, destekleyici aile ilişkileri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur. Buna göre bilgisayar oyun bağımlılığı ile engelleyici aile ilişkileri arasında orta düzeyde pozitif yönde,

destekleyici aile ilişkileri ile orta düzeyde negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Literatürde bilgisayar oyun bağımlılığı ve diğer teknolojik bağımlılıklarla aile işlevleri, aile içi problemler arasındaki ilişkiyi ele alan çalışmalar (Hyun ve diğerleri, 2015; Karaca, 2007; Koçak ve Köse, 2014; Şenormancı, 2013; Yiğit, 2017) bulunmaktadır.

Araştırmadan çıkan sonuç ve literatürdeki bulgular bir bütün olarak değerlendirildiğinde çocukların içinde bulunduğu olumsuz aile ortamının çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu söylenebilir.

### **5.1.8. Aile İlişkilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Yordamasına İlişkin Sonuç ve Tartışma**

Araştırma sonucuna göre destekleyici ve engelleyici aile ilişkileri bilgisayar oyun bağımlılığını yordamaktadır. Destekleyici aile ilişkileri bilgisayar oyun bağımlılığını negatif şekilde yordarken, engelleyici aile ilişkileri bilgisayar oyun bağımlılığını pozitif şekilde yordadığı görülmektedir. Alan yazında aile ilişkilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığını inceleyen herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır.

Araştırmadan elde edilen sonuç göz önüne alındığında çocukların engelleyici aile ortamında daha çok bilgisayar oyun bağımlısı olacağı söylenebilir. Destekleyici aile ortamının ise çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini düşüreceği söylenebilir. Çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olmalarını engellemek veya bağımlılık düzeylerini düşürmek için destekleyici, ilgili bir aile ortamının gerekli olduğu söylenebilir.

## **5.2. Öneriler**

### **5.2.1. Eğitimcilere Yönelik Öneriler**

1. Araştırma sonuçlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasında ilişki bulunmaktadır. Bu nedenle ailelere yönelik eğitimlerin düzenlenmesi ve sağlıklı aile ilişkileri konusunda bilgi almalarını sağlayacak destekleyici programlar oluşturulması sağlanabilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda ailelere ve öğrencilere yönelik psikolojik danışma hizmeti verilebilir ve gereken durumlarda destek alabilecekleri kurum ve kuruluşlara yönlendirilebilir.

2. Erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin kızlardan daha fazla olması nedeniyle yapılan çalışmalarda cinsiyet değişkeninin etkisi dikkate alınmalıdır.

3. Bilgisayar oyun bağımlılığı ve okul başarısı değişkeni arasında ilişki bulunmaktadır. Özellikle öğretmenlerin, idarecilerin ve okul çalışanlarının da öğrenci ile ilgili bilgi alma, değerlendirme yapma ve destek sunma süreçlerinde bilgisayar oyun bağımlılığın okul başarısını olumsuz yönde etkileyebileceğini göz önünde bulundurmaları gerekebilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile birlikte oluşabilecek okul başarısında düşme, devamsızlık yapma, okula gelmek istememe gibi davranışların olup olmadığı dikkatle takip edilmelidir.

4. Bilgisayar oyun bağımlılığının giderek daha erken yaşlarda ortaya çıkması nedeniyle öğrencilere okulda, evde ya da diğer ortamlarda boş zamanlarını değerlendirebilecekleri ortamların sağlanması, çeşitli sanat ve spor faaliyetlerine yönlendirme yapılması sağlanabilir.

5. Bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda önleyici/koruyucu rehberlik çalışmalarına ağırlık verilmesi bağımlılık riskini önleyebilir.

### **5.2.2. Araştırmacılara Yönelik Öneriler**

1. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkilerine yönelik yapılan araştırma ortaokul, lise ve üniversite öğrencileri için de yapılabilir.
2. Bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde etkili olabilecek diğer değişkenler araştırmacılar tarafından incelenebilir.

