

T.C.
NİŞANTAŞI ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ALGILANAN SOSYAL DESTEK İLE DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ

İsmail ÜCAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Enstitü Anabilim Dalı: Psikoloji

Enstitü Bilim Dalı : Psikoloji

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Eyyüb Ensari CİCERALİ

ARALIK-2018

T.C.
NİŞANTAŞI ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

ALGILANAN SOSYAL DESTEK İLE DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ

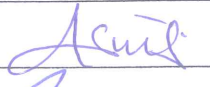


İsmail ÜCAN

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Enstitü Anabilim Dalı: Psikoloji

Enstitü Bilim Dalı : Psikoloji

“Bu tez 21/12/2018 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Oybirliği / ~~Oyçokluğu~~ ile kabul edilmiştir.”

JÜRİ ÜYESİ	KANAATI	İMZA
Prof. Dr. Asım Saldamlı	Başarılı	
Dr. Öğr. Üyesi Feyyaz Ensar Cicek	Başarılı	
Dr. Öğr. Üyesi Lütfiye Keys Cicek	Başarılı	

BEYAN

Bu tezin yazılmasında bilimsel ahlak kurallarına uyulduğunu, başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunulduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapılmadığını, tezin herhangi bir kısmının bu üniversite veya başka bir üniversitedeki başka bir tez çalışması olarak sunulmadığını beyan ederim.



İsmail ÜCAN

21.12.2018

ÖNSÖZ

Teknoloji'nin gelişmesi ile beraber hayatımızın önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Teknolojinin hayatımızda yerini almasıyla beraber teknoloji bağımlılığı, oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı gibi kavramlar önem kazanmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı gittikçe alan çalışanları ile beraber herkesin dikkatini çekmektedir. Bu konuya farklı bir bakış açısı geliştirmek ve sorunun tespitinde bulunmak amaçlanmıştır. Bu araştırma algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığıyla arasındaki ilişkiyi araştırmak amacıyla yapılmıştır.

Bu araştırmada emeği geçen başta danışman hocam. Dr.Öğr. Üyesi Eyyüb Ensari CİCERALİ'ye; çalışmamın verilerini toplamamda yardımcı olan değerli meslektaşlarım ve sevgili öğrencilere; desteklerini esirgemeyen değerli okul müdüremiz Filiz ÖNGÜT'e; tezin teknik boyutunda büyük yardımı olan değerli dostum Dr. Emrullah AKCAN'a ve diğer hocalarıma, benden maddi manevi yardımlarını esirgemeyen aileme teşekkürlerimi sunarım.

İsmail ÜCAN

21.12.2018

İÇİNDEKİLER

KISALTMALAR	iii
TABLO LİSTESİ	iv
ŞEKİL LİSTESİ	vi
ÖZET	vii
SUMMARY	viii
GİRİŞ	1
BÖLÜM 1: OYUN VE DİJİTAL OYUN KAVRAMI	3
1.1.Oyun ve Dijital Oyun Kavramı	3
1.1.1.Oyunun Tarihsel Gelişimi.....	5
1.1.2. Oyun Yaklaşımları.....	7
1.1.3. Oyunların Sınıflandırılması İle İlgili Görüşler	16
BÖLÜM 2: BAĞIMLILIK VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	25
2.1.Bağımlılık Kavramı.....	25
2.1.1.Bağımlılığın Tanımı.....	25
2.1.2.Bağımlılığın Nedenleri	26
2.2.Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı	26
2.2.1.Dijital Oyun Bağımlılığının Tanımı	26
2.2.2.Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri.....	27
BÖLÜM 3: ALGILANAN SOSYAL DESTEK VE YAPILAN ARAŞTIRMALAR	32
3.1.Algılanan Sosyal Destek Kavramı	32
3.2. Algılanan Sosyal Desteğin Boyutları.....	35
3.3.Algılanan Sosyal Destek İle ilgili Yurtiçi ve Yurtdışında Yapılan Araştırmalar.....	37
3.4.Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurtiçi ve Yurtdışında Yapılan Araştırmalar.....	39
BÖLÜM 4: YÖNTEM	42
4.1. Araştırmanın Modeli	42
4.2.Araştırma Evreni ve Örneklem	42

4.3.Sınırlılıklar	42
4.4.Verı Toplama Teknikleri.....	42
4.5.Verilerin Analizi:	44
BÖLÜM 5: BULGULAR.....	45
5.1.Sosyo Demografik Deęiřkenlere İliřkin Bulgular	45
5.2.Algılanan Sosyal Destek Ve Dijital Oyun Baęımlılıęının Tanımlayıcı İstatistikleri	48
5.3.Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Sosyo Demografik Deęiřkenlere Göre Farklılařma Durumu	49
5.4.Dijital Oyun Baęımlılıęı Ölçeęi Genel Ve Alt Boyutlarının Sosyo -Demografik Deęiřkenlere Göre Farklılařma Durumu	58
5.5.Algılanan Sosyal Destek ve Dijital Oyun Baęımlılıęı Arasındaki İliřkiye Yönelik Korelasyon Analizi	69
SONUÇ VE ÖNERİLER	72
KAYNAKÇA.....	81
EKLER.....	95
ÖZGEÇMİŐ.....	102

KISALTMALAR

ASD: Algılanan Sosyal Destek

DOB: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Ort. : Ortalama

MEB: Milli eğitim bakanlığı



TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Türkiye’de Google Play Store verilerine göre en çok oynan mobil oyunlar	23
Tablo 2: Türkiye’de 2016 yılında oynanan PC /konsol oyunları	24
Tablo 3: Güvenilirlik Tablosu	44
Tablo 4: Yaş dağılımları.....	45
Tablo 5: Cinsiyet dağılımları	45
Tablo 6: Okul başarısı dağılımları.....	46
Tablo 7: Aile aylık geliri dağılımları.....	46
Tablo 8: Anne eğitimi dağılımları.....	47
Tablo 9: Baba eğitimi dağılımları	47
Tablo 10: Algılanan Sosyal Destek Ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tanımlayıcı İstatistikleri.....	48
Tablo 11: Normallik testi	48
Tablo 12: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	49
Tablo 13: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	50
Tablo 14: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	51
Tablo 15: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Aile Aylık Gelir Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	52
Tablo 16: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Anne Eğitimi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	54
Tablo 17: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Baba Eğitimi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	56
Tablo 18: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	58
Tablo 19: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	59

Tablo 20: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	60
Tablo 21: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Aile Aylık Geliri Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	62
Tablo 22: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Anne Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu	64
Tablo 23: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Baba Eğitimi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	66
Tablo 24: Dijital Oyun Bağımlılığının Algılanan Sosyal Destek Düzeylerine Göre Farklılaşma Durumu.....	68
Tablo 25: Algılanan Sosyal Destek ve Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi.....	69

ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1:Türkiye’de Çevrimiçi Oyunların Türlerine Göre Oynanma Oranları22



Tezin Başlığı: Algılanan Sosyal Destek İle Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi	
Tezin Yazarı: İsmail ÜCAN	Danışman: Dr.Öğr. Üyesi. Eyyüb Ensari CİCERALİ
Kabul Tarihi: 21.12.2018	Sayfa sayısı: viii (ön kısım) + 95 (tez) + 8 (ek)
Anabilim dalı: Psikoloji	Bilim dalı: Psikoloji
<p>Günümüzde dijital oyun bağımlılığı çocuklar ve gençler arasında çok yaygınlaşmıştır. Bu durum bazı psikolojik ve sosyal sorunlara da yol açabilmektedir. Bireyin ailesinden öğretmeninden veya arkadaşlarından algıladığı sosyal destek düzeyi ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin araştırılması bu çalışmanın amacını oluşturmaktadır.</p> <p>Bu araştırmanın evrenini ortaokul 8.sınıf öğrencileri ergenler oluşturmaktadır.</p> <p>Bu amaçla, İstanbul ili Fatih ilçesindeki resmi üç ortaokulun son sınıf öğrencileri arasından random seçilen 350 öğrenciye “Dijital Oyun Bağımlılığı” ve “Algılanan Sosyal Destek” testleri ve “Sosyo-demografik Bilgi Formu” uygulanmıştır. Uygulanan ölçeklerin sonuçlarının elde edilmesi amacıyla elde edilen veriler SPSS 22 programına girilerek analiz edilmiştir. ‘algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı’ arasındaki ilişki analiz edilmiştir. Bununla beraber bu değişkenler ile sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişkinin de incelenmesi amaçlanmıştır. Yapılan çalışma sonucunda elde edilen bulguların koreasyon testi analizine göre; Algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Algılanan sosyal desteği yüksek olan bireylerin oyun bağımlılığının daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Ancak t testi sonucuna göre algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı genel ve alt boyutları arasında anlamlı fark yoktur.</p>	
Anahtar kelimeler: Dijital, Oyun, Bağımlılık, Sosyal Destek, İlişki.	

Title of the Thesis: Investigation of the Relationship Between Perceived Social Support and Digital Game Addiction

Author: İsmail ÜCAN

Supervisor : Assist Prof.Eyyüb Ensari CİCERALİ

Date: 21.12.2018

Nu. of pages: viii (pre text)+ 95 (main body) + 8 (app.)

Department: Psychology

Subfield : Psychology

Today, digital game addiction has become very common among children and young people. This situation can lead to some psychological and social problems. The purpose of this study is to investigate the relationship between the perceived level of social support by an individual's family member, teacher or friend, and digital play addiction. For this purpose, "Digital Gaming Dependency" and "Perceived Social Support" tests and "Socio-demographic Information Form" were applied to 350 students randomly selected from three middle school seniors in Fatih district of Istanbul province.

In order to obtain the results of the applied tests, the gathered data was entered into the SPSS 22 program and analyzed. In conclusion, There was a negative relationship between perceived social support and digital game addiction. However, there is no significant difference between perceived social support and overall and sub-dimensions of digital game dependence according to the t test result.

Key words: Digital, Game, Addiction, Social Support, Relationship.

GİRİŞ

Problem

Geçmişte oyun alanlarında, evlerde ve mahallelerde arkadaşlarla bir araya gelerek gerçek olaylar içeren oyunlar tercih edilirken, video oyunları ve bilgisayarlarda yapılan sanal etkinlikler ya da internet kafelerdeki oyunlar günümüzde daha fazla tercih edilmeye başlamıştır.

Bilgisayar, çocuklar ve gençler için en ilginç ve eğlenceli teknoloji ortamlarından biri haline gelmiştir. Günümüzde bilgisayar oyunları özellikle çocuklar ve gençler arasında bir bağımlılık seviyesine ulaşmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılığı henüz standart bir tanım olmamakla birlikte, davranış bağımlılığı olarak kabul edilir ve bilgisayarın zararlı ve uzun süreli kontrolsüz kullanımını ifade eden bir kavram olarak kullanılır.

Bilgisayar oyun bağımlılığı, çocukların uzun süre oyun oynamayı bırakmadıkları, oyunu gerçek hayatlarına bağlayabildikleri, oyun nedeniyle sorumluluklarını bozdukları ve oyunları diğer aktivitelere tercih ettikleri bir durum olarak adlandırılır.

Günümüzde dijital oyun bağımlılığı giderek yaygınlaşmaktadır. İnsanlar cep telefonu, tablet gibi dijital cihazlar başında uzun süre vakit geçirmekte ve etkileyici ve sürükleyici oyunlar oynamaktadır. Bu oyunlar belli bir zaman sonra insanlarda bağımlılık yapmaktadır. Dijital oyun bağımlılığı insanların sosyal hayattan veya günlük rutin işlerinden uzaklaşmasına varan sorunlara neden olmaktadır. Kişinin sosyal hayatı ve ruh sağlığı zarar görmektedir.

Bu araştırmanın ilk bölümünde oyun ve dijital oyun kavramı üzerinde durulmuştur. Oyun kuramları oyunun tarihsel gelişimi açıklanmıştır. İkinci bölümde bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı açıklanmıştır. Üçüncü bölümde algılanan sosyal destek kavramı açıklanmıştır. Dördüncü bölümde araştırmaya ilişkin yöntem ve bulgulara yer verilmiştir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırmaktır. Bu kapsamda algılanan sosyal destek ve dijital oyun bağımlılığının hangi sosyal demografik değişkenlere göre farklılaştığının belirlenmesi hedeflenmektedir.

Araştırmanın problem cümlesi “Algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmakta mıdır” şeklinde belirlenmiştir.

Araştırmanın Problemi ve Hipotezleri

Bu araştırmanın problemi “algılanan sosyal destekle dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişki var mıdır?” şeklinde belirlenmiştir

Araştırma problemi kapsamında hipotezler şu şekildedir:

H1: Dijital oyun bağımlılığı sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaşmaktadır.

H2: Algılanan sosyal destek sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaşmaktadır.

H3: Dijital oyun bağımlılığı ile Algılanan sosyal destek arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

Araştırmanın Önemi

Dijital oyun bağımlılığı çocuk ve ergenler arasında yaygınlaşan bir olaydır. Çocukların psiko-sosyal durumunu etkilemektedir. Çocukların sosyal destek görmesi ve bunu hissetmesi de çocukların ruhsal gelişimi açısından önemlidir. Sosyal destek algısı az olan çocuklar farklı arayışlara yönelmektedir. Dijitalleşmenin arttığı günümüzde çocukların en fazla zaman geçirdiği dijital araçlardaki oyunlar belli bir süreden sonra bağımlılık haline gelmektedir. Bu yönüyle algılanan sosyal destekle dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin araştırılarak gereken çalışmaların yapılması önem arz etmektedir.

BÖLÜM 1: OYUN VE DİJİTAL OYUN KAVRAMI

1.1. Oyun ve Dijital Oyun Kavramı

Bilgisayar ve internet birçok alanda yaşamı kolaylaştırırken, oyun ve eğlence amaçlı olarak kullanımı gittikçe yaygın hale gelmiştir. Günümüzde teknolojinin gelişmesi ile beraber dijital oyunlara ulaşım ve oynama oranı da artmıştır. Dijital oyunlar zihinsel gelişime olumlu yönde katkıda bulunsa da bağımlılık durumu olumsuz bir sonucudur.

Oyunlar her zaman hayatımızın ayrılmaz bir parçası olmuştur. Zamanla teknolojinin gelişmesiyle, dışarıda oynayan çocuklar bilgisayar ve sporlarla daha çok ilgilenmeye yönelmiştir ve arkadaşlarıyla daha az zaman harcadıkları günümüzün bilinen yaşam durumlarından. 21. yüzyılda, akıllı telefonların kullanımı artmıştır. Her evde en az bir bilgisayar bulunmaktadır. Oyun konsollarına olan ilgi de artmıştır. Bu ortamda dijital oyun ve internet bağımlılığı üzerine çeşitli araştırmalar yapmak önem taşımaya başlamıştır.

Oyun söz konusu olduğunda akla ilk gelen şey eğlenmektir. Bütün yaş gruplarına hitap eden oyunlar vardır (Altunay, 2004). İlkokula gidenler bebek ve araba oynarken, büyükler monopoli, jenga gibi oyunları tercih etmektedir.

Yetişkinler ve çocuklar arasında benzerlikler ve oyunlar arasında farklılıklar vardır. Bazı oyunlar sadece çocuklar tarafından oynanırken, bazı oyunlar hem çocuklar hem de yetişkinler tarafından oynanabilir. Oyunlar, geleneklerimizin sosyal mekanizmalarının bir parçasını ve günlük yaşamın stresinden kaçmayı da olanaklı kılar. Çocukları oyundan uzak tutmak çocukların hayatını negatif yönde etkilemektedir ve hatta çocukların bu sıkıntılardan kurtulmak için çeşitli hilelere başvurdukları gözlemlenmektedir (Serdaroğlu, 2002).

Yavuzer (1987), çocuğun hayatındaki bazı problemlerin oyunla çözülebileceği belirtilmiştir. Örneğin, okulda el yazısı yazarken zorluk çeken bir çocuk, kullanması gereken beceriyi yazıyı, oyun gibi algılayarak daha hızlı kazanabilir. Oyun, çocuğun duygularının dışa vurulduğu bir sahnedir. Örneğin; erkek kardeşini kıskanan bir çocuk, kardeşinin yerine koyduğu bir oyuncuyu cezalandırarak bu duyguyu dışarı yansıtabilmektedir.

Video oyunları ve bilgisayar oyunları genellikle birbirinin yerine kullanılabilen kavramlardır (Kirriemuir, 2002). Bu kavramlara dijital oyunlar ve konsol oyunları türleri eklenebilir. Dijital oyunlar bilgisayar, cep telefonu ve oyun konsolları gibi çeşitli teknolojik donanımlarla oynanan oyunlardır.

Geçmişte oyun alanlarında, evlerde ve mahallelerde arkadaşlarla bir araya gelerek gerçek olaylar içeren oyunlar tercih edilirken, video oyunları ve bilgisayarlarda yapılan sanal etkinlikler ya da internet kafelerdeki oyunlar günümüzde daha fazla tercih edilmeye başlamıştır (Horzum, 2011).

Bilgisayar, çocuklar ve gençler için en ilginç ve eğlenceli teknoloji ortamlarından biri haline gelmiştir. Günümüzde bilgisayar oyunları özellikle çocuklar ve gençler arasında bir bağımlılık seviyesine ulaşmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılığı henüz standart bir tanım olmamakla birlikte, davranış bağımlılığı olarak kabul edilir ve bilgisayarın zararlı ve uzun süreli kontrolsüz kullanımını ifade eden bir kavram olarak kullanılır (Grüsser ve Thalemann, 2006; Thalemann, 2010). Bilgisayar oyun bağımlılığı, çocukların uzun süre oyun oynamayı bırakamadıkları, oyunu gerçek hayatlarına bağlayabildikleri, oyun nedeniyle sorumluluklarını bozdukları ve oyunları diğer aktivitelere tercih ettikleri bir durum olarak adlandırılır (Horzum, 2011).

Teknolojinin hızla büyümesiyle birlikte çocukların hayatlarına birçok teknolojik yeni oyun girmiştir. Araştırmalarda en iyi dijital oyunlar arasında gösterilen oyunlardan bazılarının çocuklara göre daha çok tercih edildiği görülmektedir (World of Warcraft, Knight Online, Minecraft, vb.) En çok tercih edilen oyunlar genellikle en yeni ve en güzel görüntülere sahip oyunlardır. Aksine, Minecraft'ın oyunu incelendiğinde, çok eski ve piksellerle oynanan düşük çözünürlüklü bir oyundur. Ancak, bu oyun dünyanın en çok oynanan oyunlarından biridir. Bunun sebebi oyunun amacı ile ilgili olarak kabul edilir. Minecraft oyunundaki sınırsız özellikler, birkaç kez ileri geri değiştirme ve oyun yapısının ve içeriğinin uzun süre dikkat çekilebileceği bir ortama sahip olmasından kaynaklanmaktadır. Bu özellikler oyunu çekici hale getirir (Kirriemuir, 2002). Bir çocuk oyunda, bir doktor anne, baba, doktor, asker veya öğretmen gibi istediği mesleği seçebilir. Böylece sosyal rol kontrollü bir şekilde değişmiştir. Bu özelliğin dijital oyunlar için de geçerli olduğu düşünülebilir. Dijital oyunlarda, bir oyuncu bir savaşçı, bir sporcu veya bir grubu yöneten bir lider olabilir.

1.1.1. Oyunun Tarihsel Gelişimi

İnsanlık tarihi ile oyunlar ayrılmaz bir şekilde iç içe geçmiştir. Tarihi kanıtlar, eğlence ve oyunların kendiliğinden anlamsız arayışlar için var olmadığını çağlar boyunca etkili kullanım alanları olan, doğal yaşamın önemli parçaları olduğunu göstermektedir. Oyunların evrimi incelendiğinde, oyun tasarımlarına hangi oyun öğelerinin dâhil edildiği hakkında saptamalar yapmak mümkün olabilmektedir. Zar, modern bir buluş olmamasına rağmen aslında, muhtemelen insanlar tarafından bilinen en eski oyun araçları arasındadır. Güneydoğu İran'daki bir kazı sırasında, arkeologlar 3.000 yıllık bir zar setini keşfetmişlerdir. İranlıların onlarla oynadıkları oyunların tam olarak ne olduğunu saptamak mümkün değil ancak zarların popüleritesi yüzyıllar boyunca sürmüştür. Mağara resimlerinden de saptandığı gibi, zar oyunları çok uzun bir süredir insanoğlu tarafından kullanılmaktadır. Kemiğe oyulmuş olsun ya da plastikten yapılmış olsun, küp şeklindeki zarlar şuan casinolardaki en popüler oyunun ana materyalini oluşturmaktadır. Çin'de ise domino taşı oyunları için referanslar vardır. Dominolar, Song Hanedanlığı döneminde (ayrıca Çin'de) 1.000 yıl sonra ortaya çıkmıştır. Ancak, Batı dominoları muhtemelen 18'inci yüzyılda kullanılmaya başladı ve 19. yüzyılın sonuna kadar Mahjong (dünyanın en popüler çini oyunu - Çin kökenli) ortaya çıkmamıştır (Kumar ve Herger, 2014).

Monopoli veya Scrabble oyunları da en bilinen yetişkin oyunlarından, bu oyunlar arkadaşlar arasında eğlenceli vakit geçirmeyi sağlayabilmektedir. Bilinen en eski tahta oyunları 5,000 yılı aşkın bir yaştadır ve Mısırlılar tarafından oynanmıştır. Günümüzdeki monopoli ve scrabble gibi tahta oyunları bir takım farklılıklara sahip olsalar da aynı çeşit oyunlardandır. Mısır'da oynanan oyunların kuralları bilinmemektedir, ancak yaklaşık 3500 yıllık bir oyun tahtası kazılarının bulguları arasında yerini almıştır. Satranç genellikle “arketipsel” tahta oyunu olarak kabul edilir ve tarihi çok eskidir. Satranç, Tavla gibi oyunlarının bin yıldan fazla bir geçmişi olduğu bilinmektedir. . Yüzyıllar boyunca binlerce insan bu oyunları oynayıp eğlenmiştir. İlk ticari masa oyunu 1800 yılında ortaya çıkmıştır ve İngiltere'de George Fox tarafından üretildi. Mutluluk Konağı olarak adlandırıldı ve esasen Ludo'ya benzer bir “yarış oyunu” idi. En eski günümüze kadar gelmiş masa oyunu şirketi, 1860 yılında kurulan Milton Bradley (ünlü oyunları; Downfall, Hungry Hippos ve Connect 4). Kart oyunları daha güncel bir icattır ve kart destesinin ilk kullanımı muhtemelen Antik Çin'de

olmuştur. Tang Hanedanlığı döneminde oynanmıştır. Kartlar 14. yüzyıla gelindiğinde Avrupa'ya ulaşmıştır ve desteler, modern ve klasik ortaçağ sürümleri olarak ve Tarot kartlarına çok benzer şekilde tasarlanmıştır. En çok bilinen özelliği dört takım karttan oluşmasıdır (kupalar, maçalar, sinekler ve karolar), 1480 civarında Fransa'da icat edilmiştir. Oynanan en eski kart oyunu muhtemelen 17. yüzyıldan kalma briçtir ve 19. yüzyılın başında ortaya çıkmıştır. 1990'larda, kartlar revize edildi.

Fark edilebileceği üzere oyunların zengin bir geçmişi vardır ve bir oyun oynamaya karar verildiğinde büyük bir geçmiş bilgi de bu oyunla beraber günümüze taşınmaktadır. İnsanlar yüzyıllar boyunca oyun oynamışlardır. Oyunlar insan deneyiminin bir parçalarıdır.

İlk elektronik oyun bilgisayardan önce Amerika'da icat edilmiştir. 1947 yılında bir "Katot ışın tüpü eğlence cihazı" için bir patent başvurusu yapıldı. 1950'lerde, Amerika Birleşik Devletleri'nde de (çok az sayıda) insanlar ana bilgisayar sistemlerinde bilgisayar oyunları oynamaya başladılar. Bu, donanımın astronomik açıdan pahalı olması nedeniyle insanların büyük çoğunluğu için erişilemezdi. İlk oyun konsolu, 1972'de piyasaya sürülen Magnavox Odyssey'ydı. Space Invaders, Pacman, vb. gibi oyunlar 1978'de hayata geçirilmiştir ve 1980'lerin başlarında oldukça popüler olmuşlardır. Japonlar bu konuda çalışmaya başladığında video oyunları daha çok geliştirilmeye başlanmış, konsol oyunları evrensel olarak popüler hale gelmiştir. Oyunların görüldüğü üzere uzun bir geçmişi vardır ve elektronik oyunun kökleri en eski insan oyunlarına dayanmaktadır. İnsanlık tarihi ve oyunlar ayrılmaz bir şekilde iç içe geçmiştir. Binlerce yıldır insanlar oynamak için doğuştan gelen bir özelliği kendilerinde barındırmaktadır ve bu durum gelecekte de değişmeyecektir. İhtiyaç duyulan şey, yenilikler yaparak, temel zar merakında ortaya çıkan şans faktöründen, satrançta yer alan zamansız bir stratejiye ve günümüzün en iyi günlük masa oyunlarından oluşan mirası değerlendirmektir. Geçmişteki insanlar yüzyıllardır biriken oyunların varlıklı bir mirasını günümüze bırakmışlardır. Oyunların evrimi anlaşıldığında oyun tasarımlarına hangi oyun öğelerinin dâhil edilmek istendiği konusunda akıllıca kararlar vermek mümkün olabilmektedir (çevrimiçi, <http://www.instituteofplay.org/about/context/history-of-games-learning/>, erişim tarihi: 01.02.2018).

