



**YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI**

**ERGENLERDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĐİMLİLİĐİ, SOSYAL DIŐLANMA VE
ALGILANAN ANNE BABA TUTUMLARININ İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nur Fatma ARSLAN

**Lefkoőa
Ocak, 2023**

Nur Fatma ARSLAN

**ERGENLERDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN
BAĐİMLİLİĐİ, SOSYAL DIŐLANMA
VE ALGILANAN ANNE BABA
TUTUMLARININ İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

2023

YAKIN DOĐU ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĐİTİM ENSTİTÜSÜ
KLİNİK PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

ERGENLERDE ÇEVİRİMİÇİ OYUN BAĐİMLİLİĐİ, SOSYAL DIŐLANMA VE
ALGILANAN ANNE BABA TUTUMLARININ İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Nur Fatma ARSLAN

Tez Danışmanı




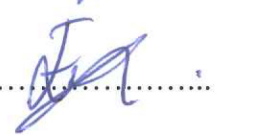


Doç. Dr. Ece E. MÜEZZİN

Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ

Lefkoőa
Ocak, 2023

Onay

Nur Fatma ARSLAN tarafından hazırlanan “Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Sosyal Dışlanma ve Algılanan Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi” başlıklı bu çalışma, 17/01/2023 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Yeterlik Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri	Adı – Soyadı	İmza
Jüri Başkanı:	Yrd. Doç. Dr. Gizem Öneri UZUN	
Jüri Üyesi:	Dr. Psk. Bingül SUBAŞI	
Danışman:	Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ	
Eş Danışman:	Doç. Dr. Ece E. MÜEZZİN	
Anabilim/ Anasanat Dalı Başkanı Onayı		 17/01/2023 Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ Ünvan, Ad-Soyad Anabilim/Anasanat Dalı Başkanı
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Onayı	/...../ 20... Prof. Dr. Kemal Hüsnü Can Başer Enstitü Müdürü 

Etik İlkelere Uygunluk Beyanı

Bu tezin içinde sunduđum verileri, bilgileri ve belgeleri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiđimi; tüm bilgi, belge, deđerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduđumu; çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce, sonuç ve bilgilere bilimsel etik kurallar geređi olarak eksiksiz şekilde uygun atıf yaptıđımı ve kaynak göstererek belirttiđimi beyan ederim.

Nur Fatma ARSLAN

22/12/2022

Teşekkür

Bu çalışmamın ortaya çıkmasında desteğini asla esirgemeyen, kendisinin danışmanlığında bir çalışma ortaya koyma şerefine nail olduğum için kendimi şanslı hissettiğim, her pes edişimde cesaretlendiren, ilham veren, tez eş danışmanım Doç. Dr. Ece E. MÜEZZİN' e sonsuz şükranlarımı sunar ve teşekkür ederim.

Çalışmam boyunca yardımlarını esirgemeyen tez danışmanım Doç. Dr. Meryem KARAAZİZ'e teşekkür ederim.

Bu hayattaki en büyük şansım olan, eksik olan her parçamı tamamlayan, her zaman olduğu gibi tez sürecimde de bana hep güvenen ve cesaretlendiren, en güzel yol arkadaşım Mustafa GENÇ'e teşekkür ederim.

Son olarak hayatımın her evresinde bana destek olan, iyi ki varlar dediğim annem Hatice ARSLAN'a, babam Cevdet ARSLAN'a, abim Gökhan ARSLAN'a ve kardeşim Göktuğ ARSLAN'a teşekkür ederim.

Nur Fatma ARSLAN

Öz
**Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Sosyal Dışlanma ve Algılanan Anne
Baba Tutumlarının İncelenmesi**

Nur Fatma ARSLAN

Yüksek Lisans Klinik Psikoloji Anabilim Dalı

01-2023, 90 sayfa

Bu çalışmada ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumlarının incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırmanın evrenini KKTC ve Türkiye’ de yaşayan ergenler oluşturmuştur. Örneklemi ise amaçsal örnekleme yöntemiyle 393 kişi oluşturmuştur. Katılımcıların kişisel bilgilerini öğrenmek amacıyla Sosyo-Demografik Bilgi Formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler için Ostrasizm (Sosyal Dışlanma) Ölçeği ve Anne Baba Tutumu Ölçeği kullanılmıştır. Araştırma bulgusunda çevrimiçi oyun bağımlılığı, aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç alt boyutu ile sosyal dışlanma, önemsenmeme alt boyutu dışlanma alt boyutu, önemsenmeme, dışlanma ve genel toplam arasından pozitif yönde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur. Analiz sonucunda sosyal dışlanma alt boyutlarının birbiriyle ilişkisine bakıldığında önemsenmeme alt boyutu ile dışlanma alt boyutu arasında pozitif yönde orta düzeyde, sosyal dışlanma genel toplam arasında pozitif yönde yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur. Buna göre sosyal dışlanma düzeyi yüksek olan bireylere psikologlar tarafından bilişsel davranışçı yaklaşım kapsamında psiko-eğitim programları düzenlenebilir.

Anahtar Kelimeler: Çevrimiçi Oyun, Bağımlılık, Sosyal Dışlanma, Anne Baba Tutumu

**Online Game Addiction, Social Exclusion and Perceived Parental Attitudes in
Adolescents**

Nur Fatma ARSLAN

MA, Department of Clinical Psychology

01-2023, 90 pages

In this study, it is aimed to examine online game addiction, social exclusion and perceived parental attitudes in adolescents. The universe of the research was the adolescents living in the TRNC and Turkey. The sample was formed by 393 people by criterion sampling method. In order to learn the personal information of the participants, Socio-Demographic Information Form, Online Game Addiction Scale, Ostracism (Social Exclusion) Scale for Adolescents and Parent Attitude Scale were used. In the finding of the research, online game addiction, disruption, success and economic gain sub -dimension and social exclusion, the sub -dimension of the sub -dimension of the sub -dimension, attention, exclusion, and general total, positively significant relationship between the general total. As a result of the analysis, the relationship between the sub -dimensions of social exclusion was considered with each other and the positively significant statistically significant relationship between the sub -dimension and the sub -dimension of exclusion was positive at a positive way, social exclusion was found at a high level of positive terms. Accordingly, psychologists can be organized by psychologists with a high level of social exclusion within the scope of cognitive behavioral approach.

Keywords: Online Game, Addiction, Social Exclusion, Parental Attitude

İçindekiler

Onay	I
Etik İlkelerine Uygunluk Beyanı	II
Teşekkür	III
Öz	IV
Abstract	V
İçindekiler	VI
Tablolar Listesi	IX
Kısaltmalar	X

BÖLÜM I

Giriş.....	1
Problem Durumu.....	2
Araştırmanın Amacı.....	3
<i>Alt Amaçlar</i>	3
Araştırmanın Önemi.....	4
Sınırlılıklar	5
Tanımlar.....	5

BÖLÜM II

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar	6
Bağımlılık	6
Oyun.....	7
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Yaygınlığı	8
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Risk Faktörleri	9
Sosyal Dışlanma.....	11
Sosyal Dışlanmayı Açıklayan Görüşler	12
<i>Sosyal Acı Kuramı</i>	12
<i>Sosyal İzleme Sistemi ve Sosyometre Kuramı</i>	12
<i>Bilişsel Yıkım ve Benlik Düzenleme Bozulma Modeli</i>	13
Anne Baba Tutumları.....	13
<i>Otoriter Anne Baba Tutumu</i>	15
<i>Demokratik Anne Baba Tutumu</i>	15

<i>Koruyucu-İstekçi Anne Baba Tutumu</i>	16
Anne Baba Tutumlarının Çocuk Üzerindeki Etkileri.....	16
İlgili Araştırmalar.....	17

BÖLÜM III

Yöntem.....	21
Araştırmanın Modeli	21
Evren Örneklem	21
Verilerin Toplanması	24
Veri Toplama Araçları	24
<i>Kişisel Bilgi Formu</i>	24
<i>Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)</i>	24
<i>Ergenler için Ostrasizm (Sosyal Dışlanma) Ölçeği (EOÖ)</i>	25
<i>Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ)</i>	25
Veri Analizi.....	26
Araştırma Planı ve Süreci	27

BÖLÜM IV

Bulgular.....	28
---------------	----

BÖLÜM V

Tartışma	42
----------------	----

BÖLÜM VI

Sonuç ve Öneriler.....	46
Sonuçlar	46
Öneriler	48
Kaynakça.....	49
EKLER.....	64
Ek-1. Katılımcı Bilgilendirme Formu	64
Ek-2. Katılımcı Onam Formu	65
Ek-3. Veli Onam Formu.....	67
Ek-4. Veri Toplama Araçları	68

Ek-5. Ölçek İzinleri.....	73
Ek-6. Etik Kurul Onayı	76
Ek-7. İntihal Rapor Oranı.....	77
Özgeçmiş.....	78

Tablolar Listesi

Tablo 1. Örneklemin Cinsiyet, Yaş, Kardeş Sayısı, Sınıf Düzeyi, Sosyo-Ekonomik Durum Dağılım Tablosu	22
Tablo 2. Örneklemin Oyun Oynama Süresi, Harcanan Para Miktarı, Aralıksız Oyun Oynama Süresi Durum Dağılım Tablosu.....	23
Tablo 3. Ölçeklere İlişkin Normallik Testi Tablosu.....	26
Tablo 4. Algılanan Sosyo-Ekonomik Düzeye göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Karşılaştırma Tablosu	28
Tablo 5. Günlük Dijital Oyun Oynama Süresine göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Karşılaştırma Tablosu	30
Tablo 6. Günlük Aralıksız Dijital Oyun Oynama Süresine göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Aksaklık ve Başarı Alt Boyutları Karşılaştırma Tablosu.....	31
Tablo 7. Günlük Aralıksız Dijital Oyun Oynama Süresine göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ekonomik Kazanç Alt boyutu Karşılaştırma Tablosu.....	32
Tablo 8. Günlük Dijital Oyun Oynama Süresine göre Sosyal Dışlanma Karşılaştırma Tablosu.....	33
Tablo 9. Günlük Aralıksız Dijital Oyun Oynama Süresine göre Sosyal Dışlanma Ölçeği Dışlanma Alt Boyutu ve Genel Toplam Karşılaştırma Tablosu.....	35
Tablo 10. Günlük Aralıksız Dijital Oyun Oynama Süresine göre Sosyal Dışlanma Ölçeği Önemsizleme Alt Boyutu Karşılaştırma Tablosu.....	36
Tablo 11. Ailelerinin Dijital Oyun Oynadıklarına Dair Bilgisine göre Anne -Baba Tutum Ölçeği Kabul/İlgi ve Psikolojik Özerklik Alt Boyutu Karşılaştırma Tablosu	37
Tablo 12. Ailelerinin Dijital Oyun Oynadıklarına Dair Bilgisine göre Anne -Baba Tutum Ölçeği Denetleme Alt Boyutu Karşılaştırma Tablosu.....	38
Tablo 13. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (ÇOBÖ), Sosyal Dışlanma (SDÖ), Anne-Baba Tutumları (ABTO) İlişki Tablosu	39

Kısaltmalar

ABTÖ	:Anne Baba Tutumu Ölçeđi
ÇOBÖ	:Çevrimiçi Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi
SDÖ	:Sosyal Dışlanma Ölçeđi
SPSS	:Sosyal Bilimler İin İstatistik Programı

BÖLÜM I

Giriş

Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) ergenliği 10-19 yaş arası olarak tanımlamaktadır (DSÖ, 2003). Ergenlik, cinsel ve psikolojik olgunlaşma, bağımsızlığa ve sosyal üretkenliğe doğru ilerleme ve önemli duygusal salınımlar ile başlayan fiziksel ve duygusal gelişimin bir aşamasıdır (Siyez, 2016).

Ergenlerin bu dönemde bazı davranışsal sorunları olabilmektedir. Yapılan araştırmada en sık görülen davranış sorunlarının duygudurum bozuklukları, madde bağımlılığı, internet ve oyun bağımlılığı olduğu belirtilmiştir (Akcan, Tekgül, Karademirci & Öngel, 2013). Son yıllarda bilgisayarların, özel konsol sistemlerinin, tabletlerin, cep telefonlarının ve sanal ortamların artmasıyla birlikte internet bağımlılığının yanı sıra online oyun bağımlılığı kavramı ortaya çıkmıştır (Akcan vd., 2013; Madran Demirtaş & Çakılcı, 2014). Çevrimiçi oyun, bir veya daha fazla oyuncunun internete bağlandığı ve birbirleriyle ve oyundaki hayali karakterlerle savaştığı ve işbirliği yaptığı üç boyutlu fantezi materyali ile bilgisayar oyunları oynamak olarak tanımlanmaktadır (Madran Demirtaş & Çakılcı, 2014).

Sosyal dışlanma, bir kişiyi grubun dışında tutma veya kişiyle ilişki kurmama olarak açıklanmaktadır (Leary, 2005). Williams (2001), dışlanmanın kişiler üzerindeki sonuçlarını araştırmak için "gereksinim-tehdit" paradigmasını oluşturmuştur. Sosyal dışlanmaya maruz kalmanın dışlanmanın tehdit ettiği ihtiyaca göre değiştiğini ancak ait olma, anlamlı yaşama, kendine değer verme ve kontrol gibi temel ihtiyaçları tehdit ettiğini belirtmiştir. Twenge, Catanese ve Baumeister (2002) dışlanmanın bireyin aidiyet ihtiyacını tehdit ettiğini belirtirken, Williams (2007) bu durumda bireyin sosyal bağlarını onarma eğiliminde olduğunu veya kuracağı olumlu ilişkilerde olumlu sosyal eylemlerde bulunmak istediğini belirtmiştir.

Günümüzde pek çok aile ve öğretmen, çocuklarının öğrenmeye isteksiz olduğundan endişe etmekte ve zamanlarını bilgisayar oyunları oynayarak geçirmeyi tercih ettiklerinden şikayetçi olmaktadır. Bu durum bilgisayar oyunlarının çocukların ilgisini çekmekte ne kadar başarılı olduğunu göstermektedir (Horzum, 2011). Dolayısıyla bilgisayar oyunları ve bağımlılık konusunda araştırma yapmak kritik öneme sahiptir. Araştırmalara göre, oyunlar çocuklarda bağımlılığa teşvik etmekle birlikte çocukların davranışları, akademik performansları ve beyin işlevleri

üzerinde de olumsuz etkilerinin olduğu; oyun ve saldırganlığın bağlantılı olduğu da gözlemlenmiştir (Doğan, 2006).

