



T.C.

TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK YÜKSEK LİSANS

PROGRAMI

**ANNE TUTUMU İLE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI
ARASINDAKİ İLİŞKİDE ÖZ DÜZENLEMENİN ARACI ROLÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Emine DURAN

TOKAT

Temmuz, 2019



T.C.

TOKAT GAZİOSMANPAŞA ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

**REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK YÜKSEK LİSANS
PROGRAMI**

**ANNE TUTUMU İLE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI
ARASINDAKİ İLİŞKİDE ÖZ DÜZENLEMENİN ARACI ROLÜ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Emine DURAN

Danışman: Prof. Dr. Gülşah BAŞOL

**TOKAT
Temmuz, 2019**

ETİK SÖZLEŐME

Bu belge ile bu tezdeki bütün bilgi toplama ve raporlařtırma sürecinin GaziosmanpaŐa Üniversitesi Lisansüstü Eđitim ve Öğretim Yönetmeliđine, Eđitim Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kılavuzuna, genel akademik kurallara ve etik ilkelere uygun olarak gerçekteřtirildiđini; bu tez çalıŐmasını “intihali engelleme” programı ile taradıđımı, bana ait olmayan tüm bilgi, düşünce ve bulgulara atıf yaptıđımı ve kaynađını gösterdiđimi beyan eder, sorumluluđun tarafıma ait olduđunu kabul ederim.

.../.../2019

Emine DURAN

İmza

JÜRİ ONAY SAYFASI

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne,

Emine DURAN'ın Anne Tutumu ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Öz Düzenlemenin Aracı Rolü adlı çalışması 12.07/2019 tarihinde jürimiz tarafından Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı'nda yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Adı Soyadı

İmza

Başkan: Dr. Öğr. Üyesi Yaşar BARUT

Üye (Tez Danışmanı): Prof. Dr. Gülşah BAŞOL

Üye: Doç. Dr. İbrahim ARPACI

Onay

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.





Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü
12.07/2019
Dr. Öğr. Üyesi Yaşar BARUT
Enstitü Müdürü

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim boyunca özverisi, fedakârlığı ve sevgisiyle her zaman yanımda olan, akademik hayatıma değerli bilgi, birikim ve tecrübeleriyle ışık tutan, tezimin istatistiksel analizler ve abstract kısmı başta olmak üzere bütün aşamalarında yardımını esirgemeyen, modeli nasıl kuracağımı öğretmekle kalmayıp modelimi bizzat hazırlayan ve modellemeyi nasıl yapacağım konusunda beni aşama aşama takip eden, çalışmama ışık tutarak yol gösteren, çalışma disiplinini kendime model aldığım, her aklıma geldiğinde iyi ki varsınız dediğim çok değerli danışman hocam Prof. Dr. Gülşah BAŞOL'a sonsuz saygı ve sevgilerimi sunarım.

Değerli görüşleriyle tezime sağladıkları katkılardan dolayı, tez jürimde bulunan sayın hocalarım Doç. Dr. İbrahim ARPACI'ya ve Dr. Öğr. Üyesi Yaşar BARUT'a çok teşekkür ederim. Analiz sürecinde takıldığım yerlerde yardımını esirgemeyen Elif AVAR BÖĞREK'e teşekkür ederim. Veri toplama sürecinde desteklerini esirgemeyen değerli öğretmenlerimize ve uygulama aşamasında çok güzel vakit geçirdiğim ortaokul öğrencilerine çok teşekkür ederim.

Tüm hayatım boyunca sevgi ve fedakârlıkla yanımda olan maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen canımdan öte canlarım kıymetli babam Mehmet COŞKUN'a ve değerli annem Songül COŞKUN'a minnettarım. Eğitim sürecim boyunca desteğini esirgemeyen, yaşamımın bir parçası olduğu için gurur duyduğum sevgili eşim, gönül dostum Abdulsamet DURAN'a ve hayat ışığım, en büyük servetim, bu zor süreçte varlığıyla beni mutlu eden, neşe kaynağım, şükür sebebim, canım kızım Meryem Zümra DURAN'a çok teşekkür ederim.

Kızıma,

Meryem Zümra'ya ithaf ediyorum.

Emine DURAN

Temmuz, 2019

ÖZET

ANNE TUTUMU İLE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİDE ÖZ DÜZENLEMENİN ARACI ROLÜ

Duran, Emine

Yüksek Lisans, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Gülşah Başol

Temmuz-2019, xiii + 98 sayfa

Araştırmanın amacı, anne tutumunun çevrimiçi oyun bağımlılığı ile arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracılık etkisinin araştırılmasıdır. Araştırmanın dışsal değişkeni anne tutumu ile içsel değişkeni çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracı rolü incelenmiştir. Bu amaçla 2018-2019 eğitim öğretim yılında Yozgat ilinin Akdağmadeni ilçesinde çeşitli ortaokullarda öğrenim gören 224 öğrenci amaçlı örnekleme ile belirlenmiştir. Kişisel Bilgi Formu, Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Öz Düzenleme Ölçeği araştırmanın veri toplama araçlarıdır. İlişkisel tarama desendeki araştırmada, Yapısal Eşitlik Modeli kullanılarak anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin açıklanmasında öz düzenlemenin aracılık rolü test edilmiştir. Araştırma verileri frekans, yüzde gibi betimsel istatistiklerle özetlenmiştir. Elde edilen veriler istatistik paket programları yardımıyla analiz edilmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi yapılarak ölçeklerin geçerlikleri incelenmiştir. Sonuçlara göre ölçeklerin model test değerleri (χ^2/df) üç değerinin altında bulunmuştur. Elde edilen bu değerler ölçüm araçlarının iyi uyum gösterdiğinin işaretidir. Ölçeklerin güvenilirlikleri Cronbach Alpha içtutarlılık katsayısı, CR, AVE ve korelasyon katsayıları yoluyla incelenmiş ve öz düzenleme ölçeği dışında yeterli düzeyde olduklarına karar verilmiştir.

Araştırmanın temel bulgusu olarak, dışsal ve içsel değişken arasındaki ilişkide öz düzenlemenin tam aracılık rolü olduğu tespit edilmiştir. Sonuçlara göre anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişki, aracı değişkenin araştırmaya dâhil edilmesi sonrasında hala pozitif yönde ve anlamlıdır. Anne tutumu ile öz düzenleme arasındaki ilişki, aracı değişken öz düzenleme ile içsel değişken çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiler de keza pozitif yönde ve anlamlıdır. Bulgular anne psikolojik kontrolünün çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif yönde ilişkili olduğunu ve öz düzenlemenin bu ilişkide aracılık rolü oynadığını göstermektedir.

Anahtar Kelimeler: Öz düzenleme, çevrimiçi oyun bağımlılığı, anne tutumu, Yapısal Eşitlik Modeli.

ABSTRACT

THE MEDIATING ROLE OF SELF-REGULATION ON THE RELATIONSHIP BETWEEN MATERNAL ATTITUDE AND ONLINE GAME ADDICTION

Duran, Emine

Master of Sciences, Psychological Counseling and Guidance Area

Advisor: Prof. Dr. Gülşah Başol

July-2019, xiii + 98 page

The aim of the study was to search the mediating role of self-regulation in the relationship between maternal attitude and Online game addiction. The mediating role of self-regulation was investigated on the relationship between the internal variable maternal attitude and the external variable Online game addiction. Through purposeful sampling, 224 students in various secondary schools in the Akdagmadeni district of Yozgat province were identified in 2018-2019 academic year. Personal Information Form, Leuven Perceived Parenting Scale, Online Game Addiction Scale and Self-Regulation Scale are the data collection tools of the study. In this correlational study, the mediation role of self-regulation was tested in explaining the relationship between maternal attitude and Online game addiction by using Structural Equation Modeling. Descriptive statistics such as frequencies and percentages were used to summarize the data. The data were analyzed by using statistical programs. First, the validity of the scales were searched using confirmatory factor analysis According to the results, the model test values for the scales (χ^2/df) were found to be less than three. It indicated that the measurement tools were in agreement. The reliability of the scales was searched through Cronbach Alpha internal consistency coefficient, CR value, AVE ve correlation coefficients and found to be satisfactory except unsuccessful self-regulation scale.

As the main finding of the study, the full mediation effect of self-regulation was seen in the relationship between the external and internal variables of the study. According to the results, the relationship between maternal attitude and Online game addiction is significant and positive after the inclusion of the mediator variable “self-

regulation” into the relationship. The relationships between maternal attitude and self-regulation, between mediator variable self-regulation and internal variable Online gaming addiction were also positive and significant. Hence, the findings indicated a positive significant relationship between mother attitude and Online game addiction; self-regulation playing an intermediary role in this relationship.

Keywords: Self-regulation, Online game addiction, maternal attitude, Structural Equation Model.



İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ETİK SÖZLEŞME.....	İ
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	İİ
TEŞEKKÜR.....	İİİ
ÖZET	İV
ABSTRACT.....	VI
İÇİNDEKİLER	VIIİ
TABLolar LİSTESİ.....	XI
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	XII
KISALTMALAR.....	XIII
BÖLÜM I.....	1
GİRİŞ	1
Problem Durumu	1
Araştırmanın Problemi	6
Alt Problemler	6
Araştırmanın Önemi.....	7
Sayıtlar	8
Sınırlılıklar	9
Tanımlar	9
BÖLÜM II	10
KAVRAMSAL ÇERÇEVE.....	10
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı.....	10
Oyun 10	
Bilgisayar Oyunları	11
Bilgisayar Oyunlarının Birey Üzerindeki Olumlu ve Olumsuz Etkileri	12
Oyun Bağımlılığı.....	14
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı.....	19
Anne-Baba Tutumu.....	24
Otoriter/Baskıcı Tutum.....	26
Serbest/İlgisiz Tutum	27
Aşırı Hoşgörülü/İzin verici Tutum	27
Tutarsız Tutum	28
Aşırı Koruyucu Tutum	28
Mükemmeliyetçi/Yetkinci Tutum	28
Demokratik Tutum	29
Öz Düzenleme.....	30

Öz Düzenleme Üzerine Görüşler	33
Öz Düzenleme ve Anne-Baba Tutumu Arasındaki İlişki.....	36
BÖLÜM III.....	39
YÖNTEM	39
Araştırma Modeli	39
Evren ve Örneklem	40
Veri Toplama Araçları	43
Kişisel Bilgi Formu	43
Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği (LAABÖ).....	43
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)	44
Öz Düzenleme Ölçeği (ÖDÖ)	45
Veri Toplama Süreci	45
Verilerin Çözümlemesi	46
BÖLÜM IV.....	49
BULGULAR VE YORUM	49
Verinin Temizlenmesi ve Analize Hazırlanması	49
Ölçme Araçlarının Geçerlik ve Güvenilirliğine Yönelik Bulgular	50
Anne Psikolojik Kontrolün Çevrimiçi Oyun Bağımlılığını Yordama Durumu (C Yolu).....	54
Anne Psikolojik Kontrolün Başarısız Öz Düzenleme Becerisine Etkisi (A Yolu).....	55
Başarısız Öz Düzenlemenin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına Etkisi (B Yolu)	56
Anne Psikolojik Kontrol ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Öz Düzenlemenin Aracılık Rolüne Yönelik Bulgular (A-B-C Yolu)	57
BÖLÜM V	59
TARTIŞMA	59
BÖLÜM VI.....	62
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	62
Sonuç.....	62
Öneriler	63
Araştırmacılar İçin Öneriler	63
Psikolojik Danışma ve Rehberlik Alanında Çalışan Uzmanlar İçin Öneriler	64
KAYNAKÇA.....	66
EKLER.....	76
Ek 1. Kişisel Bilgi Formu	76
Ek 2. Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği (LAABÖ)	77
Ek 3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ).....	78
Ek 4. Öz Düzenleme Ölçeği (ÖDÖ)	80
Ek 5. Anne Tutumu İçin Histogram, Normal Q-Q Grafikleri ve Kutu Çizgi Grafiği	82
Ek 6. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İçin Histogram, Normal Q-Q Grafikleri ve Kutu Çizgi Grafiği.....	86
Ek 7. Öz Düzenleme İçin Histogram, Normal Q-Q Grafikleri ve Kutu Çizgi Grafiği	90

Ek 8. Anne Psikolojik Kontrolün Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına Etkisine Yönelik Yol Grafiği	94
Ek 9. Anne Psikolojik Kontrolün Öz Düzenleme Becerisine Etkisine Yönelik Yol Grafiği	95
Ek 10. Öz Düzenleme Becerisinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına Etkisine Yönelik Yol Grafiği	96
Ek 11. Anne Psikolojik Kontrol ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Öz Düzenlemenin Aracılık Rolüne İlişkin Yol Grafiği	97
Ek 12. Özgeçmiş	98



TABLolar LİSTESİ

	Sayfa
Tablo 1. Katılımcıların Çeşitli Değişkenlere Göre Dağılımı.....	41
Tablo 2. Katılımcıların Anne ve Baba ile İlgili Çeşitli Değişkenlere Göre Dağılımı.....	42
Tablo 3. Model Uyum İndeksleri ve Eşik Değerleri	48
Tablo 4. Kolmogorov Smirnov Testi Sonuçları	49
Tablo 5. Araştırmada Kullanılan Ölçme Araçlarının Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları	50
Tablo 6. İç Tutarlılık Katsayıları, Bileşik Güvenilirlik, Ortalama Açıklanan Varyans, Korelasyon Katsayısı Değerleri.....	52
Tablo 7. Tanımlayıcı İstatistikler.....	54

ŞEKİLLER LİSTESİ

	Sayfa
Şekil 1. C Yolu.....	6
Şekil 2. A Yolu.....	6
Şekil 3. B Yolu.....	7
Şekil 4. A-B-C Yolu.....	7
Şekil 5. Araştırma Modeli.....	40
Şekil 6. Aracı Etki Modeli.....	47
Şekil 7. B Yolu.....	54
Şekil 8. A Yolu.....	55
Şekil 9. C Yolu.....	56
Şekil 10. A-B-C Yolu.....	57

KISALTMALAR

YEM	Yapısal Eşitlik Modeli
SPSS	Sosyal Bilimler İçin İstatistik Programı
ÖDÖ	Öz Düzenleme Ölçeği
ÇOBÖ	Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği
LAABÖ	Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği
DFA	Doğrulayıcı Faktör Analizi



BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmaya ait problem durumu, araştırmanın amacı, gerekçesi ve önemi ele alınmıştır. Araştırmanın temel problemine ve alt problemlerine yer verilmiştir. Ayrıca sayılılar, sınırlılıklar ve kullanılan tanımlar da bu bölümde açıklanmıştır.

Problem Durumu

Oyun, nesilden nesile aktararak gelen, her yaşta insana hitap eden, yaparak-yaşayarak öğrenmeyi sağlayan, eğlenceli, dinamik ve aynı zamanda eğitici niteliği bulunan bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Oyun, çocuğun fiziksel, bilişsel, psikomotor, duygusal ve ahlâki gelişimini olumlu yönde etkileyerek, onun bütünsel gelişimini sağlayan oldukça yararlı bir faaliyettir. Tuğrul (2015) erken çocukluk ve ergenlik döneminde oyunun, gelişim açısından önemli bir rolü olduğu belirtmiştir. Oyunların eğitime ve ruh sağlığına katkısı olduğu söylenebilir, ayrıca çocuğun oyun esnasında özgür ve yaratıcı olduğu, oyunun ona öğrenme ortamı sunduğu ve çocuğun oyun yoluyla sosyalleştirilmesi, çocuk oyunlarının işlevleri arasında sayılmaktadır (Özgüven, 2007).

Oyun kavramı tarihte birçok çeşidiyle birlikte nesilden nesile aktararak günümüze kadar taşınmıştır. Ancak teknoloji çağının getirdiği önemli değişiklikler, oyun alanını da fazlasıyla etkileyerek oyun algısının değişmesine neden olmuştur. Eskiden sokaklarda, parklarda deneyimleyerek öğrenen çocukların yerini bilgisayar başında oturup sanal dünyada oyun oynayan çocukların aldığı gözlemlenmektedir. Çağımızın insanlara sunduğu olanakların, çocukların oyuna olan bakışını da etkilemekte olduğu söylenebilir. Oyun alanındaki değişim oynanan oyun türleri, içerikleri, mekânları ve araçlarındaki değişimleri içermektedir. Özellikle oyun endüstrisindeki yeni gelişmeler çocukların oyun alanlarını, tercihlerini ve araçlarını değiştirmiştir. Çocuklar gün geçtikçe oyunun doğal ortamından uzaklaşmakta ve bu uzaklaşmayla birlikte daha çok bireysel olarak, teknolojik araçlarla ve kapalı mekanlarda oyun oynamaya yönelmektedirler (Tuğrul, 2015). İletişim teknolojisindeki son gelişmeler ve değişmelerin bilgisayarın çocukların dünyasına girmesini sağlamasının ardından, teknolojinin yaygınlaşması ve ucuzlaması, bilgisayarların evlere taşınmasına neden

olmuş ve bu durum bilgisayar için eğlence amaçlı programların geliştirilmesi ve İnternetle birlikte çocukların bireysel olarak hem üretici hem de tüketici konumunda iletişim dünyasına katılmaları ile sonuçlanmıştır (Pembeciođlu, 2006). Çocukların iletişim ve teknoloji dünyasına katılmalarını, ailelerin telefon ve tablete yükledikleri dijital oyunları çocuklarına oynamaları için sunması da etkilemektedir. Her yaş grubunun tercih ettiđi dijital oyunlar, çok küçük yaşlardan itibaren oynamaya başlamaktadır. Türkiye’de dijital oyun oynayanların sayısı incelendiđinde 2018 yılı itibariyle 30 milyon insanın dijital oyun oynadıđı görölmektedir (Dijital Oyunlar Raporu, 2019).

Erikson (1968), kimlik karmaşası yaşayan gençlerin yalnızlık çekme nedenlerinin, insanlarla sıkı ilişkiler kurmada başarısızlık göstermeleri olduđunu ifade etmektedir (akt. Yörükođlu, 2007). Yaşanan bu yalnızlık duygusu gençleri bilgisayar oyunlarına yönlendiren etkenler arasında yer almaktadır. Bunun nedeni ise İnternetin, gençlerin kendilerini yalnız ve bunalımda hissettikleri zamanlarda bu gereksinimi karşılayan bir yardımcı olmasıdır (akt. Taş, Eker ve Anlı, 2014). Sanal ortamdaki eğlencelerden biri olan oyun, eğlence ve boş zamanları değerlendirme etkinliđi olarak çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin sıklıkla başvurduđu ve günlük yaşamımızın her anında ve her alanında yer alan bir faaliyet hâline gelmiştir (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). Bilgisayar oyunlarına olan ilginin, hızlı ve tehlikeli bir şekilde artmasının nedenleri incelendiđinde; stresten uzaklaşma, merak duygusu, başarı duygusu, yalnızlık ve boş zaman değerlendirme gibi etkenlerin karşımıza çıktığı görölmektedir. Bunlar göz önünde bulundurulduđunda ergenlerin ve çocukların dünyasına giren bu etkinlik, rahatlatıcı ve eğlenceli olarak algılanmaktadır. Bu gereksinimlerinin doyuma ulaştığını fark edip rahatlayan ve aynı hissi tekrar yaşamak için tekrar tekrar oynama eğilimine giren gençlerde bu durum, bağımlılıđın oluşmasına temel teşkil eder (Can-Bilgin, 2015). Bahsedilen bu durumu psikoloji bilimindeki öğrenme teorilerinden, edimsel şartlanma kuramıyla açıklayan uzmanların görüşü, maddenin kullanımı sırasında oluşan hazzın, bu davranışın pekiştirilmesinde etkili olduđu yönündedir (Can-Bilgin, 2015). Bilgisayar bağımlılıđı konusunda yapılan ve bu görüşü destekleyen araştırmalarda elde edilen sonuçlar, oyun oynama ile bağımlı olma arasında pozitif yönde bir ilişkinin olduđunu göstermektedir (Kaya, 2013).

Çocuğun arkadaşlarından uzaklaşması ile sonuçlanan, sosyal faaliyetini olumsuz yönde etkileyen, onu daracık bir alana hapseden ve en önemlisi yaratıcılık yeteneğinin gelişmesine ket vuran bilgisayar oyunlarına olan ilgi, gelişen teknolojinin hızıyla paralel ilerlemekte ve tehlikeli bir hâl almaktadır (Yavuzer, 2008). Yeni nesil gençlerinin hemen hepsinin sahip olduğu akıllı cep telefonları ve yine aynı derecede yaygınlık gösteren tabletler, günün her anı gençlerin yanlarında taşıdıkları araçlar olarak dikkat çekmektedir. Bunlara yönelik olarak geliştirilen çevrimiçi oyunların, devamlılık arz etmesi ve uzak kalındığında oyunun gerilemesi, gençleri sürekli Internete bağlı kalmaya şartlamaktadır (Kaya, 2013). İnternet üzerinde bağımlılık yapan etkinliklere bakıldığında, çevrimiçi oyunların en fazla bağımlılık derecesine sahip olduğu belirtilmiştir (Taş ve diğerleri, 2014).

Oyun bağımlılığının olumsuz etkilerine ilişkin yapılan araştırmalarda bu bağımlılığın birçok fiziksel ve psikolojik sorunlar ile sonuçlandığı bulunmuştur. Ortaya çıkan bu problemlerden bazıları şiddet belirtileri, psikomotor bozukluklar, davranış bozuklukları, kişilik bozuklukları, obezite, ortopedik problemler, duygu kontrolünün kaybı, öğrenme bozuklukları, anksiyete bozukluğu, sosyal ilişki becerisinde kayıp, gözlerde bozulma, gerçeği hayalden ayırt edememe gibi sorunlardan oluşmaktadır (Horzum ve diğerleri, 2008). Bağımlılıkla ilgili yapılan ilk çalışmalarda, bilgisayar oyun bağımlılığı davranışsal bağımlılıkların bir bölümü olarak görülmekte ve kliniğe yakın bir kavram olarak ifade edilmektedir (Horzum ve diğerleri, 2008).

İnternet bağımlılığının tanımlanması Amerikan Psikoloji Derneği'nin (American Psychological Association) Zihinsel Bozukluklar Tanı ve İstatistik Kılavuzu'nun dördüncü baskısı (DSM-IV) esas alınarak hazırlanmıştır. Ancak aradan geçen zamana karşın DSM-IV İnternet bağımlılığını tanımlamamıştır. Bu nedenle araştırmacılar DSM-IV'te yer alan kumar bağımlılığı tanı ölçütlerini temel almaktadır (Çevik ve Çelikkaleli, 2010).

Ergenlerde İnternet bağımlılığı ile ebeveyn stilleri arasındaki ilişkiyi araştıran bir çalışmanın sonuçları incelendiğinde, algılanan anne-baba tarzlarına göre gençlerin İnternet bağımlılığı ile ilgili puanları anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır (Çevik ve Çelikkaleli, 2010). Serbest-ilgisiz ebeveyn stili ile yetiştirilen gençlerin, İnternet bağımlılık puan ortalaması koruyucu, demokratik ve otoriter ebeveyn tutumunu algılayan gençlere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu görülmektedir (Çevik ve Çelikkaleli 2010).

Bireyin kişilik gelişiminde genetik yapısının etkili olmasının yanı sıra kişi, doğduğu andan itibaren ailenin yetiştirme stili ile de karşılaşır ve bu stiller çocuğun kişilik özelliklerini, bireysel özelliklerini ve davranış gruplarını belirtmektedir (Bacanlı, 2000). Bireyin çocukluk döneminde geçirdiği yaşantıların niteliği gençlik ve yetişkinlik dönemine önemli derecede etki etmektedir (Özgüven, 2007). Bu yaşantıların niteliğini belirleyen en önemli etken, anne-babanın çocuğa karşı tutumu olarak görülmektedir. Gençler ve ebeveynler arasındaki ilişkiyi belirleyen en önemli faktör, çocuğun ergenlik döneminden önce algıladığı anne-babalık tarzıdır ve algılanan bu tutum, ergenlik dönemde yaşanacak olan uyum veya uyumsuzluğa etkide bulunmaktadır (Yörükoğlu, 2007).

Ebeveyn tutumları ailenin önemli bir özelliğini oluşturmakta ve dış faktörlerden etkilenecek toplumsal normlar, değerler, inanç ve gelenekler arasında köprü görevini üstlenerek, aile içinde gelişen çocuğu etkilemektedir (Kağıtçıbaşı, 2010). Çocuğun üzerinde birinci derece etkili olan anne-babaların çocuğa karşı olan tutumları, gelişmekte olan çocuğun davranış gelişimini olumlu etkileyebileceği gibi, davranış sorunu yaşamasına da zemin oluşturabilir (akt. Özyürek, 2015). Bilal (1984)'e göre, çocuk üzerinde okul ve akranlarının etkisi olmakla birlikte, ailenin çocuğa verdiği eğitimin etkisi daha kalıcıdır (akt. Zabun, 2011).

Anne-babalık davranışlarının, çocuk ruh sağlığı ile ilişkisini ele alan araştırmalar incelendiğinde; demokratik anne-baba tutumu sergileyen ebeveynlerin çocuklarında görülen sosyal ve duygusal yeterlilikler, kendini güvende hissetme, olumsuz duygulanımda azalma, duygusal gelişimin desteklenmesi, duygu anlamada artış ve duygu düzenleme gibi sonuçlara ulaşılmış olduğu görülmektedir (Kılıç, 2016). Dolayısıyla olumlu anne-baba yetiştirme tarzının çocuğun benlik gelişiminde önemli derecede faydalarının olduğu belirtilmektedir. Otoriter ebeveyn stili sergileyen ebeveynlerin çocuklarında görülen sosyal ve duygusal sorunlar; depresyon ve kaygı, güvensiz bağlanma, düşük düzeyde duygusal yeterlik (örn. duygu düzenleme ve duygu anlama), olumsuz sosyal davranışlar, arkadaşlık ilişkilerinde sorun yaşama, saldırganlık-tepkisellik ve güvensizlik olarak görülmektedir (Kılıç, 2016). Destekleyici olmayan anne-baba tutumu sergileyen ebeveynlerin çocuklarında, dışsallaştırılmış davranış problemleri, içselleştirilmiş davranış problemleri ve olumsuz duygulanım ortaya çıkmaktadır (Kılıç, 2016).

Çocukların algıladığı anne-baba tutumunun, ilgisiz ve ihmal eden ebeveyn stili olduğu durumlarda çocukların; benlik saygısı düşük, şiddete meyilli ve özdenetim yetersizliği gibi problemler yaşadığı görülmektedir (akt. Başol ve Zabun, 2014). Sahip olunan kültürel değerler ve anne-baba stilleri arasındaki bütün bağlantılar, çocuğun benlik gelişimini anlayabilmek için kullanılabilir (Kağıtçıbaşı, 2010). Öz düzenleme becerisi, benlik saygısı, özgüven gibi önemli kavramlar çocuğun algıladığı ebeveyn tutumundan etkilenmektedir. Çocuğa sağlanan imkânlar ve ona karşı sergilenen ebeveyn tutumunun, çocuğun özdenetimli, benlik saygısı yüksek, özgüvenli ve doyumlu bir kişilik oluşturması yolunda büyük etkiye sahip olduğu görülmektedir (Yavuzer, 2016).

Öz düzenleme kavramı ilk kez Bandura tarafından kişinin gösterdiği davranışlarında gizil güçlerinin farkına varması olarak tanımlanmıştır (Özer, 2016). Bandura, öz düzenlemeyi, bireyin kendi davranışlarını kontrol edebildiği süreç olan öz gözlem, çevresinde gözlemlendiği davranışlar hakkında kişisel olarak değerlendirmede bulunması yargılama süreci, bu iki aşamadaki becerilerin oluşturduğu içsel tepki olmak üzere üç aşamada açıklamıştır (Can-Aran, 2015). Çocukların bir hedefe ulaşmak için kendi davranışlarını ve duygularını denetleyebilme becerisi öz düzenleme olarak tanımlanmaktadır. Öz düzenleme çocuğun kendi dürtülerini denetleyerek engelleyebilmesi, olumsuz duygularıyla baş edebilmesi ve toplum tarafından kabul gören davranışlar sergileyebilmesidir (Acar-Şengül ve Yükselen, 2015). Öz düzenleme becerisi, duygu ve davranış kontrolü ve düzenlenmesi, uygun olmayan davranışların gösterilmemesi topluma uyum, dürtü kontrolü gibi kavramları içerir (Ertürk-Kara ve Gönen, 2015). Kısaca, bireyin kendi duygu ve davranışlarını düzenlemesi olarak ifade edilmektedir.

Özdenetimi yüksek bireyler ile düşük olan bireylerin yaşamı değişik biçimlendirmeleri, özdenetimde bireysel farkların olduğunu göstermektedir (Duyan, Gülden ve Gelbal, 2012). Öz düzenleme becerisinin bireysel olarak farklar içermesi, çocuğun yetiştiği aile ortamı ve ebeveyn tutumu ile de yakından ilgilidir. Gottfredson ve Hirschi (1990) teorisinde etkisiz anne-babalığı çocuğun öz düzenleme becerisinin düşük olmasının temel nedeni olarak gösterilir. Ebeveynler çocuklarının davranışlarıyla ilgilenmediğinde, davranışları denetlemediğinde ve disiplin eksikliğinde çocukta düşük öz düzenlemenin geliştiği vurgulanmaktadır (Gözübüyük, 2015). Yapılan alanyazın

taramasına göre; anne tutumu ve öz düzenleme becerisinin çevrimiçi oyun bağımlılığını yordadığı düşünülmektedir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırma sonuçları incelendiğinde; ortaokul öğrencilerinin öz düzenleme becerisi ve algılanan anne tutumu değişkenlerinin çevrimiçi oyun bağımlılığına etkisinin araştırıldığı çalışmaların sınırlı sayıda olması nedeniyle, mevcut çalışmanın alana ve araştırmacılara katkıda bulunacağı düşünülmektedir. Bu nedenle ortaokul öğrencilerinin, anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracı etkisi araştırılmıştır.

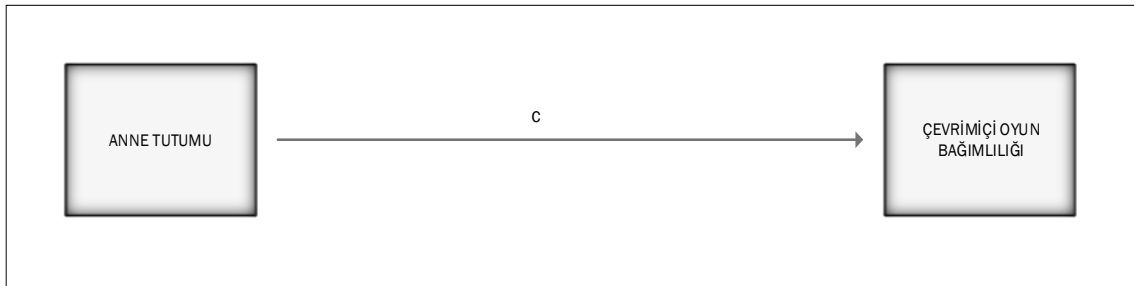
Araştırmanın Problemi

Araştırmanın temel problemi olarak ortaokul öğrencilerinin algıladıkları anne tutumunun, çevrimiçi oyun bağımlılığını yordamasında öz düzenleme becerisinin aracılık rolü araştırılmaktadır.

Alt Problemler

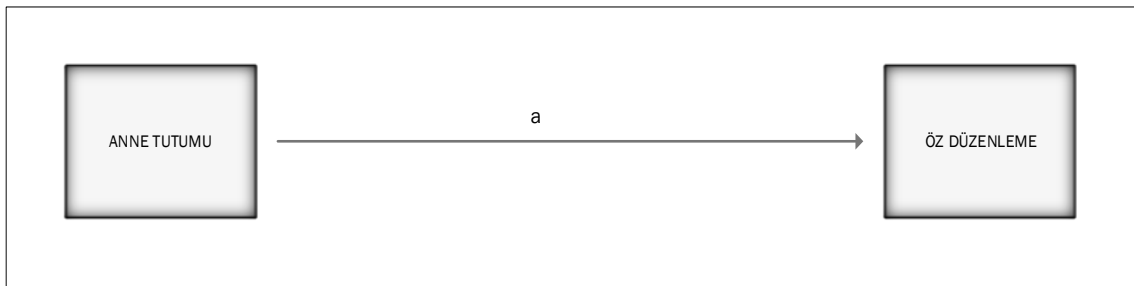
Anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi açıklamada öz düzenlemenin aracılık rolü var mıdır?

1. Anne tutumunun çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde etkisi var mıdır?



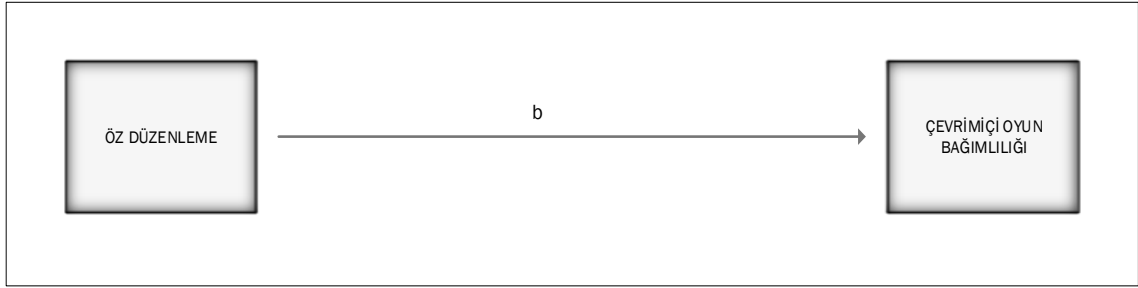
Şekil 1. C Yolu

2. Anne tutumunun öz düzenleme becerisi üzerinde etkisi var mıdır?



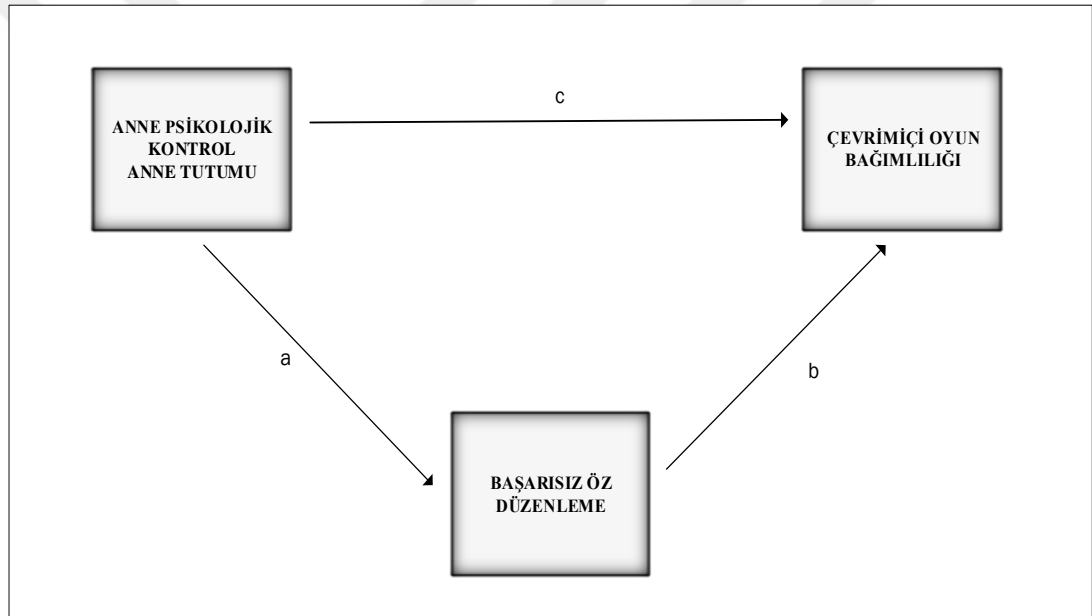
Şekil 2. A Yolu

3. Öz düzenleme becerisinin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde etkisi var mıdır?