1930-1950 yılları arasında Büyük buhranın çocukların refahı ve mutluluğu üzerindeki etkisine ilişkin artan endişeyi dile getiren Başkan Herbert Hoover, Çocuk Sağlığı ve Güvenliği konulu Beyaz Saray Konferansı'nı düzenledi. Toplantı, tüm devlet düzeylerinde çocuk bakımı ve koruma ile ilgili raporları tartışmak ve sunmak için eğitim, psikoloji, tıp ve sosyal hizmet alanlarından profesyonelleri bir araya getirdi. Sağlık, eğitim, çocuk işçiliği, aile refahı, büyüme ve gelişim konularına hitap eden bir dizi on dokuz ilke bir kararın hazırlanmasına ek olarak, konferans delegeleri oyunun “her çocuğun hakkı” olduğunu halka açıklamıştır. Bu açıdan bakıldığında oyun çocuk ve toplum sağlığı açısından büyük önem taşımaktadır (çevrimiçi, <http://www.instituteofplay.org/about/context/history-of-games-learning/>, erişim tarihi: 01.02.2018).

1.1.2. Oyun Yaklaşımları

Oyun kavramının doğasını anlamak için oyunla ilgili tarihi kuramları gözden geçirmek önem taşımaktadır. Bu kuramlar, oyunun biyoloji, estetik ve sosyal ilişkiler hakkındaki düşüncelerimizin bir parçası olduğunu görmemizi sağlamaktadır. Bu bölümde, akademisyenlerin mevcut kuramları, kuramın ve oyun hakkındaki inançların, çocuk oyunlarını anlamak için yararlı olduğu kanıtlanmış teorileri ve kuramsal anlayışımızı şekillendiren güncel konuları içeren oyunun açıklanmasının nedenleri araştırılmaktadır.

Oyun hakkında düşünmenin birçok yolu ve düşünmek için birçok oyun etkinliği vardır. Çıngıraklarını sallayan bir bebek, seksek oynayan bir kız, tenis oynayan bir yetişkin düşünülebilir ve tüm bu aktiviteler oyun olarak adlandırılabilir. Yine de bu faaliyetler farklı değerlendirilmelidir. Tenis ile ilgili akıl yürütüldüğü zamanki gibi aynı tür beceriyi, stratejiyi ve amaçlılığı çıngırak sallama oyunu ile ilişkilendirmek mümkün olmamaktadır ve seksek tamamen farklı bir fikir setini akla getirmektedir. Ancak oyun hakkında düşünmek bu kadar kolay değildir. Teori, oyun hakkında nasıl düşünülmesi gerektiği belirleyen, neyin gözlemleneceğine veya dinleneceğine ve anlamın nasıl çıkarılması gerektiğine karar verilmesine yardımcı olabilecek bir araçtır. Oyun aktiviteleri hakkında düşünüldüğünde ne gibi fikirler var ve bunlar nasıl anlaşılmaktadır konuları önem taşımaktadır (Sutton-Smith, 1997).

Çocukları, yetişkinleri veya diğer hayvan türleri düşünüldüğünde, oyun hakkında daha farklı görüşler ortaya çıkarılabilmektedir. Vygotsky (1984), insanın büyüdükçe, kendiliğinden kavramlar geliştirdiğini; annelerin çocuğa “Git oyna” dediğinde aslında kavramsallaştırma için bir ortam hazırladığını belirtmektedir. Oyun kavramsallaştırmanın yollarını gösteren bir akademik araçtır. Araştırmalar bu aktiviteler hakkında bize birçok kaynak sağlamaktadır. Seksek ve tenisin ortak oyun özellikleri ve nasıl farklılaştıkları konunun netleşmesi açısından önem arz etmektedir. Bir oyunun kimin tarafından oynandığını (örneğin, çocukların evcilik oynadığını ve yetişkinlerin briç gibi kart oyunları oynadığını, köpeklerle veya kedilerle değil başka insanlarla oynadığını) belirtmek oyunun ilk önemli özelliğini ifade etmek anlamına gelmektedir. Bilgisayarların çocuklar için popüler oyun mekânları olduğunu, ancak yetişkinlerin bilgisayarları hem iş hem de oyun için kullandıkları bilinmektedir. 20. yüzyıl oyun bilimcileri tarafından desteklenen teoriler bu durumların nedenleri ve gösterdikleri işaretleri anlamak açısından yardımcı olmaktadır (Rubin, Bukowski ve Parker, 1998). Teorilerin oyunla ilgili yaygın olarak paylaşılan kavramlara nasıl katkıda bulunduğuna değinmek önem taşımaktadır.

Oyun teorilerini, çocuk oyununu kullanabileceğimiz, görebileceğimiz ve düşünebileceğimiz yardımcı konular olarak ele almak özellikle araştırmacılar açısından büyük önem taşımaktadır. Bir şey hakkında düşündüğümüzde, onu yargıladığımızda ya da ona dair bir inanç oluşturduğumuzda, teorik bir temele oturtmak gerekmektedir. Teori, daha resmi olarak türetilmiş ampirik olarak doğrulanmış akademik ilkeler kümesi olabilir ya da kendiliğinden deneyime dayanabilecek bir kavram olabilir. Birçok araştırmacı teoriyi anlam ve anlayış geliştirmek ve iletmek için kavramsal bir mercekle görmektedir (Beyer ve Bloch, 1996; Chafel ve Reifel, 1996). Bir teorinin ne olduğu hakkında düşünmenin birçok yolu vardır. Oyun davranışının sıradan ve sıra dışı yönlerini anlamamıza yardımcı olması için teorilerden yardım alınabilmektedir. Oyun, çocuk yetiştirme ve sınıf uygulamalarının bir parçasıdır, bu yüzden düşündüğümüz ve teorize ettiğimiz bir şeydir. Çocukların oynadıkları oyunların ne anlama geldiği düşünülmelidir. Çocukların her oynadıkları oyun onlar için bir şey ifade eder. Oynadıkları bağlamın özellikleri düşünülmelidir; çocukların oynadığı oyunlara benzersiz bir anlam veren bağlam oyunun amacını da etkilemektedir. Yetişkinler, çocuklar için oyun bağlamının bir parçasıdır. Bütün bunları yapmak için, diğerlerinin

oyun hakkında ne düşündüklerini ve gözlemlediklerini oyun oynarken neler anlattıkları bilinmelidir; kendi oyun deneyimlerinden, başkalarının kendi hislerini nasıl anladıklarını anlamalarına kadar çok farklı alanlarda bilgi sağlamak mümkün olmaktadır.

Bu bölümde, her teorinin oyuna farklı bir perspektif sağladığını görmekteyiz. Oyun oynama nedenlerine bağlı olarak, en iyi şekilde, teorik bakış açıları ile bu fikirlere çeşitli açılardan bakmak mümkündür. Oyun hakkında düşünmek için çeşitli akademik yollar vardır. Çocukların düşündükleri gibi düşünmek oyunun temellerindedir (Sutton-Smith, 1999) Çok disiplinli olan bu alan çok farklı açılardan oyunu incelemeyi mümkün kılmaktadır. Biyoloji, antropoloji, edebi çalışmalar ve performans sanatları, psikoloji oyunları inceleyen dallardandır ve çocukların günlük hayatta oynadıkları oyunları farklı yönlerden araştırmaktadırlar.

Birçok insan, çocuk oyununun onlar için iyi olduğunu, öğrenmeyi teşvik ettiğini, sosyal yeterlilik yarattığını düşünmektedir. Bazıları, oyunun, bilişsel (Bruner, Jolly, & Sylva, 1976) ya da sosyal (Sutton-Smith, Gerstmyer ve Meckley, 1988) problemleri çözmeyi öğrenmenin yolu olduğunu iddia etmektedir. Oyun hakkında kapsamlı iddialarda bulunmak mümkündür ama birçok oyun biçimi ve bu konuda düşünmenin birçok yolu vardır. Çocuklar evcilik oynadığında, taklit, eğlence, fantezi hepsi bir arada kendini göstermektedir. Oyun hakkında konuşulduğunda ne demek istediğini düşünmemize yardımcı olacak bir araç olarak teoriye ihtiyacımız vardır, özellikle de oyunun eğitimsel veya gelişimsel amaçların karşılanmasında ne kadar önemli bir yönü olduğunu belirlemek için bu gereksinimin karşılanması zorunludur. Erikson, Piaget, Smilansky (1968) psikoloji, Vygotsky eğitim, Huizinga Yeatman & Reifel (1997) Kimlik, Antropoloji Turner Fine Bateson, Bakhtin (1983) Sanat, edebiyat gibi alanlarda önemli düşünürler oyun hakkında fikirlerini ifade etmişlerdir. Eğitimsel ve gelişimsel literatür, oyun terimiyle ne denilmeye çalışıldığını birçok yönden ifade eder.

Oyunla ilgili teoriler, Ulusal Çocuk Gelişimi Eğitimi Ulusal Dernekleri'nde (DAP) kılavuz ilkeler kapsamında yer almaktadır (Bredenkamp & Copple, 1997; Copple & Bredenkamp, 2009). Varsayım, bu oyunun çocuklar için iyi olduğu ve çocukların çeşitli şekillerde oyundan yararlandığı yönündedir. Bu bakış açısı, Sutton-Smith'in ilerleme retoriğini yansıttığı gibi, öğrenme ya da gelişimi bir oyun teması olarak ele

almasını da belirtmektedir (Fein, 1999; Reifel, 1999; Reifel & Sutterby, 2009). Oyunun ne olacağıyla ilgili tüm bu görüşler göz önünde bulundurulduğunda, oyun dediğimiz aktiviteleri sınıflandırırken, gözlemlediğimizde oyunun karmaşıklığını sıralamamız için bize yardımcı olacak bir teoriye ihtiyaç duyulmaktadır.

Bazı oyun kuramcıları, oyunla ilgili olarak gördükleri biyolojik veya çevresel etkiler hakkında yazarlar; diğer kuramcılar bu varsayımları örtük olarak tutarlar. Doğanın ve beslenmenin, Freud'un ve onu takip eden psikanalistlerin, iletişim uzmanlarının, bilişsel uzmanların, sosyal kuramcıların ve nihayetinde sentez çalışmalar dâhil olmak üzere bir takım teorik perspektifleri ele almak mümkündür.

Psikanaliz: Oyun için duygusal motifler kullanılmaktadır. Darwin'in (1859) Türlerin Kökeni ortaya çıktıktan sonra onlarca yıl içinde, tıp doktoru Sigmund Freud (1856–1939) insan davranışını biyolojik ve kültürel etkileri açısından yorumlamaya başlamıştır.

Freud'un kuramının temellerini id, ego ve süper ego gibi kavramlar oluşturur. Biyolojik dürtülerle (açlık, sosyal temas ve cinsellik gibi itici güçler de dahil olmak üzere) doğarız, fakat toplum bu dürtüleri takip etme derecemizi sınırlar veya yönlendirir ve bizler kontrol mekanizması geliştiririz. Örneğin, her zaman kurabiye yemeyi isteyebiliriz çünkü onlar lezzetlidir, ancak ebeveynler ve öğretmenler yiyebileceğimiz kurabiyelerin sayısını ve onları yiyebileceğimiz zamanları sınırlandırmıştır. Bu sosyal sınırlamaları içselleştirdiğimizde, toplumun kurallarının içsel bir temsilini sağlamak için süperego veya vicdanımızı geliştiririz; arzularımızı ne zaman ve nasıl rahatlatabileceğimizi kendimize anlatabileceğimiz bir noktaya vardırma konusunu süper ego üstlenmektedir.

Güçler (içsel kimlik; dışsal sosyal kısıtlamalar) etkileşimi, kimliği ya da egoyu şekillendirir. Freud, bu dinamiklerin çoğunun bilinçaltında veya bilinçsizce gerçekleştiğini savunmaktadır; Bilinçli olarak bildiklerimiz, aklımızda işlediklerimizin sadece küçük bir kısmıdır (Freud, 1918). Bu, Öz'ün bir retoriği olarak oyunu düşünmek için bir temeldir (Sutton Smith, 1997, 1999). Bu kişilik teorisi bizi neyin motive ettiğini (sürücülerimiz), ahlakımızın nasıl oluştuğunu (süperego'yu) ve insan olarak nasıl ortaya çıktığımızı tanımlama konularını içermektedir. Ebeveynler toplumla ilk temasımız olarak hizmet eder, ne zaman yiyebileceğimizi, uyuyabileceğimizi ve çıkarlarımızı

izleyeceğimizi bilmemizin yanı sıra, nasıl davranmamız gerektiğini bize bildirirler. Öğretmenler, oyun arkadaşları ve toplumun diğer unsurları ne yapabildiğimiz veya yapamayacağımıza dair ek sınırlar sağlar. Bizi şekillendiren güçlerdeki dengesizlik (çok fazla biyolojik dürtü; uygunsuz sosyal kısıtlamalar) akıl hastalığına yol açabilir. Doğanın ve beslenmenin dengesi, kişilik oluşumunda kendini gösterir. Oyun, normal gelişimde, çocuklukta, çocukların, toplumsal beklentiler tarafından tahrip edilmeye başladığında hissettiği geçmiş baskıları çözmek için bir mekanizma olarak önemli bir role sahiptir. Oyun ayrıca terapötik bir role sahiptir; uyumsuz olduğu kanıtlanmış deneyimlerle başa çıkmak için bir yol görevi görür. Çoğu çocuk için oyun, fantezi dünyasında arzu edilenin elde edilebileceği psikolojik olarak güvenli bir ortam sağlar.

Eğer anne yemek aralarında kurabiyelere izin vermezse, o zaman çocuk çay partisi oynayabilir ve kurabiyeler kullanabilir. Oynamak, fantezi biçiminde, çocukların kendi kontrolleri dışında kalan (yani yetişkin dünya) arzularının sınırlarını belirleyen şeylerle uğraşma çabalarının bir yansımasıdır. Çoğu çocuk için çocukluk oyunları, yetişkinlerin ve diğerlerinin ciddiye almadıkları ve ciddiye alma eğilimi göstermedikleri gibi, eylemlerin sembolik olarak hareket etmesini sağlayan bir baskı dindirme aracıdır. Oyunda, çocuklar gerçekte kaçamadıkları her tür şeyden uzaklaşabilirler: çocuklar başkalarının etrafında patron olabilirler (gerçek hayatta denedikleri takdirde yetişkinler tarafından cezalandırılacaklardır); istedikleri her şeyi tüketebilirler ve yetişkinlerin gerçekte kontrol ettikleri her şeyi kontrol edebilirler (uyurken ve kalktıklarında, geldiklerinde ve gittiklerinde, başkalarıyla nasıl ilişkilendiklerinde). Fantezi oyun, çocukların kendi terimleriyle gerçekte başa çıkmaya başlamalarını sağlar ve onlar için en önemli olan gerçekliğin bu yönleriyle ilgilenirler. Oynamak, psikanalitik bir bakış açısından, erken kişilik oluşumunun önemli bir parçasıdır.

Benlik ve hayal dünyası burada bir araya gelmektedir (Erikson, 1941, 1963; Freud, 1909, 1922/1959; Peller, 1954; Singer & Singer, 1977, 2009; Sutton-Smith, 1997, 1999; Winnecott, 1971). Terapötik olarak, oyun çocuğun endişelerine bir penceredir. Psikanalistler çocuk terapisinin bir parçası olarak oyunu ilk kullananlar arasındaydı. Psikolojik sorunlardan muzdarip olarak algılanan çocuklar için, terapötik oyun seansları, analistin çocuğun sorunlarını anlamak için bir yol bulmasını sağlar. Daha da önemlisi, oyun, çocukların sorunlarını ustaca anlatabildikleri ve psikolojik sağlıkları için yollar bulabildikleri araçlardır (Axline, 1969; Erikson, 1963, 1972; A.

Freud, 1964; Klein, 1955). Oyun terapisi üzerine, bu psikanalitik fikirler bugüne kadar ileri sürülmektedir. Freud'un takipçileri kişilik gelişimi ve oyun teorisini geliştirmiştir. Erik Erikson belki de en tanınmış öğrencilerden biridir. Çocukluk ve Toplum (1963), erken kişilik oluşumunun psikanalitik açıdan daha ayrıntılı bir analizini sağlar ve oyunun erken sosyalleşmenin önemli bir özelliği olduğunu vurgular. Diğer yazılarda, Erikson oynama davranışı üzerine bir dizi konuyu işaret eder: çocuğun geçmişinin yansıması, günümüzle ilgili konuşmalar veya gelecekle ilgili keşifler. Her halükarda, Erikson oyun yoluyla beslenmeyi (sosyal ilişkiler, kültür) ele alan Freudyen doğa (biyoloji) fikrini sürdürmektedir.

Lili Peller (1954) tarafından farklı bir bakış açısı sağlanmaktadır. Peller, bazı durumlarda, oyunda gördüklerimizin sadece gerçekle ilgilenen çocuğun bir yansıması olmadığını savunmaktadır; Çocuk, gerçekliğin istediği tarafları ile ilgileniyor olabilir. Bir çocuk bir bebeği sardığında, çocuğun bir yetişkin tarafından sarıldığının bir yansıması olmayabilir; Çocuğun bir çocuk tarafından sarılmış olmak istemesi de olabilir. Peller, oyun eylemlerinin anlamını psikanalitik açıdan yorumlamanın zorluğuna işaret etmektedir. Gerçeklik ve fantazinin, her çocuğun gelişim tarihi ve çocuğun kişisel anlamlarından bakıldığında görülmesi gerekir.

Oyun Freudyen çağrışımlarla gelen önemli bir teorik kavramdır. İnsan olarak kim olduğumuza izin veren önemli gelişim faaliyetlerinden biridir. Toplumun kuralları ile ilgilenmemize ve kim olduğumuzu bulmamıza izin vermektedir. Zorluklar yaşadığımız durumlarda, iyileşmemize imkân sağlamaktadır. Freud'un teorisinin bazı parçalarına (örneğin, çocukluk çağı cinselliği, motivasyon kaynağı olarak dürtüler) inanmakta güçlük çekebiliriz, ama onun teorisinin oyunla ilgili bazı özellikleri aşağıda açıklanmıştır:

- Oyun, çocuğun kim olduğunu benzersiz olarak anlatan bir araç olarak kullanılabilir.
- Çocuklar oynadıkları sorunları çözer.
- Duygular veya etkilenme, oyunun önemli bir parçasıdır.
- Kim olduğumuzu birey olarak (yani bizim özerkliğimiz) oyunda şekillendiririz.
- Gelişim veya yaşam olayları oyunda kimlik kurma açısından önemlidir.

Bateson “çocuklar oynadıklarında, birçok şekilde iletişim kurarlar” demektedir. Oyun sosyal olduğunda, çocuklar birbirleriyle iletişim kurmalı, böylece herkes neler olduğunu bilmelidir. Çocuklar yalnız oynadıklarında, sinyaller açık ya da kapalı olsa da iletişim kurarlar. Oyunun iletişimsel yönleri araştırmacıları oynamak konusunda daha ilgili hale getirmektedir, ancak oyun iletişiminin doğası ve beslenmesi her zaman kabul edilmemektedir (Christie, Enz ve Vukelich, 1997; Garvey, 1993; Goncu, 1993).

Oyun ve iletişimi birleştiren en eski ve en derin teorilerden biri, Gregory Bateson’un oyun ve fantezi teorisidir (1955/2000). Bir antropolog olan Bateson, uyum ve uyumsuzluk (özellikle akıl hastalığı) ile ilgili sorularla ilgiliydi. Onun içgörüsü, gerçekte ciddiye alınacak pek çok eylemin, bireyler oyuna dâhil olduğunda ciddiye alınmamasıydı; hayvanlar dövuştüklerinde, kavgaları gerçek kavgalarda meydana gelen ısırlıklarla karıştırılmaz. (Bateson, 1955/2000: 179).

Bateson, (insan ya da değil) oynayan tüm organizmaların, bir eylemin gerçek olup olmadığının ne zaman anlaşılacağını bilmemizi sağlayan sinyalleri uyarladığını iddia eder. Oynayan köpekler kuyruklarını sallama hareketi sayesinde oyun arkadaşlarının ısırlıklarının tehdit olmadığını bilmektedirler. İnsanlar niyetlerini iletmek için hem sözel hem de sözel olmayan sinyaller geliştirirler. Katılımcı organizmalar bir dereceye kadar meta-iletişim yeteneğine sahiplerse, yani 'bu oyun oynuyor' mesajını taşıyan sinyallerin değış tokuş edilmesi yeteneğı bu durum oyun oynama özelliğini beraberinde getirmektedir (Bateson, 1955/2000: 179).

Bateson’un oyun sinyalleri hakkındaki argümanı, evrimsel, felsefi, bilişsel ve sosyal yönlerden incelenebilmektedir. İnsanın evrimi açısından, oyunun başlangıcından sonra, ne olduğuyla değil, başka bir yerde olup bitenlerin ne olduğu ya da ne olacağı hakkında iletişim kurma başlamıştır. İletişimdeki bu evrimsel sıçrayış, zihinsel olan veya hayali olanla başa çıkmak için bilişsel süreçler yaratmıştır; yaptığımız şeyden başka şeyleri düşünebilme yeteneğine sahip olmak oyunla başarılmıştır.

Bu düşünce stili, soyutlamaya ve kuramsallaştırma yeteneğine yol açar. İnsanlar evrimleştikçe oyun önemini arttırmıştır çünkü hem içeriden hem de dışarıdan hareket etmemize ve farkı bilmemize izin vermiştir; oyun, bağlamsızlaştırma için bir araçtır (Sutton-Smith, 1997, 1999). Bateson’un teorisinin anahtarı, oyun çerçevesi fikridir. Çerçeve, başkalarına, gerçeklikten hayaliye geçmek istediğimizi belirttiğimizi işaret

etmektedir. Bateson için, hayal bir harita ve gerçek, haritalanmış olan arazidir. Evcilik oynadığımızda masa düzenimiz ve bebek giydirme eylemlerimiz haritadır ve gerçek hayat arazidir; bilgisayar oyunu oynadığımız zaman Sim City, bilgisayar ekran görüntüleri haritamızdır ve şehir planlaması bizim arazimizdir (Bretherton, 1989; Goffman, 1974; Nelson, 1989). Çerçeveyi önemli kılan şey, bunun gerçek ve mevcut olmamasıdır, yani bunun ne olduğunun gösterilmesi için çaba sarf edilmesi gerekmektedir. Bateson, dünya deneyimleri ile çocukların kendi oyunlarında neye dönüştürdüğünü açıklamaya çalışmaktadır. Bu çalışmalar sonucunda ulaştığı sonuç ise, insan oyununun gerçekleşmesi için sinyaller ve ayrıntılı iletişim gereklidir.

Sosyal olarak, rol almak ve sinyallerden yararlanmayı öğrenmek önemlidir. Aynı çerçevede olmak için, oyuncular aynı hayali dünyada olmayı kabul etmeli ve orada ne yapmaları gerektiğini bilmelidirler. Çocukluk çağındaki oyun, çocukların rol esnekliği geliştirmelerine olanak tanır, böylece hayatları boyunca alacakları pek çok rol içinde ve dışarıda hareket edebilirler. Çocuk hem kendi rolünü, hem karşısındaki oyuncuların rolünü hem de çevresindeki objelerin kullanımını dönüştürebilir ve farklı kimliklere rollere bürünebilir (Garvey, 1994). Bateson için, belirli roller, rollere girip çıkma imkânından daha az önem taşır; bir kovboy olmak için büyümek gerekir ama çocukken kovboy olunabilmektedir. Ve bilişsel olarak, çerçeveler içindeki nonliteral dünyaları keşfetme biçimleri, aklın şimdi ve gelecek, teori ve soyutlama dünyalarının ötesine geçmesine izin verebilir. İnsanlar çeşitli derecelerde iletişim kurar ve oynarlar. Erişkinde gerçek ile gerçek olmayan arasındaki bağımlılığın en uç noktasında (örneğin şizofreni), çerçeve kaybolur ve iletişim, çerçevelerin net olduğu diğer insanlara anlam ifade etmez. Oyunun böyle bir problemi çözüp çözemeyeceği tartışmalıdır. Oyundaki kültürel farklılıklar, bir kültür içinde meşru olan rollerin ve çerçevelerin bir işlevi olabilir. Araştırmalar, oyun bağlamında Bateson tarafından fark edilip kuramlaştırılan bir dizi faydalı iletişim sinyalini ortaya çıkarmıştır.