Ergenlik dönemindeki stres, çocukluktan yetişkinliğe geçişin getirdiği ergen değişiklikleri, kişilik yapısı, sıkıntı ve uyum çabalarından kaynaklanabilmektedir (Ko, Wang, Liu, Yen, Chen & Yen, 2015). Ergenlerin yaşam içerisinde karşılaştığı stresin fiziksel ve zihinsel olarak üzücü ve nahoş etkileriyle baş edebilmek için farklı teknikler benimsediği belirtilmektedir. Bazıları sosyal destek, problem odaklı düşünme ve planlama ararken, bazı ergenlerin ise daha fazla kaçınma davranışları sergiledikleri, sigara, alkol, madde kullanımına bağımlılık geliştirdiği veya çevrimiçi oyunlara yöneldiği gösterilmiştir (Bahar, 2010).

Problem Durumu

Ergenlerle yapılan son araştırmalarda, sosyal desteğin ergenlik döneminde hem tehlikeleri azaltmada hem de belirlenen hedeflere ulaşmada yardımcı ve gelişimsel bir yol gösterici işlevinin yanı sıra bir güç kaynağı olarak hizmet ettiği gösterilmiştir. Bir ergenin sosyal çevresinin destekleyici olup olmaması onun fizyolojik veya psikolojik durumunu etkileyebilmektedir (Yıldırım, 2019). Güçlü bir sosyal destek ağına sahip ergenler, fizyolojik ve psikolojik sağlıklarını koruyarak psikolojik sorunların üstesinden gelme konusunda daha iyi becerilere sahipken, sosyal destek ağı zayıf olan ergenlerin internet oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu gösterilmiştir (Bilgin & Taş, 2018; Yıldırım, 2019).

Ergenlerin dijital oyunları aşırı kullanmaları ya da bağımlılık oluşturmaları, başta aile ilişkileri olmak üzere insan ilişkilerini ciddi şekilde etkilemekte ve aile ilişkilerinde kopmalara neden olmaktadır. Teknoloji, ergenler tarafından gerçek yaşam kaygılarından bir kaçış olarak görülebilmektedir. Bununla birlikte, interneti gerçeklerden kaçmak için kullanmanın sağlıklı bir başa çıkma mekanizması olup olmadığı açık değildir. Ergenlerin dijital oyunları ya da sosyal medyayı yoğun bir şekilde kullanmaları sonucunda aile içi iletişim zarar görmekte, ebeveynleri ile teması giderek zayıflayarak savunmacı veya tartışmacı hale gelmektedir (Gürmen, 2016).

2017 yılında ortaokul öğrencileri ve ebeveynleri üzerinde yapılan bir çalışmada, internet bağımlısı gençlerin ailelerinin çocuklarıyla daha az ilgilendikleri gösterilmiştir. Bu ailelerin çocuklarıyla iletişim kurmakta zorlandıkları ve onlara

hafif ila şiddetli fiziksel istismar uyguladıkları keşfedilmiştir. Anne ve babalar, çocuklarının içinde buldukları ve bağımlısı olacak kadar fazla zaman geçirdikleri mekanları tanıdıklarını ancak onları yönlendirmede yetersiz kaldıklarını ve sonunda yasak yoluna gittiklerini belirtmişlerdir. Ebeveynleri, çocuklarının okulları ve arkadaşları nedeniyle sosyal medya ve dijital oyunlara bağımlı hale geldiklerini belirtmişlerdir. Bağımlı olmayan gençler incelendiğinde bu gençlerin geniş ailelerde yetiştikleri, yasaklardan ziyade belirli kısıtlamalara sahip oldukları ve huzurlu bir aile yapısında yaşadıkları görülmektedir (Yiğit, 2017).

Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının erken tespiti ve bağımlılığa katkıda bulunan unsurların tam olarak anlaşılması, bu sorunun önlenmesinde kritik öneme sahiptir. Ancak son yıllarda sürekli gelişen teknoloji ile artan çevrimiçi oyun bağımlılığı, ergen bireylerdeki stres ve sosyal destek arasındaki ilişki hakkında çok az araştırma yapıldığı tespit edilmiştir (Balıkcı, 2018; Yıldırım, 2019).

Çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumları arasındaki ilişki üzerinde daha fazla çalışmanın yapılmasının gerekliliği vurgulanmaktadır. Bu sebeple problem cümlesi ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumları arasında bir ilişki var mıdır şeklinde oluşturulmuştur.

Araştırmanın Amacı

Bu çalışmanın amacı ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne-baba tutumlarının ilişkisinin incelenmesidir. Bu temel amaca dayalı olarak aşağıdaki alt amaçlara da yanıt aranmıştır.

Alt Amaçlar

1. Ergenlerde algılanan sosyo-ekonomik düzeye göre çevrimiçi oyun bağımlılığı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?
2. Ergenlerde günlük dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?
3. Ergenlerde günlük olarak aralıksız dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?

4. Ergenlerde günlük dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanma bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?
5. Ergenlerde günlük olarak aralıksız dijital oyun oynama süresine sosyal dışlanma bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?
6. Ergenlerde ailelerin dijital oyun oynadıklarına dair bilgisi olma durumuna göre algılanan anne-baba tutumları bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?
7. Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki var mıdır?

Araştırmanın Önemi

Günümüzde teknolojinin hızla gelişmesiyle birlikte teknolojinin kullanımı da hızla artmıştır. Hızla artan teknolojinin yanlış kullanılması bazı sorunları da beraberinde getirmiştir. Bu sorunlar arasında karşımıza en çok çıkanlardan biri çevrimiçi oyun bağımlılığı olmuştur. Teknolojinin hızla gelişmesi nedeniyle internet ve akıllı telefonların yaygınlaşması ve buna daha aşına hale gelen çevrimiçi oyunların insanlar üzerinde olumsuz bir etki yaratması, kimyasal bağımlılıklara benzer semptomlara neden olması (Savcı & Aysan, 2017) ve davranışsal bir bağımlılık biçimi olarak üzerinde giderek daha fazla araştırma yapılmasıyla son yıllarda çok tartışılan bir konu olmuştur. Çevrimiçi oyunlarının bilinçsiz kullanılması özellikle ergenlerde önemli sorunlara yol açmaktadır. Oyunların uzun süreli ve fazla kullanımıyla ortaya çıkan sorunlar arasında; takıntılı, bağımlılık yapan davranışlara, kişinin insanlıktan çıkmasına, duyguların duyarsızlaşmasına, önemli sağlık sorunlarına, anti-sosyal davranışlarının oluşmasına ve öğrenme bozukluğu gibi sorunlara yol açtığı bilinmektedir (Setzer & Duckett, 1994). Bu nedenle çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumları arasındaki ilişki incelenmiştir.

Yapılan alan yazın taramasında çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesine dair yapılmış hiçbir çalışmaya rastlanmamıştır. Alanyazında bu üç değişkenin birlikte araştırılmadığı dikkate alındığında, bu çalışma sonucunda elde edilecek bulguların ilerideki süreçlerde alan yazına katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Sınırlılıklar

Bu araştırma;

- Toplam 393 ergen ile,
- Sosyo- Demografik Bilgi Formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler için Ostrasizm (Sosyal Dışlanma) Ölçeği ve Anne Baba Tutumu Ölçeği ile sınırlıdır.
- Araştırmada elde edilen veriler örneklemini oluşturan bireylerden online olarak toplanan verilerle sınırlıdır.

Tanımlar

Anne-Baba Tutumu: Ebeveynlerin çocuklarıyla iletişim tekniklerini ve tarzlarını ayrıca oluşturdukları duygusal ortamdaki eylemlerini kapsamaktadır (Darling & Steinberg, 1993; Akt. Canoğulları, 2014).

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı: Oyuncunun sürekli oyun oynaması veya oynamadığında bile sürekli oyunu düşünmesi gibi uygun olmayan model davranışlarını ifade etmektedir (Horzum, 2011).

Sosyal Dışlanma: Kişinin başka bir kişi veya grup tarafından dışlanması, göz ardı edilmesi veya görmezden gelinmesi durumunda ortaya çıkma durumudur (Williams & Nida, 2011).

BÖLÜM II

Kuramsal Çerçeve ve İlgili Araştırmalar

Bağımlılık

19. yüzyıla kadar bağımlılık kelimesi, uyuşturucu ve hastalık da dahil olmak üzere mevcut kullanımından çok farklı olmasa da farklı bir anlamda kullanılıyordu. 19. yüzyılın sonlarına doğru tıbbi tedavideki gelişmelerin etkisiyle alkol ve madde kötüye kullanımı tanımları yeniden yorumlanmıştır (Alexander, 2000).

Bağımlılık, hangi amaçla olursa olsun bir maddenin her geçen gün artan miktarlarda kullanımı ile madde tarafından geliştirilen tolerans sonrası bireyin yaşamında gün geçtikçe daha fazla probleme yol açmasına rağmen kullanımına devam edilmesi ve kullanımı azaltıldığında veya bırakıldığında yoksunluk belirtilerinin gözlemlenmesidir (Uğurlu & Şengül, 2012). Bağımlılık yapan maddelerin birincil özelliği pekiştirici etkiye sahip olmalarıdır. Bağımlılık, beynin ödül sistemindeki, maddenin zevkine ve bireyin tekrarlanan kullanımına bağlı olan eylemlerden kaynaklanmaktadır. Olumsuz sonuçlarına rağmen bağımlı kişi maddeyi almaya devam etmektedir (Işık & Uzbay, 2009). Bağımlılık, bir başka tanıma göre, sağlıkla ilgili, bireysel ve toplumsal zorluklara maruz kalma faktörünü yükselten ve tekrarlayan tutumların toplamıdır. Madde kullanımının kısıtlanıp azaltılmasına rağmen dürtü kontrolünün sağlanamaması nedeniyle tekrarlayan kullanımın devam etmesidir (Marlatt, 1988).

İnsanlar sigara, alkol ve uyuşturucu gibi çeşitli maddelere bağımlı hale gelebilmektedir. Ancak bağımlılık denilince akla sadece bunlar gelmemelidir. Bunlarla birlikte yemek yeme, bilgisayar, telefon, oyun, seks gibi fiziksel olarak bir maddeye uymayan bağımlılıklar da bulunmaktadır (Greenfield, 1999; Kim & Kim, 2002). Hem sigara ve alkol gibi fiziksel madde bağımlılıklarında hem internet ve seks gibi fiziksel olmayan davranışa dayalı bağımlılıklarda eylem ya da tutumun kontrol edilememesi ve olumsuz sonuçlarına rağmen eylem ya da tutumun devam etmesi sık karşılaşılan ortak sorunlar olarak kabul edilmektedir (Henderson, 2001).

Seks, kumar, yemek yeme, insanların ve makinelerin bir arada yaşadığı teknolojik bağımlılıklar davranış temelli bağımlılık örnekleridir. Bununla beraber özünde davranışsal bağımlılıklar olan teknolojik bağımlılıklarda birey bilgisayar oyunlarında aktif bir rol oynarken televizyon izlerken pasif bir rol

üstlenebilmektedir. İşitsel ve görsel uyaran sağlayan ve etkileşime izin veren teknolojik araçlar, bağımlılık ihtimalini arttırmaktadır. Griffiths, bağımlılığı ilgi arama, hoşgörü, ruh hali dalgalanmaları, nüks, çatışma ve geri çekilme gibi temel unsurlardan sapan davranışlar olarak tanımlar. Bağımlılığın bu altı kriteri karşılayan herhangi bir davranış olarak tanımlanabileceğini savunmaktadır (Griffiths, 1999; Griffiths, 2005b; Griffiths & Davies, 2005; Griffiths, 2010).

Tarhan, bağımlılığı "zararlı sonuçlarına rağmen sanal madde veya uyuşturucuları dürtüsel olarak arama ve kullanma ile karakterize kronik, yineleyici bir beyin hastalığı" olarak tanımlamaktadır (Tarhan & Nurmedov, 2011).

Oyun

Kökeni çok eskilere dayanan oyun kavramıyla ilgili birçok tanım ve yaklaşım ortaya atılmıştır. Oyun, karmaşık bir yapıya sahip, birçok tanımı olan ve yüzyıllar boyunca geliştirilmiş, üzerinde düşünülmüş görüşleri olan bir kavramdır (Koçyiğit, Tuğluk & Kök, 2017). J. Huizinga'ya göre oyun, belirli kuralları olan ve bu kurallara göre özgürce kabul gören, belirli bir çevre ve zaman sınırı içinde, bir amaç çerçevesinde gerçekleştirilen ve eylem, mutluluk ve aklın eşlik ettiği bir hareket veya etkinliktir (Akt., Güner, 2002).

Literatürde oyunun çocuk gelişimine etkisini inceleyen birçok çalışma mevcuttur. Özer vd. (2006) oyunun çocuk gelişimi üzerindeki etkilerini inceledikleri araştırmalarında oyunun iletişim, hayal gücü, yaratıcılık ve toplum yanlısı davranışlar üzerinde olumlu etkileri olduğu sonucuna varmışlardır. Keskin'in (2009) oyunun çoklu zeka alanlarının gelişimine etkisini araştırdığı araştırmasında elde ettiği bulgulara göre, çocuklar oyunlar aracılığıyla gizli güçlerini ortaya çıkarma, yetenekleri doğrultusunda kendilerini geliştirme ve yeteneklerinin farkına varma fırsatı bulmaktadır. Bu araştırmanın bulguları, oyunun çocuk üzerinde olumlu bir etkisi olduğunu göstermektedir. Çocukların gelişimlerine her alanda fayda sağlayan oyunlar, bireylerin özgürce rıza gösterebilecekleri ve yaratıcılıklarını ifade edebilecekleri doğal öğrenme ortamları sağlaması ile her yaşta insana çekici gelmektedir (Kukul, 2013).

Günümüzde mevcut küreselleşme sürecinde sosyal ve geleneksel oyunların ortadan kalkmasıyla birlikte oyun kültürünün hızla değiştiğinden bahsedilmektedir. Bir çocuğun gelişiminde önemli rol oynayan oyunlar, önceleri ev dışında oynanırken, günümüzde bilgisayar, tablet, telefon gibi teknolojik araçlarda sanal etkinlikler olarak gerçekleştirilmektedir (Gökçearslan & Durakoğlu, 2014). Dünyada ve ülkemizde yaşanan sosyal değişimler oyun kültürünü de etkilemektedir (Sormaz, 2010). Bu değişikliğin bireyin oyun seçimini de etkilediği açıktır. Her yaşta insan arasında popüler olan oyunlar birçok olumlu fiziksel özelliğe sahip olsa da günümüzde dijital oyunlar daha popüler hale gelmektedir (Horzum, Güngören & Demir-Kaymak, 2017).