Şekil 3. B Yolu

4. Anne tutumunun çevrimiçi oyun bağımlılığını yordama da öz düzenleme becerisinin aracı rolü var mıdır?



Şekil 4. A-B-C Yolu

Araştırmanın Önemi

Gelişen teknolojinin, olumlu ya da olumsuz anlamda insan hayatına etkisi düşünülecek olursa, insan yaşamında azımsanmayacak kadar önemli bir yer tuttuğu görülmektedir. Hızla gelişen teknolojik aletler, Internetin ulaşılabilirliğinin artması, Internet ve teknolojik aletleri kullanım yaşının oldukça aşağı inmesi pek çok problemi de beraberinde getirmiştir. Televizyon, tablet, android işletim sistemine sahip akıllı cep telefonu ve Internetin gerçek fonksiyonlarının yanı sıra oyun ve eğlence aracı olarak görülmesi ve her daim ulaşılabilir olması, teknolojinin çocuk ve gençlerin üzerinde olumsuz etkileri ile sonuçlanmıştır (Horzum, Güngören ve Demir-Kaymak, 2017).

Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması ile 06-15 yaş grubu çocuklarda bilgisayar Internet ve cep telefonu kullanımı, kullanım sıklığı ve kullanım amaçları incelenmiş, bilgisayar kullanım yaşının 8, Internet kullanım yaşının 9 olduğu saptanmıştır. Altı-10 yaş grubundaki çocukların cep telefonu kullanmaya başlama yaşı ortalama 7 olup %66.8 oranında oyun oynama, %65.4 ile mesajlaşma amacıyla kullanıldığı belirlenmiştir (Horzum ve diğerleri, 2017).

Kullanım yaşının bu denli küçük olmasından ziyade, cep telefonlarının oyun amaçlı kullanım oranının yüksekliği dikkat çekmektedir. Sanal oyunların, özellikle de çevrimiçi oyunların gençlerde oluşturduğu haz, mutluluk ve onay duyguları oyunların devamlılığını getirmektedir. Bu devamlılık sonunda ise oyun oynama isteği ve aynı güzel duyguları tekrar tekrar yaşama arzusu, oyuna olan bağımlılığı artırmaktadır. Bilgisayar oyunlarının bağımlılık olarak addedilmesi için bireyin ve ailenin yaşamında olumsuz etkiler oluşturması gerekmektedir (Can-Bilgin, 2015). Bilgisayar oyunları çocuk ve aile üzerinde saldırganlık, benlik saygısının düşük seviyede olması, iletişim çatışmaları, sosyal gelişimin zayıflığı, duygusal davranış problemleri gibi negatif etkiler oluşturmasından dolayı bağımlılık olarak adlandırılabilir (Can-Bilgin, 2015; Horzum ve diğerleri, 2017).

Algılanan anne-baba tutumları ve çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerine birçok araştırma yapılmasına rağmen, öz düzenleme üzerine ülkemizde yapılan araştırmalar sınırlıdır. Bu araştırma ile anne tutumunun çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki etkisinde öz düzenleme becerisinin aracılık rolü araştırılarak eğitim bilimleri ile rehberlik ve psikolojik danışmanlık alanına katkı sağlanması hedeflenmektedir. Ayrıca araştırmanın, ortaokul öğrencilerinin ailelerine, okul psikolojik danışmanlarına ve öğretmenlere yararlı olacağı düşünülmektedir.

Sayıtlar

Öğrencilerin, bu çalışmada kullanılan Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği, Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Ölçeği ve Öz Düzenleme Ölçeği'ne içtenlikle ve yansız olarak cevap verdikleri kabul edilmiştir. Öğrencilerin oyun bağımlılığı, anne-baba tutumu ve öz düzenleme gibi etmenlerin bu çalışmada ele alınan ölçeklerle ölçüldüğü varsayılmıştır.

Sınırlılıklar

Araştırmanın sonucunda elde edilen bilgiler 2018-2019 Eğitim Öğretim yılı Yozgat ili Akdağmadeni ilçesinde bulunan çeşitli ortaokullardaki öğrenciler ile sınırlıdır. Öz Düzenleme Ölçeğinin araştırmada kullanılan başarısız öz düzenleme alt boyutunun yakınsaklık geçerliğini ifade eden AVE değeri .14 olarak bulunmuştur. Alanyazına göre bu değer .50 ve üzeri olması gerekmektedir. Bu durum bir sınırlılıktır. Ayrıca araştırma sonuçları veri toplama araçları ile sınırlıdır.

Tanımlar

Anne-Baba Tutumu (Maternal Attitude): Anne-babaların kendi ebeveynlerinden algıladıkları tutumlarla, ebeveyn ve çocuğun davranışlarıyla biçimlenen psikolojik ve sosyal bir yapıdır (akt. Kılıç, 2016).

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (Online Game Addiction): Oyuncunun bir oyunu sürekli oynaması, oynarken oyun haricindeki zamanlarda devamlı oyunu düşünmesi gibi uygunsuz model davranışları ifade eder (Horzum, 2011).

Öz Düzenleme Becerisi (Self-Regulation): Öz düzenleme bilgi, beceri ve tutumlarda gelişme sağlayarak bireyin öğrenmesini düzenleyen, bu yönüyle öğrenmede anahtar rol oynayan önemli bir faktördür (Boekaerts, 1999).

BÖLÜM II

KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümünde araştırmanın bağımlı ve bağımsız değişkenlerinin, kavramsal çerçevesine yer verilmiştir. Değişkenler, kuram ve uygulamalar doğrultusunda açıklanmıştır. Araştırmanın değişkenleri; çevrimiçi oyun bağımlılığı, anne tutumu ve öz düzenleme becerisidir.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

Bu kısımda araştırmanın içsel değişkeni olan çevrimiçi oyun bağımlılığı ele alınmıştır. Değişken, teorilerle ilişkilendirilerek ifade edilmiştir. Araştırmanın bağımlı değişkeni olan çevrimiçi oyun bağımlılığı; oyun, bilgisayar oyunları, oyun bağımlılığı konularına değinilerek açıklanmıştır.

Oyun

Doğuşu ve gelişimi eski çağlara dayanan oyun ile ilgili birçok tanım ve yaklaşım ortaya atılmıştır. Oyun, birçok tanıma sahip, üzerine görüşler geliştirilen ve yüzyıllardır üzerinde düşünülen karmaşık yapıya sahip bir kavramdır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2017). Hollandalı araştırmacı J.Huizinga'ya göre oyun, kesin kuralları olan ve bu kurallara uygun bir şekilde özgürce kabul edilen, bir amaç çerçevesinde belli bir ortam ve zaman sınırı içinde gerçekleştirilen, aksiyon ve mutluluk hisleri ile zihnin eşlik ettiği bir hareket ya da etkinliktir (akt. Güner, 2002).

Alanyazında oyunun çocuğun gelişimine etkisini araştıran birçok araştırmaya rastlamak mümkündür. Özer, Gürkan ve Ramazanoğlu (2006), oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkilerini araştırdıkları çalışmalarında oyunun hayal gücünü, iletişimi, yaratıcılık yeteneğini ve pro-sosyal davranışları geliştirdiğini belirtmektedirler. Keskin (2009)'in, çoklu zekâ alanlarının gelişiminde oyunun etkisini incelediği çalışmasındaki bulgularına göre; oyunlar yoluyla çocuklar, gizil güçlerini ortaya çıkarmaya, kendini yeteneği doğrultusunda geliştirmeye, yetenekleri konusunda farkındalık kazanmaya imkân bulmaktadırlar. Bu araştırma sonuçları da oyunun, çocuk üzerinde olumlu etki oluşturduğunun bir işaretidir. Çocukların bütün gelişim alanlarına olumlu katkısı olan oyunlar, severek, özgürce razı olarak yaratıcılık yeteneğini kullanabildiği doğal öğrenme ortamları sunarak her yaştan insanı cezbetmektedir (Kukul, 2013).

Günümüzde oyun kültürünün hızla değişmesinden ve yaşadığımız küreselleşme sürecinde sosyal ve geleneksel oyunların ortadan kaybolmasından bahsedilmektedir. Çocuğun gelişiminde önemli bir yere sahip olan oyunlar, önceden ev dışında bir yerde oynanırken şimdilerde bilgisayar, tablet, telefon gibi teknolojik araçların başında sanal faaliyet olarak gerçekleşmektedir. (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Dünyada ve ülkemizde yaşanan toplumsal değişimler, oyun kültürünün değişmesine de etki etmektedir (Sormaz, 2010). Yaşanan bu değişimin, bireyin oyun tercihini de etkilemekte olduğu görülmektedir. Her yaştan bireyin tercihi olan oyunlar, fiziksel açıdan çok fazla olumlu özelliğe sahip olmasına karşın, günümüzde dijital oyunlar daha çok tercih edilmektedir (Horzum ve diğerleri, 2017).

Bilgisayar Oyunları

Bilgisayar oyunlarının ilk ortaya çıkışı 1970’li senelerin sonları ile 1980’li senelerin başlarıdır. Tarihçesi günümüzden yaklaşık 40 yıl öncesine dayanan bilgisayar oyunları, hâlen varlığını sürdürmekte olan ve hızla gelişim gösteren bir alan olma özelliği taşımaktadır. Aguilera ve Mendez, 2003 yılında yaptığı çalışmasında bilgisayar oyunlarının ortaya çıkışından günümüze artarak yaygınlaşmasının, 1980’li senelerindeki bilgisayar endüstrisindeki gelişmeler olduğunu ifade etmektedir (akt. Erboy, 2010). Şimdilerde bilgisayar, telefon, tablet gibi teknolojik cihazlarla oynanan oyunların geçmişteki başlangıç hikâyesine bakıldığında televizyona bağlanan oyun konsollarının olduğu görülmektedir (Kukul, 2013). Oyun konsolları ile günümüzdeki bilgisayar oyunlarını karşılaştırdığımızda, aralarında büyük farklar olduğu görülmektedir. Önceki bilgisayar oyunlarının, günümüz bilgisayar oyunlarından daha az harekete, işitsel ve görsel tesire sahip olduğu görülmektedir (Zereyak, 2008). Bu görsel etki ise oyunların cazibesini artırmaktadır. Türlü teknolojileri kullanan bilgisayar oyunları, alanyazında dijital oyunlar olarak da isimlendirilmektedir (Çetin, 2013).

Bilgisayar oyun yazılımlarının ilk gerçekleştirildiği yıllar, 1960’lara dayanmakta ve pazar büyüklüğü dünya genelinde yaklaşık 7 milyar Dolar olan devasa bir endüstridir (Erboy, 2010). Ayrıca takip eden 10 yılda bilgisayara ilgisi ve merakı yüksek olanların, programları geliştirmesiyle birlikte oyunlara yeni uyarlamalar yapılmıştır (Erboy, 2010). Her geçen gün geliştirilen bu düzenlemeler bilgisayar oyunlarının etki gücünü artırmaya devam etmektedir. Şimdilerde bilgisayar oyunları dev kitlelere yayılarak

kendi içinde kültürler oluşturmaktadır. Bilişim teknolojisinin yaygın olarak kullanıldığı toplumlara bakıldığında teknoloji kullanımı konusundaki başarının yüksek olmaması kişilerin eğitim ve iş yaşamlarında düşük başarı göstermelerine neden olabilmektedir (Demirhan-Sayın, 2016).

Oynanacak oyunun tercihinde etkisi olan etmenler; bireyin yaşı, cinsiyeti, kişilik özellikleri, merak duygusu, tutum ve ilgileri olarak belirtilmektedir (Horzum ve diğerleri, 2017). Bilgisayar oyunlarının ergenler ve çocuklar tarafından çok fazla tercih edilip oynanması konusundaki alanyazın incelendiğinde; Toksöz (1999) oyun oynama nedenlerini; merak duygusu, can sıkıntısı, gerçek hayatın stresinden uzaklaşma, uyarılma arzusu ve başarısızlık hissinden kurtulmak olarak ifade etmektedir. Akkemik (2007)'e göre ise bilgisayar oyunlarının, gerçek yaşamda bireylerin ulaşamayacakları imkânlarla sınırsız düş ortamında ulaşmaları ve bu imkânları bireysel zevkler içerisinde sunması, bireylerin oyunun merkezine tam anlamıyla dâhil edilebilmeleri ve günlük yaşamda yapamayacakları şeyleri yapmalarına olanak bulmalarının tercih sebebi olduğunu belirtmektedir (akt. Can-Bilgin, 2015).

Bireylerin oyun tercihlerinin nedenleri böyleyken oyun tercihlerinin belirli demografik özelliklere göre farklılaştığı da gözlemlenmektedir. Bilgisayar oyunu oynayanların tercihleri incelendiğinde, bağımlı olan kişilerin tercihlerinin belli gruplarda yoğunlaştığı görülmektedir. Oyun bağımlısı olan kişilerin genellikle oynamayı yeğlediği oyun çeşitleri çevrimiçi oyunlar, macera ve aksiyon oyunlarıdır (Horzum ve diğerleri, 2017).

Bilgisayar Oyunlarının Birey Üzerindeki Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Bilgisayar oyunları içinde yaşadığımız çağda bilişim teknolojileri alanında hızlı bir şekilde büyümekte ve gelişmekte olan bir alan olma özelliği taşıdığı gibi gençler ve çocukları sokak oyunlarından evlere, Internetin olduğu mekânlara, sanal hayata yönlendirmiştir (Balak, 2016). Sanal eğlence denince bilgisayar ve Internet oyununu birbirinden ayırmak zorlaşmakta ve bilgisayar oyunları arasında özellikle dijital oyunların yaşamımıza dâhil olması, bireyin arzu edilen her vakitte ulaşılabilir olması ve Online oyunların telefon, tablet gibi taşınabilir cihazlarla yaygınlık kazanması oyun teriminin şeklini değiştirmiştir (Balak, 2016).

Günümüzde teknolojinin hızlı gelişimi, bütün alanlarda olumlu ya da olumsuz etki oluşturabilmektedir. Bilgisayar oyunlarının da bireyler üzerindeki olumlu ya da olumsuz etkilerinin araştırıldığı çok fazla bilimsel çalışmaya rastlamak mümkündür. Genel anlamda incelendiğinde, bilgisayar oyunlarının yaratıcılık yeteneğini geliştirdiği, özgüveni artırdığı, öğrenmeyi kolaylaştırdığı ve iş birliğini geliştirdiği gibi yararlarından bahsedilirken; şiddet, öfke ve saldırganlık duygularını artırdığı, bireyin ahlaki ve sosyal yönden gelişimini yavaşlattığı, sosyal izolasyona neden olduğu, bazı sağlık problemlerine zemin hazırladığı ve bağımlılık yaptığı gibi zararlarından da bahsedilmektedir (Demirhan-Sayın, 2016). Bilgisayar oyunlarının çocuklarda negatif ve pozitif etkilerinin olduğunu belirten Harris (2001) olumsuz etkileri; şiddet, suç yönelim, saldırganlık, benlik saygısının düşük olması, bağımlılık ve içe dönük duygusal sorunlar olarak ifade ederken; olumlu yönlerini ise yüksek benlik saygısı edinmelerine yardım etme, eğitim, rahatlamayı sağlaması, sağaltım ve sosyal gelişimlerine imkân sağlaması olarak belirtmektedir (akt. Şahin, 2016). Alanyazında birey üzerinde olumsuz etkilerinin olduğunu ileri süren araştırmaların, olumlu etkisi olduğunu belirten çalışmalara göre daha fazla olduğu görülmektedir. Genellikle olumsuz etkilerinin araştırıldığı bilgisayar oyunlarının kalıcı öğrenmeye yardımcı olma, görsel hafızanın gelişimi ve eleştirel düşünme gibi üst düzey bilişsel becerilerin gelişimine olan faydalarının da yadsınamaz olduğu ifade edilmekte ve Cesarone'e (1994) göre, bilgisayar okuryazarlığı yeteneğinin kazanılması için, bilgisayar oyunlarının uygun bir yöntem olduğu düşünülmektedir (akt. Erboy, 2010).

Sanal hayatta bulunmak, gerçek hayattaki sorunlardan bireyi izole ettiği için başka bir tercih sebebi olarak karşımıza çıkabilmektedir. Gereğinden fazla bilgisayar oyunu oynayan bireylerin, kendilerini çevrelerinden soyutladığı ve gerçek yaşamdan uzaklaşıp, kendilerini sanal yaşamdaki başarılarla odakladıkları durumlar gerçekleşebilmektedir (Demirhan-Sayın, 2016). Birey, sanal âlemdeki oyunda elde edilen başarı ve haz duygusunu yeniden yaşamak için tekrar tekrar oyun oynamaya yönelmekte ve bu tekrarların sonucunda ise birey, bağımlılık riski ile karşı karşıya kalabilmektedir (Demirhan-Sayın, 2016). Sanal ortamda oynanan oyunların, bireylerin bilgisayar ya da telefon başında uzun vakit geçirmesine neden olduğu ifade edilmektedir. Bilgisayarla çok fazla vakit geçirmeye neden olan oyunlar, bireylerin yakın çevresiyle sosyal ilişkilerinin hasar görmesine, iletişim problemleri yaşamalarına,

eđitim ya da iř yařamlarının farklılařmasına ve bađımlılıđa neden olabilmektedir (Erboy, 2010).

Yapılan arařtırmalar incelendiđinde, bilgisayar oyunlarının hem olumlu hem olumsuz etkilerinden bahsetmek m¼mk¼n ve ¼zellikle de iinde Őiddet barındıran bilgisayar oyunlarının, bireydeki saldırgan davranıřlarla sonulanıp sonulanmadıđı, oyunların bađımlılık riski tařıması ve ařırı oyun oynayan bireylerde g¼r¼lebilecek sađlık problemleri alanyazında eřitli alıřmalara konu olmuřtur (Erboy, 2010). Yavuzer (2008) raporuna g¼re, pop¼ler bilgisayar oyunlarının beřte birinin yani %80 gibi bir oranının Őiddet barındırdıđını ifade etmiřtir. Dijital oyunların olumsuz etkilerini konu alan alıřmalar ierisinde, en ok deđinilen konulardan biri oyunun bařarı ¼zerindeki etkileri, sađlık aısından etkileri ve Őiddetin var olduđu oyunların kiřinin davranıřlarına etkisidir (Demirhan-Sayın, 2016). Kars (2010) yapmıř olduđu alıřmada, bilgisayar oyunu oynama s¼resi ile saldırganlık arasında anlamlı bir iliřkinin olduđu saptamıřtır. ankaya ve Ergin (2015) yapmıř oldukları alıřmalarında, bilgisayar oyunu oynama ile saldırganlık davranıřı arasında y¼ksek d¼zeyde anlamlı bir iliřkinin olduđunu belirtmiřlerdir. Alanyazında bilgisayar oyunları kullanımı ile ilgili birok arařtırmanın bulunma nedeni; ocukların ve ergenlerin akademik bařarılarını, psikolojik sađlıklarını ve g¼nl¼k hayatlarını ¼nemli derecede etkilemesiyle iliřkilendirilebilir (Kelleci, 2008).

Oyun Bađımlılıđı

Bađımlılık, kompulsif olarak madde kullanma ve arama ile kendini g¼steren, zarar verici davranıřlara neden olan, olumsuz sonular dođurmasına rađmen tekrarlayıcı ¼zelliđe sahip ve davranıřlar ¼zerinde etkisi olan bir hastalık olarak tanımlanabilir (Alkol ve Madde Bađımlılıđı Tedavi ve Eđitim Merkezi [AMATEM], 2016). Bađımlılık ile ilgili yapılan alıřmalar alanyazında olduka geniř bir yer tutmaktadır. Ziyalar'ın (1999) alıřmasına g¼re bađımlılık, bir maddenin dođal bir hastalıđın ortaya ıkan izlerini yok etme amacını tařımayan, tekrarlanarak ve artan miktarlarda alınmasıyla ortaya ıkan zorlantılı bir istek ve arzulanan bu maddeden mahrum kalınması sonucunda o kiřide bazı fiziksel ve psikolojik rahatsızlıklar olarak kendini g¼stermektedir. Shaffer, Hall ve Bilt'in 2000 yılında yaptıđı alıřmaya g¼re bađımlılık;

o Őeye sahip olmak iin gcl bir arzunun olması, kontrol kaybı ve ısrarcılık olmak zere  esas nitelik taŐıtmaktadır.

Bağımlılık kavramının tanımının yapılması ile ilgili ve bu kavramın neleri kapsaması gerektiđi ile ilgili bir uzlaŐmaya varılamamıŐtır. Tıp alan yazınına bakıldıđında bağımlılık kavramı, yalnızca kimyasal maddelere karŐı olan bağımlılık iin kullanılmakta olup, davranıŐsal bağımlılıkları kapsamamaktadır ve bu durum tartıŐmaların dođması ile sonulanabilmektedir. Genel olarak bağımlılık kavramı kiŐinin fiziksel, psikolojik ve sosyal yaŐamında negatif ynde bir etkiye sahip, kiŐinin yaŐamındaki kontroln kaybetmesi ile sonulanan bir durum olarak tanımlanmaktadır (Horzum ve diđerleri, 2017). Bağımlılıđın ilk aŐaması, arzulanan Őeye karŐı istekli davranıŐlar gstererek onun iŐtiyakla kullanılmasına dayanmaktadır. Bu istek hli de davranıŐın tekrar edilme sayısını artırmaktadır. Sıklıkla tekrar edilen davranıŐların verdiđi hazzın bir daha yaŐanması arzusu ise bireyi yine bu davranıŐın tekrarına itmektedir. Bağımlılık aynı zamanda, beden ve ruh sađlıđını olumsuz etkilemesinin yanı sıra, sosyal hayatı da olumsuz ynde etkileyen ve bunlara rađmen tekrar edilmekten vazgeilmeyen negatif davranıŐlar gsterme isteđidir ki; tekrar edilmekten vazgeilmeyen bu olumsuz davranıŐlar kiŐiyi etkisi altına alarak terk edilemeyen eylemelere dnŐmektedir (Kıyđı, 2018).

Bağımlılıđın gruplandırılma biimi incelendiđinde karŐımıza iki kategori çıkmaktadır. Bağımlılık, kimyasal ve davranıŐsal olmak zere iki grupta sınıflandırılmakta olup, alkol, sigara, uyuŐturucu gibi maddeleri kullanma alıŐkanlıđı kimyasal; alıŐveriŐ, Internet, kumar oynama gibi olumsuz etkileri olan alıŐkanlıklar ise davranıŐsal bağımlılık grubunda yer almaktadır (akt. Ferligl-akılı, 2013). DavranıŐsal bağımlılıklar; alıŐveriŐ, yemek yeme, Őans oyunları vb. bağımlılıkların yanı sıra makine ile kiŐi arasındaki etkileŐimin bulunduđu teknolojiye olan bağımlılıkları da iermekte ve teknoloji aletlerinin sahip olduđu bazı zellikler (rneđin ses, grnt vb.) bağımlılık riskini ve eđilimini artırmaktadır (Gn ve Kayrı, 2010). Bağımlılıkla ilgili yapılan ilk araŐtırmalarda, bağımlılık kavramının kliniđi anımsattıđı ifade edilmekte ve geređinden fazla oynama ile tanımlanmaktayken, bilgisayar veya telefon oyun bağımlılıđı, kumar oynama ve Internet bağımlılıđı gibi davranıŐsal bağımlılıkların nemli bir kısmı olarak grlmektedir (Erboy, 2010).

İnternet ve oyun bağımlılığı konusu, araştırmacıların ilgi odağı olmaya devam etmektedir. Bilim var oldukça oyun bağımlılığının daha iyi anlaşılması ve tedavisiyle ilgili yeniliklerin ortaya çıkması olası bir durumdur (Petry ve O’Birien, 2013). Araştırmacılar, İnternet kullanımlarında bağımlılık davranışları sergileyen bireyleri tanımlamak için “bilgisayar bağımlılığı”, “çevrimiçi bağımlılık”, “siber bağımlılık”, “patolojik İnternet kullanımı” ve “İnternet bağımlılığı bozukluğu” gibi çeşitli terimler kullanmışlardır (Whang, Lee ve Change, 2003). ABD ve birçok devlette psikiyatrik bozuklukların gruplandırılmasında kullanılan bir sistem olan, Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabında (DSM), son yıllarda, psikiyatrik bozukluklarla ilgili bilgiler artış göstermiş ve DSM-V revizyonu 2013 yılında yayınlanmıştır (Petry ve O’Birien, 2013).

Bilgisayar ve video oyunları inanılmaz derecede hızlı büyüyen bir popüleriteye sahip olmakla birlikte daha çok insan, özellikle de ergenler, oyun oynarken ekran önünde çok fazla zaman geçirmektedirler (Weibel ve diğerleri, 2008). (The National Institute on Media and the Family [NIMF], 2005) Ulusal Medya ve Aile Enstitüsü’ne göre eğer bir ergende aşağıda belirtilen tavırlar gözleniyor ise, o bireylerin oyun bağımlılığı tehlikesi altında olduğu ifade edilmektedir:

1. Oyun oynadığı anda haz duyma ve suçluluk duyma gibi yoğun hisler yaşama,
2. Oyundan çıktıktan sonra zihni devamlı oyunla meşgul olma,
3. Yakın çevresine ve sosyal hayatına oyun oynadığı zamandan daha az vakit ayırma,
4. Oyun oynama miktarı ile ilgili doğruyu söylemekten kaçınma,
5. Oyun oynamadıkları zamanlarda ya da oyundan uzak kaldıklarında öfke, çöküntü ve içe kapanma gibi hisler yaşama,
6. El bileklerinde, boyun, sırt ve omuzlarda ağrı, uyku bozukluğu ve görme ile ilgili şikâyetlerde bulunma,
7. Oyun oynadığı zamanlarda öz bakım, bireysel temizlik ve yemek yeme gibi gereksinimleri erteleme ve/veya karşılamama gibi da davranışlar sergiliyorsa, ergenlerin oyun bağımlısı olma tehlikesi altında olabilecekleri ifade edilmiştir.

Oyun bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalar incelendiğinde genellikle çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili olanların var olduğu görülmektedir.

Günümüzde çocukların ve gençlerin en önemli eğlence aracı hâline gelen bilgisayar oyunları, oyun bağımlılığına dönüştüğünde birey üzerinde birçok olumsuz

etkiye neden olabilmektedir (Horzum, 2011). Oyun bağımlılığı, oyun oynanırken devamlı ve uyumlu olmayan model davranışları belirtir, bunun yanı sıra sağlık, günlük hayat ve akademik hayat üzerinde olumsuz etki bırakacak tarzda gereğinden fazla oyun oynama olarak ifade edilebilir (akt. Horzum ve diğerleri, 2017).

Oyun bağımlılığının birey üzerindeki olumsuz etkilerine ilişkin yapılan araştırmaların bulguları, bağımlılığın birçok fiziksel ve psikolojik problemlere neden olduğu yönündedir. Ortaya çıkan bu problemlerden bazıları, şiddet belirtileri, psikomotor bozukluklar, davranış bozuklukları, kişilik bozuklukları, obezite, ortopedik problemler, duygu kontrolünün kaybı, öğrenme bozuklukları, anksiyete bozukluğu, sosyal ilişki becerisinin kaybı, gözlerde bozulma, DEHB, sosyal fobi, gerçeği hayalden ayırt edememe gibi sorunlardan oluşmaktadır (Demirhan-Sayın, 2016; Erboy, 2010; Horzum ve diğerleri, 2008). Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008), Online oyun bağımlılığıyla saldırganlık arasındaki ilişkinin pozitif yönde anlamlı olduğunu bulmuşlardır. Griffiths (2005), bütün bağımlılıkların kendine özgü olmasına rağmen ruh hâli değişikliği, geri çekilme belirtileri, hoşgörü ve çatışma gibi kişisel farklılıkların haricinde, bağımlılık yapan davranışların ortak özellikleri de yansıtabildiğini ifade etmektedir. Şiddet içerikli çevrimiçi oyun oynayan gençlerin saldırganlık düzeyleri ile ilgili çalışmalar da alanyazında yer almaktadır. Demirtaş-Madran ve Ferligül-Çakılcı (2014), şiddet içeren Online oyunları oynamakta olan kişilerin saldırgan davranış seviyeleri ile Online oyun bağımlılığı arasındaki anlamlılığı inceledikleri çalışmalarında, Online oyun bağımlılığı ile saldırganlık eğilimi arasındaki ilişkinin anlamlı olduğunu saptamışlardır.

Oyun bağımlılığının özgün belirtileri, oyun başında çok uzun vakit geçirme, yaşamına ait sorumluluklarını gerçekleştirememe, oyun oynamayı sosyal hayata yeğlemesi, okulda veya iş yerinde uyuyakalma, oyun oynamadığı vakitlerde şiddet ve saldırganlık eğilimi gösterme olarak özetlenebilir (akt. Ferligül-Çakılcı, 2013). Bu özgün belirtilerden farklı olarak oyun bağımlılığı tıbbi belirtiler de gösterebilmektedir. Oyunu bağımlılığının tıbbi belirtileri ise, uyku düzeninde bozukluklar, el bileğinde bulunan sinirlerin sıkışmasıyla oluşan bir hastalık olan karpal tünel sendromu, boyun, omuz, sırt ve başta görülen ağrılar, görme bozukluğu ve kuruluk, özbakımı ihmal etme ve yeme bozuklukları şeklinde ifade edilmektedir (Ferligül-Çakılcı, 2013). Griffiths, teknolojiye olan bağımlılığı, davranışsal bağımlılıkların bir alt sınıfı olarak görmektedir

ve bu duruma ilişkin yaygın olarak kullanılan kriterler ortaya koymuştur. Bu kriterler; (Cengizhan, 2005).

Dikkat çekme (Salience): Oyun oynamanın kişinin yaşamındaki en önemli faaliyeti olması, duygu, düşünce ve davranışlara egemen olduğunda ortaya çıkar.

Duygu durum değişikliği (mood modification): Bir aktivitenin ilgi çekiciliğinin neticesi ya da öznel tecrübeler olarak belirtilmekte ve bir tür baş etme yöntemi olduğu ifade edilmektedir.

Tolerans (tolerance): Önceki duygu durum değişikliğiyle benzer tesiri göstermesi için oyun oynama miktarının artma sürecidir.

Yoksunluk semptomu (Withdrawal symptom): Bir aktivite devam etmediğinde, azaldığında veya birdenbire kesildiğinde meydana gelen tatsız duygu durumları ya da fiziksel tesirlerdir.

Çatışma (conflict): Oyun oynama sürecinde çok uzun zaman odaklanan bireylerin yaşamındaki kişiler arası çatışmalar, içsel çatışmalar ve bireylerin yaşamdaki rollerinin çatışmaları olarak ifade edilebilir.

Nüksetme (relapse): Oyun oynarken yenildiğinde tekrar oynama, uzun süren bir kontrol ve kaçınmadan sonra yeniden eski duruma dönme eğilimidir.

Griffiths, teknolojiye olan bağımlılığa ilişkin bu kriterleri öne sürmüştür. Oyun bağımlılığı konusuyla alakalı yapılan çalışmalara göre, yukarıda belirtilen kriterlere benzer şekilde davranış gösteren oyun bağımlısı kişiler bedensel, ruhsal, biyolojik ve akademik açıdan çok fazla problemle karşı karşıya kalmaktadırlar (Horzum ve diğerleri, 2017). Bu problemler ise, kişinin günlük hayatında karşılaşılabileceği birçok sorunun ortaya çıkmasına neden olabilmektedir.

Oyun bağımlılığının ortaya çıkışındaki belirleyiciler araştırıldığında elde edilen sonuçlardan birisi taşınabilir cihazlar ve çevrimiçi ortamlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar oyunlarının bilgisayar haricinde telefon gibi taşınabilir teknolojik aletlerle İnternette bireysel ya da gruplar hâlinde oynanabilir duruma gelmesiyle birlikte, gençlerin oyun başında geçirdikleri sürenin miktarının artmaya başlaması söz konusu olmuştur (Akbaş ve diğerleri, 2009). Bireylerin sahip oldukları

kişisel risk etmenleri de onların oyun bağımlısı olup olmama eğilimleri üzerinde önemli bir belirleyicidir (Horzum ve diğerleri, 2017). Bu bireysel risk faktörleri, zaman kontrol yeteneğinin güçlü olmaması, anksiyete, öz saygının düşük olması, çöküntü gibi ruhsal problemler oluşturmaktadır. Bu oluşan psikolojik sorunlar kişilerin kendi davranışlarını denetleme etkisini olumsuz etkilediği için, oyun bağımlılığı tehlikesi daha da artmaktadır (Horzum ve diğerleri, 2017). Kısacası oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerden birisi bireylerin öz düzenleme becerisinin zayıf olmasıdır.

Oyun bağımlılığı üzerinde etkisi olan diğer bir etmen ise anne-baba tutumudur. Ergenlik döneminde gencin algıladığı tutum olumsuz ise bu durum gencin öz saygı ihtiyacını karşılamak için dijital oyunlara yönelmesine neden olmaktadır (Horzum ve diğerleri, 2017). Bir diğer etmen ise kişilerin sosyal hayatları ve iş yaşamlarından ne derece hoşnut olduklarıdır (Horzum ve diğerleri, 2017). İş ve sosyal hayatından memnun olmama durumu birey için risk faktörü oluşturmakta ve oyun bağımlılığı riskini artırmaktadır.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı

Video oyunları ile başlayan sokaktaki oyunlardan giderek uzaklaşma durumu, çevrimiçi oyunlarda da görülmektedir. Hızlı bir gelişme ve ilerleme gösteren bilgisayar teknolojisindeki en son gelişmelerden biri olan çevrimiçi oyunlar, İnternet üzerinden oynanan ve diğer yani rakip kullanıcılarla karşılıklı oynama imkânı sunan bilgisayar veya video oyunları olarak tanımlanabilir (Weibel ve diğerleri, 2008).

Günümüze kadar çeşitli aşamalardan geçtiği belirtilen çevrimiçi oyunlar, dijital oyunların son basamağıdır ve dijital oyunların tarihsel gelişimi incelendiğinde beş grupta sınıflandırılmaktadır. Bu gruplandırma kronolojik sıraya göre yapılmıştır. (Yeşilyurt, 2014).

1. Laboratuvar Aşaması
2. Arkade Oyun Aşaması
3. Ev Tipi Oyun Konsolu Aşaması
4. Bilgisayar Oyunları Aşaması
5. Çevrimiçi Oyunlar Aşaması

İlk çevrimiçi oyunlar metin tabanlı rol yapma oyunlarıken (RPG), günümüzde ise daha çok günlük yaşam ve bilim kurgu ayarlarını gösteren karmaşık, gerçekçi sanal âlemlerde karakterize edilmektedir (Weibel ve diğerleri, 2008). Online oyunların hızlı ilerlemesinde etkisi bulunan faktörlerden birini ise sanal karakterler oluşturmaktadır. Çevrimiçi etkileşimde bulunmak için sanal karakterler kullanmak bir patlama eğilimindedir ve bu durum dünya çapında milyonlarca aboneyi devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlara (MMOG) yönlendirmektedir (Weibel ve diğerleri, 2008). Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlar (MMOG), binlerce oyuncuyu gerçek zamanlı etkileşim ve iletişimle birbirine bağlamaktadır (Chan ve Vorderer, 2006). Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunların (MMOG), diğer bilgisayar oyunlarından ayıran en önemli farkı, çevrimiçi olarak oynanıyor olmaları ve bireylerin oyun alanlarındaki kendi oluşturdukları oyun içindeki dijital karakterler yalnızca oyundayken etkileşim içinde bulunmasıdır (Steinkuehler, 2004). Devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunlara olan ilginin hızlı artışı, bu alandaki yeniliklerin de hızlı bir şekilde ortaya çıkmasına neden olmakta ve oyunların ilgi odağı haline gelmesine zemin oluşturmaktadır.