Catherine Garvey, daha sonra açıklandığı gibi oyun iletişiminin dilini ortaya koymak için birçok araştırma yapmıştır. Garvey (1994), çocukların diliyle ilgilenen bir psikolog olarak, taklit ve oyuna giriş ve çıkışları tanımlayan bir dizi çalışma yapmıştır. Okul öncesi çocukların (özellikle kızlar) yaptığı gözlemleri ve analizleri, Bateson'un tahmin ettiği iletişimsel çabaları, oyun dilini ve anlamlarını belirten bir araç olarak hizmet veren sözlü dil ile ortaya çıkarmıştır. Çoğu küçük çocuk (özellikle kızlar)

birbirleriyle ilişki kurduklarında, Garvey'in tanımladığı konuşma türlerini kullanırlar. Çocukları gözlemlerken ve dinlerken, çocukların teoride öne sürdüğü gibi birbirlerini işaret ettikleri açıktır. Sıklıkla diğerlerini “taklit etmeye” davet ederler ve çoğunlukla oyunla ilgili çerçevenin tam olarak ne olduğunu gösterirler. Cadılar Bayramı çerçevelerini “Ben bir cadıyım” diye işaret ederek ve bir cadı olarak, boyaları “mor yahniye” (muhtemelen bir cadı yemeği) dönüştürdüğünü söyleyerek belirlerler. Ayrıca, çocuklar örneğin “Anna ve Zoe” cadılar olarak konuştuklarında ve davranmaya başladıklarında, Garvey'in oyun konuşma türlerini dinlerken, çocukların oyun çerçevelerini müzakere edip düzenlediklerini ve daha sonra onu harekete geçirmek için çerçeveye geçebilirler. Çerçeve sıkıcı ya da tehditkâr hale geldiğinde çocuklar oyun çerçevesini belirgin bir biçimde değiştirip tekrar kurabilmektedir.

Pek çok öğrenci, özellikle kızlar için (genel olarak erkeklerden daha sözel olma eğilimi gösterenler) Garvey'in taklit oyunu çerçevesini kopyalayabilmiştir. Garvey'in çerçevesinin ima ettiği bağlam-dışı dilin, okuryazarlığın temellerini anlamının bir yolu olarak faydalı olduğu anlaşılmıştır. (Christie ve diğerleri, 1997; Reifel, 1995). Garvey'in Bateson'un teorisinin versiyonu yararlıdır, ancak hala araştırmancının bu teoriyi takip etmediği alanlar vardır. Sözel olmayan oyun, oyunlar ve taklidin bazı yönlerini anlamak için daha az yardımcı olabilmektedir. Örneğin, erkekler kızların oynadığı kadar oynarlar, fakat kızların kullandıkları dil sinyallerinin çoğunu kullanmazlar (Scales & CookGumperz, 1993). Erkek çocuklar farklı sinyaller kullanmaktadır. Çocuklar, belli bir jestin veya sesin süper kahraman olma zamanı olduğunu göstermeye bu iletişim kodları sayesinde başlarlar. Bu kodlar henüz kırılmamıştır.

Belli çerçevelerin ima ettiği toplumsal cinsiyet kalıpları hakkında çok daha fazla şey bilinmektedir. Bateson'un fantezinin rol esnekliğine katkıda bulunduğu fikri de daha fazla dikkati hak etmektedir. Her halükarda, çocukların ne oynadıklarıyla ilgili sinyalleri ile gösterdiği gibi, oyun yoluyla farklı şekillerde iletişim kurma eğilimi doğal olarak geliştirilmektedir (Sutton-Smith, 1997, 1999).

Proksimal gelişim bölgesi olarak oyun üzerine Vygotsky Lev Semenovich bilişsel görüşleriyle (1896-1934) önemli katkılar sağlamıştır. Küçük çocukların gelişimindeki oyunun rolü ile ilgili olarak, Vygotsky'nin yaklaşımı (1966) iki temel konuyla ilgiliydi: birincisi, oyunun kökeni, oluşumu ve nasıl geliştiği ve ikincisi,

oyunun küçük çocukların baskın aktivitesi olup olmadığı idi. Oyunun okul öncesi yıllarda baskın bir etkinlik olmadığı sonucuna varılmış, ancak gelişimin ana kaynağı olduğu belirtilmiştir.

Vygotsky'nin (1978) dediği gibi, “Çocuk bir şeyi görür, ancak gördükleriyle bağlantılı olarak farklı davranır. Böylece, çocuğun gördüğü şeyden bağımsız hareket etmeye başladığı bir koşul var olmaktadır. ”Oyun, çocuğun düşüncesini somut deneyimden kurtarır ve daha yüksek düzeyde düşünmeye olanak tanır. Oyun bu nedenle bir ilerleme şeklidir (Sutton-Smith, 1997, 1999). Vygotsky oyunun olağan tanımlarını eleştirmiştir. Oyunun çocuğa verdiği zevk temelinde tanımlanabileceği görüşünü reddetmiştir. Birçok aktivite çocuğa oyundan daha fazla zevk verir ve bazı çocuk oyunlarında, özellikle hoş olmayan sonuçlara sahip özellikte organize oyunlar (atletik sporlar) çocuklara çok da fazla zevk vermeyebilmektedir.

1.1.3. Oyunların Sınıflandırılması İle İlgili Görüşler

Piaget, formlar veya oyun türleri ve gelişim aşamaları arasındaki yakın bağlantıları ortaya koymuştur. Çağdaş araştırmalarda, oyunun doğası ve gelişimi hakkında doğru sonuçların çıkarılmasıyla ilgili çalışmalar yapılmıştır. Duygusal motor periyodunda meydana gelen tek oyun şeklinin fonksiyonel veya pratik oyun olduğunu öne sürülmüştür. Çocuğun parmak boyaması, pratik bir oyun biçimi olarak görülebilir. Çocuk başlangıçta, mevcut zihinsel yapıları, sallanan ya da fırlatma şemalarını geliştirmeye ve daha sonra davranışları (asimilasyon) ikincilleştirmeye kadar ilerletmektedir.

O andan itibaren “işlevsel zevk” ile birlikte pratik oyun ortaya çıkmaktadır. Gelişimin herhangi bir aşamasında, muhtemelen Piaget'in belirttiği gibi baskın bir oyun şekli görmemiz gerekir, ancak herhangi bir çağdaki herhangi bir çocuk, tanımladığı herhangi bir düzeyde oyunu oynayabiliyor olabilir (Van Hoorn, Scales, Nourot, & Alward, 2011). Çocukların boya ile inşaat yapmaları ve duyuları ile boyayı manipüle ettiklerini ve kurallarla bir oyun oynadıklarını görüldüğünde, çağlar boyunca, tekrar eden bir taklit olduğunu da düşünmek mümkündür. Piaget'in düşüncesi doğrultusunda bir çocuğun oyununda görülebilen bilişsel ilerlemeyi açıklayan çalışmalar etkili sonuçlar vermiştir (Fein, 1975; Nicholich, 1977; Watson & Fisher, 1977; Watson & Jackowitz, 1984).

Belirli bir oyun aktivitesini belirli bir yaşla ilişkilendirmek yanlış olabilmektedir. Ancak, çoğu çocuk oyununun geliştirdiği karmaşıklıkta genellikle bir ilerleme gösterebilmektedir. Piaget, çocukların oyun istekleri ile ilişkili zihinsel dönüşümleri görmemize yardımcı olmaktadır, bunlara kendi rol dönüşümleri de dâhildir.

Erken çocukluk eğitimi için Piaget'nin teorisinin doğruluğu ve uygunluğunun güncel eleştirel incelemesi göz önüne alındığında (Smolucha & Smolucha, 1998), belirli dikkat ve açıklamalara ihtiyaç vardır. Piaget, entelektüel yeteneklerin ortaya çıktığı yaşın yaklaşık olduğunu ve bireysel olarak değiştiğini söylemektedir. Yaklaşık yaşlar gelişim evrelerine bağlamasına, çocuklarda bireysel farklılıklar konusunda yanlış anlaşılmalara yol açmıştır. Piaget'in dile getirdiği kuramda, belirli yaş gruplarıyla oyun türlerini tanımlamak için bir dizi perspektif sağlanmaktadır ve belki de en büyük zayıflıkları, çocukların içinde buldukları sahnenin ötesine geçemediklerini öne sürmektir. Dünyanın dört bir yanındaki teorisyenler bu görüşe itiraz etmektedirler. Yaklaşımdaki bir başka zayıflık da oyundaki bireysel çocuk bakış açısıdır. Piaget, bireysel bilişsel gelişmeyi oyunda yansıtıldığı gibi analiz ederken, oyunun sosyal olması, bir grup bağlamında neyin meydana geldiğini analiz etmeyi gerektirir (Reifel ve Yeatman, 1993).

1.2. Dijital Oyun Kavramı

1.2.1. Dijital Oyunun Tanımlanması

Çocuklar ve gençler, sanal dünyada video oyunları oynamaktadırlar ve teknoloji ile etkileşime girme biçimleri, öğrenme biçimlerini ve bilgi üretimini değiştirebilmektedir. Katılım ve motivasyon, oyun kullanımının ilginç faydalarıdır, ancak eğitim amaçlı olarak yeterli değildir. Kitaplar ve filmler gibi, video oyunları da birçok şekilde kullanılabilir. Bir oyunun içeriği, gerçekliğin basitleştirilmesini sağlayabilir ve birçok oyun, şiddet içeren veya farklı temalara dayanır. Dijital oyunlar kullanıcı merkezlidir; zorlukları, işbirliğini, bağlılığı ve problem çözme stratejilerinin geliştirilmesini teşvik edebilirler.

Dijital oyuna üç farklı teorik yaklaşım vardır. Sosyal bilimler yaklaşımı, öncelikle dijital oyunların insanları nasıl etkilediğiyle ilgilidir. Bu alandaki araştırmalar, şiddetin oyuncularını ve dolayısıyla toplum üzerindeki etkilerine daha fazla

odaklanmaktadır. İnsan bilimleri yaklaşımında oyunun anlamsal ve kültürel işlevi ile ilgili çalışmalar yapılmıştır. Brenda Laurel, oyunlarla Aristo'nun tanımladığı dramatik yapı arasındaki ilk bağlantıyı kurarak “Bilgisayarlar Tiyatrosu” adlı kitabında dijital oyunlar ile tiyatronun benzerliğine dikkat çekmektedir ve dijital oyunlara anlatsal bir yaklaşımın adımlarını atmaktadır. İki kişinin birbiriyle oynayabileceği bir tenis oyunu olan Higinbotham, ziyaretçileri laboratuvarında eğlendirmek için hazırlanmıştır. ABD, Hiroşima ve atom bombasını fırlatan nagazaki savaşını sona erdirdiğinde; fantezilerin, bombaların, uzay yarışlarının gündemde olduğu ve atomla savaşın korku dolu fantezilerinin olduğu bir soğuk savaş dünyası yarattı. 1961'de MIT'deki programcılar Steve Russell, Martin Graetz ve Wayne Wiitan, Spacewar, ilk SpaceShooter oyunu ve uzay savaşı için 200 saat çalışmıştır. Bu oyun dünyanın ilk çöküşüne dayanmaktaydı ve sonraki oyunlar için önemli bir ilham kaynağıydı. 90'lardan itibaren Amerikan film endüstrisinin merkezi bir birleşmeden Hollywood ile oyun endüstrisinin Slikon Vadisi'ndeki işbirliğinden söz etmekteydi. 2003 yılında en büyük oyun şirketlerinden biri olan Electronic Arts bu yönde önemli bir adım attı ve merkezini Los Angeles'a taşıdı. Amaçları film endüstrisinin gücünden yararlanmaktı. Bu amaçla dijital sanatçılar, özel efekt uzmanları, senaristler işe alındı.

Dijital oyun çalışmaları kapsamında, teorisyenlerin Laurel, Murray ve Mateas'ın çalışmaları anlatı araştırmasına teorik yaklaşımlar yaratmıştır. Ancak, bazı dijital oyun teorisyenleri dijital oyunların kendi akademik disiplinleri içinde teorileştirilmesi gerektiğini ve dijital oyunların anlaşılmasında ve analizinde anlatsallığın yetersiz olduğunu düşünmektedirler. Norveçli teorisyen Espen Aarseth'in "Sibertext: Ergodik Edebiyat Üzerine Perspektifler" adlı kitabında geliştirdiği 'ergodik edebiyat' kavramı, ludolojik yaklaşımın temeli üzerine kuramsal bir bakış açısı getirmiştir. Ergodik kelime anlamı itibari ile Yunanca'da 'iş' anlamına gelen ergon kelimesinden ve 'hodos' anlam 'yolundan' türetilmiştir. Ergodik bir edebi metin okuyucu tarafından geçirilecek bir 'yol' iken bu hikâye öğrenme süreci bir tür 'iş'tir. Buna göre, ergodik edebi metinlerde, kullanıcı metni geçmek için önemli bir çaba sarf etmelidir; ergodik olmayan edebi metinlerde ise, kullanıcının, eylemler dışında öykünmeyi açığa çıkarmak için çaba göstermesi gerekmemektedir (Aarseth, 1997: 1). Aarseth'in görüşlerinden yola çıkan bazı dijital oyun teorisyenleri, dijital anlatıları, anlatı metinlerini geleneksel anlatı metinlerinden ayırarak ve problemler etrafında gelişen akademik tartışmayı başlatarak

dijital oyun teorisyenleri arasında birbirleriyle çatışan anlatı-oyunculuk perspektifleri geliştirmeyi önermişlerdir. Oyunların bir bakış açısından dijital oyunlarını açıklayan Jesper Juul'a göre, oyunun bir anlatı olup olmadığı konusunda en az üç tartışma konusu vardır:

1. Her şey için açıklamalar kullanılmaktadır.
2. Oyunların çoğu anlatı girişleri ve arka plan hikayeleri ile başlamaktadır.
3. Oyunlar açıklamalarıyla bazı özellikleri paylaşmaktadırlar (Juul, 2001, Akt Akbulut, 2009).

Oyunların hikâyeler açısından birçok ortak özelliği olmasına rağmen, Juul oyun ve hikâye arasındaki farklılıkların da ortaya çıkması gerektiğini belirtmiştir. Juul'a (2001) göre, bir oyuncu oyun bölümünün hikâyesini anlatabilir; birçok bilgisayar oyunu anlatı öğeleri içerebilir ve çoğu durumda bir oyuncu oyunda bir orta sahne görmek veya bir anlatı dizisini anlamak için oynayabilir. Ayrıca, oyunlar ve hikâyeler bazı yapısal nitelikleri paylaşabilir. Aksine, Juul oyunların ve anlatıların, roman ve filmlerde olduğu gibi birbirine dönüşemeyeceğini; günümüzün ve anlatının geçmişinin etkileşimi arasında doğal bir çatışma olduğu, bu etkileşimin ve anlatının aynı anda var olamayacağı, ayrıca, okuyucu / öykü ve oyuncu / oyun arasındaki ilişkinin birbirinden tamamen farklı olduğuna dikkat çeker. Böylece oyuncu oyunda bir rol alırken aynı zamanda dışarıda bir deneysel konu olarak belirsizlik bölgesinde durmaktadır (Juul, 2001).

İngilizce'de 'oyun' kelimesini tanımlayan iki farklı anlam vardır. Anlatıcılar oyunun taklit doğasına ön planda yaklaşırken, 'oyun' anlamına yaklaştıkça, oyuncular oyuna 'öneri' anlamı ile yaklaşmaktadır ve dijital oyunun işlevi konusu tartışılan bir konudur. Huizinga, oyunun bu iki oyun işlevini, bu akademik tartışmadan önce şöyle tanımlamıştır: " dijital oyun, bir şey için meydan okumadır. Ayrıca, bu işlev, oyunun" bir şey için mücadele" anlamına geldiğini göstermektedir (Huizinga, 2010).

Elektronik Sanatlar Başkan Yardımcısı Rick Gioloto, röportajda filmleri şöyle yorumladı: "İzlediğiniz ortamları yaratıyor, yaşadığınız ortamları yaratıyoruz." Oyun yapımına gelince; Daha derin bir hikâye anlatımına, daha iyi karakterlerin geliştirilmesine ve daha fazla insanı kucaklayan çevreye duyulan ihtiyacın altı çizilmiştir. 2002 yılında yapılan bir ankette, Amerika Birleşik Devletleri nüfusunun

çoğunluğunun 145 milyon insanının oyun oynadığı anlaşıldı. Bu çoğunluğun ortalama yaşı 28'dir ve erkek çoğunluğundan oluşmaktadır. Yüksek ödeme gücüne sahip olan bu grup, 2002 yılında oyunlara harcanan paraya 11,7 milyar dolar olarak tespit edilmiştir. Yine yapılan anketlerde, özellikle genç erkek nüfus eğlence amaçlı sinema yerine video oyunlarını tercih etmeye başlamıştır. Bu gelişmeler film stüdyolarını da video oyunları yapmaya zorlamıştır.

Çağımızda bir milyarın üstünde dijital oyuna ilgi duyan ve bu sanal dünyada yeteneklerini sergileyen insan vardır. Dijital oyunlar, küresel ekonominin de en önemli ürünleri arasında yer almaktadır. 2019 senesinde ticaret hacminin 120 milyar dolar olması konuşulan bir konudur. Türkiye, yirmi iki milyon kullanıcı sayısı ile dünyadaki bütün dijital oyun alanının %2,2'sini işaret etmektedir. Yedi yüz milyon dolara erişen ticaret hacmiyle ciddi etkileri olan bir güç olarak kendini göstermektedir (çevrimiçi, <https://www.btk.gov.tr/haberler/1-milyarin-uzerinde-insan-dijital-oyun-oyunuyor>, erişim tarihi. 01.02.2018).

1.2.2. Dijital Oyun Çeşitleri

Oyun kuramı hakkında yapılan çalışmalar, Johan Huizinga ve Roger Caillois'nin oyununun kültürel işlevini ortaya çıkaramayan tarih ve antropoloji temaları çerçevesinde sınırlı çalışmalarıdır. Hollandalı bir tarihçi olan Huizinga çalışmalarında "Homo Ludens" yani "oyun oynayan insan" terimini ortaya attı ve oyunların yeri çalışmada dikkat çekti. Huizinga, (2010: 31)oyunu, biçimsel olarak "özgür olmak, özgür ve 'kurmaca' ama yine de oyuncuyu tamamıyla çekme yeteneğine sahip bir eylem" olarak tanımlamıştır. Caillois Huizinga'nın çalışmalarından çıkışın ardından oyun türlerini sınıflandırmıştır. Caillois'a göre, 'agon' (yarışma), 'alea' (şans), 'mimicry' (birlikte) ve 'ilinx' (vertigo) kategorileri içi tanımlanabilir ve onun kurallar ve doğaçlama olanlar (paidia) ile kurallarla düzenlenmiş oyunlar (ludus) arasında değerlendirilmesi mümkün olabilmektedir (Caillois, 2001: 36). Oyunlar genel olarak var olan oyun tanımları oyunun bileşenleri 'oyun oynamak anlamında oyun ve 'kuralları olmayan oyun anlamında oyun şeklinde ayrılabilir (Akbulut, 2009: 30).

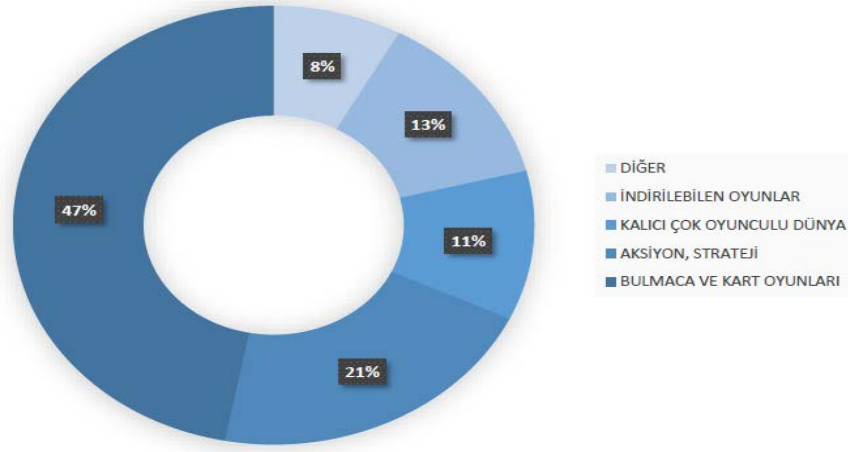
Janet Murray, "Holodeck'teki Hamlet: Siber Mekanizmanın Geleceği" başlıklı kitabında, Brendan Laurel'in vizyonunun dijital oyunların edebiyat, tiyatro ve sinema

dünyası olduğu ve geleceğin yıldızı olduğu şeklinde ifadeler kullanmaktadır. Star Trek dizisindeki uzay gemisi mürettebatının bazen eğlence amaçlı, bazen eğitim amaçlı ve kurgusal karakterlerle etkileşimde bulunabileceği bir hologram odası olarak tanımlanabilir. Murray, bu bilim-kurgu sahnesinin, CyberDraman'ın gelecekteki anlatıcılarını, yarı-hacker, yarı şiirsel bir kimlikle hayal ettiğini ileri sürmüştür. Murray, (1997), 1962'de ilk modern video oyunu olan 'Spacewar'dan bahsetmektedir. Massachusetts Institute of Technology'de bir grup “hacker” tarafından bu oyun icat edilmiştir (Laurel, 2014: 1). Dolayısıyla, yeni dijital çağda yeni hikaye anlatıcıları, programlama dilini ve kodların dilini bilen yeni şairler olacaktır. Dramatik yapının bileşenleri olarak, edebiyat, tiyatro ve sinema gibi yeni bir anlatım sanatı kategorisi olarak, Laurel ve Murray gibi dijital oyunlar da dahil olmak üzere bilgisayarlı hikaye anlatım evrenini analiz eden bir anlatı perspektifi ile çalışan araştırmacılar önem arz etmektedir. Micheal Mateas, dijital oyunları dramatik olarak değerlendirmektedir.

Mateas (2004), dijital oyunlara interaktif drama formlarıyla yaklaşarak bu yeni dijital anlatı biçimleri için bir perspektif önermektedir. Teas dramatik teorisi, Mateas, emülasyonun oluşumu veya açığa çıkarılmasında ve dolayısıyla dijital oyunların etkileşimi sırasında kullanıcının operasyonel rolünü vurgulamaktadır (Mateas, 2004: 19). Kullanıcı etkileşimi, bu yeni anlatı formunu dijital oyun anlatısı öncüllerinden ayıran bir niteliktir. Aktör, interaktif hikâye karşısında pasif bir seyirci ya da dinleyici değil, emülasyonun ortaya çıkmasına ve ilerlemesine aktif olarak katılan bir kullanıcıdır.

Dijital oyunlar; çevrimiçi (on-line) veya line), tekli (single player) yapay zekâya karşı veya çoklu (multiplayer) birbirlerine veya yapay zekâya karşı oynanabilir. Bunun yanında oyuncuların tercihine göre oyun türleri mevcuttur: Ağ, Aksiyon, Macera, Yarış, Rol Yapma/Canlandırma oyunları, Yapboz, Simülasyon, Spor ve Strateji. 1938 yılında Johan Huizinga Homo Ludens (Playing man/Oynayan insan) adlı kitabında oyunların toplum ve sosyal yaşantılarımız için önemini vurgulamıştır (Adam ve Rollings, 2006; Bozkurt, 2014; Binark ve Sütçü, 2008).

Türkiye’de çevrimiçi oyunların türlerine göre oynanma oranları aşağıdaki grafikte görülmektedir:



Şekil 1:Türkiye’de Çevrimiçi Oyunların Türlerine Göre Oynanma Oranları

Türkiye’de en çok oynanan oyunlar; bulmaca ve kart oyunları, aksiyon ve strateji oyunları, kalıcı çok oyunculu dünya oyunlarıdır.

Türkiye’de Google Play Store verilerine göre en çok oynan mobil oyunlar aşağıdaki tabloda görülmektedir:



Tablo 1:Türkiye’de Google Play Store Verilerine Göre En Çok Oynan Mobil Oyunlar

Türkiye’de Google Play Store Verilerine Göre En Çok Oynanan Mobil Oyunlar	
	1. Clash Royale
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:
	2. Clash of Clans
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:
	3. 101 Yüzbir Okey plus
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:
	4. Last Empire-War Z
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:
	5. Clash of Kings
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:
	6. Game of War - Fire Age
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:
	7. Legacy of Discord-FuriousWings
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:
	8. Zynga Poker - Texas Holdem
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:
	9. Okey Plus
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:
	10. Goddess: Primal Chaos - TR
	Kategori:
	Oyun Puanı:
	İndirilme Sayısı:

Yukarıdaki tabloda görüldüğü gibi en fazla oynanan oyunlar Clash Royals, Clash of Clans, 101 okey plus oyunlarıdır.

Türkiye’de 2016 yılında oynanan PC /konsol oyunları aşağıdaki tabloda görülmektedir:

Tablo 2: Türkiye’de 2016 Yılında Oynanan PC /Konsol Oyunları

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

Türkiye’de en fazla oynanana PC konsol oyunları Fifa 2017, PES 2017, GTA V oyunlarıdır.