Günde iki saatten fazla bilgisayar başında oynamanın bağımlılık geliştirme riskini artırdığı söylenmekte ve uzun süreli oyun oynamanın oyun bağımlılığı için bir ölçüt olduğu görülmektedir (Koçak & Köse, 2014). Benzer şekilde Gentile (2009) de oyun oynama süresinin kumar bağımlılığının ana nedenlerinden biri olduğunu ileri sürerek, oyun oynamanın aşırı değilse de normal olduğunu ve çocukların davranışlarını olumlu yönde etkilediğini belirterek, insanların rahatlayarak duygularını serbest bırakmalarını sağlamaktadır (Green & Bavelier, 2003; Prot, Anderson & Gentile, 2014).

King ve Delfabbro (2020), savunmasız kişiler tarafından artan ekran süresinin insanların bağımlılık geliştirmesine yol açabileceğini savunuyor. Ögel'e (2012) göre ise oyun bağımlısı olan kişiler, zamanın farkına varamasalar bile sürekli ve durmadan "beş dakika daha" sendromunu yaşarlar.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Yaygınlığı

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, aşırı oyun oynamaktan daha kapsamlı bir kavram olmasından dolayı bu sorunun yaygınlığını anlamak, bağımlılık vakalarını ve patolojiyi anlamak için oldukça önemlidir (Charlton & Danforth, 2007). Literatür incelendiğinde ÇOB'nin toplumun sadece küçük bir bölümünü (%0,7 ile %15,6) etkilediği anlaşılmaktadır (Feng, Danielle, Steven & James, 2017). Bu oranlar Asya ülkelerinde Avrupa ülkelerine göre daha yüksektir (Kaess, Parzer, Mehl, Weil, Strittmatter, Resch & Koenig 2017). Kiraly, Pawel, Pontes, Urbán, Griffiths & Demetrovics (2017) çeşitli yaşlardaki 4887 çevrimiçi oyuncunun katıldığı araştırmalarında ÇOB prevalansını %2,9 olarak hesaplamışlardır. Pontes vd. (2016),

aksine, ulusal olarak temsili 1071 katılımcıdan oluşan bir örnekleme %2,5'lik bir ÇOB yaygınlık oranı bulunmuştur. Yu ve Cho (2016)'ya göre, 2024 katılımcılı ulusal bir ortaokul örneğinde ÇOB için DSM-V ölçütlerini karşılayanların yüzdesi %5.9'dur. Wang, Hu, Zheng, Yuan Kai, Du ve Dong (2018), 14-39 yaşları arasındaki 7.200 kişiden oluşan bir örneklem üzerinde %10,8 oranında ÇOB yaygınlığı bulmuşlardır. Taechoyotin & Tongro (2018) tarafından 5497 kişiyle yapılan araştırmaya göre Tayland'da ortaokul öğrencileri arasında ÇOB yaygınlık oranı %5,4'tür. Gerçekleştirilen bir meta-analiz çalışmasında ise bu oran küresel düzeyde %3.1 olarak bulunmuştur (Ferguson, Coulson & Barnett, 2011). Yaygınlık çalışmalarını inceleyen bir çalışmada, 1998'den 2016'ya kadar ÇOB ile ilgili 27 çalışma incelenmiş ve yaygınlık oranlarının %0.7 ile %15.6 arasında değişirken ortalama %4,7 olduğunu belirtilmiştir (Feng vd., 2017).

Türkiye'de yapılan farklı çalışmalarda çevrimiçi oyun bağımlılığı oranları %3 (Bingöl-Karagöz, 2017), %2,1 (Yalçın-Irmak & Erdoğan, 2015), %3,7, %11,16 ve %15,1 (Yiğit, 2017) olarak değişiklik göstermektedir. İlkokul öğrencileriyle yapılmış olan bir çalışmanın bulgularına göre ilkokul öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düşük düzeydedir (Şahin & Tuğrul, 2012). Karaca, Ceren, Ebru, Mahmut, Melis, Nevin & Gül-Ünsal (2016), çalışmalarında 10-15 yaş aralığında bulunan öğrencilerdeki çevrimiçi oyun bağımlılığı oranı %5,6 olarak hesaplanmıştır. Yeşilay, 2017 yılında İstanbul'da yaşları 12-19 arasında değişen 6116 kişi arasında problemli internet oyun oynama davranışı anketi yapmış ve bireylerin %8,5'inde problemli dijital oyun oynama davranışı olduğunu dile getirmiştir (Yeşilay, 2018; Akt. Arıcak, Mehmet, Mahmut & Mark, 2019). Çevrimiçi oyun bağımlılığı yaygınlığındaki bu farklılıkların, kavramın tanımlanmasındaki farklılıklardan ve kullanılan ölçeklerdeki değişikliklerden kaynaklandığı tahmin edilmektedir (Kuss & Griffiths, 2012). Bu bağlamda çevrimiçi oyun bağımlılığı tanısında ortak bir zihniyetin önemli olduğu ve özellikle ülkemizde geniş bir yaygınlık çalışmasına ihtiyaç duyulduğu anlaşılmaktadır.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Risk Faktörleri

Alan yazındaki çalışmalarda depresyon, erkek cinsiyet, otizm spectrum bozukluğu, dürtüsellik, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, yalnızlık, düşük özgüven ve aile ortamı Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı için risk faktörleri olarak tanımlanmıştır (Bozkurt, Murat, Hamza, İbrahim & Salih, 2013; Dalbudak, Cüneyt,

Seçil, Kerem-Şenol, Hilal & Fatma, 2013). Bu risk faktörleri arasında ise özellikle DEHB ve depresyon, ÇOB için en önemli risk faktörleri arasında yer almıştır (Yoo, Soo, Jihyun, Sook, Seog, Jaeuk, Ain, Young & In, 2004; Cao, Linyan, TieQiao & Xueping, 2007). Toker ve Baturay'a (2016) göre yüksek sosyoekonomik düzeyde ÇOB için bir risk faktörüdür. Ayrıca sosyal beceri eksikliği, öz denetim eksikliği ve düşük yaşam doyumu ÇOB için risk teşkil etmektedir (Lemmens, Patti & Valkenburg, 2009). Park, Lee, Kim, Cheong ve Han (2013) yaptıkları çalışmada ergen bireylerde artan yaşın ÇOB için bir risk faktörü olduğunu belirtmiştir.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığında ailenin rolü kritik önem taşımaktadır. Özellikle çocuklar ve ergenler arasında düşük aile desteği ÇOB için önemli risk faktörleri arasında yer almaktadır (Baier & Rehbein, 2009; akt. Rehbein & Baier, 2013). Çocuklar için boşanmış aileler, ayrı yaşayan ebeveynler ve tek ebeveyne sahip olma ÇOB risk faktörleridir (Batthyany vd., 2009). Madde ile ilgili bağımlılıklarda ailenin, aile içi iletişimin ve ev ortamındaki huzurun önemi göz önüne alındığında ebeveynlerin ÇOB'nin başlamasında veya önlenmesinde önemli bir rol oynadığı varsayılmaktadır (Hyun, Han, Lee, Kang, Yoo, Chung & F.Renshaw, 2015).

Yapılan araştırmalarda okulla ilgili risk faktörleri de tespit edilmiştir. Okul devamsızlığı ve okulla ilgili davranış sorunları olan öğrencilerin ÇOB için riskli grupta yer aldığı söylenmektedir (Batthyany vd., 2009; Rehbein & Baier, 2013). Ayrıca okul fobisine sahip olan ve sınıf tekrarı yapan öğrenciler de bu risk kategorisine dahil edilmiş (Rehbein vd., 2013) ve akademik performans dikkate alındığında okul derslerinde alınan yetersiz notların ÇOB üzerinde yordayıcı etkisi bulunduğu keşfedilmiştir (Gentile, 2009). Bu bağlamda, okuldaki sosyal bileşenin ve okula devam etmenin ÇOB için koruyucu faktörler arasında yer aldığı anlaşılmaktadır.

Literatürde kişilik özelliklerinin ÇOB'yi yordadığını gösteren araştırmalar da mevcuttur. Bu özelliklerde saldırganlık ve narsisistik kişilik özellikleri ÇOB için risk faktörü olarak kabul edilmektedir (Kim vd., 2008). Charlton ve Danforth'a (2010) göre dışadönüklük, duygusal nevrotiliklik ve uyumlu kişilik özellikleri beş faktörlü kişilik teorisine dayanan risk faktörleridir.

Yee'nin (2006) oyun içi motivasyonları; başarı, oyuna dalma ve sosyalleşme olarak sınıflandırdığı görülmektedir. Terfi, rütbe atlama ve rütbe kazanma, oyundaki

başarının tüm bileşenleridir. Benzer şekilde oyun içi rekabet, oyuncuların diğer oyuncularla bir yarış içinde olmaları ve onlara ulaşmak için oyunda daha fazla zaman ve çaba harcamaları çevrimiçi oyunlar için önemli bir motivasyon kaynağıdır (King & Delfabbro, 2009b; Kuss, 2013).

Sosyal Dışlanma

Dışlanma, sosyal bir varlık olarak insanın günlük hayatta sıradan bağlantı ve iletişimin yanı sıra tarih boyunca zaman zaman maruz kaldığı bir kavramdır (Solak & Teközel, 2019). Bu bağlamda dışlanma, en temel kaynakların kullanımından toplumsal süreçlere kadar çok çeşitli bağlamlarda görülebilen çok yönlü bir terimdir (Duman & Alacahan, 2011). Sosyal dışlanma fikrini anlamak, bu noktada çok yönlü dezavantajlı durum incelenerek gösterilecek kritik bir konumdadır (Hatipler, 2019).

1970'lerde Fransa'da ilk kez dezavantajlı gruplar ve devletin sosyal güvenlik hizmetlerinden yararlanamayanlar için sosyal dışlanma uygulanmıştır (Doğan, 2014). Eğitim, psikoloji, sosyoloji, ekonomi, siyaset gibi birçok alanda kullanılan sosyal dışlanma fikri, ülkeye ve coğrafyaya göre birden farklı adlandırmaya sahiptir (Peace, 2001). Bu terimler literatürde urban poverty (yoksulluk), underclass (sınıf altı ya da sınıf dışı yoksulluk), marginality (kenardalık), new poverty (yeni yoksulluk) gibi kavramlarla birlikte ya da birbirlerinin yerine sıklıkla kullanılmaktadır (Arslan, 2013). Küreselleşmenin bir sonucu olarak son zamanlarda tüm ülkeleri endişelendirmeye başlayan sosyal dışlanma sorunu, alternatif olarak sosyal bağların kopması veya sosyal marjinalleşme olarak da nitelendirilmektedir (Silver, 1994).

Sosyal dışlanma, dünya çapında temel bir sorun ve her uygarlık ve lokasyonda karşılaşılan sosyal bir sorun olmasına rağmen günümüzde açık olarak karakterize edilmemekte ve iletılmemektedir. Dolayısıyla bu kavram için çeşitli tanımlar yapılmıştır (Demirler, 2020). Bu bağlamda sosyal dışlanma, kişi veya grupların içinde yaşadıkları topluma tam olarak entegre olamamaları sonucunda toplum dışında kalma süreci olarak tanımlanmaktadır (De Hann, 2000). Bu olgu, sosyal yoksunluk ve toplum normlarının dışında olmakla ilişkilidir (Silver, 1994). Başka bir deyişle, kişilerin içinde buldukları ekonomik ve sosyal yaşamda kendilerine yer bulamamaları ve bu nedenle toplumda görünmez olmalarıdır (Hekimler, 2012). Avrupa Komisyonu sosyal dışlanma kavramını "belirli insanları, aileleri, grupları ve tüm toplulukları etkileyen, siyasi, ekonomik ve sosyal katılım

için gerekli kaynaklara erişimlerini engelleyen bir süreç veya durum" şeklinde tanımlamaktadır (Brandova & Kajanova, 2015). Bu kavramın bir başka açıklaması, topluma kabul edilmenin veya ait olmanın çok önemli bir yönü olan sosyal entegrasyonun tersi olmasıdır ve toplumla teması kaybetme sürecini ifade etmektedir (De Haan, 1998).

Sosyal dışlanma, kişiyi topluma bağlayan kültürel, sosyal, ekonomik ve siyasi çerçevedeki sistemlerin çoğunluğunun tamamen veya kısmen yoksun bırakılmasını kapsayan dinamik bir süreçtir (Hoban, 2019). Sosyal dışlanma uzun vadeli bir süreçtir ve bu senaryo dinamizmine katkıda bulunmaktadır. Uygarlığa göre değiştiği için görece bir terimi de ifade etmektedir (Şahin, 2009). Kapsamlı bir sosyal dışlanma anlayışı olmamasına rağmen, genel olarak karmaşık ve katmanlı bir kavram olduğu kadar dinamik süreçlerden oluşan bir yoksunluk olarak da nitelendirilmektedir (Lucas, 2012).

Sosyal Dışlanmayı Açıklayan Görüşler

Sosyal Acı Kuramı

Sosyal dışlanmayı açıklayan görüşler incelendiğinde sosyal acı kuramının sosyal dışlanmayı açıklamak için sosyal acı kavramını kullandığı anlaşılmaktadır. MacDonald ve Leary'ye (2005) göre sosyal acı, bireyin ilişkili olduğu kişi ve gruplar tarafından dışlanmasının bir sonucu olarak gösterdiği duygusal bir tepkidir. Bu teoriye göre, vücudun ağrı sistemi, dışlanmaya verilen tepkileri düzenleyen fizyolojik mekanizmaların temelini oluşturmaktadır. Yaşanılan sosyal dışlanma bireyde sosyal acı hissine neden olmakta ve bu his bir yandan sosyal bir acı hissi sağlarken dışlanma tehdidine bir tür cezalandırma işlevini yerine getirerek yanıt vermekte ve bireye potansiyel tehlike faktörlerinden kaçınmayı öğretmektedir.