Çevrimiçi oyun, çevrimiçi topluluklar arasında etkileşimi sağlamakta ve çevrimiçi oyunları, tek kişilik oyunlardan farklı olarak, oyunu bir sosyal faaliyet türü haline getirmektedir (Weibel, Wissmath, Habegger, Steiner ve Groner, 2008). Çevrimiçi oyunların gelişim sürecine baktığımızda Internetin gelişiminden farklı olmadığı görülmektedir. Çevrimiçi oyunların gelişimi, eskiden kullanılan hızlı bilgisayar ağının bir yansımasıdır (Prasetyawan, 2016).

Geçtiğimiz on yılda, yüksek hızlı Internet ve kişisel bilgisayarların hızlı gelişimi ve birçok kitlenin kullanıyor olması çevrimiçi oyunları oynayanların kitlesinin hızla büyümesine neden olmuştur (Wu ve Liu, 2007). Bu hızlı gelişim ve büyüme de bu konunun araştırma konularına girmesine zemin hazırlamıştır. Çevrimiçi oyun şirketlerinin hızla büyümesi ve geniş bir kitleye ulaşması araştırmacıları çevrimiçi oyun oynamaya neden olan faktörleri araştırmaya yöneltmiştir (Wu ve Liu, 2007). Akkemik'in 2009 yılında yaptığı araştırmaya göre günümüzde bilgisayar oyunlarının sayısındaki artışın önemli nedenlerinden birisi, hızla gelişen Internetin etkisiyle dünyanın her yerindeki insanların aynı anda paylaşımında bulunabildikleri Online oyunların ortaya çıkmasıdır (akt.Yeşilyurt, 2014). Çakır, Ayas ve Horzum (2011),

çalışmalarında elde ettikleri bulgulara göre oyun bağımlılığı ile kişiye ait bilgisayarın olma durumu arasında anlamlılık olduğunu saptamışlardır.

Çevrimiçi oyunlar, çevrimdışı video oyunları gibi geleneksel bağımsız oyunlardan, sosyal boyut veya diğer gerçek oyuncularla etkileşime izin veren rol yapma boyutu gibi önemli özellikler açısından farklılıklar göstermektedir (Griffiths, Kuss ve Demetrovics, 2014). Çevrimiçi oyunlar bireylere çeşitli tecrübeler kazanacakları, eğlenebilecekleri, farklı lisanda konuşabilecekleri ortamlar sunmaktadır ve bu nedenle, dünya çapında Online oyun oynayan sayısının git gide arttığı görülmektedir (Ferligül-Çakılcı, 2013). Bu artış oyunların popülerliğini fazlalaştırmaktadır. Son yıllarda, çevrimiçi oyunların popüler hâle gelmesinin sebebi ise dünyanın her yerinden diğer kullanıcılara karşı oynamaya izin vermesidir ki bu durum akış ve eğlence oranını artırmaktadır (Weibel ve diğerleri, 2008). Çevrimiçi oyunların popüleritesini açıklarken karşımıza çıkan diğer bir faktör ise, oyuncuların bilgisayar yerine diğer gerçek insanlara karşı oynadığı olgusudur ki bu, sosyal rekabetin artması üzerinde etkili olabilmektedir (Vorderer, Hartmann ve Klimmt, 2006). Bu durum aynı zamanda, çevrimiçi oyunları diğer bilgisayar oyunlarından ayrı tutan önemli bir etkidir. Steinkuhler ve Williams (2006), çok oyunculu çevrimiçi oyunların (MMO) biçimini ve işlevini sosyal etkileşim açısından inceledikleri çalışmalarında, bireylerin sosyal etkileşim içinde oldukları işyeri ve ev dışındaki ilişkiler için boş zamanlar oluşturarak çok oyunculu çevrimiçi oyunların resmi olmayan bir topluluk biçiminde üçüncü bir yer olma özelliğine sahip olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

Bireylerin sosyal etkileşim içinde oldukları üçüncü yer olarak değerlendirilen çevrimiçi sanal ortama uyumun, gerçek yaşama uyumu zorlaştırdığı belirtilmektedir. Online oyunlarda kullanıcı, oyunun içinde kontrol ettiği karaktere uyumunu nasıl zor sağlıyorsa, oyundan çıktığında da aynı zorluğu yaşamaktadır (akt. Erboy, 2010). Oyundan çıkıldığında oyunun hâlen devam etmesi, oyuncu için oyunun bittiği anlamına gelmemektedir. Oyun oynayan bireyin oyundan çıktıktan sonra da oyunun zihnini meşgul etmeye devam etmesine “metagame”, diğer bir deyişle “üst oyun” denilmektedir (akt. Erboy, 2010). Bu durum Online oyun oynayan bireyin, sanal-gerçek yaşam arasında yaşadığı çatışma ile, uyum için gösterdiği çabayı işaret etmektedir ve bu uyum için, oynadığı oyunu zihninden çıkarması gerekmektedir (Erboy, 2010). Oyunun sürekli

oyuncunun zihnini meşgul etmesi, günlük hayatta birçok alanda çatışmalar ve sorunlar yaşamasına neden olabilmektedir. Bunun yanı sıra çevrimiçi oyunlarda, gençler farklı kültürden insanlarla iletişime geçme imkânı bulduğu için çeşitli dil ve kültürlerle etkileşim hâlinde olabilmektedirler. Böylelikle çevrimiçi oyunlar, gençleri ve çocukları, problemleri çözmeye, diğer oyuncularla aralarında yaşanan iletişim sorunlarına çözüm getirebilmeye ve iş birliği yapmaya yönlendirebilmektedir (Demirhan-Sayın, 2016).

İnternet üzerinde bağımlılık yapan etkinliklere bakıldığında, çevrimiçi oyunların en fazla bağımlılık derecesine sahip olduğu görülmektedir (Taş ve diğerleri, 2014). Bu nedenle son zamanlarda, çevrimiçi oyun hakkında endişeler artmakta ve çevrimiçi oyunların oyuncuların mesleki, sosyal ve diğer faaliyetlerini ve ilişkilerini olumsuz etkilediği düşünülmektedir (Kuss, Louws ve Wires, 2012). Bireylerin yaşamındaki önemli faaliyet ve ilişkilerini olumsuz etkilemesi, bu konuya olan ilgiyi artırmaktadır. Çevrimiçi bağımlılık ile ilgili yapılan araştırmalar geçtiğimiz son 15 yılda büyük oranda artış göstermiştir (Kuss, Griffiths, Karila ve Billieux, 2014).

Wan ve Wen tarafından 2013 yılında yapılan oyun oynayanlardan çevrimiçi oyunların olmadığı bir hayatın monoton ve renksiz olacağını söyleyenlerin yanında daha güzel olacağını ifade edenlerin de bulunduğu saptanmıştır. Yine araştırmadan elde edilen sonuçlarda Online oyun oynayanların, oyun oynadıklarında rahatladıklarını, boş zamanlarını değerlendirdiklerini ve gerçek hayattan uzaklaştıklarını belirtmişlerdir (akt. Taş ve diğerleri, 2014). Gerçek bir rakibe karşı oyun oynamanın verdiği hazzın da çevrimiçi oyun oynamaya yönelttiği belirtilmektedir. Weibel ve arkadaşları (2008), çalışmalarında diğer kullanıcılara karşı çevrimiçi oyun oynamanın, bilgisayar kontrollü rakiplere karşı oynamaya kıyasla farklı deneyimlere yol açıp açmadığını araştırmışlardır. Weibel ve arkadaşlarının (2008), çalışmalarından elde ettikleri bulgular incelendiğinde, rakip türünün oyun deneyimlerini etkilediği görülmekte yani insan tarafından kontrol edilen bir rakibe karşı oynayan katılımcılar daha fazla varlık, akış ve eğlence deneyimleri rapor ettikleri gözlenmiştir.

Çevrimiçi oyun, rahatlatıcı ve eğlenceli olarak algılanmakta ve bu durum bireylerde, tekrar aynı hazzı yaşamak için oyun oynama eğilimine neden olarak bağımlılığın oluşmasına zemin oluşturmaktadır (Can-Bilgin, 2015). Bahsedilen bu durumu, öğrenme teorilerinden edimsel şartlanma kuramıyla açıklayan uzmanların

görüşü, maddenin kullanımı sırasında oluşan hazzın bu davranışın pekiştirilmesinde etkili olduğu yönündedir (Can-Bilgin, 2015). Bireyler kullanım sırasında oluşan bu hazzı tekrar yaşamak için, aynı maddeyi tekrar kullanma tutumunu sergilemekte ve böylelikle tekrar edilen bu eylem alışkanlık haline gelmeye başlamaktadır. Edinilen bu alışkanlık bir zaman sonra bağımlılık kavramının ortaya çıkması ile sonuçlanabilir. Bilgisayar bağımlılığı konusunda yapılan ve bu görüşü destekleyen araştırmalarda elde edilen sonuçlar, oyun oynama ile bağımlı olma arasında doğru orantılı bir ilişkinin olduğunu göstermektedir (Kaya, 2013). Oggins ve Sammis (2010) yaptıkları çalışmalarında, oyun bağımlılığı ile çok oyun oynama arsında pozitif yönde bir ilişkinin var olduğunu saptamıştır.

Çevrimiçi oyunlardaki sanal şiddet, genç oyuncuların duygu ve düşüncelerini etkisi altında bırakarak, gerçek yaşamda şiddet eğilimi ve saldırgan davranışlar göstermesine neden olabilmektedir. Bu düşünceyi destekleyen çalışmaların sayısı oldukça fazladır fakat bu görüşün aksine saldırgan tavırların yalnızca oyun anında ve oyun sona erdikten sonra arttığını destekleyen çalışmalarda mevcuttur (Demirhan-Sayın, 2016). Mevcut bu çalışmalar çevrimiçi oyun oynamanın genç üzerinde olumsuz etkiye sahip olduğuna da işaret etmektedir. Wan ve Chiou (2006), ergenler üzerinde yaptıkları araştırmanın sonuçlarına göre; çevrimiçi oyun bağımlısı olanların oyun oynama eğilimi gösterme nedeninin, memnuniyet duygusu sağlamaktan ziyade memnuniyetsizliğin giderilmesi yönünde olduğunu belirtmişlerdir. Bazı araştırmalar çevrimiçi oyunların iletişim becerisini zayıflattığını belirtmektedir. Köse (2013), 13 ile 14 yaş aralığındaki gençlerin, bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarıyla sosyalleşmelerini araştırdığı çalışmada; ergenlerin bazılarının yüz yüze iletişimden koptukları, evden dışarı çıkmadıkları, yaklaşık %50 sinin aile ve arkadaşlarıyla zaman geçirmesinin engellendiği ve ergenlerin bireyselleşerek sosyallik becerisi kazanamadıkları sonucunu elde etmiştir. Bu çalışmanın sonucuna bakıldığında, çevrimiçi oyunların ergenlerin sosyalleşmesini engellediği ve iletişim becerilerini olumsuz bir şekilde etkilediği söylenebilir.

Anne-Baba Tutumu

Aile en genel tanımıyla toplumun en küçük birimidir. Erkal'a (1997) göre aile, biyolojik, psikolojik ve ekonomik işleve sahip, kültürün nesilden nesile aktarılmasını, nüfusun yenilenmesini ve çocukların sosyal beceriler kazandırılmasını sağlayan bir kurumdur (akt. Tuncer, Sak ve Şahin-Sak, 2016). Çocuğun yaşamında öncelikli sosyal yaşantılarını edindiği yer olan aile, çocuğun edineceği kavramları seçmekte, sonucu değerlendirmekte ve yorumlamaktadır (Yavuzer, 2008). Aile en genel anlamıyla; anne, baba ve çocuklardan oluşan bir kurum olarak tanımlanmaktadır.

Eğitim ve sosyalleşmenin ilk başladığı kurum olan aile, çocuğun gelişiminde temel teşkil edecek niteliktedir. Ailede verilen eğitim önemlidir ancak bunun sadece öğüt verme, yanlışları düzeltme ve ikaz etme olarak algılanmaması gerekmektedir. Bunların aksine, çocuğa doğuştan getirdiği potansiyelini fark etmesi ve geliştirmesi için uygun ortam sağlanmalıdır (Çağdaş, 2015). Jacques Rousseau (1762), çocukların doğasında iyiliğin olduğunu ve doğuştan iyi olarak dünyaya geldiklerini belirterek; çocuklara özgü değerleri desteklemenin ebeveynlere ve etkileşim içinde oldukları çevreye bağlı olduğunu ifade etmektedir (akt. Spera, 2005).

Bireyler ait olduğu ailenin, sosyal, ekonomik, psikolojik durumundan etkilenmekte ve bu konuda çocukların algıladığı ebeveyn tutumlarının da çocuk üzerinde büyük etkisi bulunmaktadır. Günümüzün ebeveynleri, gün geçtikçe yetişkin yaşamında en ağır sorumluluklardan birinin ebeveynlik rolü olduğunu kabul etmektedir (Jonyniene, Kern ve Gfroerer, 2015). Bireysel farklılıklar esas alındığında, bununla doğru orantılı olarak anne ve babanın tutumları da değişiklik göstermektedir. Darling ve Steinberg (1993), ebeveynlerin çocuklarına yönelik davranışları ve tutumları olarak ifade ettikleri anne-baba tutumunun araştırılmasına dikkat çekmişlerdir (akt. Olivari, Tagliabue ve Confalonieri, 2013).

Anne-baba tutumu, psikolojik bir yapıdır ve çocuk yetiştirme de kullanılan bütün teknikleri, bunların uygulanmasını, çocuk ile ebeveynler arasındaki ilişkinin niteliğini, anne-babaların çocuklarına aktardığı değerleri ve aile içindeki duygusal ortamı yansıtmaktadır (Darling ve Steinberg, 1993). Bu da ebeveyn stilinin, çocuğun gelişiminde ve yetişkin olduğunda önemli bir etkiye sahip olduğunun göstergesidir.

Ebeveynlik stilleri, bir ebeveynin çocuğuyla nasıl iletişim kurduğunu da tanımlamaktadır (Jago ve diğerleri, 2011). Anne-baba-çocuk iletişiminin niteliği, doğrudan ya da dolaylı olarak çocuğun davranışlarına yansımaktadır. Agresif ebeveynlik sergileyen ve anne-baba-çocuk arasında samimi ilişkinin zayıf olduğu ailelerde yetişen çocuklar, karşıt davranışlar sergilemekte ve saldırgan eğilimler göstermektedir (Stormshak, Bierman, McMahon ve Lengua, 2000). Ebeveynler tarafından çocuklara duygusal destek verilmesinin, onlarla sağlıklı iletişim içinde olunmasının, özerkliğinin artırılmasının, kıyaslama yapılmamasının ve yargılayıcı olunmamasının, ergenlik dönemindeki olumlu davranışlar ile yakından ilişkili olduğu düşünülmektedir (Baumrind, 1991; Swick, 2005)

Anne-baba tutumu, psiko-sosyal gelişim üzerinde de önemli rol oynamaktadır. Çocuk ve ergenlerin psiko-sosyal gelişimi, kişinin empati yeteneği, benlik saygısı, sosyal uyumu gibi çeşitli sosyal ve duygusal özellikleri kapsamaktadır (Harter, 1993; Harter ve Whitesell, 1996). Anne-baba tutumu ve ebeveyn-çocuk ilişkisinin niteliği gibi değişkenlerin, ergenlerin psiko-sosyal gelişimleri ile ilişkili olduğu mevcut araştırmalarda görülmektedir. Aktaş-Özkafacı (2012) çalışmasında, demokratik ebeveyn tutumu ile psiko-sosyal beceri arasında pozitif ilişkinin olduğunu saptamıştır. Anne-baba tutumu, çocukların başarısını ve akademik performansını önemli ölçüde etkilemektedir (Brown ve Iyengar, 2008). Ergenlik döneminde ebeveynlik araştırması, öncelikle anne-ebeveynlik tutumlarının ergen gelişimi üzerindeki etkilerine odaklanmıştır (Smetana, 1995).

Ebeveynlerin sergiledikleri tutumların, anne-babaların kişilik özelliklerini ve yetiştikleri aile ortamlarını yansıttığı belirtilmektedir. Her anne-babanın, çocuğuna karşı olan ebeveyn stili farklılıklar gösterebilmektedir (Yavuzer, 2008). Çocuğun yaşantısının merkezinde ona en yakın olan kişiler, anne ve babası olarak ifade edilmektedir. Çocuğun psikolojik ve ruh sağlığı genellikle anne-babasının davranışlarını nasıl algıladığıyla yakından ilişkili olmaktadır (Özyürek, 2015). Anne-babaların genel olarak çocuklarına karşı olan tutumları otoriter, aşırı hoşgörülü, serbest, aşırı koruyucu, tutarsız, mükemmeliyetçi ve demokratik anne-baba tutumu olarak sınıflandırılmaktadır.

Otoriter/Baskıcı Tutum

Olumsuz anne-baba tutumlarından birisi olan baskıcı tutumda, korku kültürü hâkimdir (Çağdaş, 2015). Otoriter aileler, çocuktan kendilerinin uygun gördüğü şekilde davranmalarını isteyerek, çocuğun gelişim düzeyini ve isteklerini dikkate almayarak, onlarla daha az samimi ve aşırı kontrollü ilişkiler kurmaktadır (OBADER, 2013). Otoriter ebeveynler, çocuklarıyla çok az iletişimde bulunmaktadır. Bu tutumu benimseyen ailelerde, itaate önem verilerek katı kurallar ve ceza uygulanmaktadır (OBADER, 2013). Ceza ve yönlendirici disiplin yöntemlerinden oluşan otoriter ebeveynlik tarzı, çocuğa konulan kısıtlamalardan oluşmaktadır (Querido, Warner ve Eyberg, 2002).

Bu tarza sahip ebeveynlerin amacı, çocuğun davranışlarını kontrol altına almaktır. Otorite çocuğun kibar, dürüst ve dikkatli davranmasını sağlayabilir fakat aşırı baskı altında büyüyen çocuk, kendi duygu ve düşüncelerini ifade etmekten çekinmektedir (Çağdaş, 2015). Bazı araştırma bulguları, Otoriter anne-baba tutumu ile ilişkili olan maddi cezanın, empati yeteneğini olumsuz etkilediği saptanmıştır (Cornell ve Frick, 2007). Ceza, çocukla ebeveyn arasındaki ilişkinin çocuğun mizacı tarafından yönetilmediği bir durumdur.

Otoriter tutum, çocuğun gelişimi üzerinde olumsuz etki oluşturmaktadır. Baskıcı ebeveyn tutumu algısına sahip çocuklar, daha zayıf, itaatkâr ve bağımlı bir kişilik yapısı geliştirdikleri için; kararsız, mutsuz ve benlik saygısı düşük özgüveni eksik bireyler olarak yetişmektedirler (OBADER, 2013; akt. Sezer, Kolaç ve Erol, 2013). Bireyin otoriter bir aile ortamında yetişmesi, o kişinin davranış problemleri yaşamasına zemin hazırlamaktadır. Otoriter bir ebeveynlik stilinde, ebeveyn ve çocuk arasında daha üstün / aşağı ilişki bulunmaktadır ve çocuk yetiştirme konusundaki bu yaklaşım çocuklarda sorumluluk bilinci üretememektedir (Milevsky, Schlechter, Netter ve Keehn, 2007). Ebeveynler tarafından aşırı denetleme, çocukların olumsuz duyguları bastırması ile sonuçlanabilmekte ve bu öz düzenleme becerisini geliştirme fırsatlarını ortadan kaldırmaktadır (Grolnick, McMenamy ve Kurowski, 1999).

Serbest/İlgisiz Tutum

İlgisiz tutum, çocuk üzerinde denetimin olmadığı, ailelerin çocuklarına özgür ve eşit bir ortam oluşturma arzusuyla ortaya çıkan bir stildir (Özyürek, 2015). Serbest ebeveyn tutumunu benimseyen aileler, çocuklarının isteklerine herhangi bir kısıtlama getirmediikleri ve gereksinimlerine karşı kayıtsız kaldıkları için bu durum çocukta saldırgan davranışların görülmesi ile sonuçlanabilmektedir (Özyürek, 2015). Çocuklarını önemsemeyen anne-babaların yer aldığı bu tutumla büyüyen çocuklarda, sevgi ve ilgi eksikliği görülmektedir. Çocuk ruh sağlığı problemlerinin ve davranış bozukluklarının temelinde yatan etkenlerden birisi olarak sevgi ve ilgi eksikliği karşımıza çıkmaktadır. Bu tutuma sahip ailelerin çocuklarında, özgüven eksikliği, saldırganlık, mutsuzluk ve iletişim sorunları görülmektedir (OBADER, 2013). Kuzgun (1972)'a göre, serbest yani ilgisiz anne-baba, psikolojik olarak çocuğu reddetmekte ve çocuğu her bakımdan imal etmektedir. Çocuğunun varlığından rahatsız olmakta ve onun gereksinimleriyle ilgilenmemektedirler. Bu tutumdaki ebeveynler, çocuklarına en az sevgi gösteren anne-babalar olarak ifade edilmektedir (Zabun, 2011).

Aşırı Hoşgörülü/İzin verici Tutum

Aşırı izin verici bir tutum sergileyen anne-babalar, çocuğun hatalı bir davranışını dahi büyük bir hoşgörü ile karşılayan, hiçbir davranışına kısıtlama getirmeyen, çocuğa sınırsız hak ve özgürlükler tanıyan aileler olarak tanımlanmaktadır (Özyürek, 2015). İzin verici tutumu sergileyen ebeveynler, genellikle çocukların davranışlarını çok az kontrol etmekte, çok az sınır koymakta ve cezayı nadiren kullanmaktadırlar (Antonopoulou, 2012). Çocuklarına koşulsuz hoşgörünün hâkim olduğu bir aile ortamı sunmaktadırlar. Anne-babaların çocuklarına karşı sergiledikleri aşırı hoşgörü; özgüveni, yaratıcılığı ve yüksek sosyal beceriyi olumlu yönde desteklemesine karşın, bunun beraberinde bazı olumsuzlukları da getirebilmektedir (OBADER, 2013). Ebeveynlerin olumlu tutum olarak algılayabildikleri bu stilin, çocuk gelişimi üzerinde olumsuz etkileri bulunmaktadır. Çocukların sağlıklı gelişimleri için anne-babasının sevgisini tam anlamıyla hissetmesi önemlidir, fakat bazı kurallardan haberdar olması da gerekmektedir (Çağdaş, 2015). Koşulsuz sevgi ve hoşgörü, çocukların doğru ve yanlışın ayrımını öğrenmesini zorlaştırabilmektedir. Aşırı hoşgörü ortamında yetişen çocuklar, doğruyu ve yanlış ayıtmakta zorlanan, bağımlı bireyler olarak yetişmenin yanında öz

düzenleme ve sosyal gelişim açısından da daha fazla sorun yaşayan bireyler olarak yetişmektedir (OBADER, 2013). İzin verilen ebeveynlik, çocuklar için potansiyel olarak zararlıdır, çünkü onlara kişisel başarı duygusu verememektedir (Milevsky ve diğerleri, 2007).

Tutarsız Tutum

Anne-babaların çocuk yetiştirme konusunda tutarlı davranmaları çok zor bir durumdur ve bu nedenle bu tutumu sergileyen aileler, aşırı hoşgörölü ve baskıcı tutum arasında gel-git yaşamaktadırlar (OBADER, 2013). Çocuğun, toplum içinde onaylanan ya da onaylanmayan davranış kalıplarını öğrenmesi gereklidir, ama bu tutum içerisinde yetişen çocuklar ne zaman nasıl davranması gerektiğinin ayrımını yapamamaktadır. Çocuğa uygulanan disiplin konusunda anne-babanın tutarlı davranışlar sergilemesi, çocuğun neyi, ne zaman, nerede, nasıl yapacağını öğrenmesini sağlamaktadır (Çağdaş, 2015).

Aşırı Koruyucu Tutum

Aşırı koruyucu tutum ise ebeveynlerin çocuklarını kontrol etme ve onlara olan sevgilerini göstermede aşırıya kaçan, çocuğa olması gerekenden daha fazla özen gösteren ve onların her istediğini yapma eğiliminde olan anne-baba tutumudur (Kaya, 1997). Aşırı koruyucu anne-baba tutumunu benimseyen ebeveynler, çocuklarını olması gerekenden fazla korumakta ve kontrol etmektedirler (OBADER, 2013). Anne-babalığın en önemli görevi, çocuğunu dış tehditlerden korumak kollamak olsa da, bu durum çocuğun gelişimini olumsuz etkileyecek boyutta olmamalıdır. Çocuğun gereğinden fazla kontrol edilmesi anlamına gelen aşırı koruyuculuk, çocuğun kendi kendini kontrol edebilmesini ve sosyal gelişimini de engellemektedir (Çağdaş, 2015). Bahsedilen tutumun, çocuk üzerinde olumsuz etkileri mevcuttur. Bu tutuma sahip ailelerin çocuklarında; aşırı bağımlı olma, kendine karşı güvensizlik ve duygusal kırıklıklara rastlanılmaktadır (Özyürek, 2015).

Mükemmeliyetçi/Yetkinci Tutum

Olumsuz anne-baba tutumlarından birisi de yetkinci yani mükemmeliyetçi tutumdur. Mükemmeliyetçi tutuma sahip anne-babaların, çocuklarından beklentileri oldukça yüksektir ve onların hata yapmalarını kabullenememektedir (OBADER, 2013).

Bu tutumla büyüyen çocuklarda, yetersizlik hissi oluşmakta ve bu durum kişilik gelişiminde olumsuz etki oluşturmaktadır. Anne-babaların aşırı beklentisi altında ezilen çocuklar, ailelerinin beklentilerini bir türlü karşılayamadıklarını düşünerek hayal kırıklığı, değersizlik, çaresizlik ve başarısızlık hissi yaşamaktadır. Bu tip ebeveynlerin, çocuktan beklentileri genellikle çocuğun yaşına, gelişimine uygun ve gerçekçi değildir (Çağdaş, 2015).

Demokratik Tutum

Ebeveyn tutumları içerisinde en ideal ve en sağlıklı olan tutum demokratik anne-baba tutumudur. Alanyazında yetkili ebeveynlik olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Demokratik tutuma sahip ailelerin, hem çocuklarının gereksinimlerine karşı duyarlı oldukları hem de denetlemeyi ihmal etmedikleri görülmektedir. Demokratik tutum; çocuğa karşı güven verici, destekleyici ve hoşgörülü bir yaklaşım gerektirmektedir (Çağdaş, 2015). Bu tutuma sahip aileler, çocuklarının her fırsatta duygu ve düşüncelerini ifade etmelerini desteklemekte, onlara koşulsuz saygı, sevgi göstererek, onlara karşı samimi davranışlar sergilemektedirler (OBADER, 2013).

Demokratik tutum, çocukların sağlıklı ve uyumlu kişiliğin gelişmesinde en ideal olan ebeveyn tutumudur. Demokratik aile tutumu, akıl yürütme, iki yönlü açık iletişim, duygusal destek ve sağlıklı sınır belirleme gibi üst düzey nitelikleri kapsamaktadır (Querido ve diğerleri, 2002). Bu tutuma sahip aileler, çocuklarını denetlerken aynı zamanda ihtiyaçlarının karşılanmasına olanak tanımakta, beraberinde onlara koşulsuz sevgi, saygı ve hoşgörü göstermektedir. Bu tutumu uygulayan ebeveynler, çocuğa karşı tutarlı, kararlı ve çocuğa güven verici davranışlar sergilemektedirler. Ebeveynler, bireye özgü gelişim kapasitesinin olduğunun bilincindedir ve çocuklarının kendini gerçekleştirmesine ve yeteneklerini ortaya çıkararak özgür bir şekilde gelişmesine olanak tanımaktadır (akt. Sezer, Kolaç ve Erol, 2013).

Demokratik ebeveyn stili, çocuğun gelişimini ve yaşantısını olumlu olarak etkilemektedir. Bu tutumla yetişen çocuklar; kendine güvenen, bağımsız, iş birliği içerisinde olan, uyumlu, sosyal ve duygusal anlamda yeterli, yaratıcı, sorumluluklarının bilincinde olan ve insanlara güvенеabilen bir birey olarak yetişmektedir (OBADER, 2013). Psikolojik uyum için en ideal ebeveynlik tarzı olarak da demokratik tutum önerilmektedir (Gfroerer, Kern ve Curlette, 2004). Demokratik tutumun çocuğa

sağladığı ortam, onun kendini ifade etmesine ve başarılı öz düzenleme becerisi geliştirmesine katkı sağlamaktadır.

Alanyazında ebeveyn tutumlarının, çocuk üzerindeki etkisini gösteren çok fazla çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmalara göre; demokratik tutumla yetişen çocuklar, kendini ifade etme becerisine sahip, kendi kararlarını verebilen, bilişsel ve sosyal açıdan yeterli, akademik anlamda yüksek başarı gösteren ve etkileşime açık bireyler olarak bulunmuştur (akt. Sezer, Kolaç ve Erol, 2013). Bütün bu olumlu özellikler, bireyin benlik saygısının gelişimi içinde önemli bir yere sahiptir. Hem ergenler hem de ebeveynleri tarafından derecelendirilen demokratik tutum, ergenlerin özerklik gelişimleri ile negatif ilişkili olarak saptanmıştır (McBride-Chang ve Chang, 1998). Yetkili anneliğin; düşük çöküntü, yüksek benlik saygısı, yaşam doyumu ile arasında anlamlı bir ilişkili olduğu ifade edilmektedir (Milevsky ve diğerleri, 2007). Bu konu ile ilgili yapılan araştırmalardan elde edilen sonuçlar da demokratik tutumun olumlu etkiye sahip olduğunun göstergesidir. Korelasyonel analizler sonucunda, demokratik ebeveynliğin, akademik alandaki başarı ve çalışma becerileri üzerindeki etkisinin olumlu olduğu saptanmıştır (Abar, Carter ve Winsler, 2009). Bireysel psikoloji alanyazındaki araştırmalar; demokratik ebeveynlik tarzının, çocuktaki yüksek empati, yaşam doyumu, sosyal yanlılık davranışı, düşük depresyon ile ilişkili olduğunu göstermektedir (Jonyniene ve Kern, 2012).

Öz Düzenleme

Self-regulation kavramı, Türkçe'ye özdenetim ya da öz düzenleme olarak kazandırılmıştır ve alanyazında öz düzenleme becerisini açıklayan birçok tanım bulunmaktadır. Bireyin, toplumsal davranış standartlarına uyum sağlayarak kişisel hedeflerine ulaşmak için duygularını veya davranışlarını değiştirme, izleme, değerlendirme ve engelleme yeteneği öz düzenleme becerisi olarak tanımlanmaktadır (Moilanen, Shaw ve Fitzpatrick, 2010). Özdenetim, bireyin kendisi ve dış dünya arasındaki uyumunun daha ideal olması için kedisini uyarılama becerisi olarak da ifade edilmektedir (Duyan ve diğerleri, 2012). Özdenetim, kişinin kendi duygu ve davranış kontrolünü yapabilmesi ve bir hedefe ulaşmak için kendi davranışlarını ve duygularını denetleyebilmesi de özdenetim olarak tanımlanmaktadır. Öz düzenleme becerisi; duygu, davranış kontrolü ve düzenlenmesi, uygun olmayan davranışların sergilenmemesi,

topluma uyum, dürtü kontrolü gibi kavramları içermektedir (Acar-Şengül ve Yükselen, 2015; akt. Duyan ve diğerleri, 2012; Ertürk-Kara ve Gönen, 2015; akt. Gestsdottir ve Lerner, 2008). Öz düzenleme, bireyin toplumsal davranış standartlarına uygun olarak, kişisel hedeflerine ulaşmak için duygularını ya da davranışlarını, aktif veya pasif olarak izleme, değerlendirme, değiştirme ve engelleme yeteneğidir (Moilanen ve diğerleri, 2010). Diğer bir ifadeyle özdenetim, bireyin dünya ile kendi benliği arasında uyum sağlayabilmesi için kendini düzenleme, kontrol edebilme ve değiştirebilme sığınağı olması açısından, bireyin kişilik gelişimde olumlu etkiye sahip en faydalı süreçler arasında yer almaktadır (Duyan ve diğerleri, 2012).

Öz düzenleme becerisinin, insanı insan olmanın ötesine taşıyan nitelikler arasında olduğu belirtilmektedir. Zimmerman, “İnsanlar olarak en önemli kalitemiz, kendi kendimizi kontrol edebilme ve düzenleyebilme kabiliyetimizdir” şeklinde ifade etmektedir (Zimmerman, 2005). Kendini kontrol; düşünmeyi, duyguları, motivasyonu, davranışı ve çevreyi içerebilir (Mahmoodi, Kalantari ve Ghaslan, 2014). Öz düzenlemenin tanımları incelendiğinde, davranış ve duygu yönetiminin sağlanmasında önemli bir etkiye sahip olduğu görülmektedir.

Özdenetim, alanyazında duygusal ve davranışsal denetim olarak ikiye ayrılmaktadır. Duygusal denetim; bireyin bir amaca erişebilmesi için, dıştan gelen bir etkiye gösterilen duygusal tepkiyi azaltma, devam ettirme ve önleme yeteneği olarak açıklanmaktadır (Eisenberg ve diğerleri, 1997). Davranışsal denetim; bireyin, davranışlarının sonuçları önceden hesaplayarak ve bu sonuçlardan hangisine erişmek istediğine karar vererek, bunu eyleme dönüştürürken daha etkili sonuçlar elde etmesi için doyumunu ertelemesi ve memnun olma durumunu daha sonraki bir zamana bırakabilme becerisi olarak ifade edilmektedir (Tercanlı-Metin, 2013).

Özdenetim becerisinin, doyumun ertelenmesi, hisler, uyum, empati, bilişsel performans, ahlak gelişim seviyesi, sosyal beceriler, yapıcı akran ilişkileri ve akademik performans ile ilişkili olduğu görülmektedir (Eisenberg, Smith, Sadovsky ve Spinrad, 2004). Kendini kontrolün ruh sağlığı, kişiler arası ilişkiler ve akademik performans üzerinde de önemli etkiye sahip olduğu ifade edilmektedir. Özdenetim becerisini Masten ve Coatsworth (1998), ruh sağlığı problemlerine karşı bireyi koruyan bir kalkan olarak değerlendirmektedir. Özdenetim başarısızlığı, yaşamın ilk yıllarından itibaren

sosyal beceri, davranış bozuklukları, düşük akademik başarısızlık ve çeşitli bağımlılıklar gibi olumsuz sonuçlar ortaya çıkarabilmektedir (Mischel, Desmet ve Kross, 2006).