## KAYNAKÇA

- Akçay, D., ve Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Akıntürk, T. ve Ateş, D. (2017). *Türk Medeni Hukuku, Aile Hukuku* (İkinci Cilt, 20. Basım). İstanbul: Beta Yayıncıları.
- Aktepe, E., Çalışkan, S., ve Sönmez, Y. (2014). Kendine Zarar Veren Ergenlerin Aile İşlevlerinin ve Benlik Saygılarının Saptanması: Olgu-Kontrol Çalışması. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(1).
- Anderson, C. A. and Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in The Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772.
- Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., ve Çetinkaya, A. (2015). Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58.
- Arslan, C., Güllü, M., ve Yücel, A. S. (2010) İlköğretim ve Ortaöğretimde Öğrenim Gören Öğrencilerin Spor ve Oyun Alışkanlıklarının İncelenmesi. *Sport Sciences*, 5(1), 28-46.
- Avcı, R. ve Güçray, S. S. (2010). An Investigation of Violent and Nonviolent Adolescents' Family Functioning, Problems Concerning Family Members, Anger and Aner Expression. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 10 (1), 65 – 76.
- Ayas, T. (2012). Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 627-636.
- Aydın, F., ve Horzum, M. B. (2015). Öğretmenlerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerini Yordayan Değişkenlerin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.
- Bakar, A., Tüzün, H., & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin Eğitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: *Sosyal Bilgiler Dersi Örneği*. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35).

- Başal, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2).
- Bayraktutan, F., (2005). *Aile İçi İlişkiler Açısından İnternet Kullanımı* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü , İstanbul.
- Bilge, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43(43).
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan Öğrencilerin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki* (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A. and Frøyland, L. R. (2014). Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated with Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems?. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32.
- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Büyüköztürk, Ş. (2017). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı* (19. bs). Ankara: Pegem Akademi.
- Cesarone, B. (1994). *Video Games and Children*. ERIC Digest.
- Ceylaner, S., ve Yelken, T. Y. (2017). Ortaöğretim Öğrencilerinin, Dijital Oyunların İngilizce Kelime Öğrenimine Katkısına Yönelik Görüşleri. *Bartın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 346-364.
- Coll, K. M., Powell, S., Thobro, P. and Haas, R. (2010). Family Functioning and The Development of Trust and Intimacy Among Adolescents in Residential Treatment. *The Family Journal*, 18(3), 255-262.
- Connolly, I. and O'Moore, M. (2003). Personality and Family Relations of Children Who Bully. *Personality and Individual Differences*, 35(3), 559-567.

- Coskun, Y. (2014). Ortaöğretim Öğrencilerinin Aile İçi İlişkilerinin, Öğrenilmiş Güçlülük Düzeylerini Yordama Gücü. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9 (16), 43-65.
- Cüceloğlu, D. (2016). *Geliştiren Anne- Baba*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Yaklaşımı ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2).
- Çakmak, V. (2016). Çocuk ve Dijital Oyun Etkileşimine Etiksel Bir Bakış. *ICHACS*, 430.
- Çakmen, F. O. (2004). *İlkokul Üç, Dört ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Bağımlılık Eğilimleri ve Anne-Babalarının Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çankaya, G., ve Ergin, H. (2015). Çocukların Oyunlara Göre Empati ve Saldırganlık Düzeylerinin İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*.
- Çataloğlu, B. (2011). *Madde Kullanan ve Kullanmayan Ergenlerin Psikolojik Sağlık ve Aile İşlevleri Açısından Karşılaştırılması* (Doktora Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G. ve Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik SPSS ve LISREL Uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çukurluöz, Ö. (2016). *Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Demirli, C., ve Aydın, S. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Bağımlılıkları İle Benlik Saygıları Arasındaki İlişkinin Çeşitli Demografik Değişkenlere Göre İncelenmesi. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*; 16(31), 47-60.
- Demirsar A. (1985). *Çocuk ve Anne-Baba İlişkileri*. İstanbul: Redhouse Yayınevi.
- Demirtaş Madran, H. A., ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok Oyuncululu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2).
- Demirtaş, S. (2011). *Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeğinin Geliştirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