Sosyal İzleme Sistemi ve Sosyometre Kuramı

Pickett ve Gardner (2005) 'ın sosyal izleme sistemi ve Leary vd. (1995) 'nin sosyometre teorisi, gerçek veya potansiyel bir dışlanma tehdidinin neden olduğu duygulanımdaki değişiklikleri aidiyet ihtiyacı çerçevesinde açıklamaktadır. Dışlanma tepkilerinin aidiyet ihtiyacıyla alakalı olduğu inancı, dışlanmayı açıklayan tüm teorilerde mevcuttur. Fakat bu ihtiyaç, dışlanmanın açıklandığı sosyal izleme sistemi ve sosyometre yaklaşımlarında odak noktasında yer almaktadır (Akt. Büyükcebeci, 2017).

Sosyometre teorisi, Leary vd. (1995) tarafından belirtildiği gibi, gerçek veya potansiyel bir dışlanma veya reddedilme tehdidinin, bireyin kabul ve ait olma gibi ihtiyaçlarını karşılama tehdidinde bulunduğunu ve bunun sonucunda benlik saygısında azalmaya neden olduğunu belirtmektedir. Bu teoriye göre, bireyler sosyal olarak etkileşimde bulunarak benlik saygısını korumaktadırlar. Bireyin sosyal bir ortamda dışlanması ile hayattaki varoluş duygusu arasında anlamlı ve negatif bir ilişki olduğunu gösteren bu teoriye göre, dışlanma tehdidi arttıkça bireyin benlik saygısı ve dolayısıyla benlik değeri düzeyleri azalmaktadır.

Bilişsel Yıkım ve Benlik Düzenleme Bozulma Modeli

Bilişsel yıkım ve benlik düzenleme modeline göre, sosyal dışlanmanın etkisi ağır bir aracın çarpmasıyla oluşan etkiye benzemekte ve intihar girişiminden önce gelen düz bir aşama gibi geçici bir bilişsel yeniden yapılandırma durumuna neden olmaktadır. Bu açıklama, özellikle sosyal olarak dışlanmanın kişilerin ruh halleri üzerinde hiçbir etkisi olmadığı için yapılmıştır. Bilişsel bozulmanın bu açıklaması, sosyal dışlanmanın bireylerin kendilerini düzenleme yeteneklerini etkilemesi bakımından tutarlıdır; bu, dürtüsel eylemlerden kaçınmak ve hedonik özgecilekle meşgul olmak için gereken bilişsel/motivasyonel kaynakları kullanma yeteneklerini engellemektedir (Williams, 2007).

Anne Baba Tutumları

İnsanlar toplum kurallarını ve kültürel değerleri öncelikle anne babalarından ve içinde büyüdüğü ev ortamından öğrenirler. Kişilik gelişiminde en önemli çevresel faktörler olan ebeveyn-çocuk ilişkileri ve ebeveyn tutumları, çocukların yaşamın ilerleyen dönemlerindeki davranışlarını ve yaşayacağı olayları, kendilerini ve çevrelerini nasıl algılayıp yorumladıklarını, dolaylı olarak veya doğrudan kişiliğini etkilemektedir. Bakım ve korunma ihtiyacı, ergenlikten yetişkinliğe kadar devam etmekte ve ebeveynler, çocuklarının fiziksel ve psikolojik gelişimi için anahtar bir kaynak olarak kabul edilmektedir (Yılmaz, 2000; Yılmaz&Kesici, 2014).

Anne baba tutumu, en geniş tanımıyla anne babaların çocuklarını yetiştirirken sergiledikleri tutumlar, kullandıkları yöntem ve davranışların tümünü kapsamaktadır. Ebeveynlerin farklı tutum ve davranışları farklı kişiliklerin gelişmesinde etkilidir ve ailede hüküm süren psikolojik iyilik hali çocuğun sağlıklı fiziksel ve psikolojik

gelişiminde önemli rol oynamaktadır (Kuzgun & Eldelekliođlu, 1999; Sümer, Gündođdu- Aktürk & Helvacı, 2010).

Darling ve Steinberg (1993), ebeveynlik stillerinin çocuk gelişimi üzerinde etkili olduđu süreçleri tanımlamak için ebeveynliđin üç farklı bileşeninin dikkate alınması gerektiđini savunmuştur. Bu özellikleri sosyalleşme hedefleri, ebeveynlerin çocukların bu hedeflere ulaşmalarına yardımcı olmak için kullandıkları ebeveynlik stratejileri ve sosyalleşmenin meydana geldiđi ebeveynlik tarzı ya da duygusal ortam olarak tanımlanmaktadır. Sosyalleşme, çocuđun ailesine ve içinde yer aldıđı sosyal bağlama, öncelikle ebeveynler olmak üzere ailenin temel tutum ve davranışlarına ve çocuk yetiştirme yöntemleriyle aktarılan kültüre dayalı değerlere uyum sürecini ifade etmektedir.

Ailede ebeveynler ve çocuklar arasındaki etkileşim, ebeveynlerin çocuklarına tutum, değer ve inançlarını aktarmanın yanı sıra ilgi göstermeyi, bakım ve ihtiyaçlarını gidermeyi kapsamaktadır. Anne-babanın bu aktarım sürecindeki davranışları çocuđun gelecekteki davranışlarını etkileyeceđinden anne-baba arasındaki ilişki çocuđun kişilik gelişiminin belirlenmesinde önemli bir faktördür (Yeşilyaprak, 1993).

Hoffman (1975), ebeveynler ve çocukların birbirlerinin davranışlarını etkilediđini öne sürerek, ebeveyn-çocuk bağlantısına dair tek taraflı olmayan etkileşimci bir görüş geliştirdi. Sonuç olarak, erken dönemde ebeveyn davranışının çocukta yarattıđı bir deđişiklik, sonraki dönemlerde bir girdi olarak ortaya çıkabilir.

Ebeveyn-çocuk ilişkisi, psikoloji literatüründe araştırılan en temel konulardan biridir ve çok eski zamanlardan beri psikanalitik teori, davranışçı teori, Baumrind'in sınıflandırma teorisi ve Maccoby ve Martin'in iki boyutlu teorisi gibi farklı teorisyenler tarafından çeşitli sınıflandırmalarla açıklanmıştır. Ülkemizde konu üzerine yapılan araştırmalar genel olarak Baumrind (1971), Maccoby ve Martin (1983), Darling ve Steinberg (1983) tarafından önerilen teorik temelde yürütölmektedir. Bu kuramcılardan Baumrind (1966;1968;1971), okul öncesi çocuklar üzerine yaptıđı çalışmada, otoriter, yetkici-demokratik ve izin verici şeklinde üç farklı ebeveynlik tutumunu kavramsallaştırmış ve tanımlamıştır.

Otoriter Anne Baba Tutumu

Otoriter bir ebeveyn, çoğunlukla çocuklarına genel geçer normlar olan belirli davranışları empoze ederek çocuğun davranışlarını ve tutumlarını şekillendirerek kontrol altına almaya çalışmaktadır. Çocuğun davranışları veya görüşleri, uygun olduğuna inandığı şeylerle çatıştığında, iradesini kısıtlamak için cezalandırıcı yöntemler benimsemeyi seçer. Geleneksel yapının ve mevcut düzenin korunmasını takdire şayan bir amaç olarak görmektedir (Baumrind, 1966; 1968). Otoriter ebeveynler, çocuklarının davranışlarını biçimlendirmek ve değerlendirmek için katı, mutlak standartlar kullanırlar. Genç, sürekli olarak sert bir tonda ebeveynlerinin talimatlarına uyması konusunda uyarı almaktadır. Çocuğun görüşleri ve tercihlerinin umursanmadığı böyle bir ailede tartışmaya girilmesine izin verilmez. Anne babalar olumsuz davranışlarla karşılaştıklarında çocuğu iletişim kurmadan uygun şekilde davranmaya zorlamak için baskı yapmakta ve bu baskıcı tutum, gencin davranışını geçici olarak değiştirirken doğru davranış kalıplarını kazanmasını da engellemektedir (Yavuzer, 2011). Maccoby ve Martin'e (1983) göre otoriter anne babalar çocukları üzerinde yüksek düzeyde kontrole sahip olmalarına rağmen kabul ve ilgi düzeyleri düşüktür (Akt. Yılmaz, 1999).

Demokratik Anne Baba Tutumu

Demokratik ebeveynlik, Baldwin (1948) tarafından, ebeveyn ve çocuğun yüksek düzeyde sözlü etkileşimi, çocuğun merakına yanıt verme, aile normlarının nedenlerini çocuğa açıklama ve ailede gerçekleşen seçimler hakkında çocuktan da fikir alma olarak karakterize edilir. Bu sözlü iletişim akışı, alınan kararların keyfi olmamasını da kapsamaktadır. Demokratik tutum kontrole karşıdır. Kontrol; olumsuzluğu, kavgacılığı, itaatsizliği, korkusuzluğu ve saldırganlığı azaltmaktadır. Kontrol ve demokrasi eksikliği; dirençli olmayan, iyi huylu, sessiz ve sosyal olarak saldırgan olmayan meraktan, özgünlükten ve hayal gücünden yoksun bir çocuk ortaya çıkarmaktadır.

Demokratik ebeveyn, sözlü iletişimi teşvik etmekte, çocuğun davranış ve tutumlarının gerekçesini onunla paylaşmakta ve itirazını dinlemektedir. Çocuğun bireysel çıkarlarını ve ilgi alanlarını da göz önünde bulundurarak kendi yetişkin bakış açısını ifade etmektedir. Hem çocuğun mevcut özelliklerini doğrulamakta hem de gelecekteki davranışları için standartlar belirlemektedir. Çocuğun kendi iradesine ve disiplinine değer vermektedir. Çocuk, ev ortamında böyle bir atmosferde tartışabilir

ve sınırları test edebilir. Bununla birlikte, genellikle ebeveynlerinin iletişiminden memnundurlar ve direnmezler (Baumrind, 1966;1968). Demokratik bir aile, çocukları kendi seçimlerini yapmaları ve bu seçimlerin sorumluluğunu almaları için eğitir. Böyle bir ortamda, ebeveynleri onları olduğu gibi kabul edip destekledikleri için çocuk kendi fikirlerini kolaylıkla oluşturabilmekte ve ifade edebilmektedir (Yavuzer, 2011).

Koruyucu-İstekçi Anne Baba Tutumu

Özgüven (2010)'e göre koruyucu tutum sergileyen ebeveynler çocukları ile gereğinden fazla ilgilenmekte ve onlarla ilgili olan her şeyi yerine getirmek istemektedirler. Çocuğun bu gibi durumlarda ailesinden ayrı bir hayatı olamazken, her kararı anne ve babasına danışarak vermesi ve ona göre hareket etmesi beklenmektedir (Akt; Ekici, 2017). Çocuğa aşırı özen gösterilmesi ile karakterize edilen aşırı korumacı tutumda çocuk, anne-babanın yaşamının merkezinde yer almaktadır. Bu ebeveynlere göre çocuğun devamlı korunması gerekmektedir ve kendi başına yapabileceği bir şey olsa veya çocuktan bir talep gelmese bile çocuk adına her şeyi yapmaya hazır konumdadırlar. Bu tutumu benimseyen ebeveynler, çocuklarının güvenliği konusunda sürekli endişe içindedirler (Levy, 1941).

Aşırı korumacı bir ebeveynle büyümek, ebeveyne sağlıksız bir bağlanma ile sonuçlanarak çocuğun sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkilemekte ve sosyal gelişimini engellemektedir. Bu tutumla yetiştirilen bir çocuğun inisiyatif almaktan çekinmesi, düşük sosyal uyum, bağımsız kararlar alamaması beklenmektedir (Çiftçi & Gülaçtı, 2019).

Anne Baba Tutumlarının Çocuk Üzerindeki Etkileri

Literatüre göre, çocukların ebeveynleri ile yaşadıkları, ilişkilerini etkilemektedir (Yavuzer, 1993). Bu anlamda incelenen en temel konulardan biri ebeveynlerin çocukları üzerindeki etkileridir. Ebeveynler, kendi yaşam tarzlarını, değerlerini ve inanç sistemlerini geleceğe aktaracak ve güvence altına alacak bir çocuk yetiştirme yöntemini desteklemektedir. Sosyalizasyon kavramı olarak ifade edilen bu aktarım süreci, ebeveynler tarafından bir "ölümsüzlük sembolü" şeklinde görülmektedir (Maccoby & Martin, 1983; Darling & Steinberg, 1993).

Bu aktarımı gerçekleştirirken anne babaların çocuklarının geleceğini şekillendirdiklerinin farkında olmaları çok önemlidir. Çünkü çocuğun aile ortamında karşılaştığı veya tanık olduğu her davranış, bir yetişkin olarak sergileyeceği davranışların temelini oluşturacaktır (Candemir, 2000). Ebeveynlerin sergiledikleri her davranışla aktardıkları değer ve tutumlar, çocuk tarafından çeşitli boyutlarda içselleştirilmekte ve kabul görmektedir (Grusec vd., 2000; Demirutku, 2007). Bu durum, ebeveyn tutumları ile çocuğun psikososyal gelişimi arasında doğrudan bir ilişki olduğunu göstermektedir (Candemir, 2000). Bu ilişki, ebeveynin çocuk yetiştirme tarzı vasıtasıyla çocuğun kişilik yapısını veya uyumsuz bir birey olmasını ciddi şekilde etkileyen toplumsal değerleri edinmesinde önemlidir. Ebeveyn tutumuna bağlı olarak çocuk, karşı karşıya kaldığı sorunlara çözüm üreten kendi kendine yeten bir birey olabileceği gibi, sorunları süregelen ve zorluklar karşısında bunalmış bir birey de olabilmektedir. Demokratik aile ortamında yetişen çocuk hoşgörülü, sorumluluk sahibi ve bağımsız davranabilen biri olmayı öğrenmektedir (Gürler, 2017). Çocuklarına karşı demokratik tutuma sahip ebeveynlerin sağlıklı ve dengeli davranışları, çocuğun özgüven sahibi bir birey olarak gelişiminde kritik bir faktördür. Öte yandan sağlıksız ebeveyn tutumları, kendisine güvenmeyen, huzursuz, kendisiyle ve toplumla barışık olmayan biri olarak yetişmesine neden olacaktır (Yavuzer, 1997). Sonuç olarak, ebeveyn tutumları çocuğun gelişiminde önemli bir faktör olarak kabul edilmektedir. Bu etki, hem kısa hem de uzun vadede çocuğun tüm yaşamını etkilemektedir. Çocuğun gelecekteki sağlığı, ebeveynin tutumlarının çocuk tarafından şimdi nasıl algılandığına bağlıdır.