Öz düzenleme becerisi, toplumsal değerlerden ve kişisel farklılıklardan etkilenir. Neredeyse tüm çocuklar, yaşamlarının ilk beş yılı boyunca kendi kendini kontrol etme becerisinde büyük ölçüde gelişme gösterse de öz düzenleme büyük bireysel farklılıklar göstermektedir (Eisenberg, 2005). Bireysel farklılıklar; davranış ve duygu kontrolü, yanlış olan davranışlarına ket vurma, tatminlerini erteleme gibi anlam yüklerinden oluşmaktadır (akt. Altun-Nalbant, 2016). Kendini kontrol etme becerisiyle ilgili araştırmalar, özdenetimin yüksek ya da düşük olmasının bireysel farklılıklar oluşturduğuna dikkat çekmektedir. Özdenetimi yüksek bireyler ile düşük olan bireylerin, yaşamı değişik biçimlendirmeleri özdenetimde bireysel farkların olduğunu göstermektedir (Duyan ve diğerleri, 2012). Shifter ve Spinrad (2002) tarafından yapılan araştırma sonucunda, kızların öz düzenleme becerilerinin erkeklerin öz düzenleme becerilerinden daha gelişmiş olduğu tespit edilmiştir (akt. Aksoy ve Yaralı, 2017). Özdenetim seviyesi, bireyin davranışlarını değerlendirme biçimine de etki etmektedir. Düşük öz kontrol becerisine sahip olan bireyler, birçok davranışı zor, yorucu, çaba gerektiren, sıkıntı verici ve özen isteyen davranışlar olarak düşünmektedirler (Duyan ve diğerleri, 2012). Bunun aksine kendini kontrol etme becerisi yüksek seviyede olan insanlar, birçok davranışı ödüllendirici ve amaca götüren bir araç olarak değerlendirmektedirler (Duyan ve diğerleri, 2012). Böylelikle özdenetim becerisi, problem çözme yeteneğinin gelişmesine de katkı sağlamaktadır. Özdenetimli kişi kendini yönlendirme ve öz tenkit edebilme olgunluğuna ulaşmış ve kendini tenkit ederken toplumun norm ve değerlerini kriter olarak belirleyerek, kendine has olanları geliştirmekte ve bu şekilde davranışlarını yönlendirmektedir (akt. Oğur, 2012). Öz düzenleme becerisi yüksek olan öğrencilerin, öğrenme görevlerini daha iyi tamamladıkları, okulda motivasyonlarının yüksek olduğu ve akademik alanda da başarılı oldukları ifade edilmektedir (Jakešová ve Kalenda, 2015). Kendini düzenleme yeteneğinin yüksek düzeyde olması, bireyin yaşantısında olumlu bir etki oluşturmaktadır. Yüksek düzeyde öz düzenleme becerisi, aynı zamanda, sosyal davranış ve akademik başarı dâhil, olumlu davranışlarla da ilişkilendirilmiştir (Moilanen, 2007).

Öz düzenleme becerisinin, bireysel farklılıklar oluşturmaya ilişkin birçok çalışmaya da rastlamak mümkündür. 2009 yılında Friese ve Hofmann'ın, öz düzenlemenin kişisel farklılıklar oluşturmaya yönelik yaptıkları çalışmanın bulguları incelendiğinde, dürtü ile ilgili öncüller, öz-kontrolü düşük seviyede olan kişilerde davranışa dönüşürken, öz-kontrolü yüksek seviyedeki kişilerde davranışa dönüşmemektedir (akt. Duyan ve diğerleri, 2012). Bu bulgulardan ortaya çıkan sonuç incelendiğinde, özdenetim davranışında, öz kontrolün niteliği ve dürtüler arasındaki devimsel etkileşimin varlığı görülmektedir (Duyan ve diğerleri, 2012).

Öz düzenleme becerisinin, ergen davranışları üzerindeki etkisini araştıran çalışmalara da alanyazında sıklıkla rastlamak mümkündür. 10-14 yaş arası ergenlerle yaptığı bir çalışmada Finkenauer, Engels ve Baumeister (2005), öz düzenleme becerisinin düşük düzeyde olmasının çöküntü, anksiyete ve özsaygı düşüklüğü gibi duygusal sorunlar; suça yönelim, şiddet gibi davranışsal sorunlar bakımından tehlike arz ettiğini belirtmişlerdir. Finkenauer ve arkadaşları aynı çalışmalarında, öz düzenleme becerisinin yüksek düzeyde olması ile duygusal problemler arasında anlamlılık olmadığını belirtmişlerdir. Ergenlik ve çocukluk dönemindeki sınırların sağlanması, izlenmesi gibi davranış kontrollerinin, öz düzenleme ile ilişkili olduğu belirtilmiştir (Moilanen, Rasmussen ve Padilla-Walker, 2015).

Öz Düzenleme Üzerine Görüşler

Alanyazında öz düzenleme üzerine birçok yaklaşım karşımıza çıkmaktadır. Bu görüşler öz düzenlemenin davranış, dikkat ve duygu denetimi kapsamalarını bütün olarak ve birbirinden ayrı olarak incelemeleri açısından farklılık göstermektedir (akt. Tercanlı-Metin, 2013). Bandura (1986), öz düzenlemeyi, sosyal biliş teorisi yönünden ele almakta ve kişilerin duygularını, davranışlarını ve eylemlerini denetim altına alabildikleri bir iç mekanizma olarak belirtmiştir (akt. Karabacak, 2014).

Orange ise öz düzenleme becerisini geniş bir tanımla açıklamıştır. Orange (1999)'a göre ise, kişinin bir amaç doğrultusundaki davranışlarını devam ettirmek gayesiyle, elverişli yol ve tutumun gelişmesini sağlaması, gerektiğinde destek alarak kendini kontrol edebilmesi öz düzenlemedir (akt. Can-Aran, 2015). Vohs ve Baumeister (2004) özdenetimi, insanın hislerini, eylemlerini, düşüncelerini, isteklerini, dürtülerini ve dikkate ilişkin zihinsel süreçlerini kontrol altına alması için kendine uyguladığı

bilinçli olarak ya da bilinç dışı denetim olarak tanımlamakta; Karoly (1993) öz düzenlemeyi, kişinin hedefe ilişkin davranışlarına, değişen şartlar ve zamana göre yön vermesine imkân tanıyan içsel bir süreç olarak tanımlamaktadır (akt. Tercanlı-Metin, 2013).

Kopp, öz düzenleme kavramını tanımlarken, çeşitli araştırmaların açıklamalarını ve bu konu hakkındaki görüşlerini derleyip bir tanım ortaya koymuştur. Kopp (1982), kendini denetlemenin, farklı koşullara göre eylemlerini başlatması veya durdurması; eğitim ve sosyal alanlarda bedensel ve sözel davranışlarının miktarını, süresini ve yoğunluğunu ayarlaması; hedefine ya da arzusuna ilişkin davranışlarını ertelemesi ve harici bir gözetim olmadan toplumun kabul ettiği eylemleri meydana getirebilmesi olarak ifade etmektedir (akt. Tercanlı-Metin, 2013). Öz düzenlemeyi süreç bakımından değerlendiren Zimmerman (2001), öz düzenlemeyi, spontane meydana gelen duygu, düşünce ve bireysel hedeflere ulaşmak amacıyla, eşit zaman aralıklarıyla, ardışık olarak yeniden düzenlenen, planlanan eylemler olarak tanımlamıştır.

Pintrich (1995) ise öz düzenlemeyi, bir amaç doğrultusunda kişinin motive olmasını, öğrenmeye bağlı bilinçli hale gelmesini ve denetlemesini kapsayan bir süreç olarak değerlendirmektedir (akt. Can-Aran, 2015). Bu görüşlerden farklı olarak, Pintrich öz düzenlemeyi, termostata benzeterek açıklamıştır. Pintrich (1995), termostatın odanın sıcaklığının belirli bir seviyede tutmak için gerektiğinde çalışması ya da durması ile, kendini düzenleme arasındaki benzerliğe dikkat çekerek, kişinin öz düzenleme becerisinin çevresini değiştirdiğini, aynı zamanda da çevrenin de kişinin öz düzenleme becerisini geliştirdiğini ileri sürmüştür (akt. Can-Aran, 2015). İnsan, bulunduğu ortama uyum sağlama eğilimindedir ve bireyin yaşadığı çevreye uyum sağlama çabası ise öz düzenleme becerisinin gelişmesine katkı sağlamaktadır.

Sigmund Freud, öz düzenleme becerisi kavramının temelinde, gerçeklik ilkesi ve haz ilkesinin bulunduğunu ve kişinin belirli hedeflere ulaşmak amacıyla, daha büyük alternatif hedeflere ulaşmada hazzı başka bir zamana atmasıyla alakalı olduğunu ifade etmektedir (Gözübüyük, 2015). Bireyin hazzını ve o an hoşuna gidecek bir şeyi erteleyebilme gücü, öz düzenlemenin yüksek olduğunu göstermektedir. Anlık doyuma meyilli olma, id yani kişiliğin ilkel yanından kaynaklanan eylemlerin ön planda olması, öz düzenleme becerisi düşük olan bireylerde görülen özelliklerdendir ve bunlar

psikanalizmle eş değeri göstermektedir (Türkeş, 2004). Psikoanalizde id, ego ve süperego kişiliğinin yapı taşı olarak kabul edilmektedir. İd kişiliğimizin ilkel yanıdır ve dürtülerle hareket eder. Kişiliğinin ilkel yanı ile karar vermek ya da hareket etmek, hazı erteleme davranışının olmadığı ve bu durumda öz düzenleme becerisinin düşük düzeyde olduğunun işaretidir.

Geleceği değerlendirebilme gücü de öz düzenlemenin gelişmesi açısından önemli belirleyicilerdendir. Öz kontrolü yüksek seviyede olan kişiler, soyut kavramla ilgili vakalara ve problemlere ilişkin değerlendirmeleri yapabilme ve bu değerlendirmelere uygun eylemler sergileyebilme yeteneğine sahiptirler (Türkeş, 2004). Leovinger teorisinde, öz düzenlemenin gelişmesinde aktif olabilecek aşamaların belirlenebileceğini ifade etmektedir ve bu kuram evre teorisi olduğu için aynı yaşa sahip bireylerin aynı ego seviyesine sahip olmadığı görüşünü savunur (Türkeş, 2004). Leovinger, öz düzenlemenin gelişmesinde aktif olabilecek aşamaları aşağıdaki şekilde ifade etmiştir:

Dürtüsellik aşaması: Kişinin kendi çıkarlarına eğilim göstermesi dürtüsellik olarak adlandırılır. Bu evrede kişi, eylemlerini, karşılığında alacağı ceza ve ödül bazında değerlendirip, eylemlerini bu düşünceyle devam ettirdiği için bundan herhangi bir suçluluk hissetmemektedir.

Fırsatçılık aşaması: Birey, kendini ön planda tutmasına ve hatalı olsa dahi diğerlerinin hatası olduğunu ifade ederek saldırganlık göstermesine rağmen, kişide öz düzenleme belirmeye başlamaktadır.

Konformistlik aşaması: Bu evre, sosyal kabul görmenin gelişimsel olarak gerekli ve önemli görüldüğü bir evre olan, ergenlik dönemine denk gelmesinden dolayı bu aşamada, kişiler arası ilişkinin somut olaylardan çok, hissedilenlere göre değerlendirildiği ve algılandığı uymacı kimlik kendini göstermektedir.

Kendinin farkında olma aşaması: Bireyin kişisel farklarının ve bireyselliğinin geçerli olduğu bu evrede, öz eleştiri ve içe bakış mevcuttur.

Vicdan aşaması: Sorumluluk bilinci ve öz eleştirinin arttığı bu basamakta, içselleştirilmiş ahlaki normlar karşımıza çıkmakta ve bu evre, ergenlik döneminin sonunu kapsamaktadır.

Altıncı basamak: Leovinger, altıncı basamak olan son basamağa herkesin ulaşamayacağını belirtir. Ergenlik dönemindeki gençlerin bulunduğu evre aralığı, vicdan ve konformistlik evresidir, ergenlere rastlamadığımız basamaklar ise özerklik ile bütünlük aşamalarıdır ve öz düzenlemenin gelişimi bu iki aşamayla uyumludur (Türkeş, 2004).

Başka bir görüş ise kendini denetlemenin; his, eylem ve dikkat durumlarının bir bütünü olduğu belirtmekte ve bireyin, yaşam içerisinde karşılaştığı zorluklarda birçok durumun etkileşimiyle öz kontrolün gerçekleştiğini ifade etmektedir (Tercanlı-Metin, 2013). Kendini kontrolün yetersiz olma durumunu açıklayan yaklaşımlardan biri olan öz düzenleme gücü modeline göre, öz kontrol sürecinin güç gerektirdiğini ve kişinin öz varlığının bir eylemi başlatma ya da durdurma gibi bazı uygulayıcı görevleri yerine getirmesi amacıyla gerekli olan kendini denetleme gücü kısıtlıdır (Tercanlı-Metin, 2013).

Öz Düzenleme ve Anne-Baba Tutumu Arasındaki İlişki

Çocuğun sosyalleştiği ilk kurum olan aile, içinde yaşayan tüm kişilerin özellikle de çocukların eylemleri üzerinde önemli bir etkiye sahip olması açısından anne-babaların çocuklarına karşı sergiledikleri tutarlı disiplin, yetişkinlik çağına geldiğinde çocuğun topluma uygun, denetimli ve kısıtlanabilmiş eylem ve tutumlarının da gelişmesine katkı sağlayacaktır (Türkeş, 2004). Kendini kontrol etme becerisinin gelişiminde, aile içindeki denetim düzeneğinin çok önemli bir yeri vardır ve eğer anne-baba kontrolü tutarsız ve yeterli olmazsa bu durum, çocukta öz düzenlemenin düşük seviyede kalmasına neden olabilir (Türkeş, 2004). Ebeveyn-çocuk arasındaki ilişki ve ebeveynlik tarzı gibi ailenin duygusal iklimi, çocukların yüksek veya düşük öz düzenleme becerisini açıkça etkiler (Moilanen, Padilla-Walker ve Blaacker, 2018). Kendini kontrol etme becerisinin, 0-6 yaş dönemini kapsayan çocukluk döneminde gelişim göstermekte olduğu belirtilir. Bu becerinin gelişimi üzerinde, çocuğun yetiştiği aile ortamındaki bireylerin ve özellikle ebeveynlerin tutumları önemli bir yere sahiptir.

Ebeveynlerin çocuk yetiştirme stilleri ve çocukların sosyal çevredeki ilişkilerini devam ettirmesine imkân sağlanması, çocuğun yüksek özdenetim geliştirmesi üzerinde önemli etkiye sahiptir (Erkan, 2002). Bu nedenle ebeveynlerin çocuklarıyla aralarındaki iletişimin sağlıklı olması ve sergiledikleri tutumun çocuğun gelişimi açısından doğru

olanının tercih edilmesi önemlidir. Ancak bütün aileler olumlu ebeveynlik stilini uygulamakta başarılı olamayabilirler. Anne-babaların çocuk yetiştirme tarzları, yaşanılan kültürel çevrenin tesiri, ebeveynler arasındaki ilişki, sosyo-ekonomik durum, anne-babanın algıladığı aile tutumu, ebeveynlerin eğitim seviyeleri, sahip olunan çocuk sayısı, çocuğun cinsiyeti ve yaşı gibi birçok etkene bağlı olarak değişebilmektedir (Çağdaş ve Seçer, 2005). Yetiştirme tarzlarına etki eden bu faktörler, anne-baba ve çocuk ilişkisi üzerinde ve dolayısıyla ebeveyn tutumu üzerinde güçlü etkiler oluşturabilmektedir. Freud'un genel teorisini destekleyen Hirschi ve Gottfredson (1990)'un yaklaşımsal açıklamalarındaki, kendini kontrol etme gelişiminin aile içinde model alınan kişilerin davranışlarının öğrenilmesiyle gerçekleştiğini ifade etmekte, ebeveynlerin tutarlı ve kontrollü bir disiplin yoluyla kendini kontrol etme becerisini yerleştirdiğini öne sürmektedirler (akt. Türkeş, 2004).

Anne-baba tutumları, çocuklar üzerinde hem olumsuz hem de olumlu öz düzenleme mekanizmalarının belirleyicileridir (Patock-Peckham, Cheong, Balhorn ve Nagoshi, 2001). Öz düzenleme ile ebeveyn stilleri arasında güçlü ilişkilerin bulunduğu birçok araştırma mevcuttur. Üredi ve Erden (2009), ebeveyn tutumlarının öz düzenleme becerisi üzerinde etkisinin olduğunu saptamışlardır. Şimdiye kadar incelenen ebeveynlik ve öz düzenleme ile ilgili yapılan çalışmaların birçoğunda anne-baba tutumlarının, çocuk ve ebeveynlerin birbirlerine yönelik davranışlarını karşılıklı olarak etkilemekte ve çocukların kendi kendini düzenleme becerisi üzerinde olumlu etkilere sahip olduğunu göstermektedir (Bell, 1968).

Gottfredson ve Hirschi (1990) teorisinde etkisiz anne-babalığı, öz düzenleme becerisinin düşük olmasının temel nedeni olarak göstererek; ebeveynler, çocuklarının davranışlarıyla ilgilenmediğinde, davranışları denetlemediğinde ve disiplin eksikliğinde çocukta başarısız öz düzenlemenin geliştiğini açıklamaktadır (akt. Gözübüyük, 2015). Öz düzenlemenin gelişmesinde ve yerleşmesinde, çocuk-ebeveyn arasındaki ilişkinin yakınlığına değinilmesinin yanı sıra (Gottfredson ve Hirschi, 1990) birden fazla çalışmada anne-baba ve çocuk arasındaki yakın ilişki ile özdenetim arasında negatif yönlü bir ilişkiden bahsedilmektedir (akt. Gözübüyük, 2015). Bu sonuçlara bakıldığında ebeveynlerin çocuklarına karşı yakın ilgi göstermesi, çocuklarının özdenetim düzeyinin artmasını sağlamaktadır. Yani anne-baba ve çocuk arasındaki daha az ilgi, daha az

sıcaklık ve uzak ilişki çocuklarının özdenetim seviyesinin düşmesi ile sonuçlanabilmektedir.

Çocuklarının davranışları üzerinde aşırı denetimli olan ebeveynlerin çocuklarının başarısız öz düzenlemeye sahip oldukları buna karşın; çocuğun özerkliğine imkân sağlayan ebeveynlerin çocuklarının ise başarılı öz düzenlemeye sahip olduğu gözlenmektedir (Hill ve Holmbeck, 1986). Ayrıca demokratik tutum ile öz düzenleme arasındaki ilişki üzerinde çalışan araştırmalar incelendiğinde (Chirkov ve Ryan, 2001; Guay, Ratelle ve Chanal, 2008) demokratik ebeveyn tutumunun, çocuğun özdenetim gelişimi üzerinde olumlu etkisinin olduğu görülmüştür (Gözübüyük, 2015).



BÖLÜM III

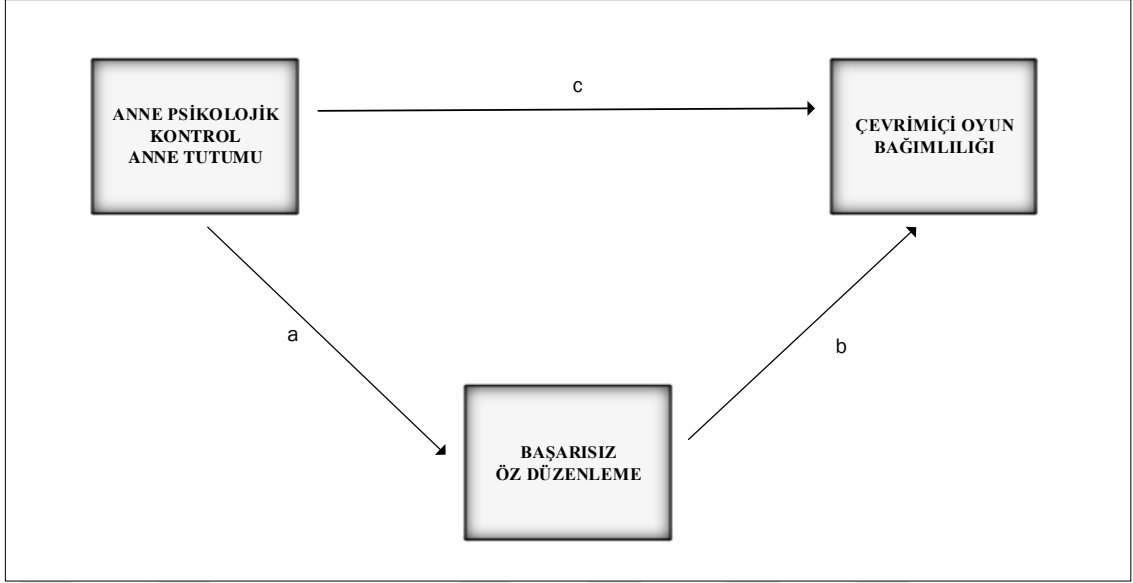
YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modelinin, evren-örneklemin tanımlanması yapılmıştır. Araştırmada veri toplamak için kullanılan ölçme araçlarına ilişkin bilgiler verilmiştir. Verilerin toplanması ve çözümlenmesinde izlenen yöntemler ve teknikler özetlenmiştir.

Araştırma Modeli

Bu araştırmada, anne tutumunun çevrimiçi oyun bağımlılığına etkisinde öz düzenleme becerisinin aracılık rolünü saptamak amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırma, betimsel tarama yöntemlerinden, ilişkisel tarama yöntemine göre desenlenmiştir. İlişkisel tarama modeli, birçok değişken arasındaki ilişki düzeyini manipüle edilemeden, betimleme yapmakla sınırlı kalarak ortaya koymaktır (Başol, 2008). Araştırmanın bağımsız değişkeni olan anne tutumunun aracı değişkenini, öz düzenleme oluşturmaktadır. Anne tutumunun bağımlı değişkeni ise çevrimiçi oyun bağımlılığıdır. Araştırmanın değişkenleri arasındaki aracılık etkisi, yapısal eşitlik modeli kullanılarak analiz edilmiştir.

Temel amacı çoklu bağımsız değişken ile çoklu bağımlı örtük değişken arasındaki ilişkiyi ortaya koymak olan yapısal eşitlik modeli (YEM), regresyon ve faktör analizlerinin birleşiminden oluşan bir istatistiksel tekniktir (Gürbüz ve Şahin, 2014). Şekil 5'te araştırmada YEM ile test edilen model gösterilmiştir.



Şekil 5. Araştırma Modeli

Evren ve Örneklem

Araştırma evrenini, Yozgat ili Akdağmadeni ilçesinde bulunan ortaokullar oluşturmaktadır. Mevcut çalışmanın örnekleme, amaçlı örnekleme yöntemi ile tayin edilmiştir. Amaçlı örnekleme, araştırmanın amacı doğrultusunda seçilen ve olası olmayan bir örnekleme yöntemidir (Büyüköztürk, Kılıç-Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2014). Mevcut çalışmadaki örnekleme, 2018-2019 Eğitim-Öğretim yılında Yozgat ili Akdağmadeni ilçesinde çeşitli ortaokullarda öğrenim gören, 10-14 yaş arası 224 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Katılımcılara, Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği (LAABÖ), Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Ölçeği (ÇOBÖ) ve Öz Düzenleme Ölçeği (ÖDÖ) uygulanmıştır. Araştırmaya katılan bireylerin çeşitli değişkenlere göre dağılımları Tablo 1 ve Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 1. Katılımcıların Çeşitli Değişkenlere Göre Dağılımı

Değişken		Frekans	%
Cinsiyet	Kız	65	29
	Erkek	159	71
	Toplam	224	100
Sınıf	5	5	2.2
	6	53	23.7
	7	149	66.5
	8	17	7.6
	Toplam	224	100
	10	4	1.8
Yaş	11	39	17.4
	12	97	43.3
	13	71	31.7
	14	13	5.8
	Toplam	224	100
	Evde bilgisayara sahip olma durumu	Evet	113
Hayır		111	49.6
Toplam		224	100
Evde Internet bağlantısının olma durumu	Evet	138	61.6
	Hayır	86	38.4
	Toplam	224	100
Kendine ait tablet ve telefona sahip olma durumu	Evet	158	70.5
	Hayır	66	29.5
	Toplam	224	100
Kendine ait akıllı telefonda mobil Internet bağlantısı olma durumu	Akıllı telefon kullanmıyorum	100	44.6
	Evet	55	24.6
	Hayır	69	30.8
Günlük ortalama oyun oynama süresi	Toplam	224	100
	1 saat ve altı	99	44.2
	2-4 saat	118	52.7
	5-7 saat	6	2.7
	8 saat ve üstü	1	.4
	Toplam	224	100
Temel ihtiyaçlar dışında aralıksız oyun oynama süresi	1 saat ve altı	116	51.8
	2-4 saat	83	37.1
	5-7 saat	19	8.5
	8 saat ve üstü	6	2.7
	Toplam	224	100

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin %71 çoğunluğu erkektir. Bu durumda kızlarda çevrimiçi oyun oynama oranının az olması etkili olmuştur. Katılımcıların %66 çoğunluğu 7.sınıf öğrencisidir. Yarısının evinde bilgisayar bulunduğu, yaklaşık %62'sinde Internet bağlantısı olduğu ve %70'inin kendine ait tablet bilgisayarının olduğu görülmüştür. Kendine ait akıllı telefonda mobil Internet

bağlantısı olma durumuna bakıldığında; katılımcıların yaklaşık %25'inin telefonunda mobil Internet bağlantısının bulunduğu, %52'sinin günlük ortalama 3-4 saat bilgisayar oyunu oynadıkları, %44'ünün ortalama günlük bir veya daha az oyun oynadıkları anlaşılmıştır. Temel ihtiyaçlar dışında aralıksız oyun oynama süresine göre; katılımcıların yaklaşık %52'si bir saat veya daha az, %37'si iki ile dört saat arasında aralıksız oyun oynadıklarını beyan etmişlerdir.

Tablo 2. Katılımcıların Anne ve Baba ile İlgili Çeşitli Değişkenlere Göre Dağılımı

Değişken	Frekans	%		
Ailenin Aylık Gelir Dağılımı	1400 ve altı	30	13.4	
	1401-2000	63	28.1	
	2001-3000	65	29	
	3001 ve üzeri	66	29.5	
	Toplam	224	100	
Anne Eğitim Düzeyi	Okur-Yazar değil	5	2.2	
	İlkokul	66	29.5	
	Ortaokul	80	35.7	
	Lise	48	21.4	
	Üniversite	22	9.8	
	Lisansüstü	3	1.3	
	Toplam	224	100	
	Baba Eğitim Düzeyi	Okur-Yazar değil	1	.4
		İlkokul	36	16.1
Ortaokul		64	28.6	
Lise		82	36.6	
Üniversite		35	15.6	
Anne Baba Birliktelik Durumu	Lisansüstü	6	2.7	
	Toplam	224	100	
	Birlikteler	210	93.8	
	Boşandılar	10	4.5	
	Annemi Hayatta Değil	1	.4	
Ailedeki toplam birey sayısı	Babamı Hayatta Değil	2	.9	
	İkisi de Hayatta Değil	1	.4	
	Toplam	224	100	
	1-4 kişi	75	33.5	
Ailedeki toplam birey sayısı	5-7 kişi	143	63.8	
	8 kişi ve üzeri	6	2.7	
	Toplam	224	100	

Tablo 2'ye göre katılımcıların aylık aile gelir düzeyi 1400-3000 TL arasındadır. Anne eğitim düzeyine göre annelerin yaklaşık %36 çoğunluğunun ortaokul, %21'inin lise mezunu olduğu görülmüştür. Baba eğitim durumuna göre ise yaklaşık %37'si lise yaklaşık %29'u da ortaokul mezunudur. Katılımcıların yaklaşık %94'ü ebeveynlerinin

birlikte yaşadığını beyan etmiştir. Ailedeki birey sayısına göre incelendiğinde katılımcıların yaklaşık %64'ü beş ile yedi kişilik ailelerden gelmektedir.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada, araştırmacının geliştirmiş olduğu kişisel bilgi formu ve ek olarak başka araştırmacılar tarafından geliştirilmiş olan Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği (Sevim, 2014), Çevrimiçi Oyun Bağımlılık Ölçeği (Başol ve Kaya, 2013) ve Öz Düzenleme Ölçeği (Moilanen, 2005) uygulanmıştır. Veri toplama araçlarına Ek 1, Ek 2, Ek 3 ve Ek 4'te yer verilmiştir.

Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından, katılımcılara yönelik bir bilgi formu oluşturulmuştur. Oluşturulan bu bilgi formu demografik ve sosyal değişkenleri kapsamaktadır. Ekte yer verilmiştir (Ek. 1 Kişisel Bilgi Formu).

Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği (LAABÖ)

Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği'nin (LAABÖ) Türkçeye uyarlama çalışması, Seher A. Sevim (2014) tarafından yapılmıştır. Ölçeğin güvenilirliğinin ve geçerliliğinin belirlenmesinde madde toplam katsayısı, Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA), ölçüt geçerliliği ve iç tutarlılık katsayısı teknikleri kullanılmıştır. DFA sonucunda kabul edilebilir uyum indeksi içinde olduğu belirlenmiştir. LAABÖ, dört boyuttan oluşmakta ve her boyutta yedi madde bulunmaktadır. Böylece toplamda 28 maddeden oluşmaktadır. Ölçeği oluşturan dört boyut psikolojik kontrol, duyarlılık, özerklik desteği ve davranışsal denetim olarak adlandırılmıştır. Duyarlılık boyutu, ana-babadan görülen yakınlığın derecesini vermekte olup ve Cronbach Alpha değeri .91 ile .92 arasındadır. Davranışsal denetim boyutu, ebeveynlerin kurallar ve ilkelerle uyguladıkları etkin denetimi göstermekte olup, Cronbach Alpha değeri .81 ile .83 aralığındadır. Psikolojik kontrol boyutu, ebeveynlerin müdahaleci ve zorlayıcı kontrol kullanması, çocukların psikolojik yaşantılarına karışmasını ifade etmekte ve Cronbach Alpha değeri .83 ile .85 arasında yer almaktadır. Özerklik desteği boyutu ise, gencin kendi iradesi ile aldığı kararların ebeveyn tarafından desteklenmesini belirtmekte olup, Cronbach Alpha değeri .73 ile .78 arasındadır. Ölçeğin dört boyutu da birbirinden bağımsız değerlendirilmektedir. Ölçek maddeleri bir ile beş arasında puanlanmaktadır.

Orijinal ölçeğin güvenilirliğini belirlemek amacı ile hesaplanan iç tutarlılık katsayılarında, ergen-anne sürümünde özerklik desteği .72, duyarlılık .88, davranışsal denetim .58 ve psikolojik kontrol .81; ergen-baba sürümünde ise duyarlılık .91, özerklik desteği .67, davranışsal denetim .78 ve psikolojik kontrol .77 olarak belirlenmiştir. Orijinal ölçeğin boyutlarındaki maddelerin, madde toplam korelasyonuna bakıldığında ergen-anne sürümünde duyarlılık .55 ile .77, davranışsal denetim .30 ile .56, özerklik desteği .33 ile .59 ve psikolojik kontrol .53 ile .67 arasında değişmektedir. Ergen-baba sürümünde ise, duyarlılık .67 ile .81, davranışsal denetim .52 ile .70, özerklik desteği .30 ile .55 ve psikolojik kontrol .47 ile .55 arasında değişmektedir. LAABÖ ergen sürümünün güvenilirlik ve geçerlik bulgularına göre ölçekleme özelliklerinin yeterli olduğu belirtilebilir (Sevim, 2014).

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Başol ve Kaya (2013) tarafından geliştirilmiştir. ÇOBÖ; “Aksaklıklar”, “Başarı” ve “Ekonomik Kazanç” olarak adlandırılan üç alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekteki ifadeler kesinlikle katılıyorum, katılıyorum, kararsızım, katılmıyorum ve kesinlikle katılmıyorum şeklinde beşli Likert şeklindedir. Ölçeğin geçerliliğinin ve güvenilirliğinin belirlenmesinde, Açıklayıcı Faktör Analizi yöntemlerinden olan Temel Bileşenler Analizi uygulanmıştır. Uygulanan analizlerin sonucunda 21 maddenin üç faktör altında toplandığı tespit edilmiştir. Bu üç faktör, toplam varyansın %59’unu açıklamaktadır. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin zamana karşı direncini test etmek için, güvenilirlik analizleri kapsamında, test-tekrar test yöntemi uygulanmıştır. İç tutarlılığın tespit edilebilmesi için ise, Cronbach Alpha ve iki yarı tutarlılığı yarıya bölme yöntemi uygulanmıştır. Ölçeğin alt boyutlarından birincisi aksaklıklar faktörü olarak adlandırılmıştır. Bu boyut çevrimiçi oyuncuların, oyun oynama alışkanlıkları ile ilgili yaşanan aksaklıkları ifade eden maddelerden oluşur. Yine bu faktörün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .90 dir. Boyutlardan ikincisi olan, başarı faktörü altındaki maddeler ise çevrimiçi oyuncuların oyun oynarken hissettikleri başarı duygusunu karşılayan maddelerden oluşur. Bu faktörün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı ise .88 dir. Boyutlardan üçüncüsü olan ekonomik kazanç faktörü ise çevrimiçi oyuncuların, oyun oynama alışkanlıklarında ekonomik kaygıların olduğunu ifade eden maddelerden oluşur. Bu faktörün Cronbach

Alpha iç tutarlık katsayısı da, .83 olarak bulunmuştur. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, ergenlerin oyun oynama davranışlarını birçok açıdan ortaya koyan geçerli ve güvenilir bir ölçektir. Geliştirilen ölçek boyutları ile birlikte, kişinin oyun oynama davranışının farklı açılardan incelenmesine olanak sağlamaktadır.

Öz Düzenleme Ölçeği (ÖDÖ)

Moilanen (2005) tarafından ergenlerin kendilerini düzenleme becerilerini ölçmek amacıyla geliştirilen Öz Düzenleme Ölçeği (ÖDÖ), Harma (2008) tarafından dilimize uyarlanarak geçerlilik-güvenirlik çalışmaları yapılmıştır. Dörtlü Likert tipide olan ölçek 32 maddeden oluşmaktadır. Maddeler, “hiç yapmam”, “bazen yaparım”, “sıklıkla yaparım” ve “her zaman yaparım” şeklindedir. Ölçeğin puan aralığı 32-128 puan arasında değişmektedir ve ölçekten alınan puan yükseldikçe ergenin öz düzenleme başarısının da arttığı anlaşılmaktadır. Ölçekten alınan puan azaldıkça ergenin öz düzenleme başarısının da düştüğü anlaşılmaktadır. Ergenlerin öz değerlendirmede buldukları formun haricinde, annelerin çocuklarını değerlendirdikleri bir veli formu da bulunmaktadır. Açımlayıcı Faktör Analizinin sonucunda ölçekte iki alt boyut olduğu ortaya konmuştur. Bu boyutlar ‘başarılı öz düzenleme’ ile ‘başarısız öz düzenleme’ boyutlarıdır. Bu boyutlardan ilki olan başarılı öz düzenleme boyutu, ergenlerin bildirimlerinde varyansın %19.15’ini açıklamaktadır. Başarısız öz düzenleme boyutunun ise varyansın %10.07’sini açıklamakta olduğu tespit edilmiştir. Başarılı öz düzenleme boyutunun, gençler tarafından verilen cevaplardan elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı .85; anne cevaplarından elde edilen Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı ise .89 olarak saptanmıştır. Elde edilen bu sonuç, faktörün iç tutarlık katsayısının istatistiksel olarak kabul edilebilir düzeyde olduğunu göstermektedir. Başarısız öz düzenleme boyutunun Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısı, ergenler tarafından verilen yanıtlarda .80 iken, annelerin yanıtlarında ise .79 olarak hesaplanmıştır. Bu da faktörün Cronbach Alpha iç tutarlık katsayısının istatistiksel olarak kabul edilir düzeyde olduğunu işaretidir. ÖDÖ’nün geçerlik ve güvenilirlik bulgularına göre ölçekbilme özelliklerinin yeterli olduğu belirtilebilir.