- Devinney, S.E. (1992). *The Relationship between Parents 'Attitudes and Employment Choices and Young Adults' Work and Family Plans* (Unpublished Doctoral Thesis). Purdue University.
- Dinç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu, Türkiye Büyük Millet Meclisi Araştırma Komisyonları Bilişim/İnternet Sunumu.
- Döner, C. (2011). *İlköğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığının Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Dönmezer, İ. (1999). *Ailede İletişim ve Etkileşim*. İzmir: Sistem Yayıncılık.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler* (Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Aydın.
- Eryavuz, A. (2006). *Çocuklukta Algılanan Ebeveyn Kabul veya Reddinin Yetişkinlik Dönemi Yakın İlişkileri Üzerindeki Etkilerinin İncelenmesi* (Doktora Tezi). Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Fitzpatrick, M. A. and Wamboldt, F. S. (1990). Where Is All Said and Done: Toward An Integration of Intrapersonal and Interpersonal Models of Marital and Family Communication. *Communication Research*, 17(4), 421-430.
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J. and Bechtoldt, H. (2003). Playing Violent Video Games, Desensitization, and Moral Evaluation in Children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(4), 413-436.
- Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., and Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, Peds-2010.
- Goldenberg, H. and Goldenberg, I. (2012). *Family Therapy: An Overview*. Cengage Learning.
- Göncü, O. F. (2013). *4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Algıladıkları Aile İlişkileri İle Öz Yeterlilikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Griffiths, M. D. (2008). *Internet and Video-Game Addiction*. Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment, 231-267.
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A. ve Murathan, F. (2012). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi*. Journal of Social Sciences/Sosyal Bilimler Dergisi, 5(9).
- Günay, G. (2011). *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.
- Hong, J. C. and Liu, M. C. (2003). A Study on Thinking Strategy between Experts and Novices of Computer Games. *Computers in Human Behavior*, 19(2), 245-258.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M.B., Güngören, Ö.C., Kaymak Demir, Z. (2017). *Teknolojinin Olumsuz Etkileri*. Ankara: Vize Yayınları.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., and Renshaw, P. F. (2015). Risk Factors Associated with Online Game Addiction: A Hierarchical Model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713.
- İnal, Y., ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 6(3), 523-544.
- Johnson, H. D., Lavoie, J. C. and Mahoney, M. (2001). Interparental Conflict and Family Cohesion: Predictors of Loneliness, Social Anxiety, and Social Avoidance in Late Adolescence. *Journal of Adolescent Research*, 16(3), 304-318.
- Johnson, N. F. (2012). *The Multiplicities of Internet Addiction: The Misrecognition of Leisure and Learning*. Ashgate Publishing.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2008). *Günümüzde İnsan ve İnsanlar*. İstanbul: Evrim Yayıncılık.
- Kalyencioğlu, D., ve Kutlu, Y. (2010). Ergenlerin Aile İşlevi Algularına Göre Uyum Düzeyleri. *Florence Nightingale Hemşirelik Dergisi*, 18(2), 56-62.



- Karaca, M. (2007). İnternet Gençliği: Yeni Bir Gençlik Tiplemesi Denemesi. *Humanities Sciences*, 2(4), 419-6.13
- Karasar, N. (2017). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (32. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Kars, G.B. (2010). *Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunlarının Çocuklarda Saldırganlığa Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kasatura, İ. (2002). Anne Baba Davranışlarının Duygusal Gelişimdeki Rolü. *İstanbul Ticaret Üniversitesi Dergisi*, 1, 21-37.
- Kaya, A. B. ve Moduk, H., (2016). İnternet Oyunlarındaki Sohbet Sayfalarının Çocuk Gelişimine ve Mahremiyet Algısına Etkisi.
- Kaya, A.B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri* (Yüksek Lisans Tezi). Ondokuzmayıs Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun.
- Kim, P. W., Kim, S. Y., Shim, M., Im, C. H. and Shon, Y. M. (2013). The Influence of An Educational Course on Language Expression and Treatment of Gaming Addiction For Massive Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) Players. *Computers and Education*, 63, 208-217.
- Kirriemuir, J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2), 7.
- Kitahara, M. (1987). Perception of Parental Acceptance and Rejection Among Swedish University Students. *Child Abuse and Neglect*, 11, 223-227.
- Koçak, H., ve Köse, Z. (2014). Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Sosyalleşme Süreçleri Üzerine Bir Araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21-32.
- Köknel, Ö. (1993). *İnsanı anlamak* (4. Baskı). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Koroğlu, E. (2015). *Psikiyatri Sözlüğü*. Ankara: Hyb Yayıncılık.
- Kut, S. (1994). Aile ve Devlet Politikaları, Uluslararası Aile Yılı Özel İhtisas Komisyonu Raporları. Ankara: Aile Araştırma Kurumu.