İlgili Araştırmalar

Leets ve Sunwolf (2005), "Başka birini dışlamak ne zaman adil olur?" sorusuna ergenlerde sosyal dışlanma üzerine yaptıkları çalışmada yanıt aramışlardır. 682 ergen bireyi kapsayan bu çalışma, ergenlerin başka bir kişiyi dışlamalarının nedenlerini ortaya koymuştur. Ergenler, sosyal dışlanmanın çekici olmama, cezayı hak etme, tehlikeli olma, grup standartlarına uymama, gruba sadakatsizlik gibi faktörlerle haklı çıkarıldığına inanmaktadırlar.

Gentile, Choo, Liao, Sim, Li, Fung ve Khoo (2010), Singapur'da 3034 ilkököl ve ortaokul öğrencisinden toplanan verilerle yürütülen iki yıllık bir boylamsal çalışmada düşük sosyal yetkinlik, aşırı oyun oynama, yüksek dürtüsellik ve depresyonun ÇOB için önemli risk faktörleri olduğunu keşfetmişlerdir. Araştırmaya

göre, ÇOB'nin bir sonucu olarak depresyon ortaya çıkabilmektedir. Kaygı, sosyal fobi ve düşük akademik performansın da ÇOB'nin olumsuz etkileri olduğu keşfedilmiştir. Ayrıca çalışmada erkeklerin kadınlara göre daha fazla çevrimiçi oyun oynadığı ve daha fazla semptom sergilediği gözlemlenmiştir.

Lemmens, vd. (2011) tarafından yaşları 11-17 arasında değişen 543 oyuncu üzerinde yapılan bir çalışmada patolojik oyun oynamayı yordayan faktörler araştırılmış ve yalnızlık, sosyal yetkinlik ve benlik saygısının patolojik oyun oynamanın önemli yordayıcıları olduğu keşfedilmiştir. Bununla birlikte çalışmada oyun bağımlılığının da yalnızlığa neden olduğu dile getirilmiştir.

Ayas (2012), lise öğrencilerinin sahip olduğu ÇOB düzeyleri ile utangaçlık arasında pozitif ve önemli bir bağlantı keşfetmiştir. Ayrıca oluşturduğu yapısal eşitlik modelinde ÇOB ve utangaçlığın internet bağımlılığının %58'ini açıkladığını belirtmiştir.

Keshavarz ve Baharudin (2013), 382 Malezyalı ergenden oluşan bir örnekleme, algılanan baba tutumları ve kontrol odağı ilişkisinde baba eğitiminin düzenleyici rolünü araştırmışlardır. Araştırma bulgusunda ergenlerin iç kontrol odağı ile otoriter baba tutumu arasında negatif bir ilişki olduğunu keşfetmişlerdir. Ayrıca babanın kontrol odağı ile algıladığı otoriter tutum arasındaki ilişkinin eğitim düzeyinin yüksek olması ile düzenlendiği bulunmuştur.

Hong Kong'da yapılan bir ankete göre, 8-11. 503 ilkökul öğrencisinin %94'ü bilgisayar oyunu oynamakta ve her altı oyuncudan biri (%15,6) bağımlılık kriterini karşılamaktadır (Wang vd., 2014). Aynı araştırmaya göre, akademik başarısı düşük olan ve başka kişilerle oynanan oyunları tercih eden erkek öğrenciler oyun bağımlılığına daha yatkındır. Oyun bağımlılığı, haftalık oynanan oyun süresi, oyun için para harcama sıklığı ve algılanan aile anlaşmazlığı ile ilişkilendirilmiştir.

Will, van Lier, Crone ve Güroğlu (2015), sanal bir top oyununa dahil ettikleri 12-15 yaşları arasındaki 19 ergen bireyin sosyal dışlanmaya karşı öznel ve sinirsel tepkilerini incelemişlerdir. Çalışmanın bulguları; sosyal izolasyon öyküsü olan ergenlerin, iki bağımsız grupta sosyal dışlanma öyküsü olmayan ergenlere göre dorsal anterior singulat kortekste daha fazla aktivite sergilediğini gösterdiğini belirtmiştir. Bu araştırmalara göre, çocuklukta kronik akran reddi, ergenlik

dönemindeki sosyal dışlanmaya karşı daha yüksek beyin tepkileriyle bağlantılıdır ve çocuklukta kronik akran reddi, bireyin ruh sağlığını zamanla etkileyebilir.

Karaca vd. (2016) çalışmaları için 1019 ortaokul öğrencisiyle görüşmüştür. Araştırmalarından elde ettikleri istatistiklere göre öğrencilerin yüzde 98,3'lük büyük bir bölümü her zaman çevrimiçi oyun oynamaktadır. Araştırmacılar, ÇOB ile sosyal kaygı derecelendirmeleri arasında oldukça önemli bir pozitif bağlantı keşfetmişlerdir. Buna göre araştırmaya dahil edilen çocukların yarısı problemlili bilgisayar oyunu oyuncusudur.

Georgiou vd. (2016), Kıbrıs'ta 10 ve 11 yaşlarındaki 447 ilköğretim öğrencisinden oluşan bir örnekleme, ebeveynlik stilleri ve okulda yaşanan zorbalık deneyimleri arasındaki bağlantıda arabulucu olarak kontrol odağının işlevini incelemiştir. Araştırmanın bulgularına göre, otoriter ebeveynlik stilleri ve zorbalık deneyimleri ilişkisine tamamen kontrol odağı aracılık etmektedir.

Moreland, Loannou ve Stavrinos (2016) ebeveynlik yeteneklerini geliştirmeyi, çocuğun baş etme mekanizmalarını geliştirmeyi ve yıkıcı davranışları azaltmayı amaçlayan bir ebeveynlik müdahale programı sırasında ebeveynlikte stres deneyimleri ile ebeveyn kontrol odağı arasındaki etkileşimleri ve bu değişkenlerin çocukların davranışları üzerindeki etkilerini 566 anne ve 44 babayı içeren 610 ebeveyn ve çocukları üzerinde incelemiştir. Araştırmanın bulgularında, ebeveyn stresinin azalmasına tepki olarak ebeveyn iç kontrol odağının arttığını ve bu artışın olumlu çocuk davranışlarıyla bağlantılı olduğunu ortaya koymuştur.

Büyükcebeci (2017), doktora tez araştırmasında ergen öğrencilerin öznel okul iyi oluşları, yalnızlık ve sosyal dışlanma arasındaki bağlantıları araştırmıştır. Araştırmaya gönüllük esasına dayalı olarak 14-18 yaşları arasında 601 lise öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre, ergenlerin sosyal dışlanma, yalnızlık ve empati duyguları okuldaki öznel iyi oluş düzeylerini etkilemektedir.

Yiğit (2017), çalışmasında çevrimiçi oyun bağımlılığı olan ortaokul öğrencileri (N=10) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı olmayan ortaokul öğrencilerinin (N=10) ailelerinden nitel veri toplamak için yarı yapılandırılmış görüşme yöntemini kullanmıştır. Çalışmadan elde ettikleri bulgulara göre, çevrimiçi oyun bağımlılığına sahip çocukların aileleri, teknolojinin olumsuz yönleri karşısında kendilerini daha çaresiz hissetmekte ve çocuklarına diğer gruba göre daha az ilgi göstermektedir.

Ayrıca çevrimiçi oyun bağımlılığına sahip öğrencilerin ailelerinin çocuklarıyla iletişim sorunları yaşadıkları ve zaman zaman şiddete başvurdukları belirtilmektedir.

Tayland'da 5497 ortaokul öğrencisi üzerinde yapılan bir çalışmada ÇOB oranı %5,4 olarak belirlenmiştir. Çalışmada ÇOB ile ilişkili faktörler araştırılmış ve erkek cinsiyet, iki ebeveyniyle birlikte yaşamama, zorbalığa uğrama, depresyon, kaygı ve stresin ÇOB ile pozitif yönde ilişkili olduğu saptanmıştır (Taechoyotin vd., 2018).

Yüçetürk (2018) yüksek lisans tezi araştırmasında lise öğrencilerinin akran ilişkileri ve mükemmeliyetçiliğin sosyal dışlanma ile ilişkisine bakmıştır. 150 öğrencinin katıldığı bu araştırmanın bulgularına göre, lise öğrencilerinde toplum tarafından beslenen mükemmeliyetçilik ile sosyal izolasyon arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca sosyal dışlanmanın lise öğrencilerinde akran etkileşimleri, bağlılık, güven ve kimlik ve kendini açma ile negatif ve önemli bir bağlantısı olduğu bildirilmiştir. Öte yandan lise öğrencilerinin akranlarıyla ilişkileri ve toplumun onlara dayattığı mükemmeliyetçilik arasında olumsuz yönde anlamlı bir ilişki olduğu iddia edilmiştir.

Çalışmalarda güçlü bir sosyal destek ağına sahip olan ergenlerin fizyolojik ve psikolojik sağlığını koruyarak psikolojik sorunların üstesinden gelme becerilerinin daha iyi olduğu, sosyal desteği daha düşük olan ergenlerin ise internet oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek olduğu gösterilmiştir (Yıldırım, 2019).

Başdaş ve Özbey (2020) tarafından yapılan çalışmada, sosyal kaygı düzeyi arttıkça adölesanların kendilerini sosyal ilişkilerden uzaklaştırdığı veya dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arttıkça, dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdıkları, sosyal kaygı düzeylerinin arttığı ve sosyal ilişkilerden kaçınma eğiliminde oldukları öne sürülmektedir.

Barışık (2021) tarafından yapılan çalışmada, çevrimiçi oyun bağımlılık puanı ile akran ilişkileri puanı arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Bu durumda, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılık düzeyleri arttıkça akran ilişkileri niteliğinin de arttığı söylenmektedir.

Deniz, Aydın ve Odabaş (2022) çalışmalarında dijital oyun bağımlılığının erkek öğrencilerde, anne baba ayrı olanlarda ve ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarında diğer gruplara göre daha yüksek olduğu sonucuna varmışlardır.

BÖLÜM III

Yöntem

Araştırmanın Modeli

Bu araştırmada Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Sosyal Dışlanma ve Algılanan Anne Baba Tutumlarının incelenmesi amacıyla ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli iki ya da daha fazla değişken arasında varyasyon olup olmadığını anlamaya yönelik bir modeldir. Burada değişkenlerin aynı anda değişip değişmediği; bir değişiklik varsa nasıl olduğu ortaya çıkarılmaya çalışılmaktadır (Karasar, 2011).

Evren Örneklem

Araştırmanın evrenini KKTC ve Türkiye’ de yaşayan ergenler oluşturmuştur. Araştırmanın örneklemini ise amaçsal örnekleme yöntemlerinden biri olan ölçüt örnekleme ile 393 kişi oluşturmuştur. Araştırmada örnekleme yöntemi olarak amaçsal örnekleme modeli kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme yönteminin temel anlayışı önceden belirlenmiş bir dizi kriteri karşılayan bütün durumların çalışılmasıdır (Yıldırım & Şimşek, 2011). Evreni bilinmeyen örneklem sayısı, hedeflenen araştırma evreni sayısına göre 384 kişi olarak (anlamlılık düzeyi $\alpha = 0,05$) yapılan hesaplama olası hatalı ve eksik veriler için ilave edilecek %5 fark ile 404 olarak belirtilmiştir (Yazıcıoğlu & Erdoğan, 2004). Katılımcılara ait betimsel bilgiler Tablo 1’de yer almıştır.

Tablo 1.

Örneklemin Cinsiyet, Yaş, Kardeş Sayısı, Sınıf Düzeyi, Sosyo-Ekonomik Durum Dağılım Tablosu

		n	%
Cinsiyet	Kadın	18	4.6
	Erkek	375	95.4
	Toplam	393	100
Yaş	15	75	19.1
	16	86	21.9
	17	128	32.6
	18	104	26.5
	Toplam	393	100
Kardeş Sayısı	Kardeşi yok	43	10.9
	2 kardeş	244	62.1
	3 kardeş ve yukarısı	106	27
	Toplam	393	100
Sınıf Düzeyi	9. sınıf	30	7.6
	10. sınıf	66	16.8
	11. sınıf	76	19.3
	12. sınıf	138	35.1
	Lise mezunu	83	21.1
	Toplam	393	100
	Sosyo-ekonomik Durum	Düşük	51
Orta		306	77.9
Yüksek		36	9.2
Toplam		393	100

Örneklemin %4.6'sı (n=18) kadın, %95.4'ü (n=375) erkek olmak üzere toplam 393 bireyden oluşmaktadır. Örneklemin %19.1'i (n=75) 15, %21.9'u (n=86) 16, %32.6'sı (n=128) 17 ve %26.5'i (n=104) 18 yaşındadır. Kardeş sayısına bakıldığında örneklemin %10.9'unun (n=43) tek çocuk, %62.1'inin (n=244) iki kardeşi ve %27'sinin (n=106) 3 ve daha fazla kardeşi vardır. Sınıf düzeyine göre %7.6'sı (n=30) 9. sınıf, % 16.8'i (n=66) 10. sınıf, %19.3'ü (n=76) 11. sınıf, %35.1'i (n=138) 12. sınıf ve %21.1'i (n=83) lise mezunudur. Örnekleme dahil edilen bireylerin algılamış oldukları sosyo-ekonomik duruma göre ise %13'ü (n=51) düşük, %77.9'u (n=306) orta, %9.2'si (n=36) yüksektir.

Tablo 2.