BÖLÜM 2: BAĞIMLILIK VE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

2.1. Bağımlılık Kavramı

2.1.1. Bağımlılığın Tanımı

Bağımlılık kavramı zihinsel sağlık disiplinlerinin içinde ve dışında bir takım gerekçelerle eleştirilmiştir: çoğu zaman onu tanımlamaya teşebbüs edilmeden kullanılır; önerilen birçok tanım, belirsiz veya kesin değildir; bazıları, pragmatik değere sahip olmayan terimi terk edecek kadar çok her şeyi dahil etmekte; bilimsel sorgulamaya uygun olmayan ahlaki çağrışımlara sahiptir; insanları, davranışları ve bilimsel bir yaklaşımla bağdaşmayan zihni anlamının bir yolunu temsil eder; halihazırda kabul edilmiş bir terim veya kavram tarafından aktarılmayan hiçbir bilgi eklenemez. DSM-III-R'de 'bağımlılık' kelimesi sadece bir kez, başka bir şekilde tanımlanamayan cinsel bozukluk örneğinde ortaya çıkar ve hiç açıklanmamıştır. Son 30 yıl, temel kaygısı bağımlılık olan çeşitli tanım ve tezahürlerle yeni bir alanın gelişmesine tanık oldu. Ruh sağlığı kuruluşlarının büyük ölçüde menşei ve gelişmesi, bağımlılık ve ilgili '12-adım' programları, birçok insanın yaşamında önemli değişimler sağlamış ve neredeyse büyük bir kültürel hareket oluşturmuştur. Geleneksel rahatsızlık, iletişim eksikliği ve psikiyatri / psikoloji sistemleri / 12 basamaklı sistem arasındaki işbirliğinin eksikliği, bağımlılık yapan bozuklukların ve bunlara maruz kalanların anlayış ve tedavisine yönelik daha kapsamlı ve etkili yaklaşımların geliştirilmesini ciddi biçimde engellemiştir. Bu entegrasyonun dayanağı bilimsel olarak yararlı olan bir bağımlılık tanımıdır. Bağımlılık kavramının tek bir tanımı yoktur. Farklı araştırmacılar konuya yaklaşımlarına göre farklı tarifler yapmışlardır. Kavram, az çok olumsuz olan bir durumu tanımlamak için kullanılır. Kişinin bir madde veya bağımlılık yapıcı bir şeyi bırakamaması da kendi iradesini kontrol edememe olarak tanımlanabilir (Toraman, 2013).

Şahin (2007: .5) bağımlılığı, "tedavi edilmeden fizyolojik bir gereksinime cevap vermese de, artan miktarlarda herhangi bir maddenin kullanımı" olarak tanımlanmaktadır. Çetin (2013: 17), bağımlılığın "bir kişi tarafından kullanılan madde üzerindeki kontrol kaybı olduğunu ve onsuz bir yaşam sürememeye başlanması" şeklinde belirtmektedir.

2.1.2. Bağımlılığın Nedenleri

Klinik uygulamalar bağımlılığı davranışsal bağımlılıklara ve fiziksel bağımlılıklara ayırır (Öztürk, Odabaşoğlu, Eraslan, Genç ve Kalyoncu, 2007). Alkol bağımlılığı, sigara bağımlılığı, madde bağımlılığı, fiziksel bağımlılık; bilgisayar bağımlılığı, oyun bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, kumar bağımlılığı, seks bağımlılığı, internet bağımlılığı, bağımlılıklar da kimyasal olmayan davranışsal bağımlılıklar olarak sınıflandırılmaktadır. Davranışsal bağımlılıkların tanımlanmasında kimyasal bağımlılıklar için belirlenen kriterlerin kullanımı, davranışsal bağımlılıkları klinik olarak tanımlamayı mümkün kılmaktadır. Bağımlılık birçok farklı nedene bağlı olabilir ve öğrenme setleri bu davranışın nedenlerini belirleyen mekanizmaları açıklamayı mümkün kılabilir (Griffiths, 1999).

2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı

2.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığının Tanımı

Dijital oyunlar “deneyim malları” olarak kabul edilebilir ve başarıları sadece müşterilerle olan karşılaşmalarından sonra değerlendirilebilir (Alvisi, 2006). Diğer bir deyişle, dijital oyun nitelikleri satış puanları ve tüketim oranları ile ölçülür. Daha önce açıklandığı gibi, bugünün toplumu, gerçek, sanal ya da kurgusal olanı sorgulayan dünyada yaşamaktadır. Bauman, Baudrillard ve Debord gibi post-modern kuramcılarının çoğu; bu kültür tüketim etrafında merkezlenir. Bu bağlamda, oyuncular, onları eleştiren bazı insanlar gerçek olmasa bile, kendi sosyal topluluklarını, yaşam tarzlarını ve kültürlerini yaratmaktadır. Ancak, bu kültürel kombinasyonlar ve izler oyuncular için çok gerçektir (Crawford ve Rutter, 2006).

Örneğin, bir MMORPG (Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Oynama Oyunu) oyuncusu gerçekten canavarlarla mücadele etmiyor ya da eşyalarını toplamıyor fakat yine de diğer oyuncularla ilişkiler, oyun deneyimi ve oyun topluluğu onlar için çok gerçektir. Kültür araştırmacısı Storey (2000) 'in belirttiği gibi; “Kültür, tüketeceğimiz hazır bir şey değil; kültür, tüketim pratiğinde yaptığımız şeydir. ”Dijital oyunlar, televizyon ve sinema gibi yeni medyanın bir biçimidir. Kitlesel ticarileştirilmiş ürünlerdir ve kökleri medya tüketim alışkanlıklarına ve uygulamalarına dayanmaktadır (Giddings ve Kennedy, 2006). Tüketici ve yeni medya kültürünün bir sonucu olarak,

sanal ve gerçek dünya arasında sorunsuz bir şekilde akışı sağlamaktadır (Dovey ve Kennedy, 2006). Daha spesifik olmak gerekirse, insanlar gerçek dünya ile gerçek dünyanın simülasyonu arasındaki ilişkilerini değiştirirler çünkü film, televizyon şovu ve dijital oyunlar gibi yeni medya bileşenleri gerçeklik ve yansıması arasında belirsizlikler yaratmaktadır. Aarseth'in (2004), simülasyonun diğer yeni medyanın farklılıklarını analiz ettiğinde dijital oyunların kritik noktası olduğunu iddia etmektedir. Diğer medyalarından farklı olarak, dijital oyunlardaki simülasyon sadece üreticiler tarafından değil, aynı zamanda oyuncuların deneyimi, bilgisi ve eylemleriyle zenginleştirilmiştir (Aarseth, 2004). Dolayısıyla, dijital oyun endüstrisi diğer medya kanalları arasında köklü ve zorlu bir sektör haline gelmiştir, çünkü çoğu oyuncuya dijital oyunlar simüle edilmiş gerçekçi görüntülerle ve gerçek dünyada yaşama hissi vermektedir (Dovey ve Kennedy, 2006). Bunun sonucunda dijital oyunlar kendi kültürlerini oluşturmuştur ve etnografik analizlerde incelenmelidir. Dijital oyun kültürünün kararını vermek için tüketim ve dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi göstermek çok önemlidir. Jenkins'e (2002) göre, dijital oyun evrimini manipüle eden üç temel eğilim bulunmaktadır;

- 1) Tüketicinin medya içeriğini arşivleme, açıklama, uygun ve yeniden dolaşımını sağlayan yeni araçlar ve teknolojiler geliştirme;
- 2) Kendi yapmakta olduğu medya üretimini teşvik eden bir dizi alt kültür oluşturma
- 3) Çoklu medya kanallarındaki görüntülerin, fikirlerin ve anlatıların akışını teşvik eden ve talep eden ekonomik eğilimler yaratma (Dovey ve Kennedy, 2006).

2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri

Dijital oyun bağımlılığı kişilerde, diğer tüm bağımlılık türlerinde olduğu gibi negatif etkiler yaratmaktadır. Oyun bağımlıları gitgide gerçeklik algılarını terk etmekte ve kendilerini oyun dünyasına kapatmaktadırlar. Bu durum onların sosyal çevrelerinden uzaklaşmalarına sebep olduğu gibi sonraki aşamalarda günlük aktivite ve görevlerden de soyutlanmaya başlama ve depresyon gibi etkiler ortaya çıkabilmektedir. Scherer ve Bost (1997) araştırmalarında internet kullanımı açısından 531 lise öğrencisini incelemişler ve madde bağımlılığı ve bağımlılık belirtilerine paralel olarak 10 klinik bulgu içeren bir kontrol listesi geliştirmişlerdir. Araştırmacılar, öğrencilerden yıl boyunca herhangi bir endikasyon olup olmadığını belirtmelerini istedi ve sonuç olarak

üç veya daha fazla belirteci “internet bağımlısı” olarak sınıflandırıldı. Young'da olduğu gibi bu sınıfta da bağımlılık için kesme noktası çok düşüktür. Sonuçlar, 49 katılımcı (% 13) bağımlılık kontrol listesinde üç veya daha fazla seçeneğe işaret ettiğini göstermektedir. İnternette geçirilen ortalama süre haftada 8,1 idi. Örneklem % 13'ünün internet kullanımının akademik çalışma, mesleki performans veya sosyal yaşam üzerinde bir etkisi olduğunu ve % 2'sinin internet'in yaşamları üzerinde olumsuz bir etkisi olduğunu algıladığını tespit etmişlerdir. Young ve Rogers (1998) yaptıkları çalışmada patolojik internet kullanımı ile depresyon arasındaki ilişkiyi incelemiş ve örneklem grubu 259 kişiden oluşmuştur. Çalışmanın sonuçlarına göre, patolojik internet kullanıcılarının normal kullanıcı örneğine kıyasla hafif veya orta derecede depresyon ile ilişkili olma olasılığı daha yüksek olarak tespit edilmiştir. Depresyon, patolojik internet kullanımının gelişmesinde en önemli faktörlerden biridir.

Sanders ve diğ. (2000), araştırmalarında üst düzey internet kullanımının ergenlerde depresyon ve sosyal yalnızlık ile ilişkili olup olmadığını araştırmışlardır. Araştırmanın örneklem grubu lise öğrencisiydi. Araştırmanın sonuçlarına göre, yüksek internet kullanımının zayıf sosyal bağlarla ilişkili olduğu, ancak ilişkinin ortaya çıkmadığı belirlenmiştir. Ayrıca internet kullanım düzeyi ile depresyon arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır.

Kubey, Lavin ve Barrows (2001) yaptıkları araştırmada internet bağımlılığının adam kaçırma, dersler ve yorgunluk gibi olumsuz sonuçlara yol açabileceğini belirtmişlerdir. Literatür araştırmasında benzer ifadeler bulmak da mümkündür.

Bakay (2001) öğrencilerin çalışmalarında internet kullanımını belirlemeyi istediler. Araştırmanın örneklem grubu, lisede okuyan toplam 1352 öğrenciden oluşmaktadır. Araştırmanın bulgularına göre öğrencilerin % 54,7'sinin bilgisayar, % 45,5'inin internet bağlantısı vardı. Öğrencilerin interneti çoğunlukla oyun oynamak ve sohbet amacıyla kullanmaları, ev ödevlerini araştırmak ve hazırlamak için daha az kullandıkları görülmüştür. Okuldaki ilginin son derece yüksek olduğu ve buna rağmen, ailelerin, eğitimcilerin ve okul yöneticilerinin duyarsız bir tutum benimsedikleri bulunmuştur.

Bayraktar (2001) çalışmasında sosyoekonomik düzeyi arttıkça eğlence amaçlı internet kullanımının arttığını belirlemiştir.

Lise öğrencilerine yönelik bir ankette, internet bağımlılığı konusu yalnızlık, sosyal destek, kişilik tipi, cinsiyet ve akademik başarı değişkenleri arasındaki ilişki araştırılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre yalnızlık ve sosyal destek internet bağımlılığı ile ilişkili bulunmuştur. Araştırmacı, yüksek düzeyde yalnızlık ve düşük sosyal destek alan lise öğrencilerinin bu duyguları değiştirmek için içselleşebildiğini ve yalnızlık duygusunun ve sosyal desteğin eksikliğinin öğrencilerin internet bağımlılığı durumuna getirebileceğini belirtmiştir (Pawlak, 2002).

Aktaş (2005) tarafından yapılan bir araştırmada, ergenlerin interneti nasıl kullandıkları, bununla ilgili cinsiyet dağılımları ve internet kafelerin interneti ne sıklıkla kullandıkları araştırılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, kızların % 33,7'sinin ve erkeklerin oranı % 57,2 sinin internet kafelere gittiklerini tespit etmiştir. Ayrıca, 7-10 yaş grubundaki gençlerin % 10,7'sinin, 11-13 yaş grubundaki gençlerin % 16.1'inin ve 14-18 yaş grubundaki gençlerin% 18,5'inin internete gittiği saptanmıştır. İnternet kafeye giden gençlerin bilgisayar başında ortalama 40-50 dakika harcadıkları belirlendi. Wu ve Tsai (2006) üniversite öğrencilerinin İnternet'e yönelik tutumları ile çalışmalarındaki yetenek inançları arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırma sonucuna göre, öğrencilerin internete yönelik tutumlarının internet üzerindeki öz-yeterlik inançlarının önemli belirleyicileri olduğu belirlenmiştir. Esen (2007), akran baskısının internet bağımlılığını pozitif yönde anlamlı bir şekilde yordadığını ve algılanan aile ve öğretmen desteğinin akran baskısı ve algılanan sosyal destek değişkenlerindeki olumsuz tutumların internet bağımlılığını ne kadar yordadığı konusunda anlamlı bir şekilde yordadığını bulmuştur. Bu üç değişken birlikte İnternet bağımlılığının % 33'ünü oluşturmaktadır.

Okulun bulunduğu alanda işyerinde yoğun veya konut yoğunluğu, internet kafeler, bilardo salonları ve kafeler, işyerlerine gitmek ve bu ortamların yararlarını ve zararlarını araştırmak gerçeğine göre. Araştırma sonucunda, çevre dostu okullarda bulunan öğrenciler, konut yoğun okullardaki öğrencilere göre daha fazla internet kafesine sahipler; Bu işletmelerde harcanan zaman açısından da anlamlı bir fark bulunmuştur. Çevresindeki işyeri yoğun okullarında erkek öğrenciler için internet kafelerin oranı okul ağırlıklı okullardaki öğrencilerinkinden anlamlı derecede daha fazlaydı; Kızların okulda bulunduğu ortamda anlamlı bir fark olmadığı bulunmuştur. Öğrenciler, hedeflerinin, ihtiyaç duydukları bilgileri elde etme, oyun oynama, vakit

geçirme, sohbet etme ve oraya gelenlerle arkadaşlık etme sıralarında olduklarını belirtmiştir.

Kurtaran (2008), ergenlerin internet bağımlılığını tahmin etmek için yalnızlık, depresyon ve benlik saygısı değişkenlerinin katkılarını araştırmayı amaçlamıştır. Araştırmanın örneklem grubunu 650 lise öğrencisi oluşturmuştur. Araştırmanın sonuçlarına göre internet bağımlılığı, olumsuz benlik saygısı, yalnızlık ise pozitif yönde pozitif yönde tahmin edilmiştir. Ancak depresyonun istatistiksel olarak anlamlı olmadığı bulunmuştur.

Chang ve Man Law (2008) internet bağımlılığı üzerine yaptıkları araştırmalarda internet bağımlılığı ile akademik başarı arasında negatif bir ilişki olduğunu bulmuşlardır.

Ceyhan (2008) internet kullanımı ile ergen ruh sağlığı arasındaki ilişkiyi incelemiş, ergenlerde internet bağımlılığını araştırmış ve internet bağımlılığının ergenler için nasıl bir risk faktörü oluşturduğunu göstermeyi amaçlamıştır. Araştırma sonucunda ergenler internetin en çok kullanılan grup haline geldiğini belirtmişlerdir. Ayrıca üniversite öğrencileri ve yetişkin bireyler için tanımlanan internet bağımlılığı ifadelerinin ergenler tarafından da bulunduğunu belirtti.

Oğuz (2008), ilkökul öğrencileriyle yaptıkları araştırmalarda günde birçok kez oyun oynayan öğrencilerin, hiç oyun oynamayıp, sosyal destek ve yalnızlık / depresyon alt ölçeği puanlarının daha yüksek olduğunu bulmuşlardır. Buna ek olarak, bir başka sonuca göre, yaş arttıkça oyun oynamak için internet kullanımının azaldığı tespit edilmiştir.

Günüç (2009) yaptığı araştırmada internet değişkenleri ile bazı değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma sonuçlarına göre; Yaş, cinsiyet, sınıf, yaş, baba mesleği, sigara içme durumu, aile geliri, internet kullanımı en çok, internetin yıllık ve günlük kullanım miktarının anlamlı yordayıcı olduğu bulunmuştur.

Gentile (2009) çalışmalarında bilgisayar oyunları oynayan 8 ila 18 yaşlarındaki gençlerin yüzde 8,5'inin kolektif bağımlılığı gösterdiğini ortaya koydu. Video oyunları kumar oynamaya benzer, ancak kumarla tam olarak aynı değildir, Gentile video bağımlılığının okuldaki dikkat ve şiddete yol açtığını tespit etmiştir. Ayrıca, kötü duygulardan uzaklaşmak, oyun planlamak veya oyun oynamak hakkında daha fazla

zaman harcamak, video oyunları oynamak için ev ödevlerini yapmamak ve oyun oynamaktan dolayı düşük notlar almak gibi sorunların olduğu durumlar da vardır; Erkeklerin bilgisayar oyunlarını kızlardan daha uzun ve daha uzun süre oynadığı bulunmuştur.

Günüç (2009) tarafından yapılan çalışmada, bazı demografik değişkenlerle ilgili tanımlayıcı istatistiklerin yanı sıra, bu değişkenler ile internet bağımlılık durumu arasındaki ilişki araştırılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; yaş, cinsiyet, sınıf, yaş, babanın mesleği, sigara içme durumu, aile geliri, internet kullanımı en sık, internetin yıllık ve günlük kullanım miktarları genç erkek ve üniversite düzeyindeki eğitim göstergeleri ile ilişkili veya risklidir; Depresyon, uyku ve diğer psikolojik bozuklukların bireylerin bağımlılık puanlarını artırdığı bulunmuştur.

BÖLÜM 3: ALGILANAN SOSYAL DESTEK VE YAPILAN ARAŞTIRMALAR

3.1. Algılanan Sosyal Destek Kavramı

Sosyal destek terimi ile alakalı alanyazında farklı yazarlar tarafından yapılmış birçok tanım vardır. Cassel (1974), sosyal desteği, bireyin tutumlarını iyileştirmek amacıyla kişi için etrafındaki önemli şahıslardan aldığı geri bildirimler şeklinde açıklanmaktadır. Cobb (1976) algılanan sosyal desteği, kişinin etrafında var olan, bireyin yaşamında ciddi önemi olan kişilerce ve toplumda saygı görmesi ve kişiye yansıtılan bilginin algılanma biçimi olarak değerlendirilmiştir. Genel bir yorum ile kişinin etrafından aldığı sosyal ve psikolojik yardımların tamamı sosyal desteği meydana getirmektedir (Yıldırım, 1998). Johnson ve Saranson ve diğerlerine göre (1990) kişinin güvenilebileceği iletişimler yöntemiyle, sosyal kaynaklardan yararlanabilme derecesi (Terzi, 2008) şeklinde de açıklanabilen sosyal destek terimi; Sarason, Levine, Basham ve Sarason' a göre (1983) bireyin diğer kişilerce ne oranda sevildiği ve saygı gördüğü ile alakalıdır. Cobb'a göre (1976) de sosyal destek, kişiler arası iletişim zemini üstünden açıklanır. Bu noktada sosyal destek kişinin alaka gördüğüne, ilgilenildiğine ve değer gördüğüne inanç duymasını ve aynı anda kişinin kendisini ilişkide temel bir unsur olarak kabul etmesine olanak sağlar (Kaner, 2003).

Oyun bağımlılığı gibi durumlarda ortaya çıkan kaçınmanın ise sosyal destek kaybına neden olduğu ve bu durumun neticesinde de psikolojik huzursuzluk semptomlarının ortaya çıktığı belirtilmektedir (Evans, Palsane, Lepore ve Martin, 1989). Sosyal desteğin nicel perspektifini ortaya koyan bir başka düşünce ise sosyal desteği gereksinim içerisindeki kişiye yardım sağlayacak şahısların sayısı olarak ele almaktır. Kişiyi yardımcı olan şahısların sayısı bu perspektife göre sosyal desteği açıklamaktadır (Barrera ve Ainley, 1983).

Robertson (1988)'ın görüşüne göre, sosyal destek,

- a) Kişinin duruma kaygılanmak, o kişiye dürüstçe ve empatik bir biçimde davranmak gibi duygusal alaka sergilemek,
- b) Bireye direkt maddi yardım sunmak,

c) Bireyin sorunlarının üstesinden gelebilmesi için ve bu manada yeteneklerini geliştirebilmesi için ona gerekli olan bilgiyi vermek,

d) Bireyin kuvvetli taraflarını görüp ona göstererek, başarısını ve performansını dile getirmek veya ona değer verdiğini hissettirmek, bireyin insan iletişiminde regüle edici bir öge meydana getirmektir (Yıldırım, 2006).

Robertson (1988), 4 farklı sosyal destekten söz etmektedir; duygusal destek, öğüt ve bilgi desteği, sosyal ilişki desteği, maddi yardım desteği. Bu perspektife göre sosyal destek kriz ya da gereksinim hallerinde şahıs ya da şahıslar tarafından belirtilen duygusal, maddi ve bilgi destekleridir (O'Connor, 1983: Akt.,Intagliata ve Doyle, 1984). Sosyal desteğe ulaşabilirlik algısı ile kavramsallaştıran bir başka yaklaşım kişinin ihtiyaç duyduğunda ulaşmasının olanaklı olduğunu varsaydığı yardım olarak sosyal desteği açıklamaktadır (Şahin, 1999). Cobb da (1976) sosyal desteği bireyin ilgi gördüğünü düşünmesi, değer gördüğüne ve bir grup kapsamında karşılıklı etkileşim ve kurallar ağının bir bölümü olduğu ile ilgili diğer şahıslardan aldığı bilgi olarak üç perspektifte açıklanmaktadır.

Duygusal destek, kişinin duygu ve düşüncelerini kavramak ve ona alaka göstermek ve kişiyi empatik olarak değerlendirmek şeklinde açıklanmaktadır. Öğüt ve bilgi desteği, bireyin problemlerini saptaması ve bu sorunlarla baş edebilmesine yönelik olarak kişiye öğüt verilmesi ve bu durumlarla ilgili bilgi almasını olanaklı kılmaktadır. Sosyal ilişki desteği, kişinin sosyal çevrece değerli görülmesi, bir grup kapsamında yer bulması, o grup kapsamında saygınlık görmesi açısından kişiye verilen destek olarak açıklanmaktadır. Maddi yardım desteği, kişinin yaşamında gereksinim hissettiği para, araç ve gereçler hususunda maddi destek sağlamaktır (Yıldırım, 2006).

Sosyal Desteğin nitel boyutu sürece yönelik olmasıdır ve sosyal ilişkilerin değeri ve önemi üstünden hareket etmektedir (Kaner, 2004). Bu açının ölçülmesinde sosyal ilişkilerin özellikleri ve ulaşılabilirlikleri araştırılan hususlardandır. Sosyal ilişkilerin özelliklerine önem gösteren boyut sosyal desteği, kişinin etkileşimde olduğu şahısların miktarından çok güven hissedebileceği, kişiye özgü duygularını ve düşüncelerini aktarabileceği, kendi için değerli birisiyle sağladığı yakınlık şeklinde tanımlanmaktadır (Pierce ve Sarason, 1987).

Brown ve ark.(1997.1998)'ının bulgularına bakıldığında sosyal destek de Robertson'un ifade ettiği üzere sosyal destek ile yüksek bir benzerlik sergilemektedir.

Brown ve ark. Açıklamasına göre sosyal destek:

1. Kişinin, başka bireylerce kabul edilmesi ve bir grup kapsamında varlığını sürdürme ihtiyacını gidermektedir.
2. Bireye etrafındaki kişilerce gösterilen değer ve problemleri ile başa çıkabilmesi sosyal destek sağlamaktadır
3. Bireye, bilişsel ve davranışsal açılardan rehberlik etmek hususunda sağlanan destek,
4. Bireye maddi yardımlarla sağlanan destek,
5. Bireye rol model göstermek hususunda verilen desteklerdir.

Sosyal destek; bireyin içinde yaşamını sürdürdüğü halktan ve bireysel etkileşimlerinden daha genel bir betimlemeyle de diğer şahıslardan aldığı maddi ve manevi yardımların bütünüdür. Saygınlık uyandırmaktan bilgi almaya, güven hissetme ve takdir görme gibi ihtiyaçların giderilmesinden maddi yardım görmeye kadar uzanan ekonomik, psikolojik ve sosyal açıları da içinde tutan geniş bir çerçeveden bahsedilmektedir (Yıldırım, 2006). Sosyal destek, bütün çocuk ve ergenlerin psikolojik sağlıklarını düzenleme ve koruma açısından bir olanak barındırmaktadır. Bütün insanlar doğdukları günden başlayarak yardıma gereksinim hissetmektedirler. Hayatın ilk yıllarında bebeğin hayatını ve fonksiyonlarını devam ettirebilmesi destekleyici etkileşimler sağlamak yoluyla mümkün olabilmektedir (Gökler, 2007).