- Küçükşille E. (2014). *Çoklu Doğrusal Regresyon Modeli*. Ş Kalaycı (editor), SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri. 6. Baskı. Ankara: Asil Yayıncılık, 257-270.
- Li, H. and Wang, S. (2013). The Role of Cognitive Distortion in Online Game Addiction Among Chinese Adolescents. *Children and Youth Services Review*, 35(9), 1468-1475.
- Liu, C. C. and Chang, I. C. (2016). Model of Online Game Addiction: The Role of Computer-Mediated Communication Motives. *Telematics and Informatics*, 33(4), 904-915.
- Madran, H. A. D., ve Çakılıcı, E. F. (2014). The Relationship between Aggression and Online Video Game Addiction: A Study on Massively Multiplayer Online Video Game Players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2), 99-107.
- Manongdo, J. A. and Ramirez Garcia, J. I. (2007). Mothers' Parenting Dimensions and Adolescent Externalizing and Internalizing Behaviors in A Low-Income, Urban Mexican American Sample. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 36(4), 593-604.
- Mathijssen, J. J., Koot, H. M., Verhulst, F. C., De Bruyn, E. E. and Oud, J. H. (1998). The Relationship between Mutual Family Relations and Child Psychopathology. *The Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 39(4), 477-487.
- Mehroof, M. and Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The Role of Sensation Seeking, Self-Control, Neuroticism, Aggression, State Anxiety, and Trait Anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Milevsky, A., Schlechter, M., Netter, S. and Keehn, D. (2007). Maternal and Paternal Parenting Styles in Adolescents: Associations with Self-Esteem, Depression and Life-Satisfaction. *Journal of Child and Family Studies*, 16(1), 39-47.
- Morton, T. L. and Mann, B. J. (1998). The Relationship between Parental Controlling Behavior and Perceptions of Control of Preadolescent Children and Adolescents. *Journal of Genetic Psychology*, 159(4), 477-491.
- Nazlı, S. (2007). *Aile Danışmanlığı*. Ankara: Anı Yayınları.
- Nystul, M.S. (1993). *The Art and Science of Counselling and Psychotherapy*. New York.