Örneklemin Oyun Oynama Süresi, Harcanan Para Miktarı, Aralıksız Oyun Oynama Süresi Durum Dağılım Tablosu

		n	%
Günlük oyun oynama süresi	1-3 saat	5	1.3
	4-5 saat	40	10.2
	6-8 saat	176	44.8
	8 saat ve yukarısı	169	43
	Her gün oynamıyor	3	.8
	Toplam	393	100
Aylık oyunlar için harcanan para miktarı	Hiç harcamıyor	49	12.5
	1-500 TL	315	80.2
	501-1000 TL	10	2.5
	1001 TL ve yukarısı	19	4.8
	Toplam	393	100
Hiç ara vermeden günlük oyun oynama süresi	1-3 saat	53	13.5
	4-5 saat	181	46.1
	6-8 saat	109	27.7
	8 saat ve yukarısı	50	12.7
	Toplam	393	100

Örneklemin çevrimiçi oyun oynamaya yönelik günlük olarak oyun oynama süresine bakıldığında bireylerin %1.3'ü (n=5) 1-3 saat, %10.2'si (n=40) 4-5 saat, %44.8'i (n=176) 6-8 saat, %43'ü (n=169) 8 saat ve yukarısında oynamakta ve %0.8'i (n=3) her gün oynamamaktadır. Aylık olarak çevrimiçi oyunlar için harcanan para miktarına bakıldığında örneklemin %12.5'inin (n=49) hiç harcamadığı, %80.2'si (n=315) 1-500 TL arası, %2.5'i (n=10) 501-1000 TL arası ve %4.8'i (n=19) 1001 TL ve üstünde harcamaktadır. Örneklemin günlük olarak hiç ara vermeden çevrimiçi oyun oynama süresine bakıldığında bireylerin %13.5'i (n=53) 1-3 saat, %46.1'i (n=181) 4-5 saat, %27.7'si (n=109) 6-8 saat ve %12.7'si (n=50) 8 saat ve yukarısı oynamaktadır. Örneklem grubunun oyun oynama süresi, harcanan para miktarı ve aralıksız oyun oynama durumları Tablo 2'de sunulmuştur.

Verilerin Toplanması

Ölçekler, sosyodemografik bilgi formu ve diğer formlar katılımcılara Google Forms ile çevrimiçi yollarla (Whatsapp, e-posta ve Facebook) iletilmiş ve araştırma için gerekli veriler toplanmıştır. Tüm veriler gönüllülük esasına bağlı olacak şekilde toplanmıştır. Anketin yanıtlanması 15-20 dk arasında sürmüştür. Veriler, öncelikle ailelerden izin alınarak daha sonra da örneklem grubundaki ergenlere bilgilendirme yapıp onlardan da onam alınarak toplanmıştır.

Veri Toplama Araçları

Katılımcıların kişisel bilgilerinin öğrenilmesi için Sosyodemografik Bilgi Formu, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler İçin Ostrazm (Sosyal Dışlanma) Ölçeği ve Anne Baba Tutum Ölçeği kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Katılımcıların kişisel bilgilerini öğrenmek amacıyla sosyo-demografik bilgi formu verilmiştir. Araştırmacı tarafından oluşturulan bu formda katılımcıların cinsiyeti, yaşı, günde kaç saat bilgisayar, telefon, tablet veya oyun konsolu oyunu oynadıkları, oyun oynamak için hangi platformu tercih ettikleri, ailesinin ekonomik durumu, kaçınıcı sınıfta okudukları, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu gibi tanıtıcı özelliklerin saptanmasında yardımcı olacak 13 soru yer almaktadır.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇOBÖ)

Kaya (2013), ergenlerin çevrimiçi oyun etkinliklerinin sonuçlarını değerlendirmek için çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğini geliştirmiştir. 142 maddelik orijinal taslak, 69 soruya indirilmiştir. Uygulama ve faktör analizi kullanılarak 21 soruya bölünmüş ve 327 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Beşli likert tipinde (1=Kesinlikle Katılmıyorum ve 5=Kesinlikle Katılıyorum) olan ölçek üç alt boyuta ayrılmıştır. Aksaklıklar alt ölçeği 9 maddeden oluşmakta ve bir kişinin çevrimiçi oyun oynaması sonucunda yaşamının ne kadar kesintiye uğradığını ölçmektedir. Başarı alt ölçeği 8 sorudan oluşmakta ve çevrimiçi oyun oynayan kişilerin oyun içi başarısını ölçmektedir. Ekonomik Gelir alt ölçeği 4 maddeden oluşmakta ve oyuncuların oynadıkları oyunlardan kazanç sağlayıp sağlamadıklarını ölçmektedir. Ölçekten en düşük 21, en yüksek 105 puan alınabilmektedir. Alınan puanın yüksek olması bireyin bağımlılık düzeyinin de yüksek olduğunu göstermektedir. ÇOBÖ'nün

son halinin Cronbach Alpha tüm test iç tutarlık katsayısı 0,91; aksaklıklar iç tutarlık katsayısı 0,90; başarı iç tutarlık katsayısı 0,88 ve Ekonomik Kazanç iç tutarlık katsayısı 0,83 olarak bulunmuştur.

Ergenler için Ostrasyzm (Sosyal Dışlanma) Ölçeği (EOÖ)

Ölçek, katılımcıların sosyal dışlanma deneyimlerini belirlemek amacıyla Gilman vd. (2013) tarafından kişinin göz ardı edilmesine ve sosyal olarak dışlanmasına ilişkin algılarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Öz bildirim tarzında ergenlere ve lise öğrencilerine uygulanmaktadır. Ölçek, 11 madde, iki alt boyuttan oluşup, beşli likert (Hiçbir zaman-1 Her zaman-5) tipindedir. Ölçeğin önemsenmeme alt boyutu 5 madde, dışlanma alt boyutu 6 maddeden oluşmaktadır. Ölçek değerlendirilirken dışlanma alt ölçeğinin maddeleri tersten kodlanmaktadır. En düşük 11, en yüksek 55 puan alınabilmektedir. Bireyin yüksek puan alması sosyal olarak dışlanma deneyimini fazla yaşadığını göstermektedir. Ölçeğin Cronbach alfa iç tutarlılık güvenirlik katsayısı önemsenmeme için .94 ve dışlanma için .93 olarak saptanmıştır. Akın ve arkadaşları tarafından 2016 yılında geçerlilik-güvenirlik çalışması gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin düzeltilmiş madde toplam korelasyon katsayıları .51 ile .70 arasında değişmektedir. Ölçeğin iç tutarlılık güvenirlik katsayısı dışlanma için .90, önemsenmeme için .93, ölçeğin tamamı için .89'dur.

Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ)

Lamborn ve arkadaşları (1991) ölçeği çocuklar ile anne-babaları arasındaki etkileşimi incelemek amacıyla geliştirmiştir. ABTÖ, kabul /ilgi, psikolojik özerklik ve denetleme/kontrol olmak üzere üç alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekten toplam puan elde edilmemektedir. Dörtlü likert tipli bir ölçektir. Orijinal ölçek Cronbach Alpha değeri için .79, ölçek alt boyutlarının Cronbach Alfa iç tutarlık katsayıları kabul/ilgi için .88, psikolojik özerklik için .85 ve denetleme/kontrol için .81 olarak bulunmuştur. Anne-Baba Tutum Ölçeği Yılmaz (2000) tarafından Türkçe 'ye uyarlanarak, anılan yaş gruplarında ayrı ayrı geçerlik ve güvenirlik çalışması yapılmıştır. Ölçek alt boyutlarının Cronbach Alfa iç tutarlık katsayıları kabul/ilgi için .72, psikolojik özerklik için .76 ve denetleme/kontrol için .88 olarak hesaplanmıştır.

Veri Analizi

Araştırmanın verilerin analizinde tanımlayıcı veriler için ortalama hesaplaması, alt problemlerin analizi için ise ilişkisiz ölçümlerde ortalama puanlarının karşılaştırılması (T-test), tek yönlü varyans analizi (ANOVA), non-parametrik test (Kruskal-Wallis), Pearson korelasyon hesaplamaları kullanılmıştır. Verilerin analizinde Sosyal Bilimler için İstatistik Paket Programı (SPSS) kullanılmış ve araştırmada anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır.

Analizler yapılmadan önce Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler için Ostrasizm (Sosyal Dışlanma) Ölçeği ve Anne-Baba Tutum Ölçeğine ilişkin normallik testi yapılmış ve yapılan betimleyici istatistikler Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3.

Ölçeklere ilişkin normallik testi tablosu

	n	\bar{x}	ss	Min.	Maks.	Çarpıklık	Basıklık	K-S
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	393	4,37	,030	1,43	5,00	-2,347	7,013	,000
Ergenler için Ostrasizm (Sosyal Dışlanma) Ölçeği	393	4,14	,042	1,00	5,00	-1,847	3,245	,000
Anne-Baba Tutum Ölçeği	393	1,92	,021	1,07	3,57	1,049	1,116	,000

Değişkenlerin normal dağılım gösterip göstermediğini test etmek amacıyla Kolmogorov-Smirnov normallik testi yapılmıştır. Yapılan analiz sonucunda her üç ölçeğin normal dağılım göstermediği görülmüştür. Ancak, Anne-Baba Tutum Ölçeğine ait puanların dağılımları ve tanımlayıcı istatistikleri incelendiğinde basıklık ve çarpıklık değerleri de +1 ile -1 arasında yer aldığı için değişkenlerin normal dağılım gösterdiği varsayılarak sonraki analizlerde homojenlik test sonuçları gözetilerek parametrik veya non-parametrik analizler ile devam edilmiştir. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Ergenler için Ostrasizm (Sosyal Dışlanma) Ölçeği basıklık ve

çarpıklık deęerleri normal daęılım olmadığını iřaret ettięinden homojenlik testlerine de bakılarak gerekli analizler yapılmıř ve bulgular bölümünde ilgili analiz yöntemlerine detaylı řekilde yer verilmiřtir.

Arařtırma Planı ve Süreci

Verileri toplamadan önce Yakın Doęu Üniversitesi Sosyal Bilimler Etik Komitesi'ne 11.05.2022 tarihinde bařvurulmuř, YDÜ/SB/2022/1320 sayılı etik izin alınmıřtır. Etik Komite onay formu ekte yer almaktadır (Ek-6). Arařtırmanın verilerinin etik kurul onayı alındıktan sonra veri toplama aracı olarak çevrimiçi anket sistemi (Google Forms) kullanılmıřtır. Arařtırmanın veri toplama sürecinde yaklaşık olarak 4 aylık süreç içerisinde katılımcılara ulařılmıř ve veriler toplanmıřtır.

BÖLÜM IV

Bulgular

Bu bölümde araştırmanın temel problemi olan “Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne-baba tutumları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki var mıdır?” sorusuna dayalı oluşturulmuş olan alt problemlerin yanıtlanması amacıyla yapılan istatistiksel analizler sonucu elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Bulgular alt problemlerin sırasına göre sunulmuştur.

Birinci alt problem olan “Ergenlerde algılanan sosyo-ekonomik düzeye göre çevrimiçi oyun bağımlılığı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?” sorusu için yanıt aranmıştır. Değişkenleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı tespit edilmeden önce varyansların homojenliği Levene testi kullanılarak incelenmiş ve varyansların eşit olmadığı tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklıklar alt boyutu ($F=6.430$, $p=.002$; $p<.05$), başarı alt boyutu ($F=63.292$, $p=.038$; $p<.05$) ve ekonomik kazanç alt boyutu ($F=4.657$, $p=.010$; $p<.05$) varyansları eşit olmadığı için Kruskal-Wallis testi kullanılmıştır ve Tablo 4’te sunulmuştur.

Tablo 4.

Algılanan Sosyo-Ekonomik Düzeye göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Karşılaştırma Tablosu

	Algılanan Sosyo-ekonomik Düzey	n	\bar{x}	ss	Sıra Ortalaması	X ²	P
Aksaklıklar	Düşük	51	39.54	6.95	197.40	.451	.798
	Orta	306	40.04	5.90	195.55		
	Yüksek	36	41.47	2.36	208.75		
Başarı	Düşük	51	38.15	3.92	189.77	2.628	.269
	Orta	306	37.82	5.01	195.40		
	Yüksek	36	39.02	2.52	220.86		
Ekonomik Kazanç	Düşük (a)	51	13.74	5.19	199.60	22.238	.000**
	Orta (b)	306	13.36	4.65	186.73		
	Yüksek (c)	36	17.22	3.57	280.61		

** p<.001 istatistiksel anlamlı fark

Yapılan analiz sonucunda ergenlerde algılanan sosyo ekonomik düzeye göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklıklar ($X^2=.451$, $p>.05$) ve başarı ($X^2=2.628$, $p>.05$) alt boyutlarında anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Buna karşın analiz sonucunda ergenlerde algılanan sosyo-ekonomik düzeye göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği, ekonomik kazanç alt boyutunda ($X^2=22.238$, $p<.001$) istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Yapılan Post-Hoc testi sonucu farkın a-b, b-c grupları arasında olduğu bulunmuştur. Ortalama hesaplaması doğrultusunda algılanan sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olanların ($\bar{X}=17.22\pm 3.57$) çevrimiçi oyunlardan ekonomik kazanç sağlamanın en yüksek ortalamada olduğu bulunmuştur.

İkinci alt problem olan “Ergenlerde günlük dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?” sorusu için yanıt aranmıştır. Değişkenler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığı tespit edilmeden önce varyansların homojenliği Levene testi aracılığıyla test edilmiş ve varyansların eşit olmadığı görülmüştür. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklıklar alt boyutu ($F=12.642$, $p=.000$; $p<.05$), başarı alt boyutu ($F=8.368$, $p=.000$; $p<.05$) ve ekonomik kazanç alt boyutu ($F=3.699$, $p=.006$; $p<.05$) varyansları eşit olmadığı için Kruskal-Wallis testi kullanılmış ve Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5.

Günlük Dijital Oyun Oynama Süresine göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Karşılaştırma Tablosu

	Oyun Oynama Süresi	n	\bar{x}	ss	Sıra Ortalaması	X^2	P
Aksaklıklar	1-3 saat (a)	5	27.00	11.97	66.70	47.36	.000**
	4-5 saat(b)	40	35.17	7.20	106.13		
	6-8 saat (c)	176	40.81	5.53	213.62		
	8 saat ve yukarı (d)	169	41.29	3.32	208.37		
	Hergün oynamıyor (e)	3	19.66	6.50	10.33		
Başarı	1-3 saat (a)	5	31.60	8.53	84.00	62.60	.000**
	4-5 saat(b)	40	35.27	7.25	113.41		
	6-8 saat (c)	176	38.00	4.75	196.48		
	8 saat ve yukarı (d)	169	39.00	2.74	223.97		
	Hergün oynamıyor (e)	3	25.33	2.51	10.67		
Ekonomik Kazanç	1-3 saat (a)	5	10.80	6.53	140.60	78.51	.000**
	4-5 saat(b)	40	10.20	4.19	112.81		
	6-8 saat (c)	176	12.65	4.58	170.29		
	8 saat ve yukarı (d)	169	16.01	3.82	249.78		
	Hergün oynamıyor (e)	3	4.33	.57	7.33		

** p<.001 istatistiksel anlamlı fark

Yapılan analiz sonucunda ergenlerde günlük dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklıklar ($X^2=47.36$, $p>.05$), başarı ($X^2=62.60$, $p>.05$) ve ekonomik ($X^2=78.51$, $p>.05$) alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Aksaklıklar alt boyutu için yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın a-b, a-c, a-d, b-c, b-d, b-e, c-e ve d-e gruplarından

kaynaklandığı bulunmuştur. Başarı alt boyutu için yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın a-b, a-d, b-c, b-d, b-e, c-e ve d-e grupları arasında olduğu bulunmuştur. Ekonomik kazanç alt boyutu için yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın b-c, b-d, c-d, c-e ve d-e gruplarından kaynaklandığı bulunmuştur. Ortalama hesaplaması doğrultusunda çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklıklar alt boyutunda günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=41.29\pm3.32$), başarı alt boyutunda günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=39.00\pm2.74$) ve ekonomik kazanç alt boyutunda günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=16.01\pm3.82$) en yüksek ortalama olduğu bulunmuştur.