Etkileşimde bulunulan kişi miktarı temel olarak görüldüğünde bu bakış açısında sosyal etkileşim ölçümleri arkadaş miktarı görüşülen akraba sayısı, sosyal gruplara üye olma gibi sosyal ilişki networklerinden meydana gelmektedir. Sosyal ağ bireyin hayatında önemli bir etkisi olan akraba, aile, arkadaş, meslektaş gibi sosyal destek için yardım isteyebileceği şahıslardan yani sosyal yardımın kaynağı durumundaki şahıslardan meydana gelmektedir (Sorias, 1988). Sosyal ağın yapısal niteliklerinden söz edildiğinde ağın genişliği, etkileşimin devamlılığı ve üyeler içindeki yakınlık üstünde durmak mümkündür. Ağ genişliği, bireyin direkt iletişim kurduğu şahıs miktarıdır. Ağ yoğunluk miktarı ise sosyal destek ağı kapsamındaki şahısların birbirleriyle iletişim halinde bulunma miktarıdır.

Bowlby (1971) bağlanma kuramına göre, hayatın ilk senelerinde ortaya atılan güvenli bağlanma etkileşimleri, bireyin gelişen dönemlerde destek veren sosyal ilişkiler sağlayabilmesine olanak vermektedir. Bireyin yaşamının ilk senelerinde annesi ile bağımlı temel alan sosyal çevre, gelişen dönemlerde ailedekilerden akran ilişkilerine, dostluklara ve farklı rollerle kişinin yaşamına girmiş olan farklı insanların da etkisiyle daha kompleks bir duruma gelerek, sosyal ağa dönüşmektedir. Yaşamın ilk dönemlerinde anne-bebek esasında olan sosyal çevre, çocuğun gelişmesi ile aile kişileri, akranlar, dostlar, diğer kişilerin de katılım sağlaması ile sosyal ağa dönüşüm sergilemektedir. Kişinin destek veren birçok kişiyle yakın ilişki içinde olması kişinin hayatında çok değişik ve çeşitli roller oynayan ilişkilerin var olması manasına geldiğinden, bu durum çocukları ve ergenleri psikolojik sağlık yönünden besleyen bir haldir (Gökler, 2007).

Shumaker ve Brownel sosyal desteği, minimum iki kişi arasındaki etkileşim şeklinde belirtirken Solomon ise sevgi ve empati duygularının dışavurumu şeklinde (Sungur, 1999) açıklamıştır.

Alanyazında sosyal destek nitel ve nicel olacak şekilde iki biçimde incelenmiştir. Sosyal desteğin nicel perspektifinin değerlendirilmesinde kişinin ilişki kurduğu şahısların miktarı ve ihtiyaç hissettiği anda yardım görebileceği şahısların miktarı dikkate değerdir. Sosyal desteği etkileşime girilen kişilerin miktarı ile öne süren görüş, şahısın belirli bir grup ile sosyal etkileşimine dikkat çekmektedir.

3.2. Algılanan Sosyal Desteğin Boyutları

Sosyal destek niceliksel ve niteliksel boyutlarda incelenebilmektedir. Niteliksel sosyal destek sosyal etkileşimlerin kıymetine atıfta bulunurken süreçsel olarak durumu değerlendirmektedir ve daha çok birincil etkileşimlerle alakalıdır. İlişkilerin miktarı ve süresi, erişilebilirliği, karmaşıklığı ve yoğunluk durumu ise sosyal desteğin nicelik alt boyutunu meydana getirmektedir (Kaner, 2003). Jou (1994)'a göre sosyal desteğin 4 şu şekilde açıklanabilir:

1. Şahısın sosyal çevresinde bulunan sosyal destekleyicilerinin içeriği ve miktarı,
2. Bireyin gereksinimi olan destek,

3. Bireyce alınan desteğin, nasıl algılandığı,
4. Şahısın erişmiş olduğu, asıl olarak gerçekleşmiş destek.

Sosyal destek hayat zorlukları ile başa çıkmada kişinin en önemli sponsorudur (Patterson, 1995). Sosyal destek ile ilgili çok farklı ifadeler ve olmakla birlikte üzerinde fikir birliği sağlanmış tanımlar da bulunmaktadır. Literatürde sıkça kullanılan bir tanıma göre; sosyal destek stresli ve zor durumda olana bireye çevresindekilerce sunulan ekonomik ve ruhsal yardımlar olarak açıklanmaktadır. Diğer bir perspektif ise gereksinimler hiyerarşisinde bulunan ait olma, sevgi ve kendini değerlendirme gibi temel gereksinimlerin başka kişilerce karşılık bulması ve bundan memnun olunması şeklinde belirtilmektedir (Ekinci ve Ekinci, 2003).

Jou, yapısal destek anlamında adlandırdığı birinci boyutta, kişinin hangi şahıslardan destek gördüğünü, bireye olan yakınlığını ve yardım sağlayan şahısların sayısını belirtmektedir. Başka maddelerde belirtmiş olduğu sosyal desteği de işlevsel destek olarak belirtmektedir. Jou'nun, işlevsel destek ile belirtmek isteği şey; şahısın gerçekten gereksinim duyduğu hususta mı yardım gördüğü ve ihtiyacı olan yardımın ne kadarına ulaştığı ya da ulaşamadığı, yardımın birey bakımından ne açıdan bir önemi olduğu gibi problemlerle alakalıdır (Yıldırım, 2006).

Çok fazla insan ile etkileşim içinde olmak sosyal desteği yükseltmeyebilmektedir hatta düşürebilmektedir. Bu yorumun anlamı ise çok yoğun miktarda sosyal ilişki kuran insanların kontrollerini kaybetme algısını taşıdığı ve bu durumun sonucunda oluşan stresle başa çıkmak için de ilişki kurmayı seçmedikleridir.

Sosyal destek terimi ile alakalı iki önem taşıyan model vardır;

1. Stres tamponu modeli
2. Temel etken modelidir.

Stres Tamponu Modeli: Bu modeli 1975 senesinde Cassel ortaya atmıştır. Modelin esas hipotezi kişinin hayatındaki çevresel şartlardaki negatifliklere karşı şahısın barındırdığı desteklerin kendisini şekliindedir. Bu modelin perspektifine göre, sosyal destek; sağlığı, stres oluşturacak negatif hallerin etkisini azaltarak koruma sağlamaktadır. Ancak stres yaratacak bir durumun olmaması halinde sosyal desteğin eksikliği bireyde olumsuzluklara sebebiyet vermektedir.

Temel Etken Modeli: buna göre sosyal destek eksikliği kişide direkt sağlık problemlerini doğurabilmektedir. Sosyal destek her açıdan şahısın fiziksel sağlığı kadar iyi olarak algılanması ile de pozitif etkiye sahiptir.

Kişinin diğerleri etkileşim gerçekleştirdiği ilişki sayısı sosyal desteğin önemli belirteçlerindedir. Pearson (1986) sosyal ilişki ağının 3 niteliğinden söz etmektedir:

- Kişilerarası ilişkinin yapısı, ilişkinin büyüklüğünü, sıklığını ve yoğunluğunu ifade eder
- İlişkinin içeriği, ilişkilerin amacını (arkadaşlık, komşuluk, cinsellik vb.) kapsar
- İlişkinin işlevi, ilişki ağının tavsiyede bulunma, geri bildirim verme gibi ne tür fonksiyonu olduğunu belirtir (Kaner, 2004).

Kurt Lewin'in davranış açıklaması ve alan teorisi sosyal destek teriminin esasını meydana getirmektedir. Lewin, teorisinde 2 kavramı ön plana çıkartmaktadır. Bunlar;

1. Yaşam alanı,
2. Psikolojik çevredir.

Yaşam alanı, belli bir vakitte şahısın tutumlarını belli eden kavramların bütünü olarak tasvir edilmektedir. Ancak kişinin hayatında bulunan bir vaka, şahısları o andaki tutumlarından söz etmemekte ise yaşam alanı içerisine girmemektedir. Yaşam alanı kapsamında, kişiyi tasvir edenler, çevre ile alakalı olanlar, bulunmaktadır. Lewin'in alan kuramı kapsamında yer alan ikinci en ciddi öneme sahip kavram psikolojik çevre ise kişinin farkına varmadığı fiziki çevrenin şahısların psikolojisi üstünde etki sağlaması olarak görülebilir.

3.3. Algılanan Sosyal Destek İle ilgili Yurtiçi ve Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Yamaç (2009) Arıciöglu (2008), Kahrıman ve Polat (2003), Banaz (1992), Kartal ve Çetinkaya (2009) ve kız çocukların algıladıkları sosyal desteğin erkek çocukların algıladığı sosyal destek seviyesinden daha fazla olduğunu tespit etmişlerdir.

Ustabaş (2011), 8.sınıfa giden öğrencilerin saldırganlık ve algılanan sosyal destek seviyelerinin bir takım değişkenlere göre araştırıldığı çalışması kapsamında kız ve erkeklerin algılanan sosyal destek total puanları değerlendirilmiş ve kızların puanları

erkeklerden anlamlı derecede daha yüksek olarak tespit edilmiştir. Ama aile desteğinin cinsiyete göre farklılık göstermediği neticesine ulaşılmıştır.

Ustaba (2011) tarafından yapılan çalışmada kız ve erkek öğrencilerin arkadaş desteği puanları ile aile desteği boyutu arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Kız öğrencilerin algılanan sosyal destek puanları erkeklerinkinden daha yüksektir.

Çetinkaya (2009), yüksekokul öğrencilerinde yaptığı çalışmasında algılanan sosyal destek düzeyini ve sosyal desteğe etki eden faktörleri incelemiştir kızlarda algılanan aile desteği ve arkadaş desteği erkek öğrencilere göre istatistiksel olarak anlamlı derecede daha fazladır.

Karataş (2012) tarafından yapılan araştırmada ergenlerin algıladıkları sosyal destek ve sürekli kaygı düzeyleri incelenmiştir. Araştırmada cinsiyet temel faktör bakımından arkadaştan görülen sosyal destek, öğretmen kaynaklı sosyal destek ve total sosyal destek puanları bakımından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşmaktadır.

Savi-Çakar ve Karataş (2011) yaptıkları araştırmada ergenlerin cinsiyet değişkenine göre algıladıkları sosyal destekte bir değişim olup olmadığını incelemiştir. Bulgularda erkekler ve kızlar arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir fark tespit edilmiştir ve kızların erkeklere oranla algıladıkları sosyal destek seviyelerinin daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Ustabaş (2011) yaptığı çalışmasında öğrencilerin ebeveynleri ile kalma durumları incelendiğinde algılanan sosyal destek total puanları bakımından ebeveynleri ile beraber kalanların algılanan sosyal destek puanları kalmayanlara göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklı olarak tespit edilmiş ve daha yüksek bulunmuştur. Ebeveyn ile beraber kalma durumu arkadaş desteği puanlarında anlamlı bir farklılık yaratmamıştır. Kişilerin ebeveyn ile beraber kalma durumu ile öğretmen desteği puanları arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ebeveyn ile beraber kalanların puan ortalaması kalmayanlardan anlamlı derecede yüksek olarak tespit edilmiştir.

Yağcı (2010) tarafından gerçekleştirilen çalışmada kişilerin sosyal destek seviyeleriyle akılcı olmayan inanç düzeyleri bakımından negatif yönlü anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.

Yıldırım (2000) tarafından yapılan arařtırmada öğretmen desteęi ile akademik başarı arasında anlamlı bir korelasyon tespit edilmiřtir. Aileden alınan sosyal desteęin, öğrencilerde hissedilen sınav kaygısı üstünde hafifletici bir etki yarattığı tespit edilmiřtir.

Özdemir (2013) tarafından ulařılan bulgular aile ve arkadař desteęi arasında anlamlı bir iliřki tespit edememiřtir. Bu durumun sebebi olarak arařtırma grubunun etkisi görölmüřtür. Üniversite öğrencilerinin yařamında aile desteęi çok önemli olarak görölmezken arkadař ve partner desteęi daha büyük önem taşıyabilmektedir.

Çebi (2009) üniversite öğrencilerinin, řahsi sorunlarda yardım hedefiyle en sık kullandıkları sosyal desteęin arkadařlar olduęunu ortaya koymuřlardır. Bu sebeple, meydana gelen tutarsız bulguların gelişimsel dönemler bazında deęerlendirilmesinin daha doęru olacaęı ve farklı sosyal destek kaynakların önem taşıması ile iliřkili olduęu sonucuna ulařılmıřtır.

Çakır ve Palabıyıkolu (1997) yurtlarda kalan öğrenciler ile yatılı kalmayanların sosyal destek kaynaklarını incelemiřlerdir. Arařtırma sonuçları yatılı kalan öğrencilerin yatılı kalmayan öğrencilerden yalnızca aileden algılanan destek açasından anlamlı fark gösterdięi tespit edilmiřtir.

Karacabey (2012) tarafından gerçekteřtirilen ortaöğretimde öğrenim gören öğrencilerin aileden algıladıkları sosyal destek ile intihar olasılıęı davranıřı arasında bir iliřki olup olmadıęını belirlemek için gerçekteřtirdięi arařtırmasında da öğrencilerin cinsiyetleri ile aileden algıladıkları sosyal destek arasında istatistiksel açasından anlamlı bir farklılıęın bulunmadıęı tespit edilmiřtir.

Sürücü (2005) tarafından yapılan lisede öğrenim gören öğrencilerin mesleki uygunluk ve algıladıkları sosyal destek seviyeleri incelenmiřtir. Aileden algılanan sosyal destek bakımından cinsiyet ile algılanan sosyal destek arasında anlamlı bir farklılık bulunmadıęı sonucuna varılmıřtır. Arkadařlardan algılanan sosyal destek açasından ise cinsiyet deęiřkenine göre kızların erkeklerden daha fazla destek aldıęı sonucuna ulařılmıřtır.

3.4. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurtiçi ve Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Blinka ve Mikuska (2014), yapılan çalışmada günlük-tesadüfî oyunla meşgul olan, günlük yüksek seviyede oyun oynayan ve risk altında olan bağımlı gruplar için yapılan oyun bağımlılığı değişkeni ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığı tespit edilmiştir.

Küçük-Biçer ve Üner (2013) anne ve babaları ayrılmış ve kardeşi bulunmayan çocukların internet bağımlısı olma olasılığını daha fazla olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Anne ve çocuk ilişkisinin daha sıkı olmasının babanın çocuğu ile arkadaş gibi olmasının çocuğun kendisini daha iyi hissetmesi olanağını sunmaktadır ve özgür ifade şansı sağlamaktadır.

Ayas ve Horzum (2013) gerçekleştirdikleri incelemede ihmalkâr tutuma sahip ebeveynlerle yetişen çocukların hoşgörülü, otoriter ve demokratik tutuma sahip ebeveynlerde yetişen çocuklara göre daha çok internet bağımlısı olduğu neticesine ulaşılmıştır.

Günüç ve Doğan (2013) tarafından yapılan çalışmada, ebeveynlerin sosyal desteğini alamamanın çocuğu bağımlılığa sürükleyebileceğini ortaya koymaktadırlar.

Akçay ve Özcebe (2012), tarafından yapılan çalışmada erkeklerin kızlara göre anlamlı seviyede daha çok bilgisayar oyunu (dijital oyun) oynadığı sonucuna varılmıştır.

Çınar, Hazar ve Mamak (2015), tarafından yapılan çalışmada lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ölçülmüştür. Sporcu lisansı bulunan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık seviyeleri sporcu lisansı bulunmayanlara göre daha fazla olarak tespit edilmiştir ve gündelik spor yapma değişkeninin bağımlılık seviyesine etki etmediği neticesine varılmıştır.

Knee ve ark.(2014), kişileri problemlili oyun oynamaya yönelten nedenleri inceledikleri bir çalışmada; cinsiyetin önemli bir faktör olarak bulunduğunu ve erkek kızlara nazaran daha kolay etkilendiklerini tespit etmiştir

Çalışkan ve Özbay (2015) yaptığı bir çalışmada çocukların aile içinde sorun ve çatışma olması veya ailesinden yeteri kadar sosyal destek göremediği durumlarda çocukların internet cafe gibi ortamlara ve dijital oyunlara yöneldiğini saptamışlardır.

Dijital oyun bağımlığı olan anne babaların bu durum karşısında kendilerini çözümsüz hissetmekte ve suçlu çocuğun akranlarında ya da eğitim kurumlarında aramaktadır.

Gentile ve Anderson (2006), son 30 yıllık dönem içinde çocukların video oyunlarında geçirdikleri zamanın çoğaldığını bunun en önemli sebebinin bindokuzyüz seksenli senelerde daha fazla oyun salonlarında oynanan oyunların dijital teknolojinin yaygınlaşmasıyla evlere de girmesi olduğunu belirtmiştir.

Demirel ve ark. (2012) Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi III (raporuna göre Türkiye’de anne babaların çevrimiçi bağımlılıkta Avrupa’daki anne babalara göre çocuklara daha az düzeyde yardım sağlayabildiklerini ifade etmektedir.

Kırık (2014) araştırmasında anne babaların yarısının internette vakit harcarken çocuklarını izlemediklerini ve başka işlerle ilgilendiklerini belirtmişlerdir. Bunun yanında anne babaların büyük bölümünün İnternetin olumsuz neticeleri konusunda çare arama yoluna gitmediği ve çocukları koruyucu tedbirler almadıkları tespit edilmiştir.

Livingstone ark. (2011) ebeveynlerin çocukların bilinçli internet kullanımı konusunda rehberlik ve müdahalede bulunma düzeyinin düşük seviyede olduğu ülkelerden birinin %73 ile Türkiye olduğunu saptamışlardır. .

BÖLÜM 4: YÖNTEM

Bu bölümde araştırma örnekleme, evreni, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizinde kullanılan istatistiksel yöntemler ve sonuçları ile ilgili bulgulara yer verilmiştir

4.1. Araştırmanın Modeli

Nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modelinde bir çalışma olan bu araştırma; algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Tarama modeli, mevcut bir durumu ortaya çıkarmaya ve yorumlamadan durumu olduğu gibi tanımlamaya çalışan bir araştırma tekniğidir. Bu teknikte; çok sayıda unsurdan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir kanıya ulaşmak amacı ile evrenin bütünü veya evrenden alınacak bir küme, örnek ya da örneklem üstünde yapılan tarama çalışmalarıdır. Bu tür tarama araştırmaları büyük örneklem üzerinde yapılan düzenlemeleridir. Ayrıca tarama türü araştırmalar nicel büyüklüğü olan gruplar üzerinde çalışma olanağı sağlamaktadır (Karasar, 2005: 85).

4.2. Araştırma Evreni ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini ortaokul 8.sınıf öğrencileri ergenler oluşturmaktadır. Örneklem ise İstanbul ili Fatih ilçesi üç resmi ortaokulunun son sınıf öğrencileri arasından tesadüfî olarak seçilen 350 kişidir.

4.3. Sınırlılıklar

- Bu araştırma 2017-2018 eğitim öğretim yılı ile sınırlıdır.
- Bu araştırma İstanbul ili Fatih ilçesindeki üç ortaokulunun son sınıf öğrencileri arasından tesadüfî olarak seçilen 350 öğrencini verdiği cevaplarla sınırlıdır.
- Bu araştırma, kullanılan ölçekler ve demografik bilgi formundan elde edilen verilerle sınırlıdır.

4.4. Veri Toplama Teknikleri

Çalışmada sosyo -demografik bilgiler formu, dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve algılanan sosyal destek ölçeği kullanılmaktadır.

Hazar ve Hazar (2017) geliştirdiği “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” nin geçerlik ve güvenirlik araştırmasında 364 kişinin katıldığı çalışmanın yaş ortalaması 12 olarak tespit edilmiştir. Ölçeğin yapı geçerliğini sağlamak hedefiyle açımlayıcı faktör analizi (AFA) ve doğrulayıcı faktör analizine (DFA) başvurulmuştur. Açımlayıcı faktör analizinde etkenler 4 faktör altında özetlenmiştir ve toplam varyansın 47.953'lük bir bölümünü açıklayan durumdadır. 1. alt faktör 7.,10.,12.,15.,19.,20.,30., 2. alt faktör 1.,3.,16.,22.,24.,28.,31., 3. alt faktör 17.,21.,23.,25.,27.,29., 4. alt faktör 2.,4.,13.,14., maddelerinden meydana gelmektedir.

Yıldırım'ın (1997) çalışmasında ülkemiz şartlarında oluşturulmuş olan Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ASDÖ), kişinin ailesinden, akraba, arkadaş ve öğretmeninden, kurum ve kuruluşlar kapsamında tecrübe ettiği toplumdan edindiği sosyal destek seviyesini saptamak hedefiyle ortaya çıkarılmıştır. Bu hedefle, 1995 senesinden beri geliştirilmeye çalışılan ASDÖ'de istatistiksel metotlarla denenmiş, beş alt ölçek vardır. Ölçeği yanıtlayan kişi her durum ifadesine beş alt ölçek boyutunda yanıt vermektedir. Yanıtlar üçlü derecelendirme şeklinde olabilmektedir (Hiç uygun değil = 1, Kısmen uygun = 2, Oldukça uygun= 3). Bu şekilde bir kişinin ASDÖ'nün her alt ölçekten alınabilecek puanlar 26 ile 78 puan arasında değişim göstermektedir. Alt ölçekten alınan puanların total durumu kişinin genel sosyal destek seviyesi ile alakalı bir tek puan oluşturmaktadır.

Ölçekler ortaokulda öğrenim gören öğrencilere yapıldıktan sonra SPSS programında analiz edilerek güvenilirlik katsayısı hesaplanmıştır ve verilerin random olup olmama durumu analiz edilmiştir. Gerçekleştirilen güvenirlik ölçeği popülasyonu temsil etmesi amacıyla örneklemin popülasyonu ne derece temsil ettiğinin ölçülmesi amaçlanmıştır. Bulguların güvenirliği Cronbach's Alpha (α) olarak gösterilmektedir ve bu doğrultuda yorumlanmaktadır (Kalaycı, 2009).

α değeri,	$0,00 \leq \alpha < 0,40$	ise	Güvenilir değil
	$0,40 \leq \alpha < 0,60$	ise	Düşük güvenilirlikte
	$0,60 \leq \alpha < 0,80$	ise	Oldukça güvenilir
	$0,80 \leq \alpha \leq 1,00$	ise	Yüksek güvenilirdir.

Tablo 3: Güvenilirlik Tablosu

	Cronbach's Alpha	N of Items
Algılanan sosyal destek	,867	50
Dijital oyun bağımlılığı	,954	24

Algılanan sosyal destek ve dijital oyun bağımlılığı ölçeklerinin Cronbach's Alpha (α) değeri (0,809) $0,80 \leq \alpha < 1,00$ Aralığında olduğundan yüksek derecede güvenilirdir.

4.5. Verilerin Analizi:

Araştırmadan elde edilen anket verileri SPSS.0 22'ye girilmiştir. Sosyo-demografik bilgilerin tanımlayıcı istatistikleri yapılmıştır. Algılanan sosyal destek ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeğinin sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaşmasını araştırmak için parametrik testlerden independent sample t test ve anova testinden faydalanılmıştır. Hipotez testleri uygulanırken iki tane bağımsız değişken varsa independent sample t test, ikiden çok değişken varsa anova testi kullanılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkiyi incelemek için pearson korelasyon analizi uygulanmıştır.

BÖLÜM 5: BULGULAR

5.1. Sosyo Demografik Değişkenlere İlişkin Bulgular

Tablo 4: Yaş Dağılımları

	n	%
13,00	69	19,7
14,00	253	72,3
15,00	28	8,0
Total	350	100,0

Araştırmaya katılanların %19,7 si 13 yaşında, %72,3 ü 14 yaşında, %8 i ise 15 yaşındadır.

Tablo 5: Cinsiyet Dağılımları

	n	%
Kız	182	52,0
Erkek	168	48,0
Total	350	100,0

Araştırmaya katılanların %52 si kız, %48 i ise erkektir.

Tablo 6:Okul Başarısı Dağılımları

	n	%
Başarısız	22	6,3
Orta düzey başarılı	146	41,7
Başarılı	125	35,7
Çok başarılı	57	16,3
Total	350	100,0

Araştırmaya katılanların %6,3 ü başarısız, %41,7 si orta düzey başarılı, %35,7 si başarılı, %16,3 ise çok başarılı olarak kendisini tanımlamıştır.

Tablo 7:Aile Aylık Geliri Dağılımları

	n	%
Düşük 2500TL ya kadar	63	18,0
Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	44,0
Üst - 5000 TL üstü	22	6,3
Bilmiyorum	111	31,7
Total	350	100,0

Araştırmaya katılanlar aylık gelirlerini %18 i düşük 2500 TL ye kadar, %44 ü orta-2500-5000TL arasında, %6,3 ü Üst-5000 TL üstü olarak belirtmiştir. %31.7 si ise ailesinin gelir düzeyi hakkında tam bir bilgiye sahip değildir.

Tablo 8: Anne Eđitimi Dađılımları

	n	%
İlkokul	108	30,9
Ortaokul	110	31,4
Lise	87	24,9
Üniversite	40	11,4
Yüksek lisans ve üstü	5	1,4
Total	350	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyinin %30,9 nun ilkokul, %31,4 nün ortaokul, %24,9 nun lise, %11,4 nün üniversite, %1,4 nün yüksek lisans ve üstü şeklinde olduğu görülmektedir.

Tablo 9: Baba Eđitimi Dađılımları

	n	%
İlkokul	91	26,0
Ortaokul	108	30,9
Lise	109	31,1
Üniversite	37	10,6
Yüksek lisans ve üstü	5	1,4
Total	350	100,0

Araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının eğitim düzeyinin %26,9'nun ilkokul, %30,9'nun ortaokul, %31,1'nin lise, %10,6'sının üniversite, %1,4'nün yüksek lisans ve üstü şeklinde olduğu görülmektedir.