- Oktay, A. (2002). *Yaşamın Sihirli Yılları*. İstanbul: Epsilon Yayınları.
- Onay, P., Tüfekçi, A., ve Çağiltay, K. (2005). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı.
- Onur, B. (2004). *Gelişim Psikolojisi* (6.bs). Ankara: İmge Kitapevi.
- Ögel, K. (2001). *İnsan, Yaşam ve Bağımlılık Tartışmalar ve Gerçekler*. İstanbul: IQ Kültür Sanat Yayıncılık.
- Özatça, A. (2009). *Ergenlerde Sosyal ve Duygusal Yalnızlığın Yordayıcısı Olarak Aile İşlevleri* (Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Özgüven, İ.E. (2001). *Ailede İletişim ve Yaşam*. Ankara: PDREM Yayınları.
- Pala, F. K., ve Erdem, M. (2011). Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni İle Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(2), 53-71.
- Palabıykoğlu, R., Azizoğlu, S., Özayar, H., ve Ercan, A. (1993). İntihar Girişimlerinde Bulunanların Aile İşlevlerinin Değerlendirilmesi. *Kriz Dergisi*, 1(2), 69-75.
- Pontes, H.M. and Griffiths, M.D. (2016). The Development and Psychometric Properties of The Internet Disorder Scale-Short Form (IDS9-SF). *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 3(2), 1-16. Doi: 10.15805/addicta.2016.03.0102.
- Pryor, J. ve Rodgers, B. (2011). *Değişen Ailelerde Çocuklar Ebeveyn Ayrılığı Sonrasında Yaşam*. İstanbul: Doruk Yayıncılık.
- Salk, L. (1998). *Çocuğun Duygusal Sorunları*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Satir, V. (2001). *İnsan Yaratmak*. İstanbul: Beyaz Yayınevi.
- Saygılı, S. (2006). *Çocuklarda Davranış Bozuklukları*. İstanbul: Elit Kültür Yayınları.
- Shapiro, L. E. (1999). *Yüksek EQ'lu Bir Çocuk Yetiştirmek* (4.bs.). (Kartal, Ü. Çev.). İstanbul: Varlık/Özel Yayınları.
- Shek, D. (2001). Paternal and Maternal Influences on Family Functioning Among Hong Kong Chinese Families. *Journal of Genetic Psychology*, 162(1), 56 – 74.

- Solter, A. (2018). *Oyun Oynama Sanatı* (çev. Türe Özer). İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık.
- Spekman, M. L., Konijn, E. A., Roelofsma, P. H. and Griffiths, M. D. (2013). Gaming Addiction, Definition and Measurement: A Large-Scale Empirical Study. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2150-2155.
- Şahin, C., ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şahin, M. (2007). *Madde Bağımlılığı Konusunda Türkiye’de Yapılmış Olan Lisansüstü Tezler Üzerine Bir Değerlendirme* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Şakiroğlu, M., Akyol Poyraz, C. (2018). *Çocukları Sanal Dünyadan Koruma Kılavuzu*. İstanbul: Hayygrup Yayıncılık.
- Şenormancı, G. (2013). *İnternet Bağımlılığı Tanısı Konan Hastalarda Bağlanma ve Aile İşlevleri* (Yüksek Lisans Tezi). Bakırköy Prof. Dr. Mazhar Osman Ruh Sağlığı ve Sinir Hastalıkları Eğitim ve Araştırma Hastanesi, İstanbul.
- Şenver Yıldırım, Ş. (2006). *Ergenlerin Aile İçinde Şiddete Maruz Kalma Durumları ve Aile İlişkilerinin Değerlendirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Şirin, A., Özgen, G., Akca-Erol, F. ve Akça-Koca D. (2018) İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Aile İlişkilerinin Empatik Eğilimlerine Etkisi. *Eğitim Bilimleri Dergisi*, 48(48).
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar Bilgisayar Oyunlarından Etkilenir Mi?. *Tefekkür Dergisi*, 19(1).
- Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1).
- Torres-Rodríguez, A., Griffiths, M. D. and Carbonell, X. (2017). The treatment of Internet Gaming Disorder: A Brief Over View of The PIPATIC Program. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-16.

- Torun, F., Akçay, A., ve Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1).
- TÜİK (2013). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları 04.06.2018. Tarihinde <http://www.tuik.gov.tr> adresinden erişildi.
- TÜİK (2015). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları 04.06.2018. Tarihinde <http://www.tuik.gov.tr> adresinden erişildi.
- TÜİK (2018). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları 15.02.2019. Tarihinde <http://www.tuik.gov.tr> adresinden erişildi.
- Türk Dil Kurumu (2018). 04.06.2018. Tarihinde <http://www.tdk.gov.tr> adresinden erişildi.
- Ünal, S. (2009). *Aile Psikolojisi ve Eğitimi*. Malatya: İnuzem Yayınları.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. and Van De Mheen, D. (2011). Online Video Game Addiction: *Identification of Addicted Adolescent Gamers Addiction*, 106(1), 205-212.
- Williams, D., Yee, N. and Caplan, S. E. (2008). Who Plays, How Much, and Why? Debunking The Stereotypical Gamer Profile. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13(4), 993-1018.
- Yavuzer, H. (2001). *Ana Baba ve Çocuk* (14. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2002). *Çocuk Psikolojisi* (22. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldırım, İ. (2006). *Ana Baba Desteği ve Başarı*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yılmaz, M. B. (2010). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 617-622.
- Yılmaz, M. ve Erduran, N. (2016). *Oyun Dünyam- Dünyam Oyun*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.