Üçüncü alt problem olan “Ergenlerde günlük olarak aralıksız dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?” sorusu için yanıt aranmıştır. Değişkenler arasında istatistiksel bir varyasyon olup olmadığı incelenmeden önce varyansların homojen olup olmadığı Levene testi kullanılarak tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklıklar alt boyutu ($F=6.531$, $p=.000$; $p<.05$) ve başarı alt boyutu ($F=7.761$, $p=.000$; $p<.05$) varyansları eşit olmadığı için Kruskal-Wallis testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 6’da gösterilmiştir.

Tablo 6.

Günlük Aralıksız Dijital Oyun Oynama Süresine göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Aksaklık ve Başarı Alt Boyutları Karşılaştırma Tablosu

	Oyun Oynama Süresi	n	\bar{X}	ss	Sıra Ortalaması	X ²	P
Aksaklıklar	1-3 saat (a)	53	36.16	8.26	128.08	29.08	.000**
	4-5 saat(b)	181	40.50	4.66	196.23		
	6-8 saat (c)	109	41.47	4.52	228.47		
	8 saat ve yukarı (d)	50	39.86	7.26	204.26		
Başarı	1-3 saat (a)	53	37.00	5.31	161.42	18.01	.000**
	4-5 saat(b)	181	37.97	4.02	187.73		
	6-8 saat (c)	109	38.78	2.80	217.31		
	8 saat ve yukarı (d)	50	37.22	8.24	224.01		

** p<.001 istatistiksel anlamlı fark

Yapılan analiz sonucunda ergenlerde aralıksız günlük dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklıklar ($X^2=29.08$, $p>.05$) ve başarı ($X^2=18.01$, $p>.05$) alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Aksaklıklar alt boyutu için yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın a-b, a-c, a-d, a-e gruplarından kaynaklandığı bulunmuştur. Başarı alt boyutu için yapılan Post-Hoc testi sonucunda ise farkın kaynağı belirlenememiştir. Ortalama hesaplaması doğrultusunda çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklıklar alt boyutunda günlük olarak 6-8 saat aralıksız dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=41.47\pm4.52$) ve başarı alt boyutunda günlük olarak 6-8 saat aralıksız dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=38.78\pm2.80$) en yüksek ortalama olduğu bulunmuştur.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği ekonomik kazanç alt boyutu ($F=1.052$, $p=.369$; $p>.05$) varyansları eşit olmasından dolayı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmış ve elde edilen veriler Tablo 7’de gösterilmiştir.

Tablo 7.

Günlük Aralıksız Dijital Oyun Oynama Süresine göre Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği Ekonomik Kazanç Alt boyutu Karşılaştırma Tablosu

	Oyun Oynama Süresi	n	\bar{x}	ss	sd	F	p
Ekonomik Kazanç	1-3 saat (a)	53	12.77	5.12			
	4-5 saat (b)	181	13.39	4.76	3		
	6-8 saat (c)	109	13.88	4.42	389	4.63	.003*
	8 saat ve yukarı (d)	50	16.90	4.57	392		

* $p<.05$ istatistiksel anlamlı fark

Yapılan analiz sonucunda ergenlerde aralıksız günlük dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği ekonomik kazanç ($F=4.63$, $p>.05$) alt boyutunda anlamlı farklılık saptanmıştır. Post-Hoc testi sonucunda farkın a-d, b-d, ve c-d gruplarından kaynaklandığı bulunmuştur. Ortalama hesaplaması doğrultusunda çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği ekonomik kazanç alt boyutunda günlük olarak aralıksız 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=16.90\pm4.57$) en yüksek ortalama olduğu bulunmuştur.

Dördüncü alt problem olan “Ergenlerde günlük dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanma bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?”

sorusuna yanıt aranmıştır. Bu bilgiler ışığında, istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemeden önce varyansların homojen olup olmadığını belirlemek için Levene testi kullanılmış, ergenler için ostrasizm (sosyal dışlanma) ölçeği önemsenmeme alt boyutu ($F=3.342$, $p=.010$; $p<.05$), dışlanma alt boyutu ($F=10.253$, $p=.000$; $p<.05$) ve genel toplam ($F=6.937$, $p=.000$; $p<.05$) varyansları eşit olmadığı için Kruskal-Wallis testi uygulanmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8.

Günlük Dijital Oyun Oynama Süresine göre Sosyal Dışlanma Karşılaştırma Tablosu

	Oyun Oynama Süresi	n	\bar{x}	ss	Sıra Ortalaması	X^2	p
Önemsenmeme	1-3 saat (a)	5	11.40	8.29	99.80		
	4-5 saat(b)	40	13.72	5.60	113.36		
	6-8 saat (c)	176	18.02	4.58	190.45		
	8 saat ve yukarı (d)	169	19.44	5.10	229.81	48.47	.000**
	Hergün oynamıyor (e)	3	5.00	.00	10.00		
Dışlanma	1-3 saat (a)	5	19.60	10.26	124.40		
	4-5 saat(b)	40	24.25	6.20	127.48		
	6-8 saat (c)	176	28.13	3.95	202.54		
	8 saat ve yukarı (d)	169	28.32	3.96	213.12	34.31	.000**
	Hergün oynamıyor (e)	3	11.33	6.11	11.83		
Genel Toplam	1-3 saat (a)	5	31.00	17.84	103.50		
	4-5 saat(b)	40	37.97	10.93	111.55		
	6-8 saat (c)	176	46.15	7.65	192.45		
	8 saat ve yukarı (d)	169	47.76	7.78	228.08	47.41	.000**
	Hergün oynamıyor (e)	3	16.33	6.11	8.67		

** p<.001 istatistiksel anlamlı fark

Yapılan analiz sonucunda ergenlerde günlük dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanma ölçeği önemsenmeme ($X^2=48.47$, $p>.05$), dışlanma ($X^2=34.31$, $p>.05$) alt boyutlarında ve genel toplamda ($X^2=47.41$, $p>.05$) istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Önemsenmeme alt boyutu için yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın a-c, a-d, b-c, b-d, b-e, c-e ve d-e gruplarından kaynaklandığı bulunmuştur. Dışlanma alt boyutu için yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın a-c, a-d, b-c, b-d, b-e, c-e ve d-e gruplarından kaynaklandığı bulunmuştur. Genel toplam için ise yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın a-c, a-d, b-c, b-d, b-e, c-e ve d-e gruplarından kaynaklandığı bulunmuştur Ortalama hesaplaması doğrultusunda sosyal dışlanma ölçeği, önemsenmeme alt boyutunda günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=19.44\pm 5.10$), dışlanma alt boyutunda 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=28.32\pm 3.96$) ve genel toplamda da 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=47.76\pm 7.78$) en yüksek ortalama olduğu bulunmuştur.

Beşinci alt problem olan “Ergenlerde günlük olarak aralıksız dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanma bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?” sorusuna yanıt aranmıştır. Değişkenlerin istatistiksel olarak anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığı belirlenmeden önce varyansların homojen olup olmadığını belirlemek için Levene testi kullanılmış, sosyal dışlanma ölçeği dışlanma alt boyutu ($F=9.312$, $p=.000$; $p<.05$) ve genel toplam ($F=5.428$, $p=.001$; $p<.05$) varyansları eşit olmadığı için Kruskal-Wallis testi uygulanmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 9’da gösterilmiştir.

Tablo 9.

Günlük Aralıksız Dijital Oyun Oynama Süresine göre Sosyal Dışlanma Ölçeği Dışlanma Alt Boyutu ve Genel Toplam Karşılaştırma Tablosu

	Oyun Oynama Süresi	n	\bar{X}	ss	Sıra Ortalaması	X^2	P
Dışlanma	1-3 saat (a)	53	25,52	6,94	159,75	12.42	.006*
	4-5 saat(b)	181	28,07	4,18	208,87		
	6-8 saat (c)	109	27,93	4,44	206,02		
	8 saat ve yukarı (d)	50	27,22	4,51	173,85		
Genel Toplam	1-3 saat (a)	53	39,96	11,64	127,39	47.43	.000**
	4-5 saat(b)	181	45,59	8,08	185,42		
	6-8 saat (c)	109	47,04	8,02	214,95		
	8 saat ve yukarı (d)	50	48,42	10,26	273,57		

*p<.05 istatistiksel anlamlı fark

** p<.001 istatistiksel anlamlı fark

Analiz sonucunda ergenlerde günlük aralıksız dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanma ölçeği dışlanma ($X^2=12.42$, $p>.05$) alt boyutunda ve genel toplamda ($X^2=47.43$, $p>.05$) istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Dışlanma alt boyutu ile ilgili yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın a-b ve a-c gruplarından kaynaklandığı bulunmuştur. Genel toplam ile ilgili yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın a-b, a-c ve a-d gruplarından kaynaklandığı bulunmuştur. Ortalama hesaplaması doğrultusunda sosyal dışlanma ölçeği dışlanma alt boyutunda günlük olarak aralıksız 4-5 saat dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=28.07\pm 4.18$) ve genel toplamda da aralıksız 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=48.42\pm 10.26$) en yüksek ortalama olduğu bulunmuştur.

Sosyal dışlanma ölçeği önemsenmeme alt boyutu ($F=2.251$, $p=.082$; $p>.05$) varyansların eşit olmasından dolayı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 10'da gösterilmiştir.

Tablo 10.

Günlük Aralıksız Dijital Oyun Oynama Süresine göre Sosyal Dışlanma Ölçeği Önemsenmeme Alt Boyutu Karşılaştırma Tablosu

	Oyun Oynama Süresi	n	\bar{x}	ss	sd	F	p
Önemsenmeme	1-3 saat (a)	53	14,43	5,54			
	4-5 saat(b)	181	17,51	4,80	3		
	6-8 saat (c)	109	19,11	4,64	389	17.66	.000**
	8 saat ve yukarı (d)	50	21,20	6,25	392		

**p<.001 istatistiksel anlamlı fark

Analiz sonucunda ergenlerde günlük aralıksız dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanma ölçeği önemsenmeme (F=17.66, p>.05) alt boyutunda istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Önemsenmeme alt boyutu ile ilgili yapılan Post-Hoc testi sonucunda farkın a-b, a-c, a-d, b-c ve b-d gruplarından kaynaklandığı bulunmuştur. Ortalama hesaplaması doğrultusunda sosyal dışlanma ölçeği önemsenmeme alt boyutunda günlük olarak aralıksız 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların (\bar{X} =21.20±6.25) en yüksek ortalama olduğu bulunmuştur.

Altıncı alt problem olan “Ergenlerde ailelerinin dijital oyun oynadıklarına dair bilgisi olma durumuna göre algılanan anne-baba tutumları bakımından istatistiksel olarak anlamlı farklılık var mıdır?” sorusuna yanıt aranmıştır. Bu bilgilerden hareketle, istatistiksel olarak anlamlı bir fark olup olmadığını belirlemeden önce varyansların homojen olup olmadığını belirlemek için Levene testi kullanılmış, anne baba tutum ölçeği kabul/ilgi alt boyutu (F=10.395 p=.000; p<.05) ve psikolojik özerklik (F=35.712, p=.000; p<.05) varyansları eşit olmadığı için Kruskal- Wallis testi uygulanmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11.

Ailelerinin Dijital Oyun Oynadıklarına Dair Bilgisine göre Anne -Baba Tutum Ölçeği Kabul/İlgi ve Psikolojik Özerklik Alt Boyutu Karşılaştırma Tablosu

	Ailenin Bilgi Durumu	n	\bar{x}	ss	Sıra Ortalaması	X ²	P
Kabul/İlgi	Evet (a)	68	20,04	7,49	249,82	18.84	.000**
	Hayır (b)	284	15,39	5,34	184,07		
	Fikri Yok (c)	41	16,60	6,46	199,00		
Psikolojik Özerklik	Evet (a)	68	17,95	7,50	245,79	19.81	.000**
	Hayır (b)	284	13,35	4,31	181,80		
	Fikri Yok (c)	41	15,78	6,21	221,39		

**p<.001 istatistiksel anlamlı fark

Yapılan analiz sonucunda ergenlerde ailelerinin dijital oyun oynadıklarına dair bilgisine göre anne-baba tutum ölçeği kabul/ilgi ($X^2=18.84$, $p>.05$) ve psikolojik özerklik ($X^2=19.81$, $p>.05$) alt boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı farklılık saptanmıştır. Post-hoc testi sonucunda kabul/ilgi alt boyutu için a-b, psikolojik özerklik altboyutu için a-b, b-c grupları arasında fark bulunmuştur. Ortalama hesaplaması doğrultusunda anne-baba tutum ölçeği kabul/ilgi alt boyutunda ailesinin bilgisi olması ($\bar{X}=20.04\pm 7.49$) ve psikolojik özerklik alt boyutunda ailesinin bilgisi olması ($\bar{X}=17.95\pm 7.50$) en yüksek ortalama olduğu bulunmuştur.

Anne baba tutum ölçeği denetleme alt boyutu ($F=2.953$, $p=.053$; $p>.05$) varyansların eşit olmasından dolayı tek yönlü varyans analizi (ANOVA) yapılmış ve elde edilen sonuçlar Tablo 12’de sunulmuştur.

Tablo 12.