Veri Toplama Süreci

Uygulamanın yapılacağı ilçenin bağlı olduğu İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden yasal izin alındıktan sonra ortaokul düzeyinde öğrenim gören öğrencilere, sınıf

ortamında bizzat arařtırmacı tarafından uygulanan ölçeklerle veriler toplanmıřtır. Uygulama ortamı sınıftır, her bir grupla uygulama oturumu, 45-50 dakika arasında sürmüřtür.

Verilerin Çözümlemesi

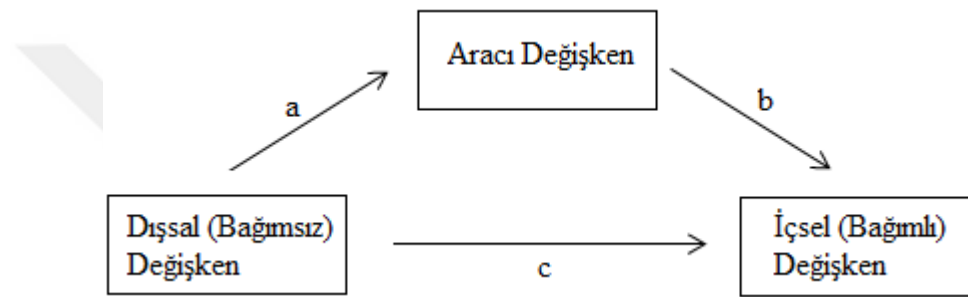
Verilerin analizine bařlamadan önce eksik doldurulan veriler tespit edilmiř ve altı uygulama verisi temizlenmiřtir. Toplam elde edilen 224 veri, SPSS programına aktarılmıř ve test edilmek üzere hazırlanmıřtır. Ölçüm araçlarının geçerlilik ve güvenilirliđinin test edilmesi için DFA yapılmıřtır. DFA analizinin kullanım amacı, önceden kullanılmıř ölçüm araçlarının orijinalinin, elde edilen veriler ile de dođrulanmasıdır (Gürbüz ve řahin, 2014). Verilerin test edilmesi sırasında tanımlayıcı istatistiklerden faydalanılmıř ve kullanılan analiz yönteminin varsayımlarından olan çok ve tek deđiřkenli normallik, homojenlik dođrusallık varsayımları incelenmiřtir. Katılımcılardan toplanan verilerin analizinde, SPSS 22.00 paket programı kullanılmıřtır

Arařtırma probleminin test edilmesi için deđiřkenlerin deđerlendirilmesi, Yapısal Eřitlik Modeli (YEM) ile yapılmıřtır. YEM, arařtırmacı tarafından varsayılan teorik bir modelin nicel analizini yapmak amacı ile çeřitli modeller kullanarak çalıřma deđiřkenleri arasındaki iliřkileri göstermektedir (Schumacker ve Lomax, 2004). YEM, varyans teknikleri, regresyon analizi gibi sadece istatistiksel sonuçlar elde edilen bir yöntem olmamakla birlikte, YEM'in çok kapsamlı bir konu olduđu ifade edilmektedir (Blunch, 2012).

Arařtırmacı, YEM'de kuramsal bilgiler dođrultusunda çalıřmasında kullanacađı deđiřkenlerin arasındaki iliřkiler için oluřturduđu problem cümleleriyle bir model oluřturmaktadır. Arařtırmacı daha sonra bu modeli analiz ederek deđiřkenler arasındaki iliřkinin anlamlılıđını test etmektedir. Yapısal Eřitlik Modeli (YEM), arařtırmanın deđiřkenleri arasında gözlemlenen ve test edilen bütün her řeyi kapsayan yapısal modeli ve ölçüm modelinin birleřiminden oluřmaktadır (De Carvalho ve Chima, 2014). Bir ölçüm modeli, ögeler ve yapılar arasındaki iliřkiyi belirtmektedir (Farooq, 2016).

Örtük deđiřkenlerin test edilmesi YEM'in en önemli özellikleri arasındadır (Baldemir ve Bozkurt, 2012). Dođrudan ölçülen gözlenen deđiřkenlerdeki iliřkileri aracılıđıyla açıklanabileceđi düşünölen, arařtırmacının dođrudan ölçüm yapamadıđı

değişkenlere örtük yani latent değişken denilmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2014). Birbirini yordayan değişkenler, etki durumlarına göre bağımlı ve bağımsız değişken şeklinde adlandırılmaktadır. Birbirini etkileyen değişkenler YEM’de içsel ve dışsal değişken olarak isimlendirilmektedirler. İçsel değişken üzerinde etkisi olan değişkene dışsal, dışsal değişkenden etkilenene ise içsel değişken denilmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2014). Dışsal ve içsel değişken arasındaki ilişki üzerinde yordayıcılığı olan başka bir değişken daha olabilmektedir. Bu şekilde bir değişken söz konusu olursa, bu değişken aracı değişken olarak isimlendirilmektedir. Aracılık etkisinin analiz edildiği model Şekil 6’da sunulmuştur.



Şekil 6. Aracı Etki Modeli

Araştırmada değişkenler arasındaki doğrudan gözlemlenemeyen, dolaylı ilişkilerini test etmek amacıyla aracılık etkisi YEM kullanılarak analiz edilmiştir. Dışsal değişkenin içsel değişken üzerindeki yordama gücünün, aracılık etkisi olan bir değişkenin analize dâhil edilmesiyle etkinin azalması durumunda aracı etkiden bahsedilebilmektedir. Aracılık etkisi olan değişkenin analizde yer alan içsel ve dışsal değişken arasındaki etkiyi tamamen ortadan kaldırmamaktadır. İçsel değişken ve yordayıcısı dışsal değişken arasındaki ilişki azalarak devam etmektedir.

Montoya ve Hayes (2016) araştırmada test edilecek modelde bağımlı değişken ile bağımsız değişken arasındaki ilişki yolunu “c yolu”, bağımsız değişken ile aracılık etkisi bulunan değişken arasındaki ilişkiyi gösteren yolu “b yolu”, aracı değişken ile bağımlı değişken arasındaki yolu “a yolu” olarak ve bağımsız değişkenden aracılık rolü bulunan değişken üzerinden bağımlı değişkene giden yolu “c¹” yolu olarak belirtmişlerdir.

YEM’de oluşturulan modelin analizinde elde edilen verilerin uyum derecelerinin belirlenmesi için çeşitli uyum indeksleri bulunmaktadır. χ^2 , χ^2 /df , CFI, GFI, RMSEA, NFI, TLI, RMR ve AGFI gibi isimlerle adlandırılan uyum katsayıları araştırmacıların kullanması için tavsiye edilen değerler olarak belirtilmektedir. Geçerliliği analiz edilmiş değerlerin modelin iyi uyum indeksi içinde olduğunu göstermesi için, elde edilen değerlerin iyi derece uygunluk değerleri içinde yer alması gerekmektedir. Uyum indeksi içinde yer alan değerler, modelin uyumunun iyi ya da kabul edilebilir olduğunu göstergesidir. Mevcut çalışmada kullanılan model uyum indeksleri ve eşik değerleri Tablo 3’te bulunmaktadır.

Tablo 3. Model Uyum İndeksleri ve Eşik Değerleri

Örneklem Büyüklüğü	N < 250			N > 250		
<i>Gözlemlenebilir Değişken (observed variable) Sayısı</i>	$m \leq 12$	$12 < m < 30$	$m \geq 30$	$m \leq 12$	$12 < m < 30$	$m \geq 30$
<i>CMIN (χ^2)</i>	Anlamsız p değeri	Uygunluk iyi dahi olsa anlamlı p değeri	Anlamlı p değeri	Uygunluk iyi dahi olsa anlamlı p değeri	Anlamlı p değeri	Anlamlı p değeri
<i>CMIN/df</i>	$\chi^2 /df < 2.5$			$\chi^2 /df < 5$		
<i>GFI</i>	> 0,95	> 0,90	> 0,90	> 0,90	> 0,90	> 0,90
<i>CFI</i>	> 0,97	> 0,95	> 0,92	> 0,95	> 0,92	> 0,90
<i>NFI - TLI</i>	> 0,97	> 0,95	> 0,92	> 0,95	> 0,90	> 0,80
<i>RMSEA</i>	< 0,08	< 0,08	< 0,08	< 0,07	< 0,07	< 0,07

Kaynak: Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2010; Gürbüz ve Şahin, 2014; Schreiber, Nora, Stage, Barlow ve King, 2006; Şimşek, 2007; Yaşloğlu, 2017.

Mevcut araştırmada YEM’de test edilmek üzere 224 veri kullanılmıştır. Katılımcılardan toplanan verilerin test edilmesinde, SPSS 22.00 paket programı kullanılmıştır. Verilerin test edilme sürecinde değişkenlerin tanımlanması için tanımlayıcı istatistikler kullanılmıştır. Tanımlayıcı istatistikler SPSS 22.00 sürümü kullanılarak analiz edilmiştir.

BÖLÜM IV

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde alt amaçlar doğrultusunda, verilerin analizi sonucu elde edilen bulgular ve yorumlarına yer verilmiştir.

Verinin Temizlenmesi ve Analize Hazırlanması

Modelleme yapılmadan önce verilerde bütün değişkenler için aykırı değer, cevaplanmayan ifadeler ve uç değerlerin var olup olmadığı kontrol edilmiştir. 11 no'lu katılımcının babası hayatta olmadığı için, Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeğinde (LAABÖ) baba ile ilgili olan soruları yanıtlanmadığı görülmüş ve katılımcıya ait veriler silinmiştir. 104, 260 ve 307 no'lu katılımcıların anne ve babaları boşandığı için babalarıyla birlikte yaşamadıklarından dolayı Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeğinde (LAABÖ) baba ile ilgili olan soruları yanıtlanmadıkları görülmektedir. Bu nedenle bu katılımcılara ait olan veriler de temizlenmiştir. Annesi hayatta olmayan 300 no'lu katılımcının da annesi ile ilgili soruları boş bırakması nedeniyle, veriden silinmesi için karar verilmiştir. Hem anne hem de babası hayatta olmayan 327 no'lu katılımcı ise, Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeğini tamamen boş bıraktığı için veriden silinmiştir. Toplam 230 veri içinden altı katılımcıya ait olan veriler temizlendikten sonra analizlere 224 katılımcı ile devam edilmiştir. Araştırmanın değişkenleri için Kolmogorov Smirnov testi uygulanarak normallik analizi yapılmıştır. Normallik analizi sonuçları Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Kolmogorov Smirnov Testi Sonuçları

Değişkenler	N	Ort.	Ss	KS Testi Değeri	P
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	224	63.74	9.65	.061	.044
Öz Düzenleme	224	86.67	9.35	.055	.096
Anne Tutumu	224	73.98	7.21	.085	.000

Bu testin sonuçlarına göre öz düzenleme değişkeninin (KS değeri = .055, $p > .05$) normalliği ihlal etmediği saptanmıştır. Kolmogorov Smirnov testinden elde edilen bulgular çevrimiçi oyun bağımlılığı değişkeninde (KS değeri = .061, $p > .05$) sınır .05'den büyük olduğu için normallik sağlanmıştır. Bir diğer değişken olan anne tutumu

değişkeninin (KS değeri= .085, $p>.05$) testten elde edilen sonuçları incelendiğinde, değer .05'den büyük olduğu görülmektedir. Bu durum normalliğin sağlandığına işaret etmektedir. Eklerde yer verilen grafiklere bakıldığında normalliğin ihlal edilmediği görülmektedir. Sınır değer olarak istatistiksel anlamlılık analizlerinde kabul edilen .05 'den büyük anlamlılık değeri (Assymp.Sig.) normalliğin sağlandığının bir göstergesidir (Gürbüz ve Şahin, 2014). Bunun yanı sıra histogram grafikleri görsel olarak incelenmiştir. Elde edilen tüm bu bulgular normalliğin sağlandığını göstermektedir. Araştırmanın üç değişkeni için histogramlar, normal Q-Q grafikleri ve kutu çizgi grafiklerine ekte (Ek 5 ile Ek 7 arasında) yer verilmiştir.

Ölçme Araçlarının Geçerlik ve Güvenilirliğine Yönelik Bulgular

Araştırmada kullanılan ölçeklere DFA yapılarak ölçeklerin geçerlikleri test edilmiştir. Araştırmacının bir ölçeği DFA ile test edip doğrulaması o ölçüm aracının geçerliliğine işaret etmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2014). DFA sonuçları Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. Araştırmada Kullanılan Ölçme Araçlarının Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları

Ölçek	χ^2	χ^2 /df	GFI	AGFI	RMR	RMSEA	NFI	TLI	CFI
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	41.205	2.06	.96	.92	.078	.069	.94	.95	.97
Öz düzenleme	117.96	1.53	.91	.90	.078	.049	.66	.82	.84
Anne Tutum	6.872	1.37	.99	.97	.056	.041	.96	.97	.99

Tablo 5'te Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin DFA sonuçları görülmektedir. Ölçeğin araştırma örnekleme uygunluğunun test edildiği analiz sonucunda, üç boyuttan oluşan ölçeğin model test değeri χ^2 /df (2.06) bulunmuştur. Elde edilen bu sonuç, modelin iyi bir uyum gösterdiğine işaret etmektedir. Örneklem büyüklüğünden etkilenen χ^2 değerinin, serbestlik derecesine (degree of freedom) oranından daha güvenilir sonuçlar elde edilmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2014). χ^2 /df değerinin üç ve

altında olması modelin iyi bir uyum gösterdiğinin işaretidir (Gürbüz ve Şahin, 2014). DFA analiz sonuçlarına göre uyum indeks değerleri GFI (.96), CFI (.97), RMSEA (.069) ve SRMR (.078) olarak hesaplanmıştır. Hesaplanan bu değerler kabul edilebilir uyum sınırları içindedir.

Öz Düzenleme Ölçeğinin uygunluğunun test edildiği DFA sonuçlarına göre, iki boyuttan oluşan ölçeğin model test değeri χ^2/df (1.53) bulunmuştur. Elde edilen bu sonuç, modelin geçerliğinin iyi uyum sınırları içinde olduğunu göstermektedir. DFA analiz sonuçlarına göre uyum indeks değerleri GFI (.91), CFI (.84), RMSEA (.049) ve SRMR (.078) olarak hesaplanmıştır. Hesaplanan bu değerler kabul edilebilir uyum sınırları içindedir.

Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeğinin, örnekleme uygunluğunun test edildiği DFA sonuçlarına göre, dört boyuttan oluşan ölçeğin model test değeri χ^2/df (1.37) bulunmuştur. Elde edilen bu sonuç, modelin iyi uyum indeksi içinde olduğunu bir göstergesidir. DFA analiz sonuçlarına göre uyum indeks değerleri GFI (.99), CFI (.99), RMSEA (.041) ve SRMR (.056) olarak hesaplanmıştır. Hesaplanan bu değerler kabul edilebilir uyum sınırları içindedir. DFA sonuçlarının kabul edilebilir uyum sınırları içinde olduğu görülmektedir.

Bir sonraki evrede ölçeklerin yapısal geçerlik değerleri hesaplamak için veri toplama araçlarının, ıraksak geçerlik (Convergent Validity) ve yakınsak geçerlikleri (Divergent Validity) incelenmiştir. Ayrıca ölçeklerin korelasyon değerleri, iç tutarlılık katsayıları (Cronbach Alpha) ve bileşik güvenilirlik (Composite Reliability) değerleri hesaplanmıştır. Yapılan analiz sonucunda ulaşılan değerlere Tablo 6'da yer verilmiştir.

Tablo 6. İç Tutarlılık Katsayıları, Bileşik Güvenilirlik, Ortalama Açıklanan Varyans, Korelasyon Katsayısı Değerleri

Ölçek	Cronbach Alpha ^a	CR ^b	AVE ^c	Korelasyonlar		
				1	2	3
Anne Tutumu	.65	1.02	1.09			
Öz Düzenleme	.67	.68	.14	.16*		
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	.86	.86	.44	.16*	.31**	

^aCronbach Alpha: İç tutarlılık katsayısı.

^bCR: Bileşik güvenilirlik.

^cAVE: Ortalama varyans (Yakınsaklık geçerliği için).

*. 05 düzeyinde anlamlı (2-tailed).p<.05

** .01 düzeyinde anlamlı (2-tailed). p<.01

Tablo 6’da araştırmanın değişkenleri için kullanılan ölçme araçlarına ait verilerin iç tutarlılık katsayıları bulunmaktadır. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı .86 olarak hesaplanmıştır. Elde edilen bu sonuç .70 değerinin üzerinde olduğu için güvenilirliği sağlanmıştır. Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeğinin Cronbach alpha değeri .65 ve Öz Düzenleme Ölçeğinin Cronbach alpha katsayısı .67 olarak hesaplanmıştır. İki ölçme aracına ilişkin elde edilen değerler .70’e yaklaşık değerler olduğu için güvenilirliğin yaklaşık olarak sağlandığına işaret eder.

Elde edilen bilgilere göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ile anne psikolojik kontrol arasında anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki vardır ($p=.16<.05$). Başarısız öz düzenleme ve anne psikolojik kontrol arasında da anlamlı ve pozitif bir ilişki bulunmaktadır ($p=.16<.05$). Ayrıca başarısız öz düzenleme ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında da pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu belirlenmiştir ($p=.31<.01$). Araştırma değişkenleri arasında pozitif ve anlamlı bir ilişki var ise değişkenler birlikte azalmakta ve artmaktadır yani değişkenlerin birlikte değiştiğine işaret etmektedir (Gürbüz ve Şahin, 2014).

Heterojen, birden fazla sayıda benzer maddelerin genel güvenilirliği birleşik güvenilirlik ile hesaplanır (Raykov, 1998). Birden fazla değişken olduğunda iç tutarlılık katsayısı yüksek değer verebildiği için CR değeri iç tutarlılık değerine bir seçenek olarak kullanılır ve CR değerinin .70 değerinin üzerinde çıkması beklenir (Yaşlıoğlu, 2017). Araştırmada kullanılan Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Leuven Algılanan Ana

Babalık Ölçeğinin birleşik güvenilirliği (CR) .70 değeri üzerinde çıkmıştır. Araştırmanın diğer değişkeni olan Öz Düzenleme Ölçeğinin CR değeri .68 olarak ölçülmüştür ve .70 değerine yakın bir sınırdadır. Hesaplanan CR değerlerine bakıldığında ölçme araçlarının bileşik güvenilirliği sağladığı söylenebilir.

Fornell ve Larcker (1981), yakınsak geçerliğin sağlanabilmesi için ölçme aracına ait CR (bileşik güvenilirlik) değerlerinin .70'in üzerinde, AVE (ortalama açıklanan varyans) değerlerinin ise .50'nin üzerinde olması gerektiğini, bunun yanı sıra CR değerinin .70'in üzerinde olduğu durumlarda AVE değerinin .50'nin altında olmasının kabul edilebilir bir durum olduğunu ifade etmiştir. Tablo 6'ya göre, Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği ergen sürümü Anne Psikolojik Kontrol alt boyutu bileşik güvenilirlik (CR) değeri 1.02, açıklanan ortalama varyans değeri (AVE) 1.09 olarak ölçülmüştür. Öz Düzenleme Ölçeğinin Öz Düzenleme Başarısızlığı alt boyutu bileşik güvenilirlik (CR) değeri .68, açıklanan ortalama varyans (AVE) değeri .14 olarak belirlenmiştir. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin başarı alt boyutunun bileşik güvenilirlik (CR) değeri .86, açıklanan ortalama varyans (AVE) değeri .44 olarak belirlenmiştir.

Fornell ve Larcker (1981), değişkenlerin ortalama açıklanan varyans değerlerinin (AVE) karekökünün, ölçüm aracı ile diğer ölçüm araçları arasındaki korelasyon değerlerinden büyük olması durumunda ayırma geçerliliğinin sağlandığını ifade etmiştir. Ortalama açıklanan varyans değerlerinin (AVE) karekökleri korelasyon değerlerinin köşegeninde Tablo 6'da sunulmuştur. Tablo 6 incelendiğinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği haricinde diğer ölçüm araçlarının yakınsak ve ıraksak geçerliliğinin sağlandığı görülmektedir.

Araştırmanın değişkenlerinin aritmetik ortalamaları, standart sapmaları, minimum ve maksimum değerlerini belirlemek için analiz yapılmıştır. Tanımlayıcı istatistikleri hesaplamak için yapılan analiz sonuçlarından elde edilen değerlere Tablo 7'de yer verilmiştir.

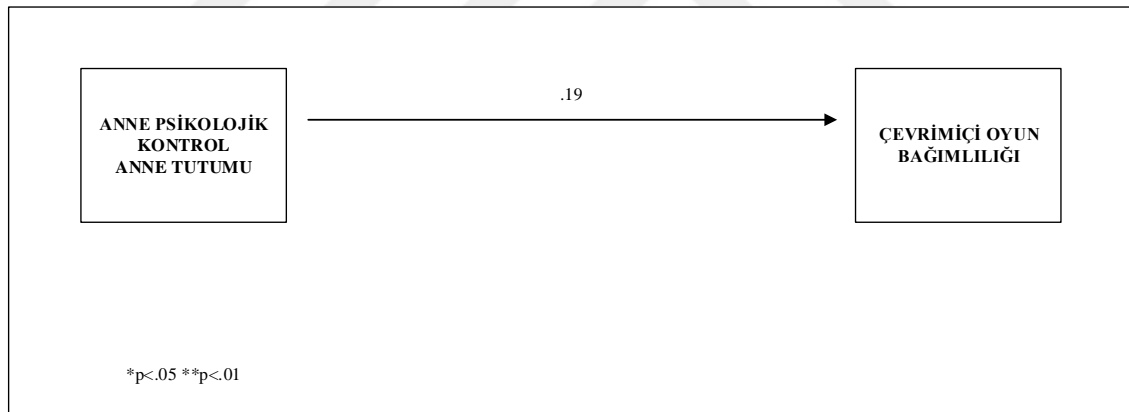
Tablo 7. Tanımlayıcı İstatistikler

	Min	Maks	Art. Ort	SS
Anne Tutum	50.00	93.00	73.98	7.21
Öz Düzenleme	50.00	107.00	86.67	9.35
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı	42.00	95.00	63.74	9.65

Tablo 7’deki değerlere göre katılımcı öğrencilerin anne tutumları öz düzenleme ve çevrimiçi oyun bağımlılığına göre daha az değişkenlik göstermektedir. Maksimum puana yakınlıklarına göre değerlendirilirse de çevrimiçi oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde seyrettiği söylenebilir.

Anne Psikolojik Kontrolün Çevrimiçi Oyun Bağımlılığını Yordama Durumu (C Yolu)

Araştırma modelinde anne psikolojik kontrolün çevrimiçi oyun bağımlılığını yordama durumu test edilmiştir. Test etmek için kurulan model, Şekil 7’de verilmiştir



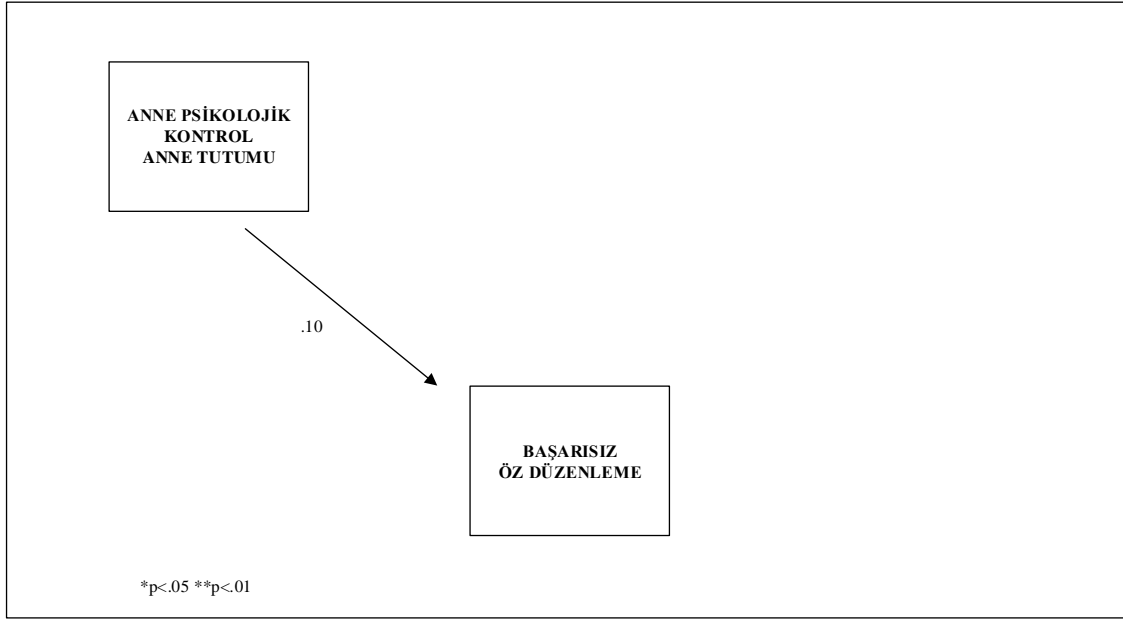
Şekil 7. C Yolu

Anne psikolojik kontrol değişkeninin çevrimiçi oyun bağımlılığına etkisi (c yolu) analiz edilmiştir. Standardize edilmiş regresyon katsayısı .19 olarak bulunmuştur. Anlamlılık düzeyi $p=.03<.05$ olduğundan ilişkinin anlamlılığını göstermektedir. İlişkinin anlamlı olması, değişkenlerden biri arttıkça/azaldıkça diğerinin de artması/azalması anlamına gelmektedir. Model test değeri χ^2/df (1.491) bulunmuştur. Elde edilen bu değer üç ve üçün altında bir değer olduğu için modelin iyi bir uyum gösterdiğinin işaretidir. Model için GFI .94 olarak bulunmuştur. $GFI>.90$ olması kabul edilebilir uyum sağladığının işaretidir. Modelin diğer uyum indeksi değerli ise; GFI

(.94), AGFI (.91), RMSEA (.05), TLI (.95) ve CFI (.96) olarak bulunmuştur. Bu durum, modelin iyi uyum gösterdiğine işaret etmektedir. Anne psikolojik kontrol değişkeninin çevrimiçi oyun bağımlılığına etkisine yönelik yol grafiği ekte (Ek 8) sunulmuştur.

Anne Psikolojik Kontrolün Başarısız Öz Düzenleme Becerisine Etkisi (A Yolu)

Modelde anne psikolojik kontrolün başarısız öz düzenleme becerisine etkisi analiz edilmiştir. Model, Şekil 8'de sunulmuştur.

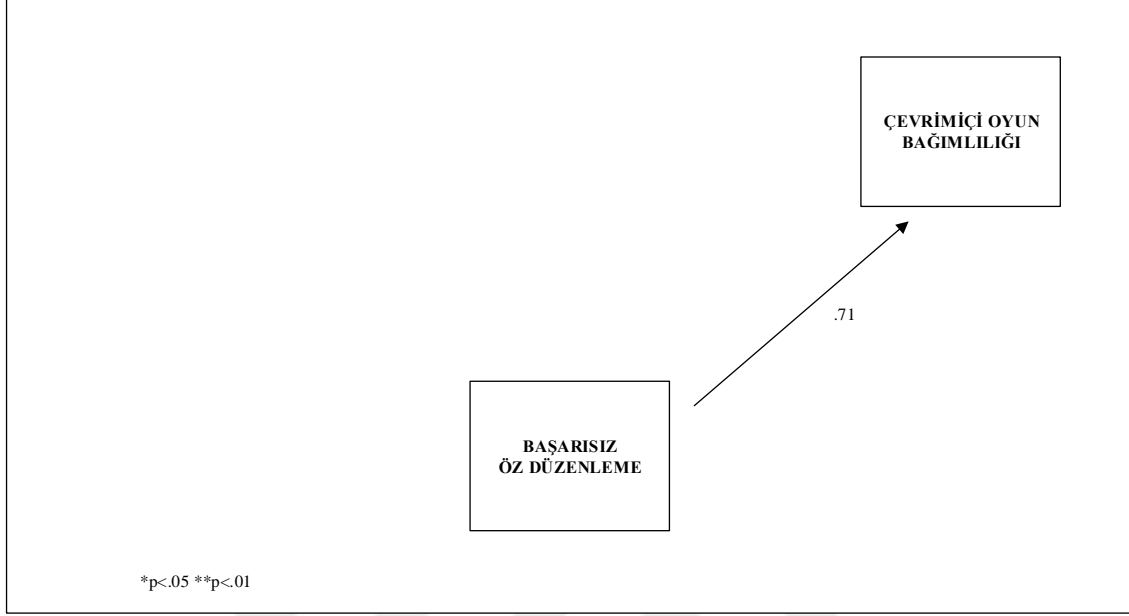


Şekil 8. A Yolu

Modelde anne psikolojik kontrolün başarısız öz düzenleme becerisini yordama durumu (a yolu) test edilmiştir. Analiz sonucunda standartlaştırılmış regresyon katsayısı .10 olarak bulunmuştur. Anlamlılık düzeyinin $p < .01$ olması, ilişkinin anlamlı olduğunu göstermektedir. Modelin iyi uyum sınırlarının test edildiği χ^2/df değeri, 1.24 bulunmuştur. Elde edilen bu değer, modelin iyi uyum indeksi içinde olduğunu işaretidir. Modelin GFI istatistik değeri .91 olarak bulunmuştur. Değerin $GFI > .90$ olması kabul edilebilir uyum indeksi içinde olduğunu göstermektedir. Modelin diğer uyum indeksi değerli ise; GFI (.91), AGFI (.89), RMSEA (.03), TLI (.90) ve CFI (.91) olarak bulunmuştur. Bu durum, modelin iyi uyum indeksi içinde bulunduğunun işaretidir. Anne psikolojik kontrolün öz düzenleme becerisine etkisine yönelik yol grafiğine ekte (Ek 9) yer verilmiştir.

Başarısız Öz Düzenlemenin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına Etkisi (B Yolu)

Başarısız öz düzenlemenin çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerindeki etkisini test etmek için kullanılan modele, Şekil 9'da yer verilmiştir.

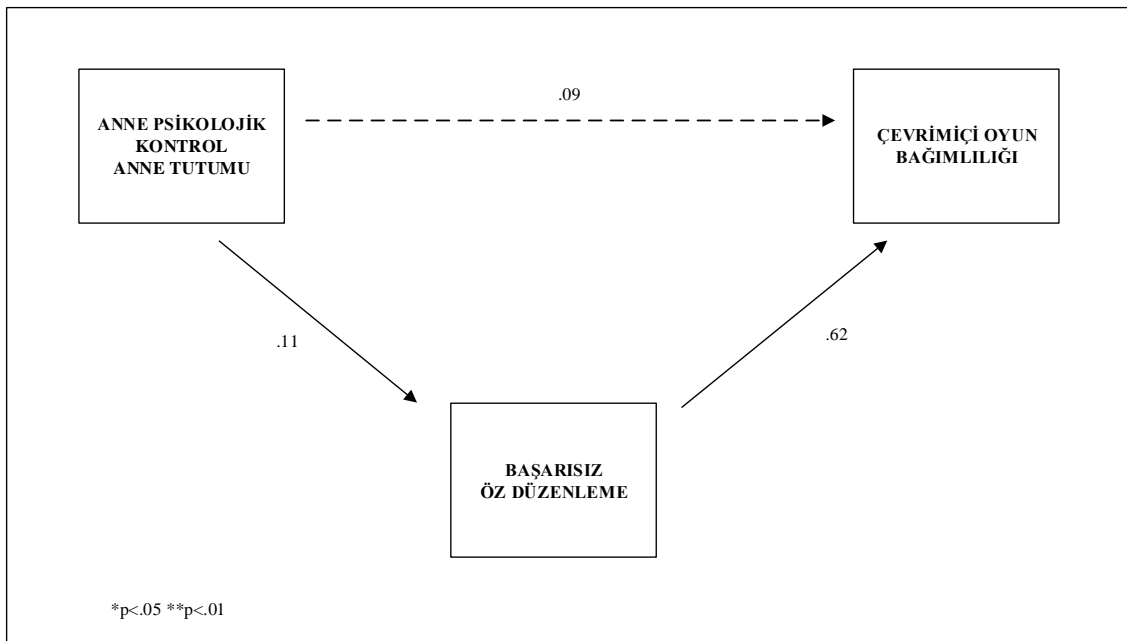


Şekil 9. B Yolu

Başarısız öz düzenlemenin, çevrimiçi oyun bağımlılığını yordaması (b yolu) test edilmiştir. Standardize edilmiş regresyon katsayısı .71 olarak bulunmuştur. Elde edilen katsayı değeri (.005; $p < .01$) ilişkinin anlamlılığının bir işaretidir. Model test değeri χ^2/df (1.43) olarak analiz edilmiştir. Bu değer modelin, iyi uyum indeksi içinde olduğunu göstermektedir. Modelin GFI değeri .89 olarak bulunmuştur. $GFI > .90$ sınırına yaklaşık bir değerdir. Modelin diğer uyum değerleri; AGFI (.86), RMSEA (.04), TLI (.89) ve CFI (.90) olarak test edilmiştir. Bu durum, modelin kabul edilebilir uyum indeksi içinde olduğuna işaret etmektedir. Başarısız öz düzenlemenin çevrimiçi oyun bağımlılığına etkisine yönelik yol grafiği ekte (Ek 10) sunulmuştur.

Anne Psikolojik Kontrol ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Öz Düzenlemenin Aracılık Rolüne Yönelik Bulgular (A-B-C Yolu)

Araştırma modelinde anne psikolojik kontrol ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide başarısız öz düzenlemenin aracılık rolü test edilmiştir. Aracı değişkenli model kullanılarak bu etki analiz edilmiştir. Test etmek için model, Şekil 10'da sunulmuştur.



Şekil 10. A-B-C Yolu

Anne psikolojik kontrol ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracılık rolüne ilişkin, aracılık değişken analizi yapılmıştır. İlk aşamada, anne psikolojik kontrolün çevrimiçi oyun bağımlılığına etkisi (C yolu) incelenmiş ve standartlaştırılmış regresyon katsayısı .09 olarak bulunmuştur. Elde edilen katsayının p değeri (p=.216) ilişkinin anlamlı olmadığını göstermektedir.

İkinci olarak, anne psikolojik kontrolün öz düzenleme becerisine etkisi (A yolu) incelenmiş ve standardize edilmiş regresyon katsayısı .11 olarak analiz edilmiştir. Anlamlılık düzeyi (p=.015) bu iki değişken arasındaki ilişkinin anlamlı olduğuna işaret etmektedir. Son aşamada, öz düzenleme becerisinin çevrimiçi oyun bağımlılığına etkisi (B yolu) analiz edilmiştir. İnceleme sonucunda elde edilen bulgularda, standartlaştırılmış regresyon katsayısı .62 olarak bulunmuştur. Katsayı değeri (p=.009) ilişkinin anlamlı olduğunu göstermektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgular incelendiğinde, anne psikolojik kontrolün çevrimiçi oyun bağımlılığını (C yolu), anne tutumunun öz düzenleme becerisini (A yolu) ve öz düzenleme becerisinin çevrimiçi oyun bağımlılığını (B yolu) yordama durumu istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur. Araştırma modelinin uyumuna ilişkin olarak bazı uyum indeksleri değerlendirilmiştir. A-B-C Yolunun analiz edildiği Şekil 6'daki aracılık modelinin, model test değeri χ^2/df (1.292) olarak bulunmuştur. Elde edilen değer, modelin iyi uyum indeksi içinde oluşunun bir göstergesidir. Araştırmada doğrulanan modele ilişkin bazı uyum değerleri; IFI (.92), TLI (.90), CFI (.91) ve RMSEA=.04 [90% CI= .03, .05] olarak bulunmuştur. Bu değerler, modelin kabul edilebilir uyum sınırları içinde olduğunu göstermektedir.

Anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide, öz düzenleme becerisinin aracılık rolü bulunmaktadır. Aracılık etkisinin anlamlılığı için Sobel Test değeri hesaplanmıştır. Yapılan Sobel test istatistiği sonuçlarına göre, öz düzenlemenin aracılık rolünün, $p < .001$ düzeyinde anlamlı olduğu görülmektedir (Sobel Z-score =1.27). Anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracılık rolüne yönelik yol grafiğine ekte (Ek 11) yer verilmiştir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Bu bölümde 10-14 yaş aralığındaki ortaokul öğrencilerinin anne tutumu ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide, öz düzenlemenin aracı etkisine ilişkin elde edilen bulgular tartışılmıştır. Araştırmanın alt problemleri de önceki araştırmaların bulgularıyla birlikte değerlendirilmiştir. Bunun yanı sıra araştırmadan elde edilen bulguların yorumlanması ve alanyazınla benzeşimi açıklanmıştır.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin pozitif yönde anlamlı olduğu görülmektedir. Annenin psikolojik kontrolü arttıkça, çevrimiçi oyun bağımlılığı artmaktadır. Alanyazın incelendiğinde anne-baba tutumunun, çevrimiçi oyun bağımlılığının önemli yordayıcılarından olduğu ifade edilmiştir. Han, Kim, Lee ve Renshaw'ın 2012 yılında çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde aile faktörünün etkisini inceledikleri araştırmalarında, ailesi yanında olmayan gençlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının arttığını tespit etmiştir. King, Delfabbro ve Griffiths (2013), otoriter tutum sergileyen ebeveynlerin çocuklarının, benlik saygısı gereksinimlerini karşılayabilmek için bilgisayar oyununa yöneldiklerini ifade etmektedirler. Bu araştırmaların sonuçları mevcut çalışmanın bulgularını desteklemektedir. Özgür (2019), otoriter anne-baba tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğunu belirtmektedir. Anandari (2016), izin verici anne-baba tutumunun, çocuklarda çevrimiçi oyun bağımlılığını artırdığını ifade etmiştir. Weinstein ve Lejoyeux (2010) çalışmalarında ebeveynlik, aile ilişkileri ve kişilik özelliklerinin, bağımlılığın yordayıcılarından olduğunu tespit etmiştir. Bu çalışmaların sonuçlarına bakıldığında, mevcut araştırmanın bulgularını destekleyen sonuçlara ulaşıldığı görülmektedir. Xiuqin ve arkadaşları (2010) yaptıkları çalışmada Internet bağımlılığı olan gençlerin, anne ve babalarını duygusal sıcaklıktan yoksun ve cezalandırıcı olarak değerlendirdiklerini saptamıştır. Gençler tarafından otoriter ebeveynliğin algılanmasının, bağımlılığa olan yakınlığı artırdığı düşünülmektedir.

Araştırma bulgularında, anne tutumu ile öz düzenleme becerisi arasında anlamlı ve pozitif bir ilişki olduğu saptanmıştır. Annenin psikolojik kontrolü arttıkça öz düzenleme başarısızlığı da artmaktadır. Yapılan araştırmalarda anne tutumunun, öz düzenleme üzerinde anlamlı etkisi olduğunu göstermektedir. Moilanen ve arkadaşları (2018) çalışmalarında, ailedeki duygusal iklimin diğer bir ifadeyle çocuğa karşı ebeveyn tutumunun, çocukta düşük ya da yüksek öz düzenleme becerisinin önemli yordayıcılarından olduğunu ispat etmiştir. Moilanen ve arkadaşları (2015) yaptıkları diğer bir araştırmanın bulgularında, çocukluk ve ergenlik dönemindeki öz düzenleme becerisi ile anne davranış kontrolü arasında anlamlı bir ilişki olduğunu saptamıştır. Bu çalışmalar da araştırmadan elde edilen sonuçları desteklemektedir. Grolnick ve Ryan (1989), anne-baba özerkliği desteği ile çocukların öz düzenleme becerileri arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu belirtmiştir. Bu araştırmaların bulguları mevcut çalışmadan elde edilen sonuçları desteklemektedir. Grolnick ve arkadaşlarının (1999) çalışmalarından elde edilen bulgular incelendiğinde otoriter ebeveynliğin, çocuğun öz düzenleme stratejilerini geliştirme imkânını ortadan kaldırdığı görülmektedir. Otoriter anneliğin, çocuğun öz düzenleme başarısızlığının önemli yordayıcılarından olduğu görülmektedir. Bell (1968), ebeveyn ve çocukların birbirlerine karşı olan davranışlarını olumlu yönde değiştirdiklerinde, öz düzenleme becerisinde iyileşme sağladığını belirtmektedir. Manian, Papadakis, Strauman ve Essex (1998), ideal ve otoriter anne-baba tutumlarının öz düzenleme ile ilişkisini olduğunu ifade etmiştir. Bu konu ile ilgili yapılan mevcut araştırmalar da çalışmanın bulgularını desteklemektedir. Ayrıca bu çalışmalardan elde edilen sonuçlar, anne tutumunun öz düzenleme becerisinin önemli yordayıcılarından olduğu söylenebilir.

Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, öz düzenleme becerisi ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında anlamlı ve pozitif yönlü bir ilişki olduğu görülmektedir. Öz düzenleme başarısızlığı arttıkça, çevrimiçi oyun bağımlılığı da artış göstermektedir. Öz düzenlemenin oyun bağımlılığa etkisini araştıran çalışmalar alanyazında mevcuttur. Seay ve Kraut (2007)'un, çevrimiçi oyun oynayan 2790 oyuncuya yaptıkları anketlerden elde edilen veriler, bireyin öz düzenleme seviyesinin, problemleri kullanım gibi olumsuz sonuçlardan kaçınmaları için çok önemli olduğunu göstermektedir. Mehroof ve Griffiths (2010), çevrimiçi oyun bağımlılığı ile kişilik faktörleri (öz düzenleme, kaygı, nevroz) arasındaki ilişkiyi inceledikleri araştırmalarında,

çevrimiçi oyun bağımlılığı ile kişilik etkenleri arasında anlamlı ilişki olduğunu ispat etmişlerdir. Bu konu ile ilgili benzer çalışmalar incelendiğinde, mevcut araştırmanın bulgularını desteklediği görülmektedir. Aksel (2017), çalışmasında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile başarılı öz düzenleme becerisi arasında negatif bir ilişkinin olduğunu saptamıştır. Kim ve arkadaşları (2008) yaptıkları bir çalışmanın sonucunda, saldırganlık ve narsistik kişilik özelliklerinin, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif, öz düzenlemenin ise çevrimiçi oyun bağımlılığı ile negatif korelasyon gösterdiğini bulmuşlardır. Bu çalışmanın sonucunda, öz düzenleme becerisinin seviyesi arttıkça çevrimiçi oyun bağımlılığının azaldığı bulgusu elde edilmiştir. Mevcut çalışmada da öz düzenleme başarısızlığı arttıkça çevrimiçi oyun bağımlılığı da artmaktadır. Dolayısıyla alanyazındaki bu çalışmaların, mevcut araştırmanın sonucunu desteklediği görülmektedir.

Araştırmadan elde edilen bulgular incelendiğinde, anne tutumunun oyun bağımlılığını yordamada, öz düzenlemenin tam aracılık rolü bulunmaktadır. Aracı değişken öz düzenleme, analize dâhil edildiğinde anne tutumu ile oyun bağımlılığı arasındaki doğrudan yordayıcılık devam etmemektedir. Bu bulguya göre çalışmada, ergenler tarafından algılanan anne tutumu, öz düzenleme becerilerine etki etmektedir. Öz düzenleme becerisi de ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığını tam aracılık etkisi ile yordamaktadır. Alanyazın incelendiğinde anne tutumunun oyun bağımlılığını yordamada, öz düzenlemenin tam aracılık rolüne yönelik çalışmaya rastlanılmamıştır.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde ortaokul öğrencilerinin anne tutumunun çevrimiçi oyun bağımlılığını yordamasında, öz düzenlemenin aracılık etkisine ilişkin bulguların değerlendirilmesine yer verilmiştir. Sonuçlar, araştırmanın alt problemleriyle ilişkilendirilerek verilmiştir. Bulguların değerlendirilmesinden sonra, araştırmacılar ve Psikolojik Danışma ve Rehberlik alanında çalışan uzmanlar için önerilere değinilmektedir.

Sonuç

Araştırmada ortaokul öğrencilerinin, anne tutumu ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracı rolü değerlendirilmiştir. Araştırmada anne tutumu değişkeni psikolojik kontrol, duyarlılık, özerklik ve davranışsal denetim alt boyutlarıyla ele alınmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı başarı, aksaklıklar ve ekonomik kazanç alt boyutlarıyla ele alınmıştır. Öz düzenleme değişkeni ise başarılı öz düzenleme ve başarısız öz düzenleme alt boyutlarıyla ele alınmıştır.

Araştırmada aracı etki modeli oluşturulmuştur. Mevcut araştırma modelinde anne psikolojik kontrol ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracılık rolü incelenmiştir. Bağımsız değişken olarak anne psikolojik kontrol, bağımlı değişken olarak çevrimiçi oyun bağımlılığı ve aracı değişken olarak başarısız öz düzenleme becerisi ele alınmıştır. Oluşturulan aracı etki modelinin analiz süreci dört aşamada incelenmiştir.

Aracılık etkisinin tespit edilmesi için, ilk olarak anne psikolojik kontrolün oyun bağımlılığını yordama durumu incelenmiştir. Elde edilen bulgular, anne psikolojik kontrol arttıkça, oyun bağımlılığının da arttığını göstermektedir. İkinci olarak; anne psikolojik kontrolün, öz düzenleme becerisini yordama durumu incelenmiştir. Elde edilen bulgulardan, annenin davranışlarından olan psikolojik kontrol arttıkça, öz düzenleme başarısızlığının da arttığı sonucu elde edilmiştir. Bir sonraki aşamada; başarısız öz düzenleme becerisinin, çevrimiçi oyun bağımlılığını yordayıcılığı test edilmiştir. Analiz sonucunda elde edilen bulgulara göre, öz düzenleme başarısızlığı

artıkça çevrimiçi oyun bağımlılığının da arttığı görülmektedir. Bu anlamda değişkenler arasında anlamlı ve pozitif bir ilişki saptanmıştır.

Aracı rolün tespiti için yapılan analizden elde edilen sonuçlara göre, anne psikolojik kontrolün başarısız öz düzenleme üzerinde yordayıcılık etkisinin olduğu görülmektedir. Araştırmanın temel problemi olan anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracılık rolü incelenmiştir. Modelin oluşturulması için izlenen üç aşamanın, aracılık etkisinden söz edilmesi için olması gereken kriterlerin olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Baron ve Kenny, 1986). Araştırmanın bağımsız değişkeni olan anne psikolojik kontrol ile bağımlı değişken olan çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye başarısız öz düzenleme aracı değişken olarak eklenmiştir. Elde edilen sonuçlara göre, anne psikolojik kontrol ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin tam aracı rolünün olduğu tespit edilmiştir. Ancak anne psikolojik kontrol ile oyun bağımlılığı arasındaki doğrudan yordayıcılık devam etmemektedir.

Sonuç olarak, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili Türkiye ve yurtdışında yapılan araştırmalar incelendiğinde, görece lise ve yükseköğretim seviyesindeki öğrencilerle yapılmış çalışmalar oldukları görülmektedir. Bu alanda ortaokul düzeyinde yapılan araştırmaların ise sınırlı sayıda olduğu gözlemlenmektedir. Aynı zamanda çevrimiçi oyun bağımlılığı üzerinde etkili olan bağımsız değişkenlere fazla odaklanılmadığı, daha çok bağımlılığın derecesi ile ilgili araştırmaların yapıldığı görülmektedir. Ortaokul öğrencileriyle yapılmış olan bu çalışma ise, çevrimiçi oyun bağımlılığının derecesinden ziyade anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracılık rolüne odaklanmaktadır. Ayrıca alanyazında, anne psikolojik kontrol ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide başarısız öz düzenlemenin aracı rolünü araştıran çalışmaya rastlanılmamıştır.

Öneriler

Araştırmacılar İçin Öneriler

- Çocukların öz düzenleme becerisinin seviyesini artırmak için yalnızca anne tutumu ve oyun bağımlılığı üzerinde yapılan çalışmaların yeterli olamayacağı öngörülmektedir. Öz düzenlemeyi etkileyen diğer değişkenlerle ilgili ileride yapılacak çalışmaların, alanyazına katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

- Araştırmada anne tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide öz düzenlemenin aracılık rolü test edilmiştir. Bu değişkenlerden farklı olarak öznel iyi oluş, saldırganlık, sosyal kaygı, nevrozizm, benlik saygısı, yaşam doyumu, çöküntü, sosyal beceri, prososyal davranışlar gibi farklı aracı rolü oluşturabilecek değişkenlerle yeni çalışmalar yapılabilir.
- Bu araştırma, 10-14 yaş aralığındaki ortaokul öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Çalışmada yer alan konuların farklı sınıf düzeyleri ve yaş gruplarına uygulanmasıyla, örneklem çeşitliliği açısından alana katkı sağlanıp, konu hakkında daha detaylı inceleme yapılmasına imkân sunulabilir.
- Ortaokul öğrencilerine yönelik yapılan öz düzenleme ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmaların sınırlı sayıda olması, bu çalışmayı, gelecek çalışmalara yarar sağlaması açısından da önemli kılmaktadır.

Psikolojik Danışma ve Rehberlik Alanında Çalışan Uzmanlar İçin Öneriler

- Çevrimiçi oyun bağımlılığı konusunda, farkındalık oluşturma ve oyun bağımlılığı konusunda; öğrenci, veli ve öğretmenlere bilgilendirme yapılabilir. Ayrıca bu konu ile ilgili eğitimler verilebilir. Özellikle oyun bağımlılığının olumsuz etkileri ile ilgili veli ve öğrencilerin bilgilendirilmesinin, bu davranış bozukluğunu azaltacağı ve velilerin oyun bağımlılığı konusunda daha duyarlı olacağı düşünülmektedir.
- Çevrimiçi oyun bağımlılığının önlenmesi ve azaltılmasına yönelik, teknolojinin ve İnternetin kontrollü kullanımı ile ilgili aile eğitim programları verilebilir ya da bilinçlendirme çalışmaları başlatılabilir. Bu çalışmalar seminer ve konferans gibi bilimsel toplantılarla sağlanabilir.
- Anne tutumunun oyun bağımlılığı ve öz düzenleme üzerindeki etkisi göz önünde bulundurulduğunda ilgili kurumlar; anne-baba tutumuna dair çalışmalar, toplantılar, konferanslar ve aile eğitim programları düzenleyebilir. Bu çalışmaların, ebeveynlerin çocuklarını yetiştirme tarzları ile ilgili farkındalık oluşturmaları konusunda faydalı olacağı düşünülmektedir.
- Öz düzenlemenin oyun bağımlılığı üzerindeki etkisi düşünüldüğünde öğrenciler, veliler ve öğretmenlerde öz düzenleme hakkında bilinçlendirme çalışmaları

yapılmalıdır. Bu çalışmalar çeşitli broşürler, eğitim programları, seminer, konferans ve danışmanlık gibi konu ile ilgili bilinçlendirme çalışmaları olabilir.

- Ailelere ve öğretmenlere oyun bağımlılığı ile ilgili yasal düzenlemelerin varlığı ve bu düzenlemeler hakkında bilgilendirme gerçekleştirilmelidir. Bağımlılık ile ilgili kurum ve kuruluşlar (Örneğin; Yeşilay, AMATEM gibi) ile iş birliği içinde çalışılmasının daha sağlıklı olacağı düşünülmektedir.



KAYNAKÇA

- Abar, B., Carter, K. L. ve Winsler, A. (2009). The effects of maternal parenting style and religious commitment on self-regulation, academic achievement, and risk behavior among African-American parochial college students. *Journal of Adolescence*, 32(2), 259-273. DOI:org/10.1016/j.adolescence.2008.03.008
- Acar-Şengül, E. ve Yükselen, A. İ. (2015). Bebeklikte sosyal ve duygusal gelişim. İçinde F. Turan ve A. İ. Yükselen (Editörler). *Çocuk gelişimi 1: Bebeklik döneminde gelişim* (s. 177-195) Ankara: Hedef Cs Basın Yayın.
- Akbaş, O., Usta, E. ve Çakır R. (2009). Lise birinci sınıf öğrencilerinin sınıf içi güven algılarının bilgisayar oynama durumlarına göre incelenmesi. *Aile ve Toplum*, 5(18), 59-71.
- Aksel, N. (2017). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile özdenetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aksoy, A. B. ve Yaralı, K. T. (2017). Çocukların öz düzenleme becerilerinin cinsiyete göre incelenmesi. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 7(2), 442-455.
- Aktaş-Özkafacı, A. (2012). *Annenin çocuk yetiştirme tutumu ile çocuğun sosyal beceri düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Altun Nalbant, A. (2016). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden beş yaş çocukların mizaç, sosyal yetkinlik özellikleri ile çaba sarf ederek kendini denetleme becerisi arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Anandari, D. R. (2016). Permissive parenting style and its risks to trigger Online game addiction among children. *Psychology Forum UMM*, 773-781.
- Antonopoulou, K., Alexopoulos, D. A. ve Maridaki- Kassotaki, K. (2012). Perceptions of father parenting style, empathy, and self-esteem among greek preadolescents. *Marriage ve Family Review*, 48(3), 293-309.
- Arslan, S. (2014). *Üstbilişsel öğretim stratejilerinin fen ve teknoloji derslerinde öğrencilerin üstbilişi yönetme, öz düzenleme becerilerine ve akademik başarılarına etkisi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Bacanlı, H. (2000). *Gelişim ve öğrenme*. (3. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Baron, R. M. ve Kenny, D. A. (1986). The moderator–mediator variable distinction in social psychological research: Conceptual, strategic, and statistical considerations. *Journal of personality and social psychology*, 51(6), 1173.
- Başol, G. (2008). *Bilimsel araştırma süreci ve yöntem*. İçinde Kılıç, O. ve Cinoğlu M. (Ed.), Bilimsel araştırma yöntemleri, Bölüm 5, İstanbul: Lisans Yayıncılık
- Başol, G. ve Zabun, E. (2014). Seviye belirleme sınavında başarının yardımcılarının incelenmesi: dersaneye gitme, mükemmelliyetçilik, ana-baba tutumu ve sınav kaygısı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 14(1), 63-87.

- Baumrind, D. (1991). Parenting styles and adolescent development. *İçinde J. Brooks-Gunn, R. Lerner ve A. C. Peterson (Eds.), The encyclopedia of adolescence*, (pp. 746–758). New York: Garland Publishing.
- Bell, R. Q. (1968). A reinterpretation of the direction of effects in studies of socialization. *Psychological Review*, 75, 81–95.
- Blunch, N. (2012). *Introduction to Structural Equation Modeling using IBM SPSS Statistics and Amos*. (2nd ed). London: SAGE Publications Ltd.
- Boekaerts, M. (1997). Self-regulated learning: A new concept embraced by researchers, policy makers, educators, teachers, and students. *Learning and Instruction*, 7(2), 161-186.
- Brown, L. ve Iyengar, S. (2008). Parenting styles: The impact on student achievement. *Marriage ve Family Review*, 43(1-2), 14-38.
- Can-Aran, Ö. (2015). Öz düzenleme ve çalışma becerileri arasındaki ilişki. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 5(2), 207-220.
- Can-Bilgin, H. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Denizli Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin bilgisayar ve İnternet kullanımında yeni bir boyut: “İnternet bağımlılığı”. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 22, 83-98.
- Chan, E., ve Vorderer, P. (2006). Massively multiplayer Online games. İçinde P. Vorderer ve J. Bryant (Eds.), *Playing video games: Motives, responses, and consequences* (pp. 77-88). Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Cornell, A. H. ve Frick, P. J. (2007). The moderating effects of parenting styles in the association between behavioral inhibition and parent-reported guilt and empathy in preschool children. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 36(3), 305-318.
- Çağdaş, A ve Seçer, Z. (2004). *Anne-baba eğitimi*. Konya: Eğitim Kitabevi.
- Çağdaş, A. (2015). *Anne-baba-çocuk iletişimi*. (2.Baskı). Ankara: Kök Yayıncılık.
- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2011). An investigation of university students’ İnternet and game addiction with respect to several variables. *Ankara University, Journal of Faculty of Educational Sciences*, 44(2), 95-117.
- Çankaya, G. ve Ergin, H. (2015). Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. *Hacettepe Universty Faculty of Health Sciences Journal*, 1, 283-297.
- Çevik, B., G. ve Çelikkaleli, Ö. (2010). Ergenlerin arkadaş bağıllığı ve İnternet bağımlılığının cinsiyet, ebeveyn tutumu ve anne-baba eğitim düzeylerine göre incelenmesi. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 19(3), 225-240
- Çokluk Ö, Şekercioğlu G, ve Büyüköztürk Ş. (2010). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik SPSS ve LISREL uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi Yayıncılık.
- Darling, N., ve Steinberg, L. (1993). Parenting style as context: An integrative model. *Psychological Bulletin*, 113(3), 487–496.

- De Carvalho, J. ve Chima, F.O. (2014). "Applications of structural equation modeling in social sciences research". *American International Journal of Contemporary Research*, 4(1), 6-11.
- Demirhan-Sayın, M. E. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: Faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması*. Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Demirtaş-Madran, H. A. ve Ferligül-Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, 99-107
- Dijital Oyunlar Raporu (2019). www.guvenliweb.org.tr/dosya/RjARy.pdf/indir adresinden alınmıştır.
- Duyan, V., Gülden, Ç. ve Gelbal, S. (2012). Öz-Denetim Ölçeği - ÖDÖ: Güvenirlik ve geçerlik çalışması. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 23(1), 25-38.
- Eisenberg, N., Fabes, R. A., Shepard, S. A., Murphy, B. C., Guthrie, I. K., Jones, S., ... ve Maszk, P. (1997). Contemporaneous and longitudinal prediction of children's social functioning from regulation and emotionality. *Child development*, 68(4), 642-664.
- Eisenberg, N., Smith, C. L., Sadovsky, A., ve Spinrad, T. L. (2004). Effortful control: Relations with emotion regulation, adjustment, and socialization in childhood. İçinde R. F. Baumeister ve K. D. Vohs (Eds.), *Handbook of self-regulation: Research, theory, and applications* (pp. 259–282). New York: Guilford.
- Eisenberg N. Temperamental effortful control (self-regulation). İçinde: Tremblay RE, Barr RG, Peters RDeV, (Eds.), *Encyclopedia on Early Childhood Development* [Online]. Montreal, Quebec: Centre of Excellence for Early Childhood Development; 2005:1-5.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Erkan, Z. (2002). Sosyal kaygı düzeyi yüksek ve düşük ergenlerin ana baba tutumlarına ilişkin nitel bir çalışma. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Enstitü Dergisi/E Dergi ISSI:13*, 10(10), 120-133.
- Ertürk-Kara, H. G. ve Gönen, M. (2015). Okul öncesi dönemdeki çocukların öz düzenleme becerisinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Eğitimde Kuram ve Uygulama*, 11(4), 1224-1239.
- Farooq, R. (2016). Role of structural equation modeling in scale development. *Journal of Advances in Management Research*, 13(1),75 – 91.
- Ferligül-Çakılcı, E. (2013). *Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Finkenauer C., Engels R. C. M. E. ve Baumeister R. F. (2005). Parenting behavior and adolescent behavioral and emotional problems: The role of self-control. *International Journal of Behavioral Development*, 29(1), 58-69.
- Fornell, C., ve Larcker, D. F. (1981). Structural equation models with unobservable variables ve measurement error: Algebra ve statistics. *Journal of Marketing Research*, 18, 382-388.

- Gestsdottir, S., ve Lerner, R. M. (2008). Positive development in adolescence: The development and role of intentional self-regulation. *Human Development*, 51, 202–224.
- Gfroerer, K., Kern, R., ve Curlette, W. (2004). Research support for individual psychology's parenting model. *Journal of Individual Psychology*, 61, 379–388.
- Gökçearslan, Ş. Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Gözübüyük, N. (2015). *Okul öncesi dönem çocuklarında davranış sorunlarının anne-baba tutumu ve öz-kontrol ile ilişkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Griffiths, M. D. (2005). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *J Subst Use*, 10, 191-197.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J. ve Demetrovics, Z. (2014). Social networking addiction: An overview of preliminary findings. İçinde K. Rosenberg ve L. Feder (Eds.), *Behavioral Addictions: Criteria, Evidence and Treatment* (ss.119-141). Elsevier: New York.
- Grolnick, W. S. ve Ryan, R. M. (1989). Parent styles associated with children's self-regulation and competence in school. *Journal of Educational Psychology*, 81(2), 143-154
- Grolnick, W. S., McMenemy, J., ve Kurowski, C. (1999). Emotional self-regulation in infancy and toddlerhood. İçinde L. Balter ve C. S. Tamas-LeMonda (Eds.), *Child psychology: A handbook of contemporary issues* (pp. 3–22). Philadelphia, PA: Psychology Press.
- Güner, Y. (2002). *Türkiye’de tarih öncesinden bu yana oyun-sanat-oyuncak ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Günüç, S. ve Kayri, M. (2010). Türkiye’de İnternet bağımlılık profili ve İnternet Bağımlılık Ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik-güvenirlilik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)*, 3, 220-232.
- Gürbüz, S. ve Şahin, F. (2014). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntemleri*. (2. Baskı). Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Han, D. H., Lyoo, I. K. ve Renshaw, P. F. (2012). Differential regional gray matter volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers. *Journal of Psychiatric Research*, 46, 507–515.
- Harma, M. (2008). *The impact of parental control and marital conflict on adolescents’ self-regulation and adjustment*. Unpublished Master’s Thesis. Middle East Technical University, Ankara, Turkey.
- Harter, S. (1993). Causes and consequences of low self-esteem in children and adolescents. İçinde R. F. Baumeister (Ed.), *Self-esteem: The puzzle of low self-regard*, (pp. 87–116). New York, NY: Plenum.
- Harter, S. ve Whitesell, N. R. (1996). Multiple pathways to self-reported depression and psychological adjustment among adolescents. *Development ve Psychopathology*, 8, 761–777.
- Hill, J. P., ve Holmbeck, G. N. (1986). Attachment and autonomy during adolescence. İçinde G.J. Whitehurst (Ed.). *Annals of Child Development*, 145-189.

- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008). Computer Game Addiction Scale for children. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*, 3(30), 86-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*. 36 (159), 56-68.
- Horzum, M.B., Güngören, Ö. C. ve Demir-Kaymak, Z. (2017). Oyun bağımlılığı. İçinde T. Ayas ve M. B. Horzum (Editörler). *Teknolojinin olumsuz etkileri*. (s. 85-107) Ankara: Vize Yayıncılık.
- Jakešová, J. ve Kalenda, J. (2014). Self-regulated learning: Critical-realistic conceptualization. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 171, 178 – 189.
- Jago, R., Davison, K. K., Brockman, R., Page, A. S., Thompson, J. L. ve Fox, K. R. (2011). Parenting styles, parenting practices, and physical activity in 10- to 11-year olds. *Preventive Medicine*, 52, 44–47.
- Jonyniene, J., ve Kern, R. M. (2012). Individual psychology lifestyles and parenting style in Lithuanian parents of 6- to 12-year-olds. *International Journal of Psychology: A Biopsychosocial Approach / Tarptautinis psichologijos žurnalas: Biopsichosocialinis požiūris*, 11, 89-117.
- Jonyniene, J., Kern, R. M. ve Gfroerer, K. P. (2015). Efficacy of Lithuanian Systematic Training for Effective Parenting (STEP) on parenting style and perception of child behavior. *The Family Journal: Counseling and Therapy for Couples and Families*, 23(4), 392-406.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2010). *Benlik, aile ve insan gelişimi*. (1. Baskı). İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Karabacak, Ü. (2014). *Öz düzenleme ve ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin fen başarısının incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Balıkesir.
- Karasar, N. (2017). *Bilimsel araştırma yöntemi*. (32. Basım). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kaya, A., B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kaya, M. (1997). Ailede anne-baba tutumlarının çocuğun kişilik ve benlik gelişimdeki rolü. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi*. 9, 193-204.
- Keskin, A. (2009). *Oyunların çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kılıç, Ş. (2016). Çocuk ruh sağlığına etki eden faktörler: Anne babalık davranışları, kardeş ve akran ilişkileri, televizyon ve bilgisayar. İçinde A. Güngör-Aytar (Editör). *Çocuk ruh sağlığı* (s. 39-64). Ankara: Hedef Cs Basın Yayın.

- Kıyıcı, E. (2018). *Üsküdar Üniversitesi öğrencilerinde İnternet bağımlılığı ve öfke arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim, S. J. (2008). The Relationship between Online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23(3), 2012-218.
- King, D. L., Delfabbro, P., H. ve Griffiths, M. D. (2009). The psychological study of video game players: methodological challenges and practical advice. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7, 555-562.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., ve Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324-340.
- Köse, Z. (2013). *13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.
- Kukul, V. (2013). Eğitsel dijital oyunlar. İçinde M. A. Ocak (Editör), *Oyunla ilgili tarihsel gelişimler ve yaklaşımlar* (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Kuss, D. J., Louws, J. ve Wires, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer Online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480-485. DOI:org/10.1089/cyber.2012.0034
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Karila, L. ve Billieux, J. (2014). Internet addiction: A systematic review of epidemiological research for the last decade. *CurrPharm Design*, 20, 4026-4052.
- Schumacker, R. E., ve Lomax, R. G. (2004). *A beginner's guide to structural equation modeling* (2nd ed.). Mahwah, NJ, US: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Mahmoodi, M. H., Kalantari, B. ve Ghaslani, R. (2014). Self-Regulated Learning (SRL), motivation and language achievement of Iranian EFL learners. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 98, 1062 – 1068.
- Manian, N., Papadakis, A. A., Strauman, T. J. ve Essex, M. J. (1998). Temperament, recalled parenting styles, and self-regulation: Testing the developmental postulates of self-discrepancy theory. *Journal of Personality and Social Psychology*, 75(5), 1321-1332.
- Masten, A. S. ve Coatsworth, J. D. (1998). The development of competence in favorable and unfavorable environments. *American Psychologist*, 53(2), 205-220.
- McBride-Chang, C. ve Chang, L. (1998). Adolescent-parent relations in Hong Kong: Parenting styles, emotional autonomy, and school achievement. *The Journal of Genetic Psychology*, 159(4), 421-436.
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3). DOI:org/10.1089/cyber.2009.0229
- Milevsky, A., Schlechter, M., Netter, S. ve Keehn, D. (2007). Maternal and paternal parenting styles in adolescents: Associations with self-esteem, depression and life-satisfaction. *J Child Fam Stud*, 16, 39-47.