- Yılmaz, E., ve Cagiltay, K. (2005). History of Digital Games in Turkey. in DiGRA Conference.
- Young, K. S. (1999). Internet Addiction: Symptoms, Evaluation and Treatment. *Innovations in Clinical Practice: A Source Book*, 17, 19-31.
- Young, K.,S. (1996). İnternet Addiction: Emergence of A New Clinical Disorder. *Cyber Psychology and Behavior*, Vol. 1(3), 237-244.
- Yörükođlu, A. (1980). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Yu, S., Clemens, R., Yang, H., Li, X., Stanton, B., Deveaux, L., Lunn, S., Cottrell,L. and Harris, C. (2006). Youth and Parental Perceptions of Parental Monitoring and Parent-Adolescent Communication, Youth Depression, and Youth Risk Behaviors. *Social Behavior and Personality*, 34(10), 1297- 1310.

# EKLER

EK1



T.C.  
İSTANBUL VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-20-E.21221015  
Konu :Anket ve Araştırma İzin Talebi

07/11/2018

## VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) 22.10.2018 tarihli ve 19863214 Gelen Evrak No'lu dilekçe.  
b) MEB. Yen. ve Eğ. Tk. Gn. Md. 22.08.2017 tarih ve 12607291/ 2017/25 No'lu Gen.  
c) Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma ve Anket Komisyonunun 05.11.2018 tarihli tutanağı.

İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Derya KARACAOĞLU'nun "**Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Çocuklarda Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**" konulu tezi kapsamında, ilimiz genelinde bulunan ilkokul ve ortaokullarda; bilgisayar ve oyun bağımlılığı ölçeği, aile ilişkileri ölçeği ve kişisel bilgi formunu uygulama istemi hakkındaki ilgi (a) dilekçe ve ekleri Müdürlüğümüze incelenmiştir.

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

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Levent YAZICI  
İl Millî Eğitim Müdürü

- Ek:  
1- Genelge.  
2- Komisyon Tutanağı.

OLUR  
07/11/2018

Nihat NALBANT  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

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

A. BALTA VHKİ  
Tel: (0 212) 455 64 00-239  
Faks: (0 212)455 06 52

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evrnkzongu.meb.gov.tr> adresinden: d45d-8544-3d18-95bd-0ba4 kodu ile teyit edilebilir.

**EK2**

## **KİŞİSEL BİLGİ FORMU**

Sevgili Öğrenciler;

Yüksek lisans tez çalışması için, aşağıda yer alan sorularla sizlerden bilgi toplanması amaçlanmaktadır. Aşağıdaki soruları okuyarak, kendinize uygun olan seçeneğin yanındaki paranteze çarpı işareti (X) koymanız yeterlidir. Lütfen tüm soruları cevaplandırınız ve boş bırakmayınız. Bilgileriniz gizli kalacaktır ve yalnızca araştırma amacıyla kullanılacaktır. Kâğıtlara adınızı ve soyadınızı yazmanıza gerek yoktur.

Yardıminız için teşekkür ederim.