5.2. Algılanan Sosyal Destek Ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tanımlayıcı İstatistikleri

Tablo 10: Algılanan Sosyal Destek Ve Dijital Oyun Bağımlılığının Tanımlayıcı İstatistikleri

	N	Minimum	Maksimum	Ort.	Standart Sapma
Algılanan sosyal destek genel	350	90,00	144,00	131,0943	15,04967
Dijital oyun bağımlılığı genel	350	24,00	89,00	39,8771	17,99425
Valid N (listwise)	350				

Algılanan sosyal destek ölçeğinden alınabilecek maksimum puan 150'dir. Öğrencilerin ASD puan ortalamalarının 131,09 olduğu görülmektedir. Bu değer kısmen ve bana uygun arasındaki bir durumu yansıtmaktadır. Yani öğrencilerin genel olarak algıladığı sosyal destek düzeyi düşük seviyede değildir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden alınabilecek minimum puan 24 maksimum puan ise 120'dir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalaması 39,87'dir ve hiç katılmıyorum ile katılmıyorum arasında bir değere tekabül etmektedir. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanı 120'ye yaklaştıkça bağımlılığın arttığı kabul edilir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalaması düşük seviyededir.

5.2.1. Normallik Testi

Çarpıklık ve basıklık katsayılarının -1,5 ile +1,5 Aralığında bulunması ölçeklerin normal dağılım gösterdiğini belirtmektedir (Tabachnick and Fidell, 2013).

Araştırmada normallik testi yapılmış ve test sonucunda aşağıdaki tablo elde edilmiştir

Tablo 11: Normallik Testi

	Algılanan sosyal destek	Dijital oyun bağımlılığı
Çarpıklık	-,479	1,091

Basıklık	,180	,055
----------	------	------

Tabloda görüldüğü biçimde ölçek verilerinin çarpıklık ve basıklık katsayıları -1,5 ile +1,5 arasında bulunduğundan ölçekler normal dağılım göstermektedir. Bu yüzden araştırmada parametrik testlerden faydalanılmıştır.

5.3. Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Sosyo Demografik Değişkenlere Göre Farklılaşma Durumu

Tablo 12: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

Cinsiyet		N	Ort.	Standart Sapma	T	P
Algılanan Sosyal Destek (Genel)	Kız	182	130,6209	12,42988	-,604	,546
	Erkek	168	131,6071	17,47472		
Aileden Sosyal Destek	Kız	182	52,1593	6,39768	-3,991	,000
	Erkek	168	55,4048	8,71796		
Arkadaştan Sosyal Destek	Kız	182	34,5769	4,65757	1,933	,054
	Erkek	168	33,4643	5,96988		
Öğretmenden Sosyal Destek	Kız	182	43,8846	7,30268	1,482	,139
	Erkek	168	42,7381	7,15126		

Algılanan sosyal destek genel ve alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşmasını araştırmak için yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda aileden sosyal destek boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır ($p < 0,05$). Erkek öğrencilerin aileden sosyal destek puan ortalaması kız öğrencilerden daha yüksektir.

Tablo 13:Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Algılanan sosyal destek genel	13,00	69	132,1014	15,23169	,995	,371
	14,00	253	131,2253	15,42084		
	15,00	28	127,4286	10,35098		
	Total	350	131,0943	15,04967		
Aileden sosyal destek	13,00	69	53,8551	5,20824	2,964	,053
	14,00	253	54,0553	8,53918		
	15,00	28	50,3214	4,07389		
	Total	350	53,7171	7,76093		
Arkadaştan sosyal destek	13,00	69	36,2609	3,00320	8,067	,000
	14,00	253	33,5889	5,74707		
	15,00	28	32,6786	4,73798		
	Total	350	34,0429	5,34922		
Öğretmenden sosyal destek	13,00	69	41,9855	7,94372	1,669	,190
	14,00	253	43,5810	6,08524		
	15,00	28	44,4286	12,92551		
	Total	350	43,3343	7,24280		

Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının yaş Değişkenine Göre Farklılaşmasını araştırmak için yapılan anova testi sonucunda arkadaştan sosyal destek boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır ($p < 0,05$). Arkadaştan sosyal destek boyutundaki değişkenlerin kendi arasında tamhane çoklu karşılaştırma testi yapılarak anlamlı farklılar saptanmış, 13 yaşındakilerin arkadaştan sosyal destek puanının diğerlerinden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 14:Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Algılanan sosyal destek genel	Başarısız	22	117,4091	10,86129	7,698	,000
	Orta düzey başarılı	146	131,7466	14,08095		
	Başarılı	125	131,0720	14,26714		
	Çok başarılı	57	134,7544	17,74450		
	Total	350	131,0943	15,04967		
Aileden sosyal destek	Başarısız	22	49,0455	2,76848	3,528	,015
	Orta düzey başarılı	146	54,5068	8,44311		
	Başarılı	125	53,2880	7,20306		
	Çok başarılı	57	54,4386	7,86724		
	Total	350	53,7171	7,76093		
Arkadaştan sosyal destek	Başarısız	22	31,1818	7,32014	2,947	,033
	Orta düzey başarılı	146	34,0274	3,88089		
	Başarılı	125	34,0640	5,85820		
	Çok başarılı	57	35,1404	6,22908		
	Total	350	34,0429	5,34922		
Öğretmenden sosyal destek	Başarısız	22	37,1818	4,57359	6,994	,000
	Orta düzey başarılı	146	43,2123	8,22713		
	Başarılı	125	43,7200	6,32277		
	Çok başarılı	57	45,1754	6,05075		
	Total	350	43,3343	7,24280		

Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının başarı durumu Değişkenine Göre Farklılaşmasını araştırmak için yapılan anova testi sonucunda ASD genel ve ve tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır ($p < 0,05$). Değişkenler için kendi arasında tamhane ve tukey çoklu karşılaştırma testi yapılarak anlamlı farklılar saptanmış, başarısız olan öğrencilerin ASD genel ve tüm alt boyutları için puan ortalamalarının diğerlerinden daha düşük olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 15: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Aile Aylık Gelir Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Algılanan sosyal destek genel	Düşük 2500TL ya kadar	63	131,6190	15,20869	7,698	,000
	Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	131,4481	12,77510		
	Üst - 5000 TL üstü	22	120,1818	14,35481		
	Bilmiyorum	111	132,4685	17,19980		
	Total	350	131,0943	15,04967		
Aileden sosyal destek	Düşük 2500TL ya kadar	63	51,7778	8,59566	3,528	,015
	Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	53,9286	5,67313		
	Üst - 5000 TL üstü	22	50,5909	5,51758		
	Bilmiyorum	111	55,1441	9,62558		
	Total	350	53,7171	7,76093		
Arkadaştan sosyal destek	Düşük 2500TL ya kadar	63	33,3492	6,07257	2,947	,033
	Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	34,8766	4,44770		
	Üst - 5000 TL üstü	22	30,5000	7,35333		

	Bilmiyorum	111	33,9820	5,32913		
	Total	350	34,0429	5,34922		
Öğretmenden sosyal destek	Düşük 2500TL ya kadar	63	46,4921	4,01559	6,994	,000
	Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	42,6429	6,71130		
	Üst - 5000 TL üstü	22	39,0909	4,82956		
	Bilmiyorum	111	43,3423	8,95899		
	Total	350	43,3343	7,24280		

Algılanan Sosyal Destek genel ve alt boyutlarının aile gelir durumu değişkenine göre farklılaşmasını araştırmak için yapılan anova testi sonucunda ASD genel ve tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır ($p < 0,05$). Değişkenler için kendi arasında tamhane ve tukey çoklu karşılaştırma testi yapılarak anlamlı farklılar saptanmış, aile geliri üst düzeyde olan öğrencilerin ASD genel ve tüm alt boyutları için puan ortalamalarının diğerlerinden daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Alt gelir düzeyindekilerin öğretmenden sosyal destek algısı diğerlerinden yüksektir. Gelir düzeyini tam olarak bilmeyen ASD genel, aile ve arkadaş boyutları için puan ortalamaları diğer gelir düzeylerinden daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 16:Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Anne Eğitimi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Algılanan sosyal destek genel	İlkokul	108	126,4907	15,65367	5,974	,000
	Ortaokul	110	134,8364	15,26075		
	Lise	87	131,4483	14,38245		
	Üniversite	40	130,4750	10,77982		
	Yüksek lisans ve üstü	5	147,0000	0,00000		
	Total	350	131,0943	15,04967		
Aileden sosyal destek	İlkokul	108	51,3611	6,57304	5,726	,000
	Ortaokul	110	55,2909	10,22620		
	Lise	87	53,2184	6,17652		
	Üniversite	40	56,0500	3,24195		
	Yüksek lisans ve üstü	5	60,0000	0,00000		
	Total	350	53,7171	7,76093		
Arkadaştan sosyal destek	İlkokul	108	32,5185	5,78021	5,885	,000
	Ortaokul	110	35,1091	4,69695		
	Lise	87	34,9195	4,63108		
	Üniversite	40	32,7000	6,25197		
	Yüksek lisans ve üstü	5	39,0000	0,00000		
	Total	350	34,0429	5,34922		

Öğretmenden sosyal destek	İlkokul	108	42,6111	9,14763	1,939	,103
	Ortaokul	110	44,4364	6,04498		
	Lise	87	43,3103	6,20448		
	Üniversite	40	41,7250	6,52014		
	Yüksek lisans ve üstü	5	48,0000	0,00000		
	Total	350	43,3343	7,24280		

Algılanan Sosyal Destek genel ve alt boyutlarının anne eğitim durumu değişkenine göre farklılaşmasını araştırmak için yapılan anova testi sonucunda ASD genel ve öğretmenden destek boyutu dışındaki tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır. Değişkenler için kendi arasında tamhane ve tukey çoklu karşılaştırma testi yapılarak anlamlı farklılar saptanmış, annesi yüksek lisans ve üstü olan öğrencilerin ASD genel, aileden ve arkadaşan destek puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksektir. Anne eğitimi yükseldikçe sosyal destek algısı artmaktadır.

Tablo 17:Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Baba Eğitimi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Algılanan sosyal destek genel	İlkokul	91	125,6593	17,07254	6,011	,000
	Ortaokul	108	131,7500	10,92808		
	Lise	109	134,3394	16,38666		
	Üniversite	37	130,8378	12,78565		
	Yüksek lisans ve üstü	5	147,0000	0,00000		
	Total	350	131,0943	15,04967		
Aileden sosyal destek	İlkokul	91	51,5714	6,66190	8,390	,000
	Ortaokul	108	52,5278	6,23595		
	Lise	109	56,8073	8,96854		
	Üniversite	37	52,5135	8,01950		
	Yüksek lisans ve üstü	5	60,0000	0,00000		
	Total	350	53,7171	7,76093		
Arkadaştan sosyal destek	İlkokul	91	31,7253	6,28237	8,989	,000
	Ortaokul	108	35,6111	3,25500		
	Lise	109	34,5413	5,79197		
	Üniversite	37	33,0270	4,51840		
	Yüksek lisans ve üstü	5	39,0000	0,00000		
	Total	350	34,0429	5,34922		

Öğretmenden sosyal destek	İlkokul	91	42,3626	10,02942	1,723	,144
	Ortaokul	108	43,6111	5,99039		
	Lise	109	42,9908	6,57506		
	Üniversite	37	45,2973	3,28181		
	Yüksek lisans ve üstü	5	48,0000	0,00000		
	Total	350	43,3343	7,24280		

Algılanan Sosyal Destek genel ve alt boyutlarının baba eğitim durumu değişkenine göre farklılaşmasını araştırmak için yapılan anova testi sonucunda ASD genel ve öğretmenden destek boyutu dışındaki tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır. Değişkenler için kendi arasında tamhane ve tukey çoklu karşılaştırma testi yapılarak anlamlı farklılar saptanmış, babası yüksek lisans ve üstü olan öğrencilerin ASD genel, aileden ve arkadaşan destek puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksektir. Baba eğitimi yükseldikçe sosyal destek algısı artmaktadır.

5.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel Ve Alt Boyutlarının Sosyo -Demografik Değişkenlere Göre Farklılaşma Durumu

Tablo 18: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

Cinsiyet		N	Ort.	Standart Sapma	t	p
Dijital oyun bağımlılığı genel	Kız	182	33,4341	13,31196	-7,392	,000
	Erkek	168	46,8571	19,75730		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Kız	182	9,0385	3,94207	-7,964	,000
	Erkek	168	14,0417	7,20891		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Kız	182	11,7582	6,43083	-6,671	,000
	Erkek	168	16,8988	7,84783		
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelemesi	Kız	182	7,6923	3,22864	-6,769	,000
	Erkek	168	11,3988	6,38312		
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansımaları ve Oyuna Dalma	Kız	182	5,8132	2,49380	-4,845	,000
	Erkek	168	7,3214	3,24696		

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda genel ve tüm alt boyutlar için anlamlı farklılık saptanmıştır ($p < 0,05$). Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutları puan ortalamaları kızlardan daha yüksektir.

Tablo 19: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Yaş Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Dijital oyun bağımlılığı genel	13,00	69	43,2319	22,78747	1,515	,221
	14,00	253	38,9881	16,30232		
	15,00	28	39,6429	18,99554		
	Total	350	39,8771	17,99425		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	13,00	69	11,3623	5,76493	,456	,634
	14,00	253	11,5771	6,48556		
	15,00	28	10,3929	5,38406		
	Total	350	11,4400	6,26040		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer	13,00	69	14,1739	6,98308	,135	,874
	14,00	253	14,3162	7,64923		
	15,00	28	13,5357	8,61301		
	Total	350	14,2257	7,58508		
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	13,00	69	11,1594	7,78313	4,414	,013
	14,00	253	9,0711	4,56554		
	15,00	28	8,9286	3,18479		
	Total	350	9,4714	5,32368		
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	13,00	69	6,5362	3,30588	,108	,898
	14,00	253	6,5099	2,90950		
	15,00	28	6,7857	2,76696		
	Total	350	6,5371	2,97314		

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının yaş değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Erteleenmesi boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır ($p<0,05$). 13 yaşındaki öğrencilerin Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Erteleenmesi boyutu puan ortalaması diğerlerinden daha yüksektir.

Tablo 20:Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Dijital oyun bağımlılığı genel	Başarısız	22	41,6818	16,29019	2,580	,053
	Orta düzey başarılı	146	38,5616	17,56249		
	Başarılı	125	38,4640	17,30166		
	Çok başarılı	57	45,6491	20,31668		
	Total	350	39,8771	17,99425		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Başarısız	22	11,5455	4,05589	6,813	,000
	Orta düzey başarılı	146	10,6644	5,39767		
	Başarılı	125	10,8160	5,61016		
	Çok başarılı	57	14,7544	8,90682		
	Total	350	11,4400	6,26040		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer	Başarısız	22	14,0455	6,29798	2,520	,058
	Orta düzey başarılı	146	13,4658	7,03701		

	Başarılı	125	14,0320	7,85856		
	Çok başarılı	57	16,6667	8,42897		
	Total	350	14,2257	7,58508		
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelemesi	Başarısız	22	9,6364	4,57265	5,210	,002
	Orta düzey başarılı	146	8,9589	5,11506		
	Başarılı	125	8,9120	4,51166		
	Çok başarılı	57	11,9474	6,95244		
	Total	350	9,4714	5,32368		
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Başarısız	22	6,4545	2,61365	2,929	,034
	Orta düzey başarılı	146	6,5548	3,04683		
	Başarılı	125	6,0960	2,60714		
	Çok başarılı	57	7,4912	3,47503		
	Total	350	6,5371	2,97314		

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının başarı durumu değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik/fizyolojik yansıması ve oyuna dalma boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır($p<0,05$). Tamhane çoklu karşılaştırma testi ile boyutlar içindeki değişkenlerin kendi arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiş, Çok başarılı olanların aşırı odaklanma ve çatışma, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik/fizyolojik yansıması ve oyuna dalma boyutları puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Tablo 21: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Aile Aylık Geliri Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Dijital oyun bağımlılığı genel	Düşük 2500TL ya kadar	63	38,3968	16,29718	,227	,878
	Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	40,0195	19,19439		
	Üst - 5000 TL üstü	22	41,6818	7,53649		
	Bilmiyorum	111	40,1622	18,76968		
	Total	350	39,8771	17,99425		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Düşük 2500TL ya kadar	63	10,7143	6,52644	1,567	,197
	Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	12,2338	7,25699		
	Üst - 5000 TL üstü	22	11,4545	2,90693		
	Bilmiyorum	111	10,7477	4,87940		
	Total	350	11,4400	6,26040		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Düşük 2500TL ya kadar	63	12,9365	6,50279	2,312	,076
	Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	15,3052	8,86008		
	Üst - 5000 TL üstü	22	15,0455	3,81073		
	Bilmiyorum	111	13,2973	6,56934		

	Total	350	14,2257	7,58508		
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Düşük 2500TL ya kadar	63	8,2857	3,61194	2,799	,040
	Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	10,2792	6,06015		
	Üst - 5000 TL üstü	22	8,0909	3,30813		
	Bilmiyorum	111	9,2973	5,22162		
	Total	350	9,4714	5,32368		
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Düşük 2500TL ya kadar	63	6,4603	2,51335	,970	,407
	Orta - 2500-5000 TL aralığında	154	6,2857	3,01568		
	Üst - 5000 TL üstü	22	7,0909	1,01929		
	Bilmiyorum	111	6,8198	3,37692		
	Total	350	6,5371	2,97314		

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının aile geliri değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır($p<0,05$). Tamhane çoklu karşılaştırma testi ile boyutlar içindeki değişkenlerin kendi arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiş, orta düzey aile geliri olanların Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi puan ortalamasının diğerlerinden yüksek olduğu saptanmıştır.

Tablo 22: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Anne Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Dijital oyun bağımlılığı genel	İlkokul	108	34,5556	14,95059	9,709	,000
	Ortaokul	110	42,4545	18,70664		
	Lise	87	38,4138	13,71347		
	Üniversite	40	52,3250	24,46178		
	Yüksek lisans ve üstü	5	24,0000	0,00000		
	Total	350	39,8771	17,99425		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	İlkokul	108	9,9907	5,88280	4,303	,002
	Ortaokul	110	11,8545	5,97523		
	Lise	87	11,7126	6,66108		
	Üniversite	40	14,1750	6,44061		
	Yüksek lisans ve üstü	5	7,0000	0,00000		
	Total	350	11,4400	6,26040		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	İlkokul	108	10,7778	5,52198	11,480	,000
	Ortaokul	110	15,3364	8,03465		
	Lise	87	16,1379	7,62824		
	Üniversite	40	17,2250	7,87234		
	Yüksek lisans ve üstü	5	7,0000	0,00000		
	Total	350	14,2257	7,58508		

Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	İlkokul	108	7,9630	2,71350	6,176	,000
	Ortaokul	110	10,1545	5,61810		
	Lise	87	9,4138	5,78400		
	Üniversite	40	12,2250	7,38150		
	Yüksek lisans ve üstü	5	6,0000	0,00000		
	Total	350	9,4714	5,32368		
	Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	İlkokul	108	5,8241		
Ortaokul		110	6,5455	2,23252		
Lise		87	6,5632	3,19775		
Üniversite		40	8,7000	3,94968		
Yüksek lisans ve üstü		5	4,0000	0,00000		
Total		350	6,5371	2,97314		

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının anne eğitim durumu değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda dijital oyu bağımlılığının Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi boyutu dışındaki genel ve tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır ($p<0,05$). Tamhane çoklu karşılaştırma testi ile boyutlar içindeki değişkenlerin kendi arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiş, annesi üniversite mezunu olanların dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 23: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Genel ve Alt Boyutlarının Baba Eğitimi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	Ort.	Standart Sapma	F	P
Dijital oyun bağımlılığı genel	İlkokul	91	43,7473	19,70256	4,962	,001
	Ortaokul	108	40,1574	19,02196		
	Lise	109	35,2110	14,03770		
	Üniversite	37	45,4324	18,19728		
	Yüksek lisans ve üstü	5	24,0000	0,00000		
	Total	350	39,8771	17,99425		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	İlkokul	91	13,0879	7,06423	4,262	,002
	Ortaokul	108	11,6944	6,42783		
	Lise	109	9,8349	5,23612		
	Üniversite	37	11,9730	5,67884		
	Yüksek lisans ve üstü	5	7,0000	0,00000		
	Total	350	11,4400	6,26040		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	İlkokul	91	14,4725	7,30653	2,411	,049
	Ortaokul	108	14,5833	8,13108		
	Lise	109	13,2752	7,13218		
	Üniversite	37	16,3514	7,74674		
	Yüksek lisans ve üstü	5	7,0000	0,00000		
	Total	350	14,2257	7,58508		

Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	İlkokul	91	9,8901	5,27141	1,517	,197
	Ortaokul	108	9,8519	6,21096		
	Lise	109	8,6972	4,87341		
	Üniversite	37	10,0811	3,82520		
	Yüksek lisans ve üstü	5	6,0000	0,00000		
	Total	350	9,4714	5,32368		
	Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	İlkokul	91	6,2967		
Ortaokul		108	7,1019	3,25530		
Lise		109	6,1284	3,25207		
Üniversite		37	7,0270	2,43227		
Yüksek lisans ve üstü		5	4,0000	0,00000		
Total		350	6,5371	2,97314		

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının baba eğitim durumu değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda dijital oyu bağımlılığının Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi boyutu dışındaki için anlamlı farklılık saptanmıştır ($p<0,05$). Tamhane çoklu karşılaştırma testi ile boyutlar içindeki değişkenlerin kendi arasında anlamlı farklılıklar tespit edilmiş, babası üniversite mezunu olanların dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tablo 24: Dijital Oyun Bağımlılığının Algılanan Sosyal Destek Düzeylerine Göre Farklılaşma Durumu

Algılanan sosyal destek genel		N	Mean	Std. Deviation	t	p
Dijital oyun bağımlılığı genel	Düşük ASD	111	41,7297	17,01333	1,314	,190
	Yüksek ASD	239	39,0167	18,40327		
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Düşük ASD	111	11,8739	6,29880	,883	,378
	Yüksek ASD	239	11,2385	6,24547		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Düşük ASD	111	14,7297	7,66805	,847	,398
	Yüksek ASD	239	13,9916	7,55094		
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi	Düşük ASD	111	8,6937	2,96891	-2,352	,019
	Yüksek ASD	239	9,8326	6,08874		
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Düşük ASD	111	6,4324	2,27085	-,509	,611
	Yüksek ASD	239	6,5858	3,25137		

Dijital oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının algılanan sosyal destek düzeyine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır ($p < 0,05$). ASD düzeyi yüksek olanların Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi puan ortalaması ASD düzeyi düşük olanlardan daha yüksektir.

5.5. Algılanan Sosyal Destek ve Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi

Tablo 25: Algılanan Sosyal Destek ve Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkiye Yönelik Korelasyon Analizi

		Algılanan sosyal destek genel	Dijital oyun bağımlılığı genel	Aileden sosyal destek	Arkadaştan sosyal destek	Öğretmenden sosyal destek	Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Odevlerin Ertelenmesi	Yoksunluğun Psikolojik/Fizyolojik Yansımaları ve Oyuna Dalma
Algılanan sosyal destek genel	r	1	-,118*	,772**	,682**	,747**	-,131*	-0,007	0,074	0,005
	p		0,027	0	0	0	0,014	0,893	0,165	0,92
	N	350	350	350	350	350	350	350	350	350
Dijital oyun bağımlılığı genel	r	-,118*	1	-0,068	-0,087	-,108*	,752**	,821**	,711**	,701**
	p	0,027		0,202	0,103	0,043	0	0	0	0
	N	350	350	350	350	350	350	350	350	350
Aileden sosyal destek	r	,772**	-0,068	1	,329**	,290**	-0,098	0,025	0,031	0,036
	p	0	0,202		0	0	0,067	0,648	0,567	0,505
	N	350	350	350	350	350	350	350	350	350
Arkadaştan sosyal destek	r	,682**	-0,087	,329**	1	,327**	-,157**	0,03	0,066	-0,021
	p	0	0,103	0		0	0,003	0,575	0,215	0,694
	N	350	350	350	350	350	350	350	350	350
Öğretmenden sosyal destek	r	,747**	-,108*	,290**	,327**	1	-0,051	-0,063	0,073	-0,012
	p	0	0,043	0	0		0,338	0,236	0,175	0,829
	N	350	350	350	350	350	350	350	350	350

		Algılanan sosyal destek genel	Dijital oyun bağımlılığı genel	Aileden sosyal destek	Arkadaştan sosyal destek	Öğretmenden sosyal destek	Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Yoksunluğun Psikolojik/Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma
Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma	r	-,131*	,752**	-0,098	-,157**	-0,05	1	,831**	,818**	,786**
	p	0,014	0	0,067	0,003	0,338		0	0	0
	N	350	350	350	350	350	350	350	350	350
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	r	-0,007	,821**	0,025	0,03	-0,06	,831**	1	,795**	,739**
	p	0,893	0	0,648	0,575	0,236	0		0	0
	N	350	350	350	350	350	350	350	350	350
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	r	0,074	,711**	0,031	0,066	0,073	,818**	,795**	1	,748**
	p	0,165	0	0,567	0,215	0,175	0	0		0
	N	350	350	350	350	350	350	350	350	350
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	r	0,005	,701**	0,036	-0,021	-0,01	,786**	,739**	,748**	1
	p	0,92	0	0,505	0,694	0,829	0	0	0	
	N	350	350	350	350	350	350	350	350	350

Algılanan sosyal destek genel boyutu ile dijital oyun bağımlılığı genel boyutu arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p < 0,05$; $r = -,118$). Sosyal destek algısı arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır.