- Milli Eğitim Bakanlığı Okul Öncesi Eğitim Programı (2013). <http://www.onceokuloncesi.com/program-dokumanlari/guncellestirilmisokul-oncesi-egitim-programi> adresinden alınmıştır.
- Mischel, W., Desmet, A.L., ve Kross, E. (2006). Self-regulation in the service of conflict resolution. . *The handbook of conflict resolution: Theory and practice*, 294-314.
- Moilanen, K. L. (2007). The adolescent self-regulatory inventory: The development and validation of a questionnaire of short-term and long-term self-regulation. *Journal of Youth and Adolescence*, 36, 835–848.
- Moilanen, K. L., Shaw, D. S., ve Fitzpatrick, A. (2010). Self-regulation in early adolescence: Relations with mother-son relationship quality and maternal regulatory support and antagonism. *Journal of Youth and Adolescence*, 39, 1357–1367.
- Moilanen, K. L., Rasmussen, K., ve Padilla-Walker, L. M. (2015). Bidirectional associations between self-regulation and parenting styles in early adolescence. *Journal of Research on Adolescence*, 25, 246–262.
- Moilanen, K. L., Padilla-Walker, L. M. ve Blaacker, D. R. (2018). Dimensions of short-term and long-term self-regulation in adolescence: Associations with maternal and paternal parenting and parent-child relationship quality. *Journal of Youth and Adolescence*, 47, 1409–1426.
- Montoya, A. K., ve Hayes, A. F. (2017). Two-condition within-participant statistical mediation analysis: A path-analytic framework. *Psychological Methods*, 22, 6-27.
- NIMF (2005). Computer and video game addiction. National institute on media and the family. mediafamily.org/facts/facts_gameaddiction.shtml sayfasından elde edilmiştir.
- Oggins, J. ve Sammis, J. (2012). Notions of video game addiction and their relation to self-reported addiction among players of World of warcraft. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 210-230.
- Oğur, S. (2012). *Kız teknik ve meslek liselerinde görev yapan meslek dersi öğretmenlerinin özdenetim yeterliğinin öğrenciler tarafından değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Olivari, M. G., Tagliabue, S. ve Confalonieri, E. (2013). Parenting style and dimensions questionnaire: A review of reliability and validity. *Marriage veFamily Review*, 49(6), 465-490.
- Özer, A., Gürkan, A. C. ve Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 54-57.
- Özer, E. (2016). Mesleki ve teknik lise öğrencilerinde temel benlik değerlendirmesi ve öz-düzenleme arasındaki ilişki. *Asya Öğretim Dergisi*, 4(2), 11-22.
- Özgür, H. (2019). Online game addiction among Turkish adolescents: The effect of Internet parenting style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 7(1), 47-68.
- Özgül, İ. E. (2007). *Bireyi tanıma teknikleri*. (7. Baskı). Ankara: PDREM Yayınları.
- Özyürek, İ. (2015). Çocuk ve aile içi ilişkiler. İçinde Y. Aydoğan ve G. Gültekin-Akduman (Editör). *Çocuk ruh sağlığı*. (s. 97-101). Ankara: Eğiten Kitap.
- Patock-Peckham, J. A., Cheong, J. W., Balhorn, M. E. ve Nagoshi, C. T. (2001). A social learning perspective: A model of parenting styles, self-regulation, perceived drinking

- control, and alcohol use and problems. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 25(9), 1284-1292.
- Pembecioğlu, N. (2006). *İletişim ve çocuk*. (2. Baskı). Ankara: Ebabel Yayıncılık.
- Petry, N. M. ve O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM- 5. *Addiction*, 108(7), 1186-1187.
- Porter, G., Starcevic, V., Berle, D. ve Fenech, P. (2010). Recognizing problem video game use. *Aus NZ J Psychiat*, 44, 120–128.
- Prasetyawan, H. (2016). Cyber counseling assisted with facebook to reduce Online game addiction. *Journal of Guidance and Counseling*, 6(1), 28-36.
- Querido, J. G., Warner, T. D. ve Eyberg, S. M. (2002). Parenting styles and child behavior in african american families of preschool children. *Journal of Clinical Child and Adolescent Psychology*, 31(2), 272-277.
- Raykov, T. (1998). Coefficient Alpha and composite reliability with interrelated nonhomogeneous items. *Applied Psychological Measurement*, 22(4), 375- 385.
- Schreiber, J. B., Nora, A., Stage, F. K., Barlow, E. A. ve King, J. (2006). Reporting Structural Equation Modeling and Confirmatory Factor Analysis results: A review. *The Journal of Educational Research*, 99(6), 323-38.
- Seay, F. A. ve Kraut, E. R. (2007). Project massive: self-regulation and problematic use of Online gaming. *Conference on Human Factors in Computing Systems*. San Jose, CA.
- Sevim, A. S. (2014). Leuven Algılanan Ana Babalık Ölçeği ergen ve ana baba sürümlerinin uyarlanması. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciens*, 27, 297-300.
- Sezer, A., Kolaç, N. ve Erol, S. (2013). Bir ilköğretim okulu 4, 5 ve 6.sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin anne-baba tutumları ve bazı değişkenler ile ilişkisi. *Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 3(4), 184-190.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N. ve Bilt, J. V. (2000). Computer addiction: A critical consideration. *American Journal of Orthopsychiatry*, 70, 162-168.
- Smetana, J. (1995). Parenting styles and conceptions of parental authority during adolescence. *Child Development*, 66(2), 299-316.
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk imgesi, oyun ve oyuncak: Sosyo-kültürel bir analiz*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Spera, C. (2005). A review of the relationship among parenting practices, parenting styles, and adolescent school achievement. *Educational Psychology Review*, 17(2), 125-146. DOI: 10.1007/s10648-005-3950-1
- Steinkuehler, C. A. (2004). Learning in massively multiplayer Online games. İçinde Y. B. Kafai, W. A. Sandoval, N. Enyedy, A. S. Nixon, ve F. Herrera (Eds.), *Proceedings of the Sixth International Conference of the Learning Sciences* (pp. 521-528). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Steinkuehler, C. A. ve Williams, D. (2006). Where everybody knows your (screen) name: Online games as “third places”. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 11(4), 885–909. DOI:org/10.1111/j.1083-6101.2006.00300.x

- Stormshak, E. A., Bierman, K. L., McMahon, R. J. ve Lengua, L. J. (2000). Parenting practices and child disruptive behavior problems in early elementary school. *Journal of Clinical Child Psychology*, 29(1), 1, 17-29.
- Swick, K. (2005). Preventing violence through empathy development in families. *Early Childhood Educational Journal*, 33(1), 53–59.
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel bilgisayar oyunları ile destekli matematik öğretiminin öğrencilerin akademik başarılarına ve duyuşsal özelliklerine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Şimşek, Ö. F. (2007). *Yapısal Eşitlik Modellemesine giriş, temel ilkeler ve LISREL uygulamaları*. (1. Baskı). Ankara: Ekinoks.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin İnternet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction ve Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Tercanlı-Metin, G. (2013). *Düşük sosyo-ekonomik düzeye sahip ergenlerde olumsuz yaşam olayları ve duygusal-davranışsal uyum ilişkisinde özdenetimin aracı rolü*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü
- Tuğrul, B. (2015). Oyunun gücü. İçinde A. B. Aksoy (Editör). *Okul öncesi eğitimde oyun* (s. 9-30). Ankara: Hedef Cs Basın Yayın.
- Tuncer, N., Sak, R. ve Şahin-Sak, İ., T. (2016). *Aile eğitimi*. (3.Baskı). Ankara: Vize Yayıncılık.
- Türkeş, M. C. (2004). *Ergenlerde sapkın davranışın nedenleri olarak özdenetim ve aile içi denetim mekanizmalarının analizi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Bursa Uludağ üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.
- Üredi, I. ve Erden, M. (2009). Öz-düzenleme stratejileri ve motivasyonel inançlarının yordayıcısı olarak algılanan anne-baba tutumları. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 7(4), 781-811.
- Vorderer, P., Hartmann, T., ve Klimmt, C. (2006). Explaining the enjoyment of playing video games: The role of competition. *ICEC conference proceedings 2003: Essays on the future of interactive entertainment* (ss. 107–120). Pittsburgh: Carnegie Mellon University Press
- Yaşlıoğlu, M. M. (2017). Sosyal bilimlerde faktör analizi ve geçerlilik: Keşfedici ve Doğrulayıcı Faktör Analizlerinin kullanılması. *İstanbul Üniversitesi İşletme Fakültesi Dergisi*, 46, 74-85.
- Yavuzer, H. (2008). *Çocuk psikolojisi*. (31. Baskı). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (2016). *Çocuk eğitimi el kitabı*. (14. Baskı). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yeşilyurt, F. (2014). *Ergenlerin çevrimiçi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesi*. Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yörükoğlu, A. (2007). *Gençlik çağı*. (13. Baskı). İstanbul: Özgür Yayınları.
- Wan, C.-S. ve Chiou, W.-B. (2006). Psychological motives and Online games addiction: A test of Flow Theory and Humanistic Needs Theory for Taiwanese adolescents. *CyberPsychology ve Behavior*, 9(3), 317-324. DOI:org/10.1089/cpb.2006.9.317

- Weibel, D., Wissmath, B., Habegger, S., Steiner, Y. ve Groner, R. (2008). Playing Online games against computer- vs. human-controlled opponents: Effects on presence, flow, and enjoyment. *Computers in Human Behavior*, 24(5), 2274-2291. DOI:org/10.1016/j.chb.2007.11.002
- Weinstein, A., ve Lejoyeux, M. (2010). Internet addiction or excessive Internet use. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 277-283. DOI:org/10.3109/00952990.2010.491880
- Whang, L.S., Lee, S. ve Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on Internet addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, 6, 143-150.
- Wu, J. ve Liu, D. (2007). The effects of trust and enjoyment on intention to play Online games. *Journal of Electronic Commerce Research*, 8(2), 128-140.
- Xiuqin, H., Huimin, Z., Mengchen, L., Jinan, W., Ying, Z. ve Ran, T. (2010). Mental health, personality, and parental rearing styles of adolescents with Internet addiction disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(4), 401-406.
- Zabun, E. (2011). *Dersaneye gitme, mükemmelliyetçilik, ana-baba tutumu ve sınav kaygısının öğrencilerin SBS başarılarını yordama gücü*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Sosyal bilimler Enstitüsü, Tokat.
- Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into practice*, 41(2), 64-70.
- Zimmerman, B. J. (2005). Attaining self-regulation: A social cognitive perspective. İçinde M. Boekaer, P. R. Pintrich, ve M. Zeidner (Eds.) *Handbook of self-regulation* (pp. 13-39). Burlington, San Diego, London: Elsevier Academic Press.
- Ziyalar, A. (1999). *Sosyal psikiyatri*. (2. Baskı). İstanbul: Yüce Yayım.

EKLER

Ek 1. Kişisel Bilgi Formu

1. Cinsiyetiniz	<input type="checkbox"/> Kız	<input type="checkbox"/> Erkek
2. Sınıfınız	<input type="checkbox"/> 5. Sınıf	<input type="checkbox"/> 6. Sınıf
	<input type="checkbox"/> 7. Sınıf	<input type="checkbox"/> 8. Sınıf
3. Yaşınız		
4. Evinizde bilgisayarınız var mı?	<input type="checkbox"/> Evet	<input type="checkbox"/> Hayır
5. Evinizde İnternet bağlantısı var mı?	<input type="checkbox"/> Evet	<input type="checkbox"/> Hayır
6. Kendinize ait tablet, telefon var mı?	<input type="checkbox"/> Evet	<input type="checkbox"/> Hayır
7. Akıllı telefonunuzda mobil İnternet bağlantınız var mı?	<input type="checkbox"/> Akıllı telefon kullanmıyorum	<input type="checkbox"/> Hayır
	<input type="checkbox"/> Evet (lütfen kotasını yazınız).....	
8. Günde ortalama kaç saat oyun oynuyorsunuz?		
9. Temel ihtiyaçlarınız dışında hiç ara vermeden kaç saat oyun oynadınız?		
10. Ailenizin Aylık Gelir Durumu	<input type="checkbox"/> 1400 TL ve altı	<input type="checkbox"/> 1401-2000 TL
	<input type="checkbox"/> 2001-3000 TL	<input type="checkbox"/> 3001 TL ve üstü
11. Annenizin Eğitim Durumu	<input type="checkbox"/> Okuryazar değil <input type="checkbox"/> İlkokul <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/> Üniversite <input type="checkbox"/> Lisansüstü	
12. Babanızın Eğitim Durumu	<input type="checkbox"/> Okuryazar değil <input type="checkbox"/> İlkokul <input type="checkbox"/> Ortaokul <input type="checkbox"/> Lise <input type="checkbox"/> Üniversite <input type="checkbox"/> Lisansüstü	
13. Anne-babanız birlikte mi yaşıyor	<input type="checkbox"/> Birlikteler	<input type="checkbox"/> Boşandılar
	<input type="checkbox"/> Annem hayatta değil	<input type="checkbox"/> Babam hayatta değil
	<input type="checkbox"/> İkisi de hayatta değil	
14. Ailenizdeki birey sayısı		

Ek 2. Leuven Algılanan Ana Babalık Öçeği (LAABÖ)

Aşağıda ANNENİZİN size yönelik bazı davranışları yer almaktadır. Her maddeyi okuyunuz ve ANNENİZE uygunluğu açısından değerlendiriniz.

		Hiç doğru değil	Genellikle doğru değil	Biraz doğru	Genellikle doğru	Her zaman doğru
		(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1.	Onunla endişelerim hakkında konuştuğundan sonra kendimi daha iyi hissederim.	()	()	()	()	()
2.	Bana sık sık gülümser.	()	()	()	()	()
3.	İstediğim akşam dışarı çıkmama izin verir.	()	()	()	()	()
4.	Kendi yolumu çizmemeye yardımcı olur.	()	()	()	()	()
5.	Keyifsiz olduğumda beni neşelendirir.	()	()	()	()	()
6.	Hoşlandığım her şeyi yapmama izin verir.	()	()	()	()	()
7.	Moralim bozuk olduğunda kendimi daha iyi hissetmemi sağlayabilir.	()	()	()	()	()
8.	Beni ilgilendiren konularda kendi kararlarımı vermeme izin verir.	()	()	()	()	()
9.	Onu incitirsem, tekrar gönlünü alıncaya kadar benimle konuşmaz.	()	()	()	()	()
10.	Bana istediğim kadar özgürlük tanır.	()	()	()	()	()
11.	Benimle ilgilenir ve bana özen gösterir.	()	()	()	()	()
12.	Bana sık sık kendi hayatımı kendimin düşünmesi gerektiğini söyler.	()	()	()	()	()
13.	Hoşuna gitmeyen bir şey yaptığımda, birlikte bir şeyler yapmamıza izin vermez.	()	()	()	()	()
14.	Bana duyduğu sevgiyi göstermenin doğru olduğuna inanır.	()	()	()	()	()
15.	Ona sormadan dilediğim her yere gitmeme izin verir.	()	()	()	()	()
16.	Bir şeyi onun gördüğü gibi görmezsem bana uzak davranır.	()	()	()	()	()
17.	Hoşlanmadığı bir şey yaparsam bana soğuk ve ters davranır.	()	()	()	()	()
18.	İstediğim şeyler için kendi planlarımı yapmama izin verir.	()	()	()	()	()
19.	Benimle bir şeyler yapmaktan zevk alır.	()	()	()	()	()
20.	Onu hayal kırıklığına uğrattığımda, benimle yüz yüze gelmekten kaçınır.	()	()	()	()	()
21.	Beni kendisinden bağımsız davranmaya cesaretlendirir.	()	()	()	()	()

Ek 3. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)

Sevgili katılımcı

Bir araştırma kapsamında size yöneltilen sorular bilimsel amaçlarla sorulmuş olup verdiğiniz bilgiler kesinlikle kimse ile paylaşılmayacaktır. Size yöneltilen soruların doğru ya da yanlış bir cevabı yoktur. Sizin durumunuza hangi seçenek en yakınsa lütfen o seçeneği işaretleyiniz. Katılımınızdan dolayı teşekkür ederim.

Sınıf Düzeyi:

Hangi çevrimiçi oyunu oynuyorsunuz:.....

S o r u N o	Soru	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.	()	()	()	()	()
2.	Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissedirim.	()	()	()	()	()
3.	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.	()	()	()	()	()
4.	Çevrimiçi oyunda en üst seviyeye ulaşmak için elimden geleni yaparım.	()	()	()	()	()
5.	Çevrimiçi oyun oynadığım için geç yatıp geç kalkarım.	()	()	()	()	()
6.	Çevrimiçi oyunlarda geliştirdiğim karakteri satarak para kazandım.	()	()	()	()	()
7.	Gece geç saatlere kadar çevrimiçi oyun oynadığım için kaçırdığım dersler oldu.	()	()	()	()	()
8.	Çevrimiçi oyunlarda rakibimi alt ettiğimde mutlu hissedirim.	()	()	()	()	()
9.	Çevrimiçi oyun oynarken yemeğimi genelde bilgisayar başında yerim.	()	()	()	()	()
10.	Çevrimiçi oyunlarda rakibim beni yendiğinde öfkelenirim.	()	()	()	()	()
11.	Çevrimiçi oyunlarda kazandığım itemleri satarak para kazandım.	()	()	()	()	()
12.	Çevrimiçi oyun oynadığım için arkadaşlık ilişkilerim sekteye uğradı.	()	()	()	()	()
13.	Çevrimiçi oyunlarda yeni bir item aldığımda mutlu hissedirim	()	()	()	()	()
14.	Çevrimiçi oyuna ara vermemek için yemeği ertelediğim olmuştur.	()	()	()	()	()
15.	Çevrimiçi oyun benim için kazanç kapısıdır.	()	()	()	()	()
16.	Level atladığımda emeklerimin karşılığını aldığımı hissedirim.	()	()	()	()	()
17.	Çevrimiçi oyun grubumuzun oyun içi bir faaliyeti için gece uykumdan feragat ederim.	()	()	()	()	()
18.	Çevrimiçi oyundaki başarılarımdan dolayı kendimle	()	()	()	()	()

	gurur duyarım.					
19.	Çevrimiçi oyunda seviyesi benden yüksek oyuncuları yendiğimde gururlanırım.	()	()	()	()	()
20.	Takasa girerek oyun karakterimi geliştirdim.	()	()	()	()	()
21.	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) uyku saatimi ertelemişimdir.	()	()	()	()	()



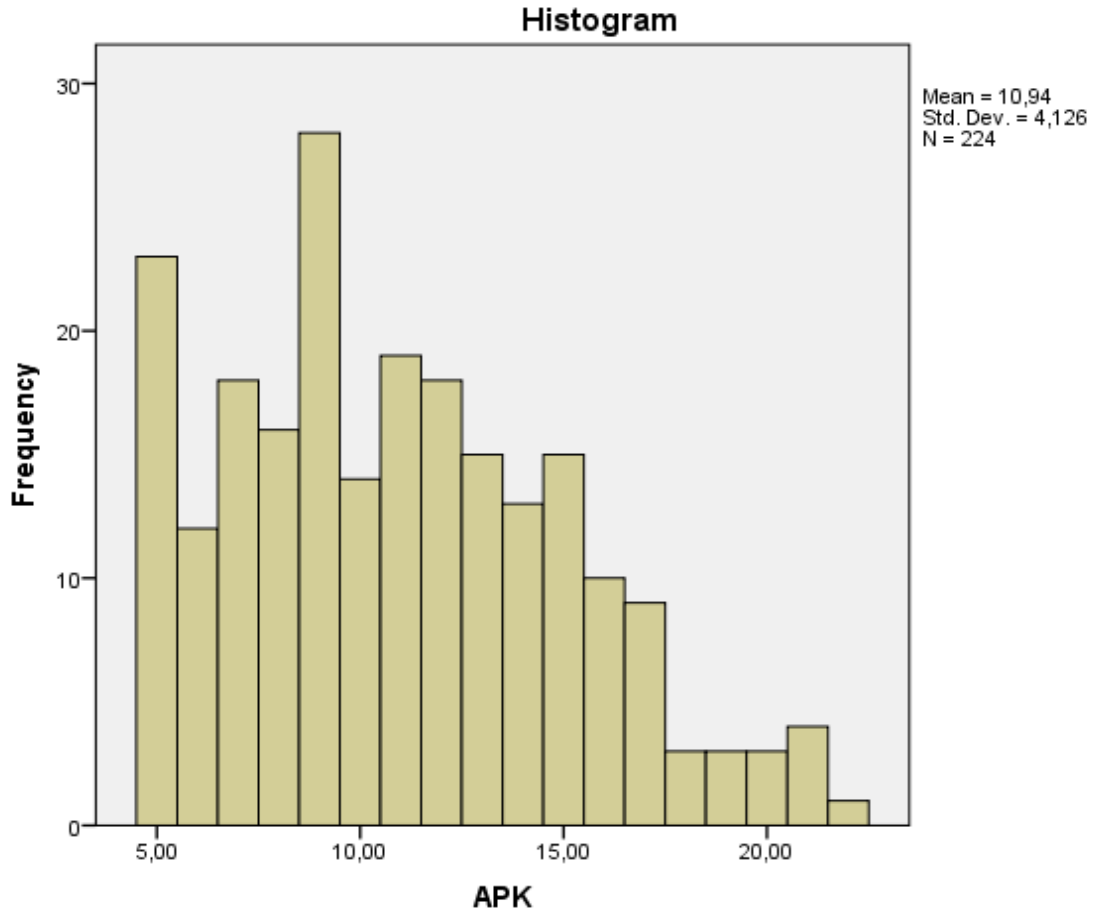
Ek 4. Öz Düzenleme Ölçeği (ÖDÖ)

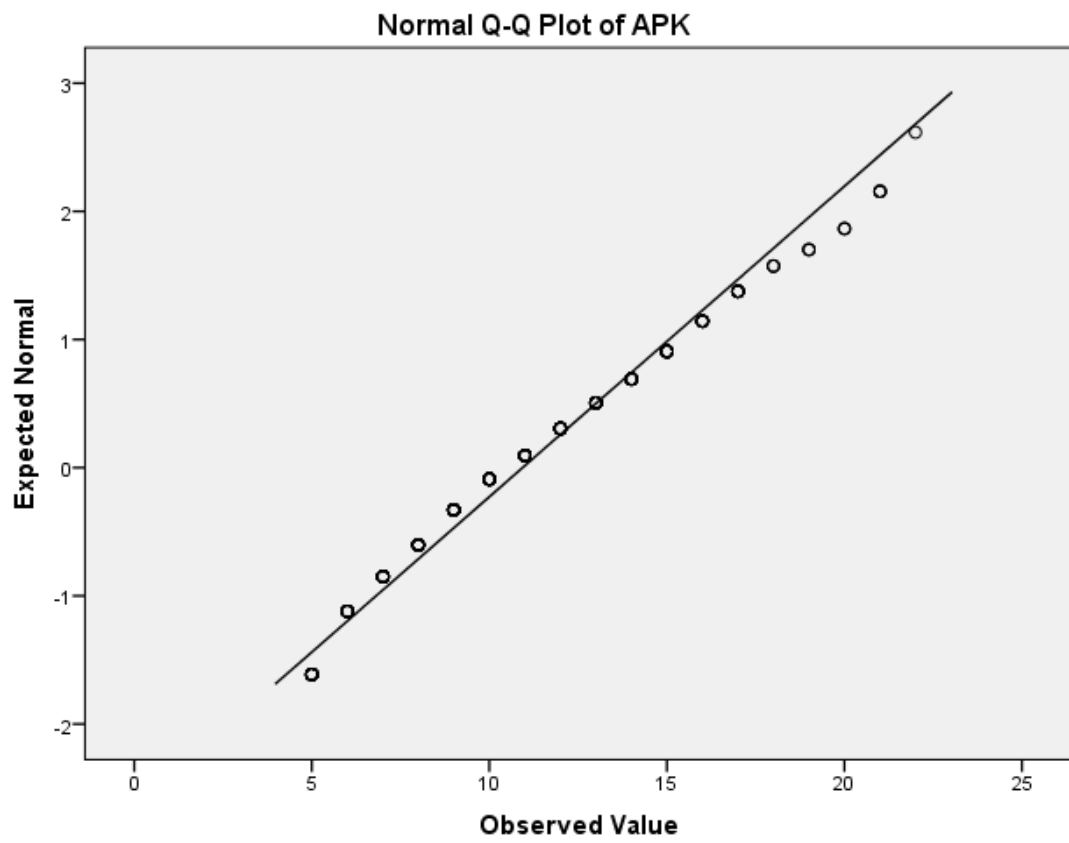
Şimdi aşağıdaki özelliklerin seni ne kadar tanımladığına karar verip her cümle için bir kutucuğu işaretleyeceksin. Eğer o cümlenin seni en iyi tanımladığını düşünüyorsan “bana çok benziyor”u işaretlemelisin. O cümle seni biraz tanımlıyorsa “bana biraz benziyor”u işaretlemelisin. Seni tanımlamıyorsa “bana benzemiyor”u, seni hiç tanımlamıyorsa “bana hiç benzemiyor”u işaretlemelisin.

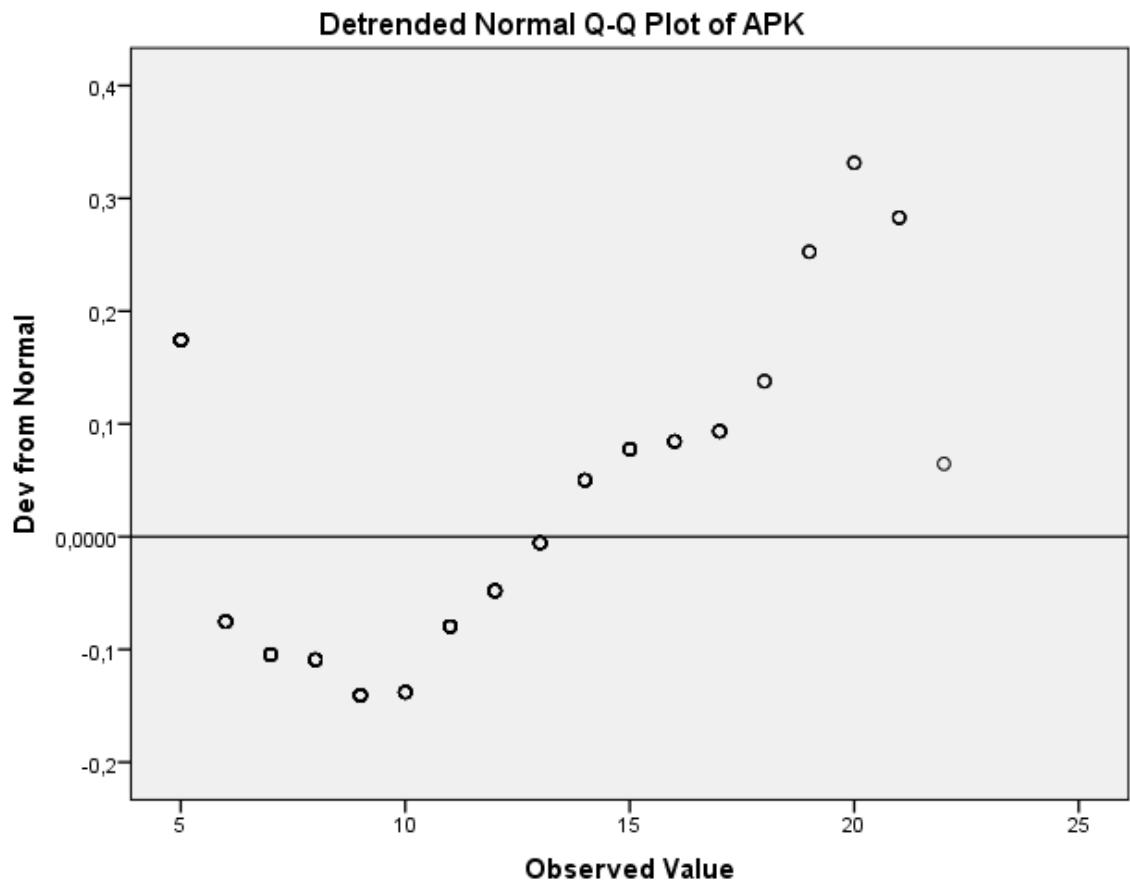
	Bana hiç benzemiyor	Bana benzemiyor	Bana biraz benziyor	Bana çok benziyor
1. Üzgün olduğumda kendimi iyi hissettirecek bir şeyler yapabilirim.				
2. Sıkıldığımda yerimde duramam/oturamam.				
3. Birine kızgın olduğumda bile, etraftaki diğer insanlara normal davranabilirim.				
4. Stres altındayken, yapmam gereken işleri yapmakta iyiyimdir.				
5. Yorgun olsam bile, yeni bir işe başlayabilirim.				
6. Küçük sorunlar beni uzun-vadeli planlarımdan alıkoyabilir.				
7. Eğlenceli bir şeyler yaparken, yapmam gereken diğer işleri unuturum.				
8. Sıkıcı bir derste, dikkatimi toplamakta zorlanırım.				
9. Meşgul edilerek ve dikkatim dağıtılarak kesilsem bile, yaptığım işe kolayca geri dönebilirim.				
10. Etrafta başka işler olurken dikkatimi yaptığım işe yoğunlaştırmakta zorlanırım.				
11. Ne kadar daha çalışmam gerektiğini/ gerekeceğini hiçbir zaman bilemem.				
12. Stres altındayken planlar yapmakta ve büyük işler yapmaya başlamakta zorlanırım.				
13. Heyecanlandığımda ya da kızdığımda kolayca sakinleşebilirim.				
14. Bir şey istediğim gibi gitmediğinde amacıma ulaşmak için davranışlarımı değiştirebilirim.				
15. Arkadaşlarım dışarı gitmek istediğinde, kendimi çalışmak için tutabilirim.				
16. İşler istediğim gibi gitmiyorsa kontrolümü kaybederim.				
17. Bir şeyi çok istiyorsam ona hemen sahip olmak isterim.				
18. Biriyle ciddi bir anlaşmazlığa düştüğümde kontrolümü kaybetmeden sakince konuşabilirim.				

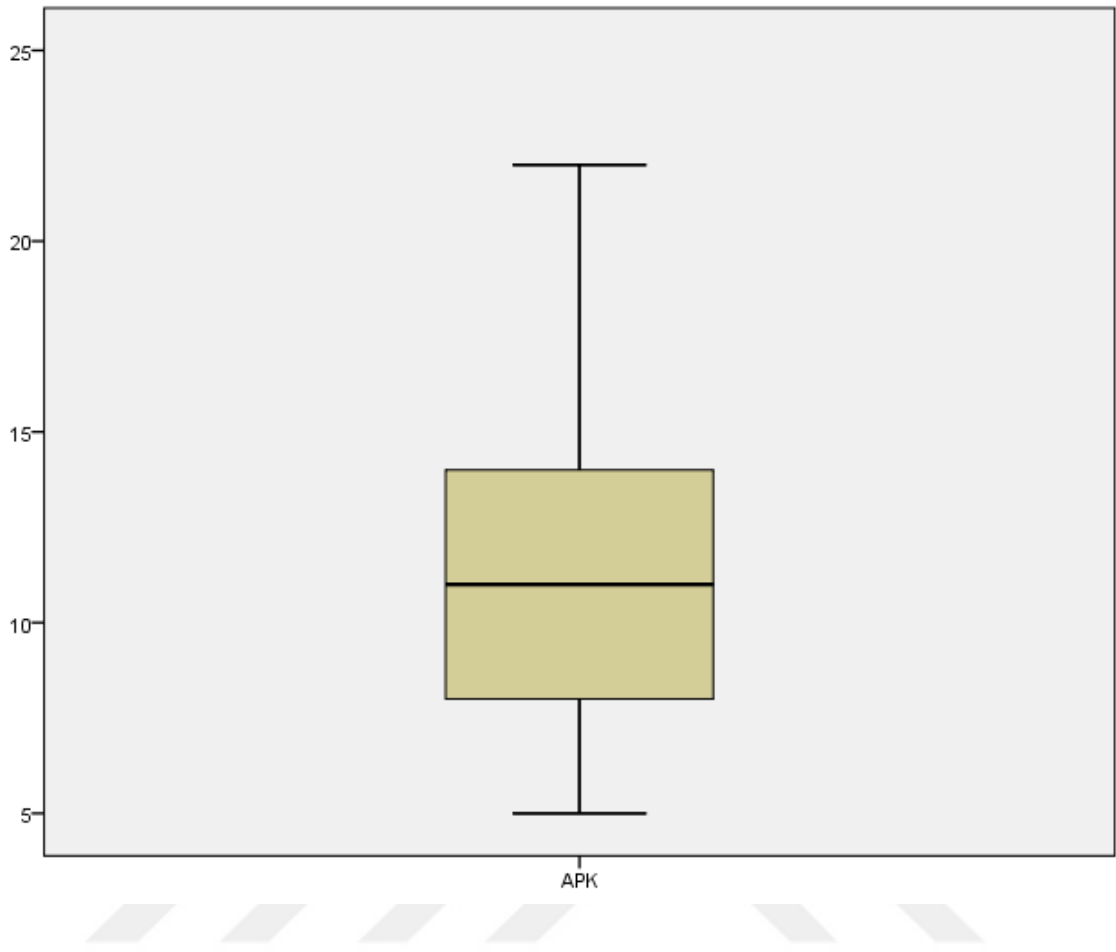
19. Yapmam gereken çok sıkıcı olsa bile o işe yoğunlaşabilirim.				
20. Tepem atıp, bir şeyler fırlatmak istediğimde kendimi durdurabilirim.				
21. Sonu nereye varacağı belli olmasa bile dikkatli çalışabilirim.				
22. Dışarıya belirtmeden de duygularımın ne olduğunun farkındayım.				
23. Arkadaşlarım konuşurken bile işime konsantre olabilirim.				
24. Bir hedefe ulaşmak için heyecanlandığımda(örn, yeni bir okula gitmek vb.) kolayca o hedef için çalışmaya başlayabilirim.				
25. Plan ve hedeflerim zor olsa da onlara bağlı kalacak bir yol bulurum.				
26. Uzun vadeli bir projem olduğunda, üzerinde sabırla çalışabilirim.				
27. Bir şeyi yapmamam gerektiğini biliyorsam, kendimi tutabilirim.				
28. Yemek istediğim miktarı kontrol etmekte zorlanırım.				
29. Eğlenceli bir şey yaparken zamanın farkında olmam				
30. Önceden planlama yapılması gereken büyük işere başlamakta zorlanırım.				
31. Neye ağlayacağımı önceden hissederim.				
32. Yorgunken beni heyecanlandırabilecek şeylere ilgi duymakta zorlanırım.				