Derya KARACAOĞLU

Psikolojik Danışman

**Cinsiyet:** K ( ) E ( )

**Sınıf:**

**Yaş:**

**Kardeş sayısı:**

**Anne ve Baba Birliktelik Durumu:** Birlikte ( ) Ayrı ( )

**Anne:** Sağ ( ) Ölü ( )

**Baba:** Sağ ( ) Ölü ( )

**Annenizin Çalışma Durumu:** Çalışıyor ( ) Çalışmıyor ( )

**Babanızın Çalışma Durumu:** Çalışıyor ( ) Çalışmıyor ( )

**Annenizin Eğitim Durumu:** İlkokul ( ) Ortaokul ( ) Lise ( ) Üniversite ( ) Lisansüstü ( )

**Babanızın Eğitim Durumu:** İlkokul ( ) Ortaokul ( ) Lise ( ) Üniversite ( ) Lisansüstü ( )

**Okul Başarısı Açısından Kendinizi Nasıl Değerlendiriyorsunuz?**

Düşük ( ) Orta ( ) Yüksek ( )

**Anne/babanızın size karşı tutumu:**

1.Koruyucu/Kollayıcı ( )

2.Otoriter/Baskıcı()

3. İlgisiz ve kayıtsız tutum ( )

4. İlgili ve Hoşgörülü ( )



## ÇOCUKLAR İÇİN AİLE İLİŞKİLERİ ÖLÇEĞİ

Sevgili Çocuklar,

Aşağıdaki ölçek aile ilişkileri ile ilgilidir. Toplam 20 maddeden oluşmaktadır. Her bir maddeyi okuyun ve ailenize uygunluk derecesine göre; *her zaman*, *bazen*, *hiçbir zaman* seçeneklerinden **yalnızca birini** işaretleyin. Tüm maddeleri okuyun ve hiçbirini **boş bırakmayın**. İlginize teşekkür ederim.

Selen DEMİRTAŞ-ZORBAZ

	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
1. Ailemin bana ayıracak vakti vardır.			
3. Evde bir eşya kırıldığında / kaybolduğunda bu büyük bir sorun olur.			
5. Ailemin istemediği bir davranış yaptığımda, benimle bir süre konuşmazlar.			
7. Ailem söylediklerimi dikkatle dinler.			
9. Ailemde herkes fikirlerini rahatlıkla ifade eder.			
11. Ailem, kıyafet, okul gereçleri gibi ihtiyaçlarımın farkına varır.			
13. Ailecek bir etkinlik (tatile gitmek, hafta sonu dışarı çıkmak vb.) yapacağımız zaman buna bütün aile birlikte karar veririz.			
15. Evde birinin morali bozuk olursa ona destek oluruz.			
17. Ailem yaptığım etkinliklerle yakından ilgilenir.			
19. Hak ettiğimden daha çok ceza alıyorum.			

## Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Maddeler	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.					
Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim.					
Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.					
Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.					
Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.					
Ne kadar çok bilgisayar oyunu oynasam da, bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.					
Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.					
Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım.					
Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem.					
Bilgisayar oyunu oynarken kendimi, çoğu zaman kendi kendime bir şeyler söylerken bulurum.					
Arkadaşlarımın beni kabul etmesi için bende onların oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım.					
Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı hayal ederim.					
Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.					
Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm.					
Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksattığım olur.					
Bilgisayarda oyun oynamak için okula geç kaldığım olur.					
Okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.					
Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.					
Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					
Bilgisayar oyunu oynadığım süre hakkında yanlış bilgi verdiğim olur.					
Bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, tv izleme vb.) tercih ederim.					

# ÖZGEÇMİŞ

Derya KARACAOĞLU

İletişim Bilgileri:deryaclskn38@gmail.com

## 1. Eğitim

**Yüksek Lisans:** İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü, 2017, İstanbul

**Lisans:** İstanbul Üniversitesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bölümü, 2006, İstanbul

## 2. Mesleki Denevim

Üsküdar Anaokulu (2016-)

Üsküdar Henza Akın Anadolu İmam Hatip Lisesi (2015-2016)

Kadıköy Mustafa Saffet Anadolu Lisesi (2015)

Üsküdar Rehberlik ve Araştırma Merkezi (2014-2015)

Sarıyer Yeniköy İlkokulu ve Ortaokulu (2009-2014)

Gaziosmanpaşa Rehberlik ve Araştırma Merkezi (2006-2009)

Gaziosmanpaşa Adnan Menderes (2006-2009)