Algılanana sosyal desteğin alt boyutları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p<0,05$; $r:>0$).

Dijital oyun bağımlılığı genel boyutu öğretmenden sosyal destekle negatif yönlü ilişki saptanmıştır ($p<0,05$; $r: -,108$). Öğretmenden sosyal destek arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır.



SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma bulgularına göre, öğrencilerin cinsiyet puanlarına göre internet bağımlılığı puanlarının ortalaması ile internet bağımlılığı puanlarının öğrencilerin not ortalamalarına göre anlamlı bir farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Ayrıca, öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi arttıkça bağımlılık düzeyinin arttığı belirlenmiştir (İnan, 2010).

Erboy (2010) yaptığı okulun cinsiyet, anne baba eğitim düzeyi, sınıf düzeyi, sosyo-ekonomik düzeyi, kişisel bilgisayar kullanılabilirliği ve okul yabancılaşma düzeyinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyip etkilemediğini araştırmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığının bilgisayar oyunları ve diğer aktivitelerin dışında kalan diğer alt boyutlara göre anlamlı bir farklılık gösterdiği, erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının kız öğrencilerden daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu sonuç bizim araştırmamızla da örtüşmektedir. Bizim araştırmamızda da erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı kız öğrencilerden yüksek bulunmuştur. Bizim araştırmamızda annesi ve babası üniversite mezunu olanların dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden yüksek olduğu araştırmamızda tespit edilmiştir.

Ayrıca, örneklem grubunun sınıf düzeylerinin, anne babaların eğitim düzeylerinin, okul sosyo-ekonomik düzeyinin ve okulun yabancılaşma düzeylerinin ortak etkilerine ve bilgisayar oyunlarıyla yaşam ve yaşama arasındaki ilişkiye baktığımızda; hayali alt yapı, bu toplumsal değişim mantıksızlık-anlamsızlık ve aralarındaki ilişki, anne eğitiminin seviyesiyle ters orantılıdır;

Şahin ve Tuğrul (2012), 4. ve 5. sınıftaki ilkökul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini araştırmasında belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışmanın verileri "Kişisel Bilgi Formu" ve "Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Ölçeği" ile toplanmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının düşük olduğu; erkek öğrencilerin kızlarına göre, evde bilgisayarları olmayanlar; bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri annenin yüksek eğitim düzeyine göre daha yüksektir. Sınıf ve babanın eğitim düzeyi açısından bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı bir fark yoktur. Bizim araştırmamızda annesi üniversite mezunu olanların dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden yüksek olduğu belirlenmiştir.

Tanrıverdi (2012), araştırmasında ortaöğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, İnternet Bağımlılık Ölçeği ile Algılanan Sosyal Destek Ölçeği ve Algılanan Sosyal Destek Ölçeği arasındaki ilişki ilişkili bulunmuştur. İnternet Bağımlılığı Ölçeği toplam puanları ile demografik değişkenler, sınıf düzeyi, anne eğitim durumu, kardeş sayısı, ebeveyn çatışması ve ebeveynlik durumu arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak, cinsiyet değişkenleri, baba eğitim durumu, sigara içme durumu, aile geliri, arkadaşlık durumu, aile ilişkileri, öğretmenleriyle ilişki ve okulda kötü iz bırakan öğretmenler arasında anlamlı bir fark var bulunmuştur. İnternet Bağımlılık Ölçeği ve Algılanan Sosyal Destek Ölçeği, evde internet varlığı, internetin kaç yıldır kullanıldığı, internetin hangi amaçla kullandığı, yüz yüze arkadaşlık ve internet üzerinden dostluk ilişkileri arasında anlamlı bir fark olduğunu göstermiştir. Bizim araştırmamızda da algılanan sosyal destek arttıkça dijital yun bağımlılığının azaldığı saptanmıştır.

Çakır (2013), bir araştırma konusu olarak, ilkokul ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunları hakkındaki görüşlerini araştırmış ve öğrenciler üzerindeki etkilerini belirlemiştir. Araştırmanın örneklem grubu, 6 ilköğretim okulunun ikinci seviye öğrencileri arasından 215 kişiden oluşmaktadır. Araştırmanın sonuçlarına göre, ebeveynler çocuklarını bilgisayar oyunlarının zararlarından korumak için bir kural koymuşlardır. Çoğu aile bilgisayar oyunlarının çocuklarının başarısını olumsuz yönde etkilediğini söylemiştir. Bizim araştırmamızda da dijital oyun bağımlılığı ile başarı düzeyi arasında anlamlı farklılık bulunmuştur. Çok başarılı olanların aşırı odaklanma ve çatışma, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik/fizyolojik yansıması ve oyuna dalma boyutları puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksek olduğu araştırmamızda saptanmıştır. Yine araştırmamızda annesi üniversite mezunu olanların dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden yüksek olduğu belirlenmiştir.

Çalışanlar (2013) ilköğretim okulu öğrencilerine internet bağımlılığı ve zorbalık vakalarını araştırmışlardır. İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı eğilimlerinin haftalık internet kullanım sürelerine göre farklılık gösterdiği ve haftalık internetin haftalık olarak daha fazla dersi olan öğrencilerin daha fazla internet bağımlılığı eğilimi olduğu belirlenmiştir. İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı eğilimlerinin

internet ortamında özgür olma duygularına göre farklı olduğu ve internette daha özgür hissettikleri öğrencilerin internet bağımlılığı eğilimlerinin daha fazla olduğu belirlenmiştir.

Günüç ve Doğan (2013) tarafından yapılan çalışmada, ergenlerin internet bağımlılığı, algılanan sosyal desteği ve aileleri, ailesi ve ailesi ile yaptıkları çalışmalar arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre, erişkin bireyin, annesiyle geçirdiği zamanın algılanan sosyal destek düzeyini artırdığı ve internet bağımlılığı düzeyini azalttığı tespit edilmiştir. Ayrıca, kardeş sayısı arttıkça ergen tarafından algılanan sosyal desteğin seviyesi azalmakta ve internet bağımlılığı artmaktadır.. Bizim araştırmamızda dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasında negatif yönlü anlamlı bir tespit edilmiştir.

Park ve Kim (2013), internet bağımlılığının Güney Kore'deki 1410 ilkökul öğrencisine dürtüsellik ve okul düzenlemeleri üzerine olan etkilerini incelemiştir. Araştırma bulgularına göre, dürtüsellik internet bağımlılığı öğrencilerinden daha yüksek olduğu ve internet bağımlılığı öğrencilerinin okul adaptasyonlarının düşük olduğu belirlenmiştir.

Bitcher (2014) tarafından yapılan araştırmada sosyal beceri eğitiminin ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılığı üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışmada, internet bağımlılığı ölçek 6 ve 7. sınıf orta okul öğrencileri ve deney grubu vardı en yüksek puanı attı 24 öğrenci 12 uygulanmıştır; diğer 12 öğrenci kontrol grubunu oluşturdu. On haftalık sosyal beceri eğitim programının sonunda öğrencilere tekrar İnternet Bağımlılığı Ölçeği verildi. Araştırma sonucunda, deney grubundaki öğrencilerin internet bağımlılığı ölçeği, kontrol grubundaki öğrencilerin son test toplam puanlarından düşük bulunmuştur; İnternet bağımlılığı düzeyindeki bu farklılık istatistiksel olarak anlamlı değildir. Türkiye'de yapılan araştırmaların bir analizi, ergenlerde internet yoğun kullanımının depresyon ve yalnızlık ilişkili olarak tespit edilmiştir. Dahası, araştırmalara göre, yetişkinlerin internette daha fazla zaman harcadığı görülmektedir. Bizim araştırmamızda ise dijital oyun bağımlılığı düşük düzeyde tespit edilmiştir.

Bizim araştırmamızda dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Algılanan sosyal destek

düzelelerine göre dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarının farklılaşma durumları incelendiğinde ise bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır

Dijital teknolojilerin yaygınlaşması ile günümüzde oyun bağımlılığına yaygın bir şekilde rastlanmaktadır. Özellikle ergenlik çağında bireyler bir değişim dönemindedir ve bu dönemin getirdiği bazı sorunlar da olmaktadır. Bu dönemde gençlere sağlanan sosyal destek onların sorunlarının aşılmasına fayda sağlamakta ve aynı zamanda problemleri davranışları da engellemektedir.

Bu araştırmanın amacı ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkiyi araştırmaktır. Bu kapsamda İstanbul İli Fatih ilçesinde bulunan iki ortaokuldaki son sınıf öğrencilerine dijital oyun bağımlılığı, algılanana sosyal destek ölçekleri uygulanarak değerlendirilmiştir.

Araştırmada şu sonuçlara ulaşılmıştır:

Araştırmaya katılanların %19,7 si 13 yaşında, %72,3 ü 14 yaşında, %8 i ise 15 yaşındadır.

Araştırmaya katılanların %19,7 si 13 yaşında, %72,3 ü 14 yaşında, %8 i ise 15 yaşındadır.

Araştırmaya katılanların %52 si kız, %48 i ise erkektir.

Araştırmaya katılanların %6,3 ü başarısız, %41,7 si orta düzey başarılı, %35,7 si başarılı, %16,3 ise çok başarılı olarak kendisini tanımlamıştır.

Araştırmaya katılanlar aylık gelirlerini %18 i düşük 2500 TL ye kadar, %44 ü orta-2500-5000TL arasında, %6,3 ü Üst-5000 TL üstü olarak belirtmiştir. %31,7 si ise ailesinin gelir düzeyi hakkında tam bir bilgiye sahip değildir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyinin %30,9'nun ilkokul, %31,4 nün ortaokul, %24,9'nun lise, %11,4 nün üniversite, %1,4 nün yüksek lisans ve üstü şeklinde olduğu görülmektedir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin babalarının eğitim düzeyinin %26,9'nun ilkokul, %30,9'nun ortaokul, %31,1'nin lise, %10,6 sının üniversite, %1,4 nün yüksek lisans ve üstü şeklinde olduğu görülmektedir.

Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutları ile Cinsiyet Değişkeni arasında anlamlı farklılık saptanmıştır. Erkek öğrencilerin aileden sosyal destek puan ortalaması kız öğrencilerden daha yüksektir.

Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının ile yaş değişkeni arasında arkadaşan sosyal sosyal destek boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır. 13 yalındakilerin arkadaşan sosyal destek puanının diğerlerinden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutları ile başarı durumu arasında ASD genel ve tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır. Başarısız olan öğrencilerin ASD genel ve tüm alt boyutları için puan ortalamalarının diğerlerinden daha düşük olduğu tespit edilmiştir.

Algılanan Sosyal Destek genel ve alt boyutları ile aile gelir durumu değişkeni arasında ASD genel ve tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır. aile geliri üst düzeyde olan öğrencilerin ASD genel ve tüm alt boyutları için puan ortalamalarının diğerlerinden daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Alt gelir düzeyindekilerin öğretmenenden sosyal destek algısı diğerlerinden yüksektir. Gelir düzeyini tam olarak bilmeyen ASD genel, aile ve arkadaş boyutları için puan ortalamaları diğer gelir düzeylerinden daha yüksek bulunmuştur.

Algılanan Sosyal Destek genel ve alt boyutlarının anne eğitim durumu değişkeni arasında ASD genel ve öğretmenenden destek boyutu dışındaki tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır. Annesi yüksek lisans ve üstü olan öğrencilerin ASD genel, aileden ve arkadaşan destek puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksektir. Anne eğitimi yükseldikçe sosyal destek algısı artmaktadır.

Algılanan Sosyal Destek genel ve alt boyutlarının baba eğitim durumu değişkeni ile aralarında ASD genel ve öğretmenenden destek boyutu dışındaki tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır. Babası yüksek lisans ve üstü olan öğrencilerin ASD genel, aileden ve arkadaşan destek puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksektir. Baba eğitimi yükseldikçe sosyal destek algısı artmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının cinsiyet değişkeni ile aralarında genel ve tüm alt boyutlar için anlamlı farklılık saptanmıştır. Erkek

öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutları puan ortalamaları kızlardan daha yüksektir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının yaş değişkeni ile aralarında Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır. 13 yaşındaki öğrencilerin Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi boyutu puan ortalaması diğerlerinden daha yüksektir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının başarı durumu değişkeni ile aralarında oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik/fizyolojik yansıması ve oyuna dalma boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır. Çok başarılı olanların aşırı odaklanma ve çatışma, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik/fizyolojik yansıması ve oyuna dalma boyutları puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının aile geliri değişkeni ile aralarında Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır. Orta düzey aile geliri olanların Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi puan ortalamasının diğerlerinden yüksek olduğu saptanmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutları ile anne eğitim durumu değişkeni arasında dijital oyun bağımlılığının Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi boyutu dışındaki genel ve tüm alt boyutları için anlamlı farklılık saptanmıştır. Annesi üniversite mezunu olanların dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden yüksek olduğu belirlenmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutları ile baba eğitim durumu değişkeni arasında dijital oyun bağımlılığının Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi boyutu dışındaki için anlamlı farklılık saptanmıştır. Babası üniversite mezunu olanların dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden yüksek olduğu belirlenmiştir.

Dijital oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının algılanan sosyal destek düzeyine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan bağımsız örneklem t testi sonucunda Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertenilmesi boyutu için anlamlı farklılık saptanmıştır.

Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi boyutu puan ortalaması ASD düzeyi düşük olanlardan daha yüksektir.

İki değişken arasındaki korelasyon testi sonucuna göre Algılanan sosyal destek genel boyutu ile dijital oyun bağımlılığı genel boyutu arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p<0,05$; $r: -,118$). Sosyal destek algısı arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır. Ancak t testi sonucuna göre iki değişken arasından anlamlı fark tespit edilememiştir.

Algılanana sosyal desteğin alt boyutları arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır ($p<0,05$; $r:>0$).

Dijital oyun bağımlılığı genel boyutu öğretmenden sosyal destekle negatif yönlü ilişki saptanmıştır ($p<0,05$; $r: --,108$). Öğretmenden sosyal destek arttıkça dijital oyu bağımlılığı azalmaktadır.

Bu araştırmada elde edilen sonuçlar şu şekilde özetlenebilir:

- Çocukların algılanan sosyal desteği ortalamanın üstündedir. Yani çocuklar sosyal desteği hissetmektedir.
- Çocukların internet bağımlılığı düşük seviyededir.
- Erkek öğrencilerin aileden sosyal destek puan ortalaması kız öğrencilerden daha yüksektir.
- Başarısız olan öğrencilerin ASD genel ve tüm alt boyutları için puan ortalamalarının diğerlerinden daha düşük olduğu tespit edilmiştir.
- Annesi yüksek lisans ve üstü olan öğrencilerin ASD genel, aileden ve arkadaştan destek puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksektir. Anne eğitimi yükseldikçe sosyal destek algısı artmaktadır.
- Babası yüksek lisans ve üstü olan öğrencilerin ASD genel, aileden ve arkadaştan destek puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksektir. Baba eğitimi yükseldikçe sosyal destek algısı artmaktadır.
- Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutları puan ortalamaları kızlardan daha yüksektir.

- 13 yaşındaki öğrencilerin Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi boyutu puan ortalaması diğerlerinden daha yüksektir.
- Çok başarılı olanların aşırı odaklanma ve çatışma, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik/fizyolojik yansıması ve oyuna dalma boyutları puan ortalamaları diğerlerinden daha yüksek olduğu bulunmuştur.
- Orta düzey aile geliri olanların Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi puan ortalamasının diğerlerinden yüksek olduğu saptanmıştır.
- Annesi üniversite mezunu olanların dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Babası üniversite mezunu olanların dijital oyun bağımlılığının diğerlerinden yüksek olduğu belirlenmiştir.
- Algılanan sosyal destek genel boyutu ile dijital oyun bağımlılığı genel boyutu arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki saptanmıştır.
- Sosyal destek algısı arttıkça dijital oyun bağımlılığı azalmaktadır.

Bu sonuçlar neticesinde;

- “Dijital oyun bağımlılığı sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaşmaktadır” şeklindeki hipotezimiz doğrulanmıştır.
- “Algılanan sosyal destek sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaşmaktadır” şeklindeki hipotezimiz doğrulanmıştır.
- “Dijital oyun bağımlılığı ile Algılanan sosyal destek arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır” şeklindeki hipotezimiz doğrulanmamıştır.

Bu araştırmadan elde edile sonuçlar doğrultusunda şu önerilerde bulunulabilir:

- Dijital oyunların zararları konusunda okullarda eğitim ve seminerler düzenlenmelidir.
- Anne babaların çocukları dijital cihazların aşırı süreli kullanılmaması konusunda rol model olması gerekmektedir.
- Ergenler internetin doğru kullanımıyla ilgili bilgilendirilmelidir.

- Anne babalar çocukların sosyalleşmesi ve dijital oyunlardan uzaklaşması için çaba sarf etmelidir.
- Anne babalar çocukların gelişiminde önemli rolü olan oyunu dijital araçlar dışında akranlarıyla ve geleneksel oyunlar oynamaya yönlendirmelidir.
- Anne babalar çocuklarını susturmak için çocuğun eline cep telefonu ya da tablet gibi cihazlar vermemelidir. Dijital oyunlar çocuğun oynaması gereken diğer oyunların yerine geçmemelidir.
- Okullarda rehberlik ve psikolojik danışmanlık öğretmeni tarafında bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı konusunda velilere eğitim verilmelidir



KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (2004). We all want to change the world. *Digital media revisited: Theoretical and conceptual innovation in digital domains*.
- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. JHU Press.
- Adams E, Rollings A (2014) Fundamentals of Game Design. 3.Baskı, Prentice Hall, s.67-81.
- Akbulut, H. (2009). Gelenekselden Dijitale, Mekândan Uzama Oyun Kültürü. *Dijital Oyun Rehberi içinde, der: Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü, Işık Barış Fidaner, Kalkedeon, İstanbul, 25-81*.
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi, 12(2)*, 66-71.
- Aktaş, C. (2005). Interpersonal communication through the internet. *SELÇUK Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi, 3(4)*, 63-67.
- Altunay, D. (2004). Oyunla desteklenmiş matematik öğretiminin öğrenci erişimine ve kalıcılığa etkisi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara*.
- Alvisi, A. (2006). *The economics of digital games* (Vol. 272). Sage Publications, London.
- Arıcioglu, A. (2008). Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Algıladıkları Sosyal Destek. *Ankara Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, Ankara*.
- Axline, V. (1969). Play therapy (Rev. ed.). *New York: Ballantine, 16*.
- Ayas, T., & Horzum, M. (2013). Relation between depression, loneliness, self-esteem and internet addiction. *Education, 133(3)*, 283-290.
- Bakay, M.E.(2001) İzmir`de lise öğrencilerinin internet kullanma koşul ve yeterlik düzeyleri (evde, okulda ve kafede) DEÜ. EBE. EYD ABD. Yüksek Lisans Tezi
- Bakhtin, The Dialogic Imagination: Four Essays, trans. Caryl Emerson and Michael Holquist (Austin, 1981), p. 52; henceforth abbreviated as D.

- Banaz, M. (1992). Lise öğrencilerinde sosyal destek kaynakları ve stres ile ruh sağlığı arasındaki ilişki. *Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.*
- Barrera, T., & Ainley, R. M. (1983). Defining health and well-being for the future of counseling psychology. *Counseling Psychologist, 24*, 743-750.
- Bateson, G. (1955). A theory of play and fantasy. *Psychiatric research reports.*
- Bayraktar, F. (2001). İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İzmir.*
- Beyer, L. E., & Bloch, M. (1996). Theory: An analysis (part 1). *Advances in early education and day care, 8*, 3-40.
- Binark, M., & Bayraktutan-Sütcü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun* (Vol. 13). Kalkedon.
- Blinka, L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace, 8*(2).
- Bowlby J. (1971) Attachment and Loss; Vol. 1 Attachment. Pelican Journal of Psychiatry 141, 135–142.
- Bozkurt, A., (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification. *Akademik Bilişim Konferansı.*
- Bredenkamp, S., & Copple, C. (1997). National Association for the Education of Young Children.(1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs.*
- Bretherton, I. (1989). Pretense: The form and function of make-believe play. *Developmental Review, 9*(4), 383-401.
- Brown, E. T., 1997. Practical estimates of rock mass strength. *International Journal of Rock Mechanics and Mining Sciences, 34* (8), 1165–1186
- Bruner, J. S., Jolly, A., & Sylva, K. (1976). Play: Its role in development and evolution.

- Butcher, N., Hoosen, S., Uvalić-Trumbić, S., & Daniel, J. (2014). A guide to quality in post-traditional online higher education. *Dallas*.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. 1958. *Trans. Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois Press*.
- Cassel, J. C. (1974). Psychiatric epidemiology. *American handbook of psychiatry*, 2, 401-410.
- Ceyhan, E. (2008). Ergen ruh sağlığı açısından bir risk faktörü: İnternet bağımlılığı. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 15(2), 109-116.
- Chafel, J. A., & Reifel, S. (1996). Theory and practice in early childhood teaching: Themes and advances. *Advances in Early Education and Day Care*, 8, 263-294.
- Chang, M. K. & Man Law, S. P. (2008). Factor structure for Young's Internet Addiction Test: A confirmatory study. *Computers in Human Behavior*, 24(6).
- Christie, J. & Enz, B., (1997). Teacher play interaction styles: Effects on play behavior and relationships with teacher training and experience. *International Journal of Early Childhood Education*, 2(1), 55-75.
- Christie, J., Enz, B., & Vukelich, C. (1997). *Teaching Language and Literacy: Preschool through the Elementary Grades*. Addison-Wesley-Longman, Inc., 1 Jacob Way, Reading, MA 01867.
- Cobb S (1976) Social support as a moderator of life stres. *Psychosomatic Medicine*, 38: 300-314.
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8*. National Association for the Education of Young Children. 1313 L Street NW Suite 500, Washington, DC 22205-4101.
- Crawford, G., & Rutter, J. (2007). Playing the game: Performance in digital game audiences. *Fandom: Identities and communities in a mediated world*, 271-281.
- Çakır, Ö., & Horzum, M. B. Ayas, T., (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448.

Çakır, Y., & Palabıyıköglü, R. (1997). Gençlerde sosyal destek-çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeğinin güvenilirlik ve geçerlik çalışması. *Kriz Dergisi*, 5(1), 15-24.

Çalışkan, Ö., & Özbay, F. (2015). 12-14 Yaş Aralığındaki İlköğretim Öğrencilerinde Teknoloji Kullanımı Eksenli Yabancılaşma Ve Anne Baba Tutumları: Düzce İli Örneği. *Journal of International Social Research*, 8(39).

Çebi, E. (2009). University students' attitudes toward seeking psychological help: effects of perceived social support, psychological distress, prior help-seeking experience and gender (Yüksek lisans tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Ankara).

Çetin, Y. (2013). Madde Bağımlılığı ve Yalova Ölçeğinde Madde bağımlılığı Algısı. *Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi, Temmuz*.

Çetinkaya, B. & Kartal, A., (2009). Yükseköğretim öğrencilerinin algılanan sosyal destek durumları ve sosyal desteği etkileyen faktörler. *Fırat sağlık hizmetleri dergisi*, 4(12), 3-20.

Çevrimiçi, <http://www.instituteofplay.org/about/context/history-of-games-learning/>, erişim tarihi: 01.02.2018).

Çevrimiçi, <https://www.btk.gov.tr/haberler/1-milyarin-uzerinde-insan-dijital-oyun-oyuyor>, erişim tarihi: 01.02.2018).

Darwin, C., & De_Beer, G. R. (1956). *The origin of species by Or.t.s of natural selection: or, the preservation of favoured races in the struggle for life* (No. QH365. O2 1956). London: Oxford University Press.

Demirel, M., Yörük, M., & Özkan, O. (2012). Çocuklar İçin Güvenli İnternet: Güvenli İnternet Hizmeti ve Ebeveyn Görüşleri Üzerine Bir Araştırma-Safe Internet For Children: A Study on Safe Internet Service and Parental Views. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(7), 54-68.

Dovey, J., & Kennedy, H. W. (2006). *Game cultures: Computer games as new media: computer games as new media*. McGraw-Hill Education (UK).

Ekinci, H., & Ekici, S. (2003). İşletmelerde örgütsel stres yönetim stratejisi olarak sosyal desteğin rolüne ilişkin görgül bir araştırma. *Cumhuriyet Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 27(1), 109-120.

Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler* (Master's thesis, Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

Erickson, Erik H. (1972), "Eight Stages of Man," in C.S. Lavatelli and F. Stendler (eds.), *Readings in Child Behavior and Child Development*, San Diego, CA: Harcourt Brace Jovanovich.