Ek 5. Anne Tutumu İçin Histogram, Normal Q-Q Grafikleri ve Kutu Çizgi Grafiği

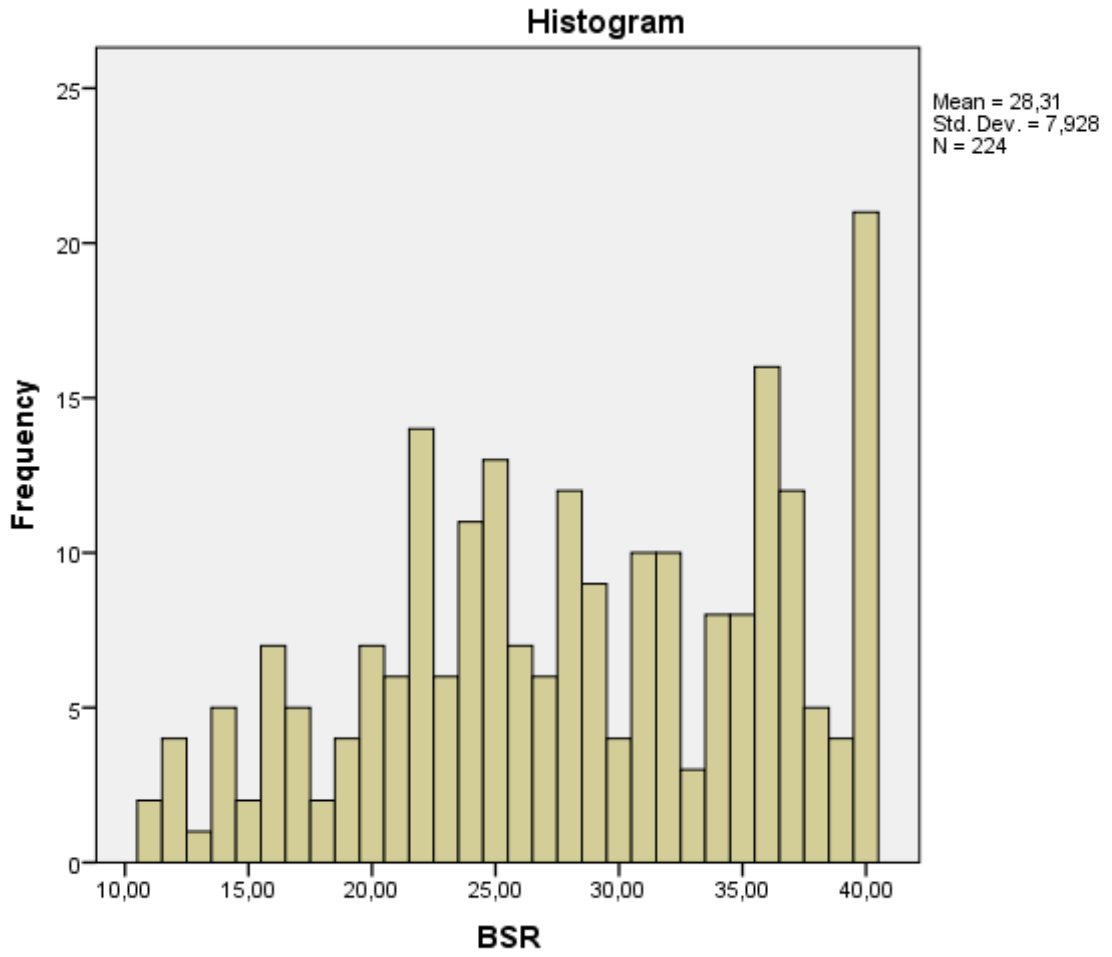


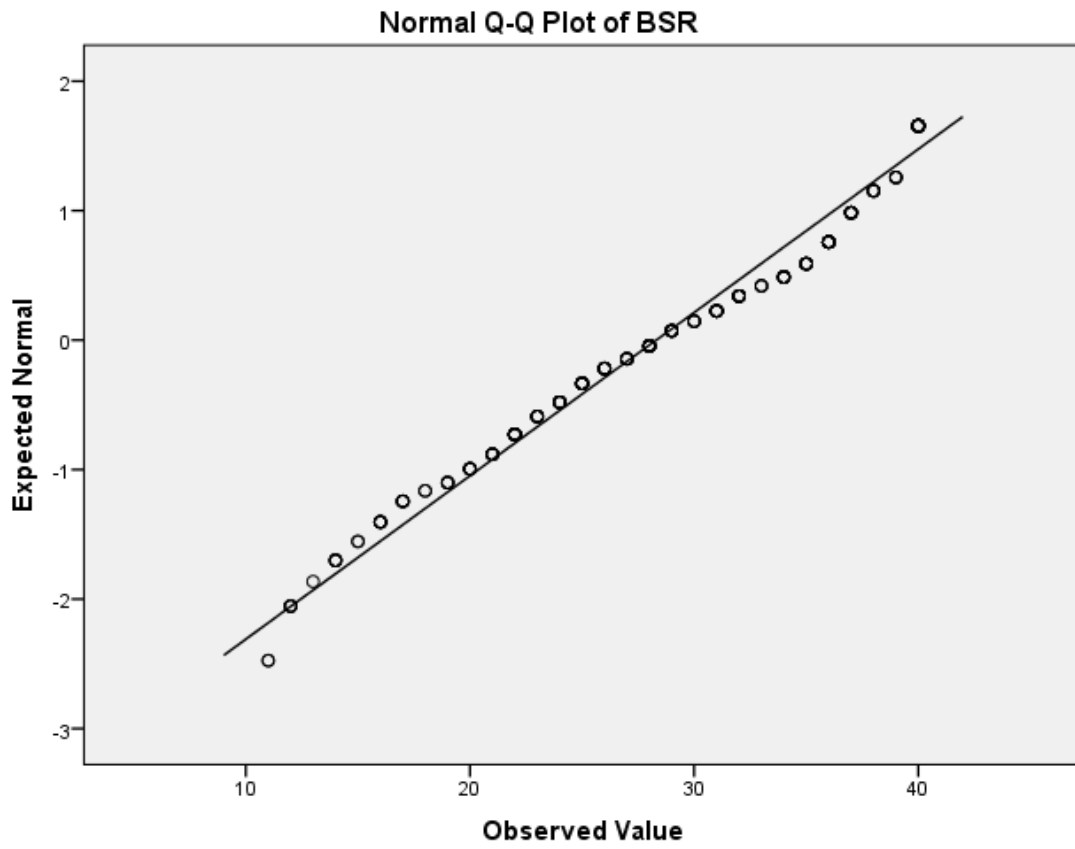


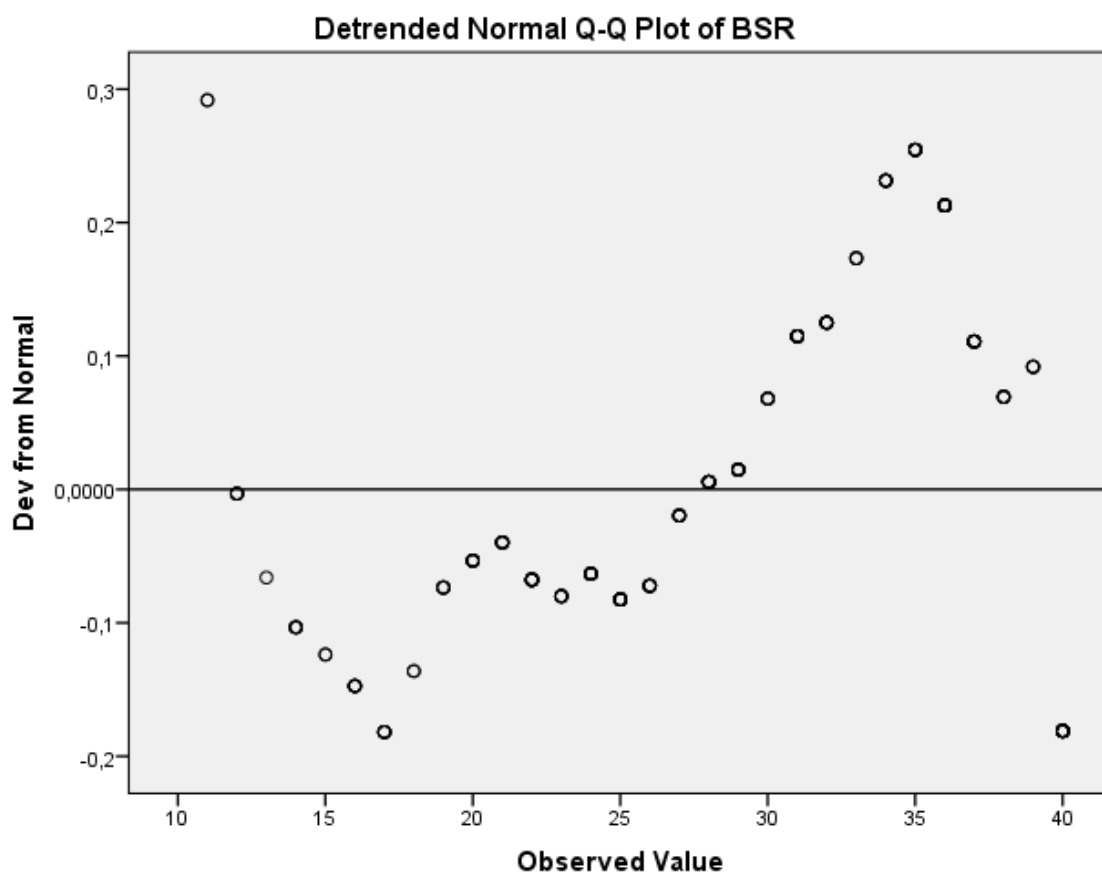


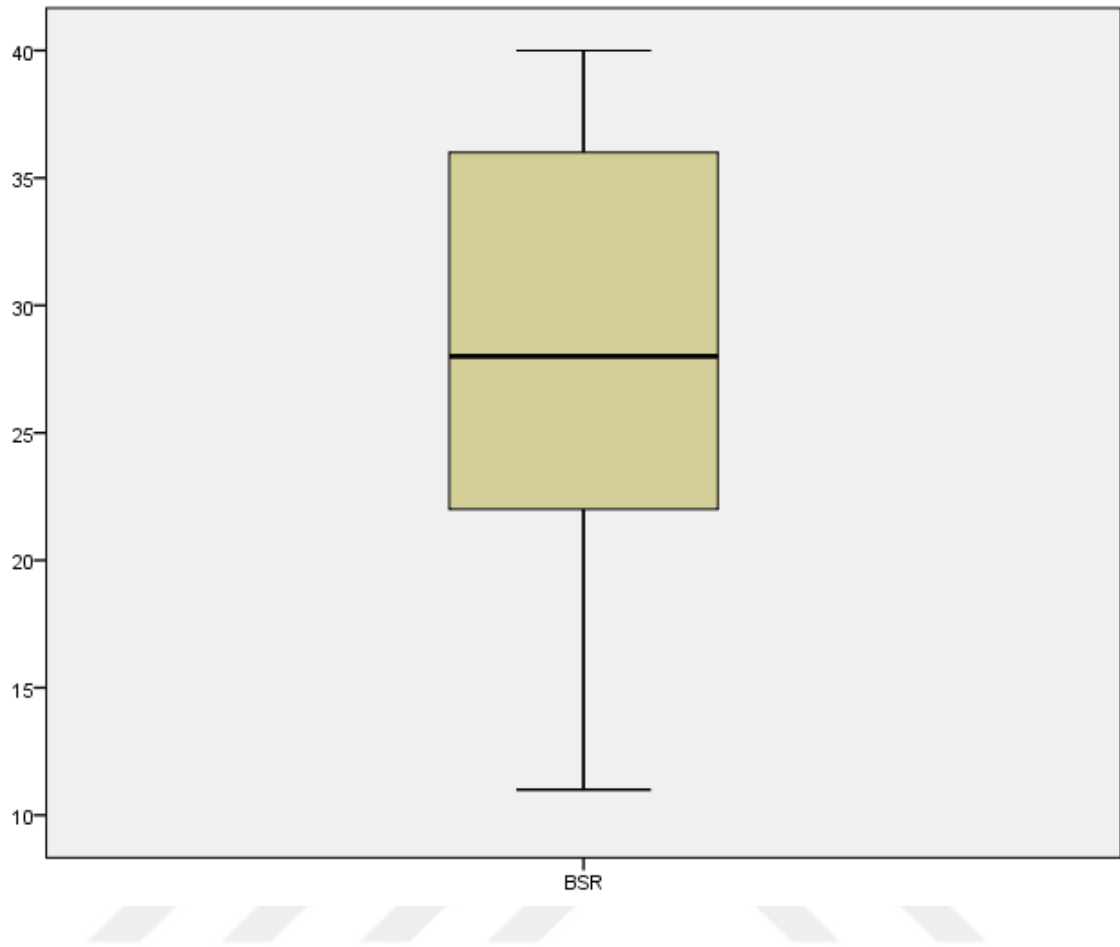


Ek 6. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İçin Histogram, Normal Q-Q Grafikleri ve Kutu Çizgi Grafiği

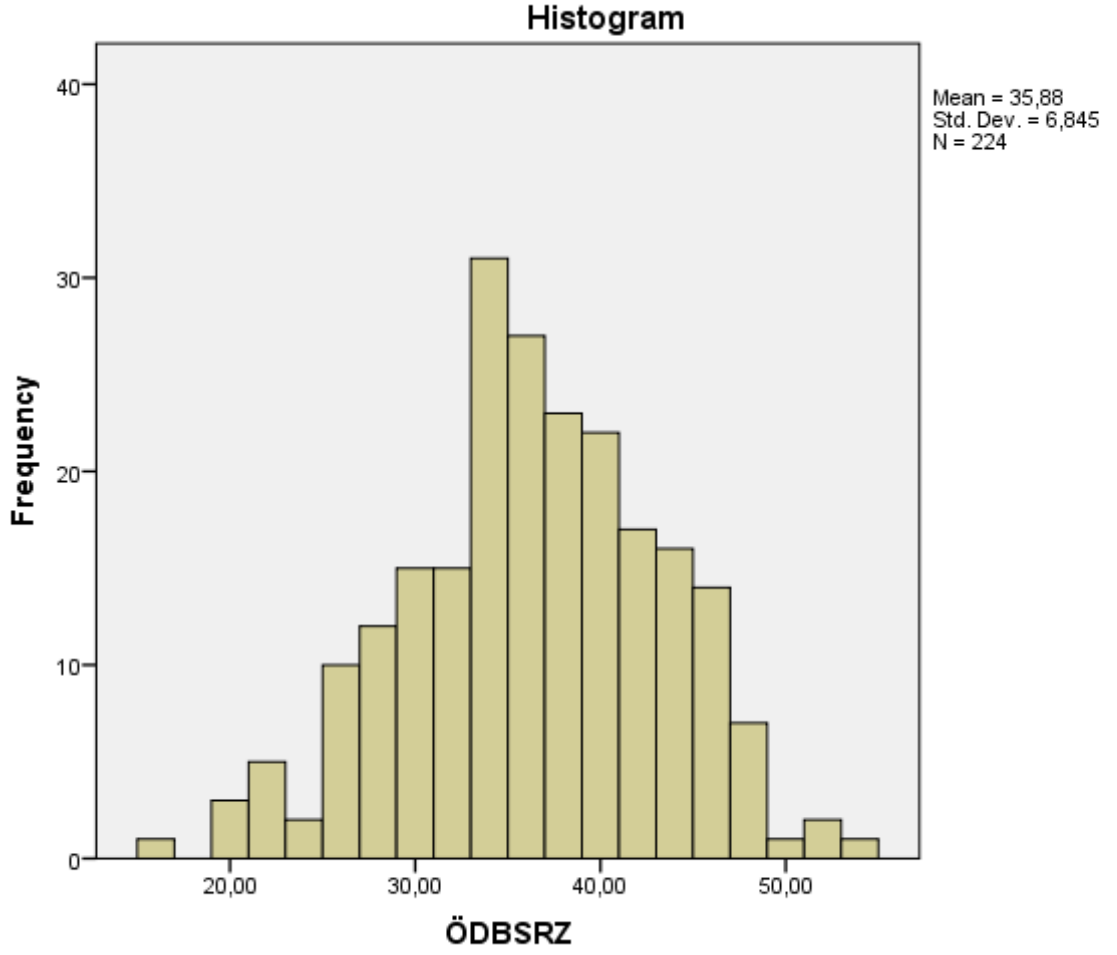


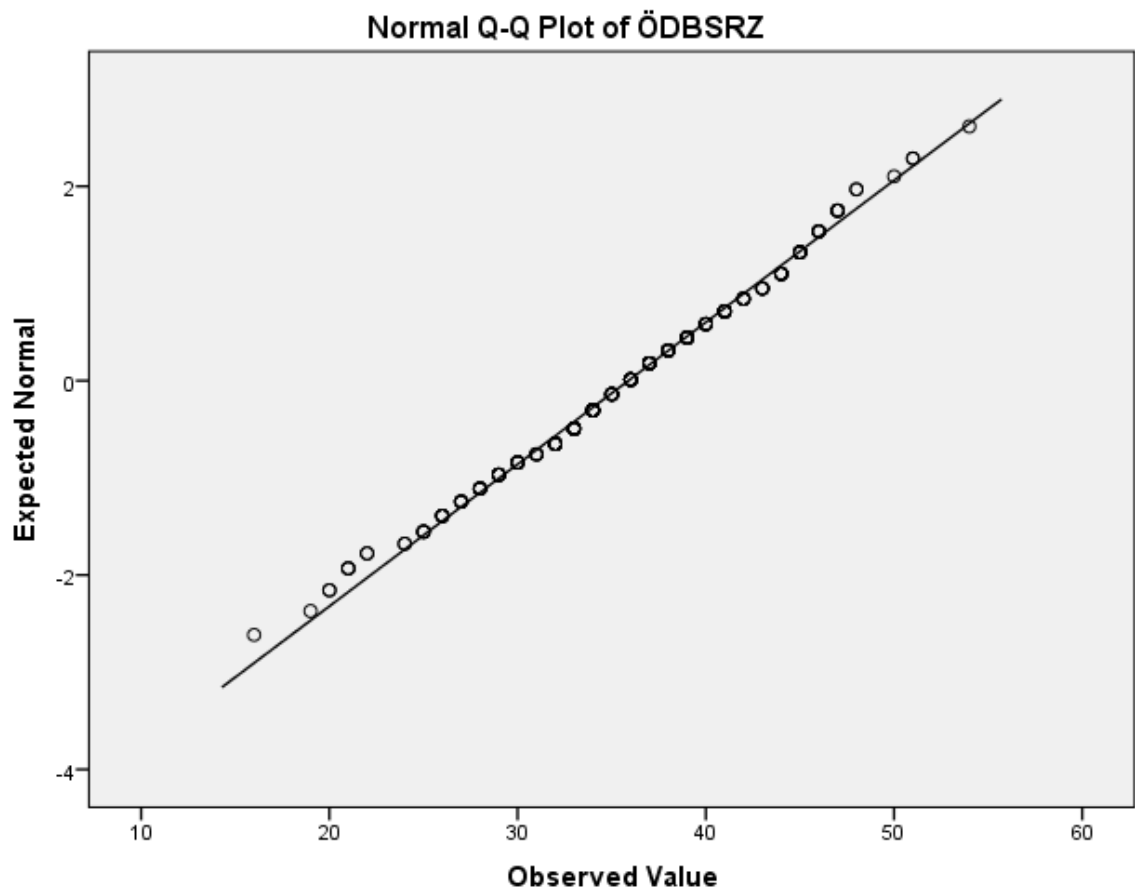


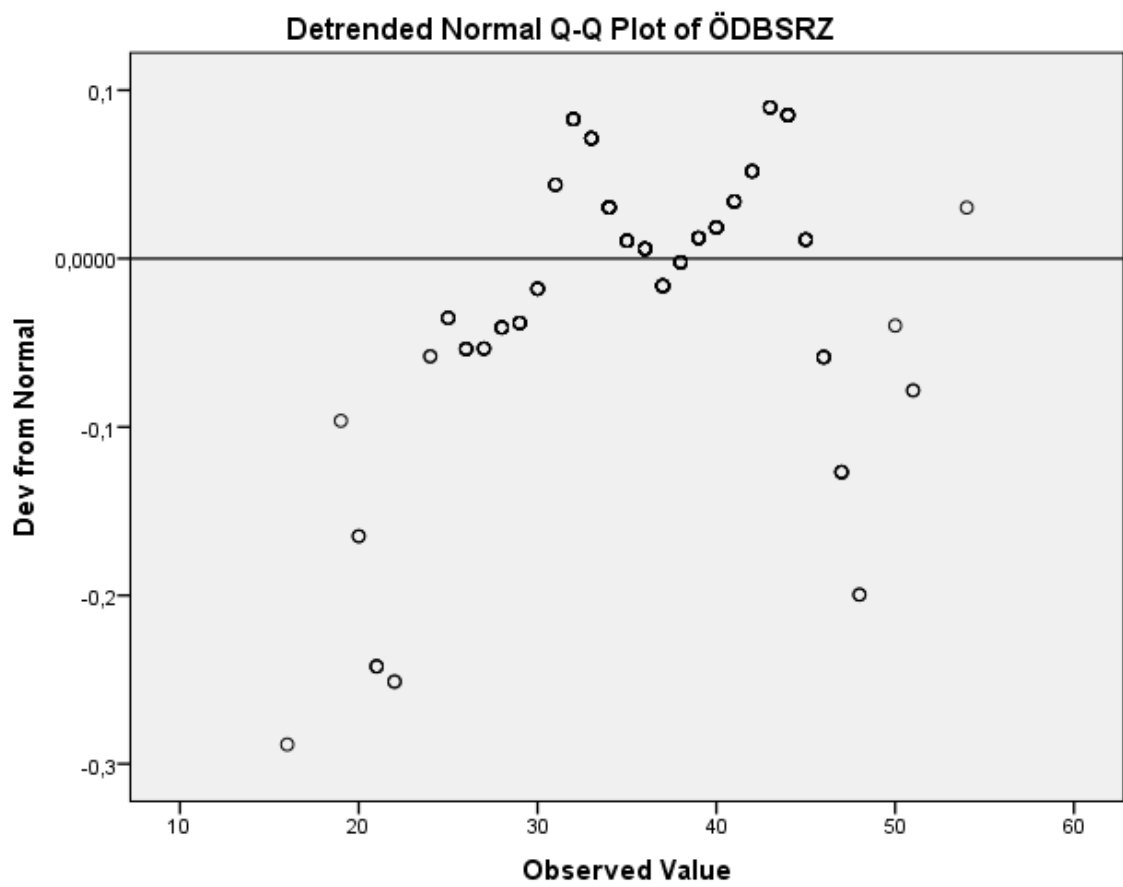


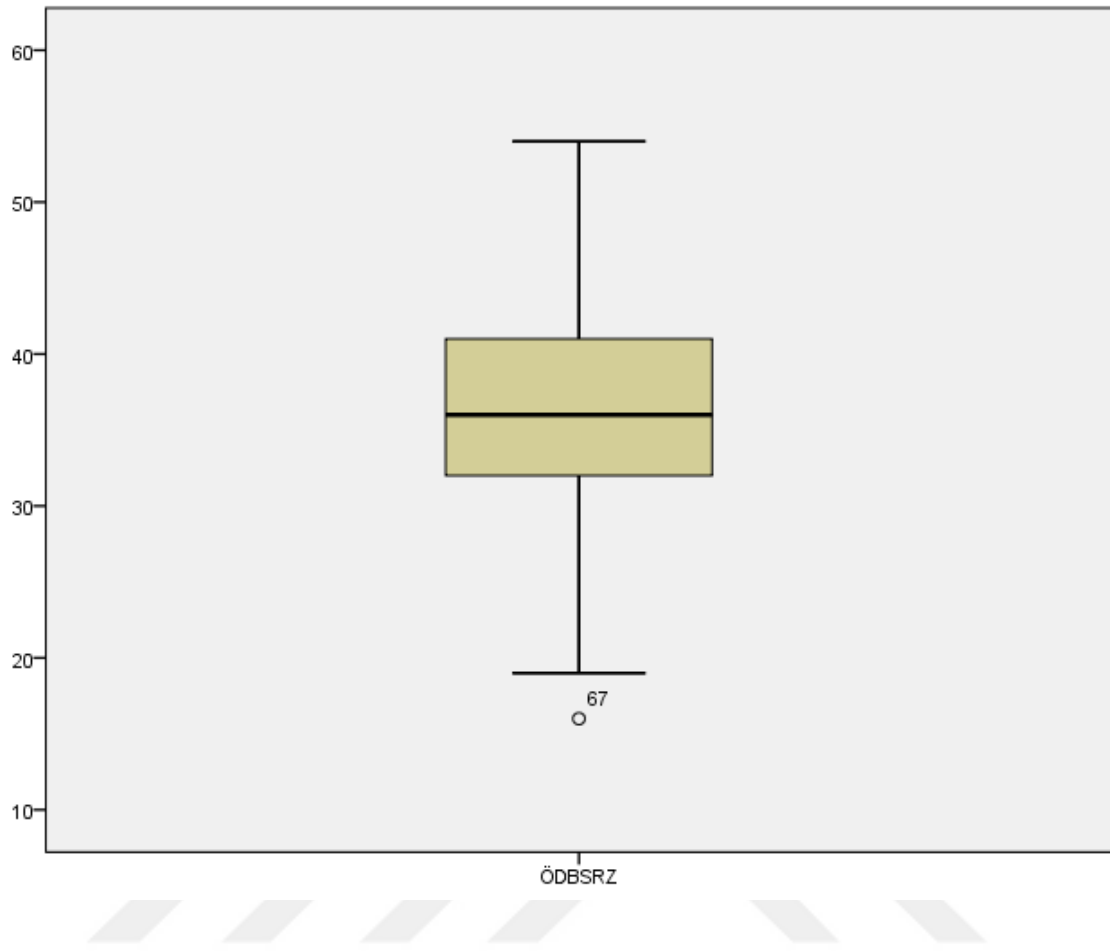


Ek 7. Öz Düzeneleme İçin Histogram, Normal Q-Q Grafikleri ve Kutu Çizgi Grafiği

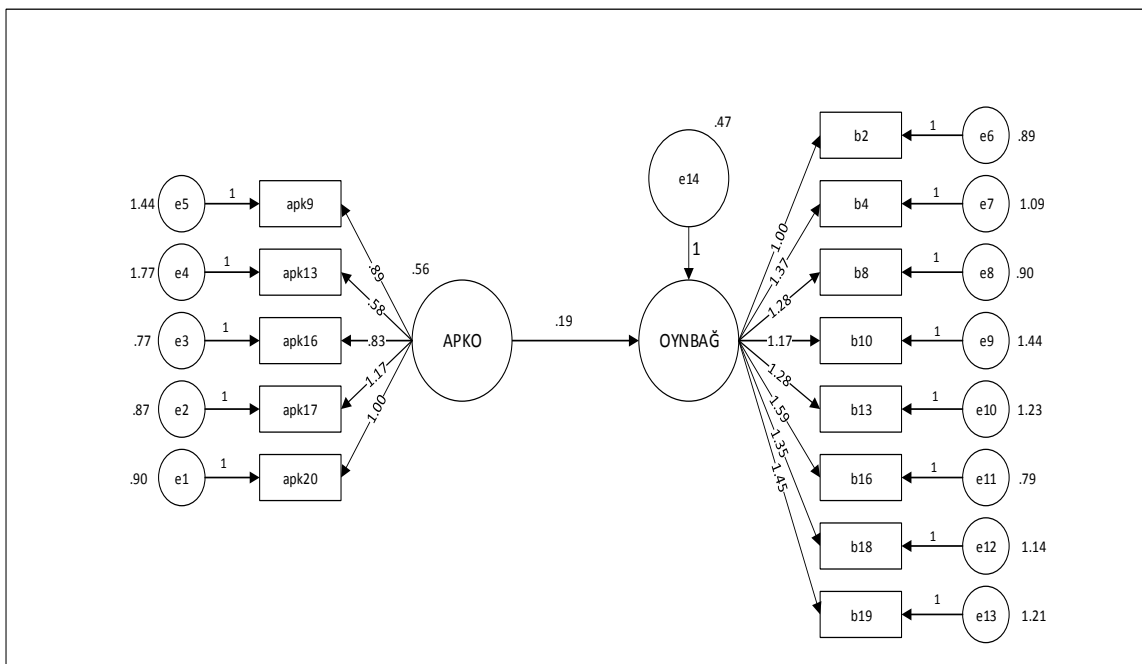




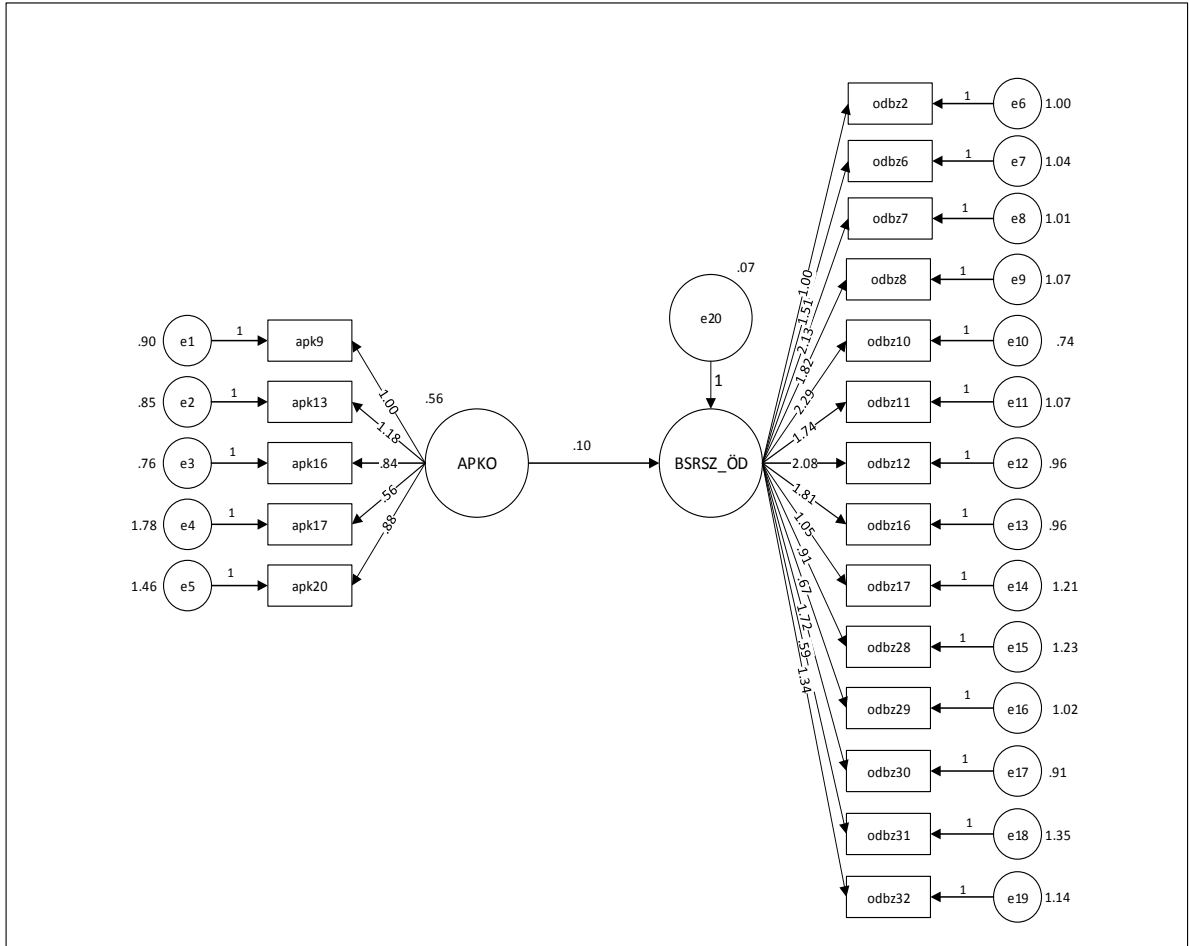




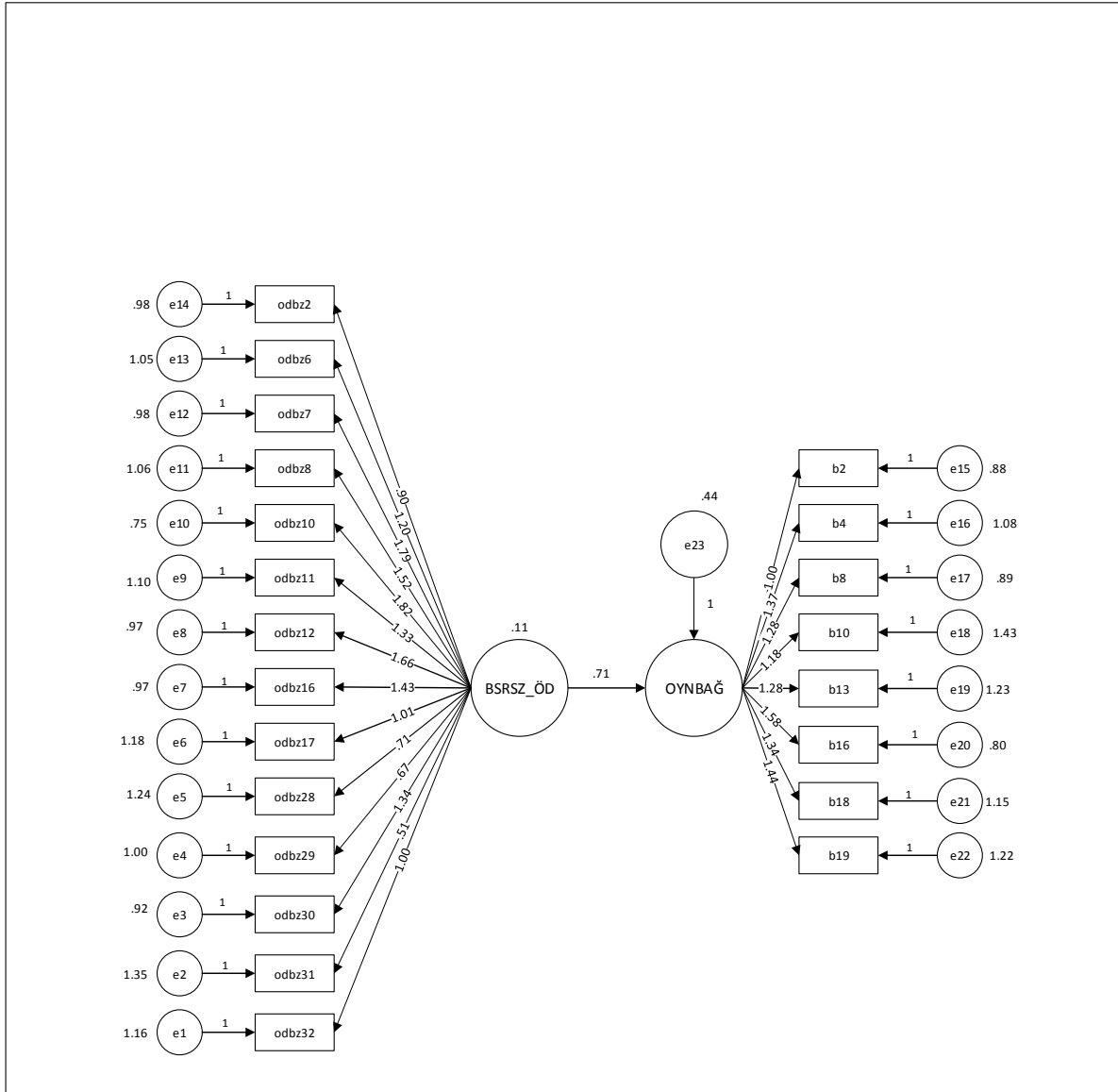
Ek 8. Anne Psikolojik Kontrolün Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına Etkisine Yönelik Yol Grafiği



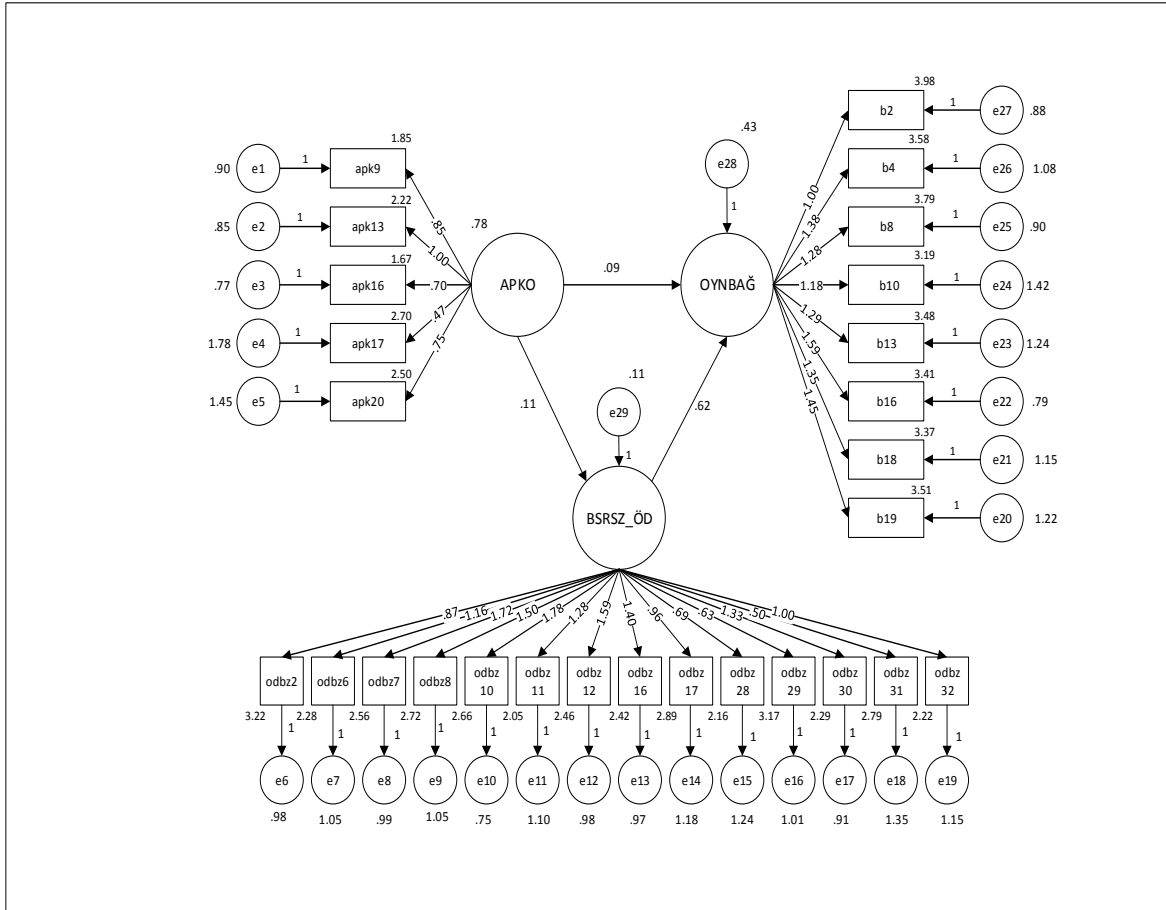
Ek 9. Anne Psikolojik Kontrolün Öz Düzenleme Becerisine Etkisine Yönelik Yol Grafiği



Ek 10. Öz Düzenleme Becerisinin Çevrimiçi Oyun Bağımlılığına Etkisine Yönelik Yol Grafiği



Ek 11. Anne Psikolojik Kontrol ile Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkide Öz Düzenlemenin Aracılık Rolüne İlişkin Yol Grafiği



Ek 12. Özgeçmiş

Adı Soyadı	Emine DURAN
Kişisel Bilgiler	Uyruğu: T.C. Doğum Tarihi ve Yeri: 18.01.1989 / Develi
İletişim Bilgileri	E-posta: emine.duran@bozok.edu.tr
Öğrenim Bilgileri	Lise: 2002-2006 Develi Anadolu Lisesi Lisans: 2006-2010 Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Fakültesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Yüksek Lisans: 2015-2019 Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı Yüksek Lisans Programı
İş Deneyimi	2010 (Temmuz-Kasım): Kayseri Özel Empati Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi Psikolojik Danışman 2010 – 2014: Milli Eğitim Bakanlığı Yahyalı Anadolu İmam Hatip Lisesi Psikolojik Danışman ve Rehber Öğretmen 2014 – halen: Bozok Üniversitesi Akdağmadeni Meslek Yüksekokulu Çocuk Bakımı ve Gençlik Hizmetleri Bölümü Başkan Vekili Çocuk Gelişimi Programı Öğretim Görevlisi