Erikson, E. (1963). *Children and society*. New York: Norton.

Erikson, E. H. (1941). Further explorations in play constructions. *Psychol Bull*, 38, 748-756.

Esen, K. N. (2007). Akran baskısı ve algılanan sosyal destek değişkenlerine göre, ergenlerde internet bağımlılığının yordanması. *Ülkemizde Bağımlılıkla İlgili Gelişmeler içinde (ss. 1-9)*. I. Uluslararası Bağımlılık Kongresi, İstanbul.

Evans, G. W., Palsane, M. N., Lepore, S. J., & Martin, J. (1989). Residential density and psychological health: The mediating effects of social support. *Journal of personality and social psychology*, 57(6), 994.

Fein, G. G. (1975). A transformational analysis of pretending. *Developmental Psychology*, 11(3), 291.

Fein, O., 1999. On understanding familiar and less-familiar figurative language. *Journal of Pragmatics* 31, 1601–1618.

Freud, A. (1964). *The psychoanalytical treatment of children: Lectures and essays*. Schocken Books.

Freud, S (1959). *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud, Volume XX (1925-1926): An Autobiographical Study, Inhibitions, Symptoms and Anxiety, The Question of Lay Analysis and Other Works*. Trans. James Strachey. London: The Hogarth Press.

Freud, S. (1856). 1939. *Three essays on the theory of sexuality*.

- Freud, S. (1909) Analysis of a Phobia in a Five Year Old Boy. London: Hogarth Press.
- Freud, S. (1922). Repression. *The Psychoanalytic Review* (1913-1957), 9, 444.
- Freud, S., (1918). *Reflections on war and death*. Mundus Publishing.
- Garvey III, & T. Q Hyman, P. E., Di Lorenzo, C., McAdams, L., Flores, A. F., Tomomasa, T., (1993). Predicting the clinical response to cisapride in children with chronic intestinal pseudo-obstruction. *American Journal of Gastroenterology*, 88(6).
- Garvey, C. (1993). Diversity in the conversational repertoire: The case of conflicts and social pretending. *Cognition and Instruction*, 11(3-4), 251-264.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science*, 20(5), 594–602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Gentile, D. A., Anderson, C. A., Prot, S., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. *Media & the Well-Being of Children & Adolescents*, 109-128.
- Giddings, S., & Kennedy, H. W. (2006). Digital games as new media. *Understanding digital games*, 129-147.
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis: An essay on the organization of experience*. Cambridge, MA, US: Harvard University Press.
- Gökler, I. (2007). Çocuk ve ergenler için sosyal destek değerlendirme ölçeği Türkçe formunun uyarılama çalışması: Faktör yapısı, geçerlik ve güvenirliği. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 14(2), 90-99.
- Göncü, A. (1993). Development of intersubjectivity in social pretend play. *Human development*, 36(4), 185-198.
- Griffiths, M. (1999). Internet addiction: fact or fiction?. *The Psychologist*.
- Gunuc, S., & Dogan, A. (2013). The relationships between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2197-2207.

Günüç, S. (2009). İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Van.*

Günüç, S. ve Doğan, A (2013).The relationship between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior, 29, 2197-2207.*

Hazar, K., Mamak, H., & Çınar, V. (2015). Lise Öğrencilerinde İnternet Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Spora Katılım Düzeyi Ve Bazı Değişkenlerle İlişkisinin Araştırılması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 9(2).*

Herger, M., & Kumar, J. (2013). Gamification at Work. *Designing engaging business Software. Aarhus: Interaction Design Foundation.*

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim, 36(159).*

Huizinga, R. & Soltys, R., (2010). *U.S. Patent No. 7,771,272.* Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.

Intagliata, J., & Doyle, N. (1984). Enhancing social support for parents of developmentally disabled children: Training in interpersonal problem solving skills. *Mental Retardation, 22(1), 4.*

İnan, A. (2010). İlköğretim II. kademe ve ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Yüksek lisans tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.*

Jenkins, Henry. (2002). "Interactive Audiences?: The "Collective Intelligence' of Media Fans." in Dan Harries (ed.), *The New Media Book*, (London: British Film Institute).

Jou, Y. H. (1994). The dimensions of social support for Chinese students in Japan: The relationships among needs for support, perceived support and received support. *Research in Social Psychology, 9, 106-114.*

Juul, J. (2001). Games telling stories? A brief note on games and narratives. *Game studies, 1(1), 1-12.*

- Kahriman, İ., & Polat, S. (2003). Adölesanlarda aileden ve arkadaşlardan algılanan sosyal destek ve benlik saygısı arasındaki ilişki. *Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*, 6(2), 13-24.
- Kalaycı Ş. (2009). SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri (4.Baskı). Ankara: Asil Yayın Dağıtım
- Kaner, S. (2003). Aile Destek Ölçeği: Faktör yapısı, güvenirlik ve geçerlik çalışmaları.
- Kaner, S. (2004). Engelli çocukları olan ana babaların algıladıkları stres, sosyal destek ve yaşam doyumlarının incelenmesi. *Ankara Üniversitesi, Proje*, (2001-0901), 007.
- Kaner, S. (2004). Engelli çocukları olan ana babaların algıladıkları stres, sosyal destek ve yaşam doyumlarının incelenmesi. *Ankara Üniversitesi, Proje*, (2001-0901), 007.
- Karacabey, Ç. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinin aileden algıladıkları sosyal destek ile intihar olasılığı davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul*.
- Karasar, N.(2005). Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Karataş, Z. (2012). Ergenlerin Algılanan Sosyal Destek Ve Sürekli Kaygı Düzeylerinin İncelenmesi/Investigation Of Adolescents' Perceived Social Support And Trait Anxiety Levels. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(19).
- Kartal, A., & Çetinkaya, B. (2009). Yüksekokul öğrencilerinin algılanan sosyal destek durumları ve sosyal desteği etkileyen faktörler. *Fırat sağlık hizmetleri dergisi*, 4(12), 3-20.
- Kırık, A. M. (2014). Aile Ve Çocuk İlişkisinde İnternetin Yeri: Nitel Bir Araştırma.
- Kim, D. & Park, J. W., J. Kwon, M., Lee, J. Y., Won, W. Y., Min, J. A., Hahn, C. (2013). Development and validation of a smartphone addiction scale (SAS). *PLoS one*, 8(2), e56936.

- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*, 8(2), 7.
- Klein, M. (1955). The psychoanalytic play technique. *American Journal of Orthopsychiatry*, 25(2), 223-237.
- Kubey, R. W., Lavin, M. J., & Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of communication*, 51(2), 366-382.
- Kurtaran, G. T. (2008). İnternet bağımlılığını yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.*
- Küçük Biçer, B., & Üner, S. (2012). Ankara Merkezde Bir İlçe Belediye Başkanlığı Çalışanlarının Tükenmişlik Düzeyleri ve Etkileyen Faktörler. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 11(6).
- Laurel, B. (1994). *Computers as Theatre*. Reading, Mass.: Addison-Wesley.
- Livingstone, S., Mascheroni, G., & Staksrud, E. (2017). European research on children's internet use: Assessing the past and anticipating the future. *New Media & Society*.
- Mateas, M. (2004). A preliminary poetics for interactive drama and games, First Person New Media as Story, Performance, and Game, Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan (Der.), (19-34) USA: MIT Press.
- Moon, K., & Reifel, S. (2008). Play and literacy learning in a diverse language pre-kindergarten classroom. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 9(1), 49-65.
- Murray, Janet (1997). *Hamlet On The Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The MIT Press.
- Nelson, L. ., & Fall, M., Balvanz, J., Johnson, L (1999). A play therapy intervention and its relationship to self-efficacy and learning behaviors. *Professional school counseling*, 2(3), 194.
- Nicolich, L. M. (1977). Beyond sensorimotor intelligence: Assessment of symbolic-maturity through analysis of pretend play. *MerrillPalmer Quarterly*, 23, 89-99.

O'Connor, G. (1983). Presidential address 1983: Social support of mentally retarded persons. *Mental retardation*, 21(5), 187.

Oğuz, B., Zayim, N., Özel, D., & Saka, O. (2008). Tıp öğrencilerinin internette bilişsel durumları. *Akademik Bilişim*, 30, 447-453.

Özdemir, İ. (2013). Aile yanında yaşayan ve ailesinden ayrı yaşayan üniversite öğrencilerinin algılanan sosyal destek, stresle başa çıkma tarzları, kaygı düzeyleri ve psikolojik belirtiler açısından karşılaştırılması.

Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y., & Kalyoncu, Ö. A. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 36-41.

Patterson, B. J. (1995). The process of social support: adjusting to life in a nursing home. *Journal of Advanced Nursing*, 21(4), 682-689.

Pawlak, A., Trung, N. Q., Kokoszka, A., Siekierska, K., Obrebski, D., & Lugowski, N. (2002). Organization of a microprocessor design process using Internet-based interoperable workflows. In *Quality Electronic Design, 2002. Proceedings. International Symposium on* (pp. 405-410). IEEE.

Pearson, J E (1986) The definition and measurement of social support *Journal of Counseling and Development*, 64,390-395

Peller, L. E. (1954). Libidinal phases, ego development, and play. *The psychoanalytic study of the child*, 9(1), 178-198.

Peller, L. E. (1954). Libidinal phases, ego development, and play. *The psychoanalytic study of the child*, 9(1), 178-198.

Pierce, G. R. Sarason, I. G., Sarason, B. R., Shearin, E. N., (1987). A brief measure of social support: Practical and theoretical implications. *Journal of social and personal relationships*, 4(4), 497-510.

Reifel, S. (1995). *Social Contexts of Early Development in Education. Advances in Early Education and Day Care*. JAI Press, Inc., 55 Old Post Road, No. 2, PO Box 1678, Greenwich, CT 06836-1678

Reifel, S. (Ed.). (1999). *Play contexts revisited* (Vol. 2). Greenwood Publishing Group.

- Reifel, S., & Sutterby, J. A. (2009). Play theory and practice in contemporary classrooms. *Continuing issues in early childhood education*, 238-254.
- Reifel, S., & Yeatman, J. (1993). From category to context: Reconsidering classroom play. *Early Childhood Research Quarterly*, 8(3), 347-367.
- Robertson, S. E; (1988). Social support: implication for counselling. *International Journal For the Advancement of Counselling*, 11, 313-321
- Rodriguez, L. M., Neighbors, C., & Knee, C. R. (2014). Problematic alcohol use and marital distress: An interdependence theory perspective. *Addiction Research & Theory*, 22(4), 294-312.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Parker, J. G. (1998). Peer interactions, relationships, and groups. *Handbook of child psychology*.
- Sanders, C. E., Field, T. M., Miguel, D., & Kaplan, M. (2000). The relationship of Internet use to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence*, 35(138), 237.
- Saranson, I. G., Saranson, B., & Pierce, G. R. (1990). Social support: The search for theory. *Journal Social Clinical Psychology*, 9(1), 133-147.
- Savi-Cakar, F., & Karatas, Z. (2011). Ergenlerin yilmazlik duzeyleri ile algiladiklari sosyal destek arasindaki iliski [The relationship between the resilience level of adolescents and perceived social support]. *Cagdas Egitim Dergisi*, 36(387), 12-20.
- Scales, B., & Cook-Gumperz, J. (1993). Gender in narrative and play: A view from the frontier. *Advances in early education and day care*, 5, 167-195.
- Scherer, K., & Bost, J. (1997, August). Internet use patterns: Is there internet dependency on campus? Paper presented at the 105th Annual Convention of the American Psychological Association, Chicago, Illinois.
- Serdarođlu M. (2002). Olimpiyat Tarihi ve Türkiye'nin Olimpiyatlardaki Durumu. Yayinlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Niğde Üniversitesi.
- Singer, D. G., & Singer, J. L. (1977). *Partners in play: A step-by-step guide to imaginative play in children*. HarperCollins Publishers.

- Singer, D. G., & Singer, J. L. (2009). *Imagination and play in the electronic age*. Harvard University Press.
- Smilansky, S. (1968). The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children.
- Smith, B. S. (1997). The ambiguity of play.
- Sorias, O. (1988). Sosyal destek kavramı. *Ege Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi*, 27(1), 353-357.
- Storey, J. (2000), Popüler Kültür Çalışmaları. *Kuram ve Metotlar*, Babil Yayınları, İstanbul.
- Sungur, M. Z. (1999). İkincil travma ve sosyal destek. *Klinik Psikiyatri*, 2, 105-108.
- Sutton-Smith, B. (1999). Evolving a consilience of play definitions: Playfully. *Play and culture studies*, 2, 239-256.
- Sutton-Smith, B., Gerstmyer, J., & Meckley, A. (1988). Playfighting as folkplay amongst preschool children. *Western Folklore*, 161-176.
- Sürücü, M. (2005). Lise öğrencilerinin mesleki olgunluk ve algıladıkları sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. *Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara*.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of World of Turks/Zeitschrift für die Welt der Türken*, 4(3).
- Şahin, D. (1999). Sosyal destek ve sağlık. *1. Baskı, 79-106*. *Türk Psikologlar Derneği Yayınları, Ankara*.
- Şahin, M. (2007). Madde bağımlılığı konusunda Türkiye’de yapılmış olan lisansüstü tezler üzerine bir değerlendirme. *Tezsiz Yüksek Lisans Dönem Projesi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimler Enstitüsü, Ankara*.
- Tabachnick, B.G. and Fidell, L.S. (2013) *Using Multivariate Statistics*. Pearson, Boston.

- Tanrıverdi, S. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Van.*
- Terzi, Ş. (2008). Üniversite Öğrencilerinde Kendini Toparlama Gücü'nün İçsel Koruyucu Faktörlerle İlişkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 35(35).*
- Toraman, M. (2013). İnternet Bağımlılığı ve Sosyal Ağ Kullanım Düzeylerinin Ortaöğretim Öğrencilerinin Akademik Başarıları ile İlişkisinin İncelenmesi. *Yüksek Lisans Tezi, Fırat Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Elazığ.*
- Tsai, C. C., & Lin, S. S. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and Internet addiction of Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior, 4(3), 373-376.*
- Ustabaş, S. (2011). İlköğretim 8. sınıf öğrencilerinin saldırganlık ve algılanan sosyal destek düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.*
- Van Hoorn, J., Nourot, P. M., Scales, B., & Alward, K. R. (2003). Play at the centre of the curriculum (3rd ed). Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.
- Vygotsky, L. (1978). Interaction between learning and development. *Readings on the development of children, 23(3), 34-41.*
- Vygotsky, L. S., Rieber, R. W., & Hall, M. J. (1998). *The collected works of LS Vygotsky, Vol. 5: Child psychology.* Plenum Press.
- Watson, M. W., & Jackowitz, E. R. (1984). Agents and recipient objects in the development of early symbolic play. *Child Development, 1091-1097.*
- Watson, MW, & Fisher, KW (1977). A develop- mental sequence of agent use in late infancy. *Child Development, 48, 828-836.*
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and reality.* Psychology Press.
- Wu, Y. T., & Tsai, C. C. (2006). University Students' Internet Attitudes and Internet Self-Efficacy: A Study at Three Universities in Taiwan. *Cyberpsychology & behavior, 9(4), 441-450.*

Yağcı, U . (2012). Ergenlerin Yalnızlık ve Yaşam Doyumu: Çalgı Çalma ve Müzik Topluluğuna Katılmanın Aracı ve Farklılaştırıcı Rolü. *İlköğretim Online*, 11 (3), 738-747. Retrieved from <http://dergipark.gov.tr/ilkonline/issue/8588/106724>

Yamaç, Ö. (2009). *Üniversite öğrencilerinin algıladıkları sosyal destek ile stresle başa çıkma stilleri arasındaki ilişki* (Doctoral dissertation, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü).

Yavuzer, H. (1987). *Çocuk psikolojisi* (1. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yıldırım, R. (1998). *Yaratıcılık ve yenilik*. Sistem Yayıncılık ve Mat. San. Tic. AS.

Yıldırım, İ. (2000). Akademik başarıyı yordayıcısı olarak yalnızlık sınav kaygısı ve sosyal destek. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(18).

Yıldırım, İ. (2006). Akademik başarının yordayıcısı olarak gündelik sıkıntılar ve sosyal destek. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 30(30).

Young, K. S., & Rogers, R. C. (1998). The relationship between depression and Internet addiction. *Cyberpsychology & behavior*, 1(1), 25-28.

EKLER

Ek-1.Kişisel Bilgi Formu

Sosyo-Demografik Veri Formu

Sevgili öğrenciler,

Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Programında Yüksek Lisans yapmaktayım. Tez çalışmam için ortaokul öğrencilerinin ‘algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı’ arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla aşağıda bulunan Sosyo-demografik Veri Formu, Algılanan sosyal destek ölçeği ve dijital oyun Bağımlılığı Ölçeğini doldurmanızı rica ederim. Vereceğiniz samimi ve içten yanıtlarla bilimsel bir çalışmaya katkıda bulunacaksınız. **Lütfen tüm ifadeleri yanıtlayınız.** Vereceğiniz cevaplar gizli kalacak ve grupça değerlendirilecektir. Katılımınız için şimdiden teşekkür ederim.

İsmail ÜCAN

1. Yaşınız:

2. Cinsiyetiniz

a)Kız b) Erkek

3 .Halen okumakta olduğunuz sınıfınız:

a) 5.sınıf b)6.sınıf c)7.sınıf d)8.sınıf

4. Okul başarınızı nasıl değerlendiriyorsunuz?

a)Başarısız

b)Orta Düzeyde Başarılı

c)Başarılı d) Çok Başarılı

5. Ailenizin aylık ortalama geliri

a)Düşük- 2500 TL' ye kadar

b)Orta- 2500-5000 TL aralığında

c)Üst- 5000 TL ve üstü

d) bilmiyoum

6. Annenizin eğitim durumu:

a)İlkokul b) Ortaokul c)Lise d) Üniversite

e) yüksek lisans ve üstü

7. Babanızın eğitim durumu:

a)İlkokul b)Ortaokul c)Lise d) Üniversite

e)yüksek lisans ve üstü

Ek-2.Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ASDÖ-R)

ALGILANAN SOSYAL DESTEK ÖLÇEĞİ (ASDÖ-R)

Prof. Dr. İbrahim YILDIRIM

AİLEM

	Bana U.Değ.	Kıs men	Bana Uygun
1. Bana gerçekten güvenir	()	()	()
2. Sorunlarımı çözmeme yardım eder	()	()	()
<u>3. Bir haksızlığa uğradığımda beni gerçekten destekler</u>	()	()	()
4. Bana gerçekten değer verir	()	()	()
5. Bana doğru tavsiyelerde bulunur	()	()	()
<u>6. Doğru kararlar vermeme yardım eder</u>	()	()	()
7. Davranışlarımı takdir eder	()	()	()
8. İlgi duyduğum şeyleri yapmama yardım eder	()	()	()
<u>9. Hatalarımı nazikçe düzeltir</u>	()	()	()
10. Beni gerçekten anlar	()	()	()
11. Bana, aile gelirimize göre yeterince harçlık verir	()	()	()
<u>12. İyi ve kötü günlerimde yanımda olur</u>	()	()	()
13. Geleceğimle ilgili planlar yapmamda bana yardım eder	()	()	()
14. Üstün, güçlü yanlarımı vurgular	()	()	()
<u>15. İyi ve kötü yönlerimle beni sever</u>	()	()	()
16. Başarılı olmam için bana destek olur	()	()	()
<u>17. Zaman ayırıp sıkıntılarımı gerçekten dinlemez</u>	()	()	()
<u>18. Arkadaşlarımla ilişkilerimin güçlenmesini destekler</u>	()	()	()
19. Sosyal etkinliklere katılmamı destekler	()	()	()
20. Başarılarımı takdir eder	()	()	()

ARKADAŞLARIM

	Bana U.Değ.	Kıs men	Bana Uygun
21. Bana gerçekten güvenir	()	()	()
22. İhtiyaç duyduğumda beni gerçekten dinler	()	()	()
<u>23. Sorunlarımı çözmeme yardım eder</u>	()	()	()
24. Bir haksızlığa uğradığımda beni gerçekten destekler	()	()	()
25. Bana gerçekten değer verir	()	()	()
<u>26. Doğru kararlar vermeme yardım eder</u>	()	()	()
27. Hata yaptığımda bile beni kabul eder	()	()	()
28. Hatalarımı düzeltmeme yardım eder	()	()	()
<u>29. Beni gerçekten anlamaz</u>	()	()	()
30. Gerektiğinde harçlığımı benimle paylaşır	()	()	()
31. Derslerle ilgili bilgilerini benimle paylaşır	()	()	()
32. İyi ve kötü günlerimde yanımda olur	()	()	()
33. Bir şeye sinirlendiğimde beni yatıştırır	()	()	()

ÖĞRETMENLERİM

	Bana U.Değ.	Kıs men	Bana Uygun
34. Amaç, ilgi ve yeteneklerim konusunda benimle konuşur	()	()	()
35. Bana gerçekten güvenir	()	()	()
36. Sorunlarımı çözmeme yardım eder	()	()	()
37. Bir haksızlığa uğradığımda beni gerçekten destekler	()	()	()
38. Bana gerçekten değer verir	()	()	()
39. Bana doğru tavsiyelerde bulunur	()	()	()
40. Doğru kararlar vermeme yardım eder	()	()	()
41. Hatalarımı nazikçe düzeltir	()	()	()
42. Beni gerçekten anlar	()	()	()
43. Üstün, güçlü yanlarımı vurgular	()	()	()
44. Zaman ayırıp sıkıntılarımı gerçekten dinlemez	()	()	()
45. Arkadaşlarımla ilişkilerimin güçlenmesini destekler	()	()	()
46. Sosyal etkinliklere katılmamı teşvik eder	()	()	()
47. Çok çalıştığım ya da başarılı olduğum zaman beni över	()	()	()
48. Duygu, düşünce ve inançlarıma saygı duyar	()	()	()
49. Derslerde sorularıma içtenlikle cevap verir	()	()	()
50. Bana karşı genellikle adil davranır	()	()	()

Ek-3.Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Maddeler	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1. Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır	1	2	3	4	5
2. Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam	1	2	3	4	5
3. Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim	1	2	3	4	5
4. Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim	1	2	3	4	5
5. Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim	1	2	3	4	5
6. İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim	1	2	3	4	5
7. Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim	1	2	3	4	5
8. Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçar.	1	2	3	4	5
9. Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.	1	2	3	4	5
10. Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	1	2	3	4	5
11. Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5

12. Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz	1	2	3	4	5
13. Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım	1	2	3	4	5
14. Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	1	2	3	4	5
15. Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	1	2	3	4	5
16. Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem	1	2	3	4	5
17. Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz	1	2	3	4	5
18. Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)	1	2	3	4	5
19. Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur	1	2	3	4	5
20. Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5
21. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir	1	2	3	4	5
22. Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	1	2	3	4	5
23. Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediğim olur	1	2	3	4	5
24. Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir	1	2	3	4	5

Ek-4.Anket Uygulama Valilik Oluru



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-20-E.7527164
Konu : Anket ve Araştırma İzin Talebi

13/04/2018

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) 09.04.2018 tarihli ve 7209525 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 12.04.2018 tarihli tutanağı.

Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi İsmail ÜCAN'ın "Algılanan Sosyal Destek ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu tezi kapsamında, ilimiz Fatih ilçesinde bulunan ortaokullarda öğrenim gören öğrencilere; kişisel bilgi formu, algılanan sosyal destek ölçeği ve dijital oyun bağımlılığı ölçeğini uygulama istemi hakkındaki ilgi (a) dilekçe ve ekleri Müdürlüğümüzce incelenmiştir.

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

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Ömer Faruk YELKENCİ
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
13/04/2018

Nihat NALBANT
Vali a.
Vali Yardımcısı

- Ek:1- Genelge
2- Komisyon Tutanağı

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

A. BALTA VHKİ
Tel: (0 212) 455 04 00-239
Faks: (0 212)455 06 52

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr/adresinden> 89a7-84d8-34ec-84ee-c307 kodu ile teyit edilebilir.

Ek-5.Veli İzin Formu

Niřantařı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi İsmail ÜCAN'ın “*Algılanan Sosyal Destek ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İliřki*” konulu Yüksek Lisans tezinde kullanacađı “Algılanan Sosyal Destek Ölçeđi”, “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeđi” ve “Kişisel Bilgi Formu”nun çocuđuma uygulanmasını kabul ediyorum.

Çocuđumun istediđi zaman ölçek çalışmasını yarıda bırakabileceđini biliyorum.

Kabul Ediyorum.

Kabul Etmiyorum.

Veli Adı Soyadı

İmza

ÖZGEÇMİŞ

1991 yılında Batman'da doğdu. 2008 yılında Ankara Üniversitesi rehberlik ve psikolojik danışmanlık bölümünü kazanmış ve bu bölümden 2012 yılında mezun olmuştur.

Meslek hayatına 2012 yılında İstanbul'a atanarak başlamıştır. Halen İstanbul'un Fatih ilçesinde Rehberlik Ve Psikolojik Danışmanlık öğretmeni olarak çalışmaktadır.

2014 bahar döneminde Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji programında yüksek lisansa başlamış ve 2018 yılında mezun olmuştur.

2013 yılında Dicle üniversitesi hukuk fakültesini kazanarak 2018 yılında başarılı bir şekilde mezun olmuştur.