Ailelerinin Dijital Oyun Oynadıklarına Dair Bilgisine göre Anne -Baba Tutum Ölçeği Denetleme Alt Boyutu Karşılaştırma Tablosu

	Ailenin Bilgi Durumu	n	\bar{x}	ss	sd	F	p
Denetleme	Evet	68	20,04	7,49	2	1.83	.162
	Hayır	284	15,39	5,34	390		
	Fikri Yok	41	16,60	6,46	392		

Analiz sonucunda ergenlerde ailelerinin dijital oyun oynadıklarına dair bilgisine göre anne-baba tutum ölçeği denetleme ($F=1.83$, $p>.05$) alt boyutunda istatistiksel açıdan anlamlı farklılık saptanmamıştır.

Araştırmanın son alt problemi olan “Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumları arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki var mıdır?” sorusuna cevap bulmak için Perason korelasyon analizi uygulanmıştır. Elde edilen bulgular Tablo 13’te gösterilmiştir.

Tablo 13.

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı (ÇOBÖ), Sosyal Dışlanma (SDÖ), Anne-Baba Tutumları (ABTO) İlişki Tablosu

	Alt Boyut	ÇOBÖ	ÇOBÖ	ÇOBÖ	SDÖ	SDÖ	SDÖ	ABTÖ	ABTÖ	ABTÖ
		Aksak.	Başarı	E. K.	Önem	Dış.	G.T.	Kabul/İlgi	Psk. Öz.	Denet.
Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Aksaklıklar									
	r	1	.809**	.357**	.528**	.599**	.621**	-.502**	-.393**	.000
	n	393	393	393	393	393	393	393	393	393
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.993
	Başarı									
	r	.809**	1	.399**	.374**	.445**	.451**	-.302**	-.387**	.077
	n	393	393	393	393	393	393	393	393	393
	p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.130
	Ekonomik Kazanç									
	r	.357**	.399**	1	.125*	.256**	.207**	-.036	-.378**	-.094
	n	393	393	393	393	393	393	393	393	393
	p	.000	.000	.000	.013	.000	.000	.475	.000	.062
Önemsizleme										
r	.528**	.374**	.125*	1	.631**	.914**	-.628**	-.418**	-.061	
n	393	393	393	393	393	393	393	393	393	
p	.000	.000	.013	.000	.000	.000	.000	.000	.229,	
Sosyal Dışlanma Ölçeği	Dışlanma									
r	.599**	.445**	.256**	.631**	1	.891**	-.583**	-.698**	-.127*	
n	393	393	393	393	393	393	393	393	393	
p	.000	.000	.000	.000	.393	.000	.000	.000	.012	
Genel Toplam										
r	.621**	.451**	.207**	.914**	.891**	1	-.672**	-.609**	-.102*	
n	393	393	393	393	393	393	393	393	393	
p	.000	.000	.000	.000	.00	.000	.000	.000	.044	
Kabul/İlgi										
r	-.502**	-.302**	-.036	-.628**	-.583**	-.672**	1	.504**	.259**	
n	393	393	393	393	393	393	393	393	393	
p	.000	.000	.475	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
Anne-Baba Tutum Ölçeği	Psikolojik Özerklik									
r	-.393**	-.387**	-.378**	-.418**	-.698**	-.609**	.504**	1	.164**	
n	393	393	393	393	393	393	393	393	393	
p	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
Denetleme										
r	.000	.077	-.094	-.061	-.127*	-.102*	.259**	.164**	1	
n	393	393	393	393	393	393	393	393	393	
p	.993	.130	.062	.229,	.012	.044	.000	.000	.000	

*p<.05 istatistiksel anlamlı ilişki

** p<.001 istatistiksel anlamlı ilişki

Korelasyon analizi sonucu; ÇOBÖ alt boyutlarının birbiriyle ilişkisine bakıldığında aksaklık alt boyutu ile ÇOBÖ ekonomik kazanç alt boyutu ($r=.809$, $p<.001$) arasında pozitif yönde yüksek düzeyde, ÇOBÖ ekonomik kazanç alt boyutu ($r=.357$, $p<.001$) arasında pozitif yönde orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki saptanmıştır. ÇOBÖ başarı alt boyutu ile ÇOBÖ ekonomik kazanç alt boyutu ($r=.399$, $p<.001$) arasında pozitif yönde orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki olduğu tespit edilmiştir.

ÇOBÖ aksaklık alt boyutu ile SDÖ önemsizleme alt boyutu ($r=.528$, $p<.001$), SDÖ dışlanma alt boyutu ($r=.599$, $p<.001$) ve genel toplam ($r=.621$, $p<.001$)

arasından pozitif yönde orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki olduğu gözlenmiştir.

ÇOBÖ aksaklık alt boyutu ile ABTÖ kabul/ilgi alt boyutu ($r=-.502$, $p<.001$), ABTÖ psikolojik özerklik alt boyutu ($r=-.393$, $p<.001$) arasında negatif yönde orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki saptanmıştır. ÇOBÖ aksaklık alt boyutu ile ABTÖ denetleme alt boyutu ($r=.000$, $p>.05$) istatistiksel olarak anlamlı ilişki görülememiştir.

ÇOBÖ başarı alt boyutu ile SDÖ önemsenmeme alt boyutu ($r=.374$, $p<.001$), SDÖ dışlanma alt boyutu ($r=.445$, $p<.001$) ve genel toplam ($r=.451$, $p<.001$) arasından pozitif yönde orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmuştur.

ÇOBÖ başarı alt boyutu ile ABTÖ kabul/ilgi alt boyutu ($r=-.302$, $p<.001$), ABTÖ psikolojik özerklik alt boyutu ($r=-.387$, $p<.001$) arasında negatif yönde orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki saptanmıştır. ÇOBÖ başarı alt boyutu ile ABTÖ denetleme alt boyutu ($r=.070$, $p>.05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki olmadığı gözlenmiştir.

ÇOBÖ ekonomik kazanç alt boyutu ile SDÖ önemsenmeme alt boyutu ($r=.125$, $p<.05$), SDÖ dışlanma alt boyutu ($r=.256$, $p<.001$) ve genel toplam ($r=.207$, $p<.001$) arasından pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki olduğu görülmüştür.

ÇOBÖ ekonomik kazanç alt boyutu ile ABTÖ psikolojik özerklik alt boyutu ($r=-.378$, $p<.001$) arasında negatif yönde orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki saptanmıştır. ÇOBÖ ekonomik kazanç alt boyutu ile ABTÖ kabul/ilgi alt boyutu ($r=-.036$, $p>.05$), ABTÖ denetleme alt boyutu ($r=.094$, $p>.05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmamıştır.

Analiz sonucunda SDÖ alt boyutlarının birbiriyle ilişkisine bakıldığında önemsenmeme alt boyutu ile SDÖ dışlanma alt boyutu ($r=.631$, $p<.001$) arasında pozitif yönde orta düzeyde, SDÖ genel toplam ($r=.914$, $p<.001$) arasında pozitif yönde yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki tespit edilmiştir. SDÖ dışlanma alt boyutu ile SDÖ genel toplam ($r=.891$, $p<.001$) arasında pozitif yönde yüksek düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki görülmüştür.

SDÖ önemsenmeme alt boyutu ile ABTÖ kabul/ilgi alt boyutu ($r=-.628$, $p<.001$), ABTÖ psikolojik özerklik alt boyutu ($r=-.418$, $p<.001$) arasında negatif

yönde orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki saptanmıştır. SDÖ önemsenmeme alt boyutu ile ABTÖ denetleme alt boyutu ($r=-.061$, $p>.05$) arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki saptanmamıştır.

SDÖ dışlanma alt boyutu ile ABTÖ kabul/ilgi alt boyutu ($r=-.583$, $p<.001$), ABTÖ psikolojik özerklik alt boyutu ($r=-.698$, $p<.001$) arasında negatif yönde orta düzeyde ve ABTÖ denetleme alt boyutu ($r=-.127$, $p<.05$) arasında negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel anlamlı ilişki saptanmıştır.

SDÖ genel toplamı ile ABTÖ kabul/ilgi alt boyutu ($r=-.672$, $p<.001$), ABTÖ psikolojik özerklik alt boyutu ($r=-.609$, $p<.001$) arasında negatif yönde orta düzeyde ve ABTÖ denetleme alt boyutu ($r=-.102$, $p<.05$) arasında negatif yönde düşük düzeyde istatistiksel anlamlı ilişki saptanmıştır.

Analiz sonucunda ABTÖ alt boyutlarının birbiriyle ilişkisine bakıldığında kabul/ilgi alt boyutu ile ABTÖ psikolojik özerklik alt boyutu ($r=.504$, $p<.001$) arasında pozitif yönde orta düzeyde, ABTÖ denetleme alt boyutu ($r=.254$, $p<.001$) arasında pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki saptanmıştır. ABTÖ psikolojik özerklik alt boyutu ile ABTÖ denetleme alt boyutu ($r=.164$, $p<.001$) arasında pozitif yönde düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki saptanmıştır.

BÖLÜM V

Tartışma

Araştırma kapsamında ergen bireyler üzerinde uygulanmış bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Bununla beraber ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumları arasındaki ilişki değerlendirilmiştir.

Araştırma kapsamında ergenlerde algılanan gelir düzeyine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin farklılaştığı bulunmuştur. Buna göre algılanan gelir düzeyi yüksek olanların çevrimiçi oyunlardan ekonomik kazanç sağlama düzeyinin en yüksek olduğu gözlenmiştir. Literatürde de bu sonuca benzer bulgulara rastlanmıştır (Arslan, 2020; Bülbül vd., 2018; Taylan vd., 2018). İlkokul çocuklarının bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri üzerine yapılan bir araştırmada, üst sosyoekonomik düzeydeki 4. sınıf öğrencilerinde oyun bağımlılığı derecesinin orta ve alt sosyoekonomik düzeydeki 3. ve 5. sınıf öğrencilerine göre daha yüksek olduğunu ortaya koymuştur (Horzum, 2011). Bunun nedeni, sosyoekonomik düzeyi yüksek olan gençlerin bilgisayar ve cep telefonu gibi teknolojik ekipmanlara daha iyi erişebilmeleri olarak görülmektedir.

Araştırmanın bir diğer bulgusunda günlük dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyinin değiştiği tespit edilmiştir. Buna göre aksaklıklar düzeylerinde günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların, oyun içi başarı düzeylerinde günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ve ekonomik kazanç düzeylerinde günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların en yüksek düzeye sahip olduğu gözlenmiştir. Yılmaz vd. (2019) çevrimiçi oyun bağımlılığının gençlerin hayatında aksamalara neden olan en önemli yönlerden birisinin bu oyunlara harcanan zaman olduğunu belirtmektedir. Çalışmanın bulguları daha önce yapılan araştırmalarla benzer özellik taşımaktadır (Shao-Kang Lo vd., 2005; Mustafaoğlu & Yasacı, 2018; Tekindal & Çalşkan, 2016). Hu vd. (2019) çevrimiçi oyun bağımlılığı ile günlük ve haftalık olarak oyun oynamak için harcanan süre arasında ilişki olduğunu belirtmektedir. Araştırma bulguları ve ilgili literatür çalışmalarına bakıldığında araştırma sonucu literatür tarafından desteklenmektedir.

Araştırma kapsamında aralıksız günlük dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerin değiştiği tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun

bağımlılığı ölçeği aksaklıklar alt boyutunda günlük olarak 6-8 saat aralıksız dijital oyun oynayanların ve başarı alt boyutunda günlük olarak 6-8 saat aralıksız dijital oyun oynayanların en yüksek düzeye sahip olduğu gözlenmiştir. Araştırmalara göre, erkek ergenler zamanlarının çoğunu aşamalı olarak bilgisayar oyunları oynayarak geçirmektedirler (Gentile vd., 2004). Bunun nedeni, dijital oyun tasarımcılarının çoğunluğunun erkek olması olarak görülebilir (Griffiths, 2008). Oyun süresi değerlendirilirken ergenlerin haftada ortalama 13 saat oyun oynadığı bildirilmektedir (Gentile vd., 2004). Bir araştırmaya göre, bir gencin 21 yaşına kadar ortalama 10.000 saatini çevrimiçi oyunları oynayarak geçirebileceği öngörülmektedir (Mcgonigal, 2011). Ayrıca, gençlerin oyun oynaması ile akademik başarı arasında bir ilişki olduğu da belirtilmiştir (Doan-Keskin, 2019). Alan yazında yapılan çalışmalar araştırma bulgusunu destekler niteliktedir.

Araştırmada günlük dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanma düzeylerinin değiştiği tespit edilmiştir. Sosyal dışlanma ölçeği önemsenmeme alt boyutunda günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların, dışlanma alt boyutunda 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ve genel toplamda da 8 saat ve yukarısı dijital oyun oynayanların en yüksek düzeye sahip olduğu gözlenmiştir. Bilgisayar oyunları oynayarak çok zaman harcayan ergenlerin arkadaşlarıyla daha düşük kalitede iletişim kurduğu iyi bilinmektedir (Bacigalupa, 2005). Bunun nedeni olarak, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi dünyası, çocukların veya ergenlerin arkadaşlarının rolünü üstlenmesi olarak görülebilir (Colwell & Kato, 2003). Selnow (1984), bilgisayar oyunlarının ergenlerin arkadaşlarıyla paylaştığı neredeyse tek konu olduğunu, arkadaşlık ilişkilerinin zayıf olduğunu, sosyal ilişkilerde zorlandıklarını ve bilgisayar oyunlarını oynarken kendilerini daha iyi hissettiklerini belirtmiştir. Yıldız vd. (2016) göre, internete bağlı bilgisayar oyunları, gençlerin akranlarından kendilerini soyutlamasına, sosyal becerilerini zedelemelerine ve sosyal kaygı üretmelerine neden olurken; depresyon, düşük benlik saygısı ve sosyal kaygı, oyun bağımlılığını artıran unsurlarla ilişkilidir. Sonuç olarak, sosyal dışlanmanın oyun bağımlılığında önemli bir faktör olduğu düşünülebilir.

Günlük aralıksız dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanma düzeylerinin değiştiği tespit edilmiştir. Sosyal dışlanma ölçeği dışlanma alt boyutunda günlük olarak aralıksız 4-5 saat dijital oyun oynayanların ve genel toplamda da aralıksız 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların en yüksek düzeye

sahip olduğu gözlenmiştir. Oyun oynama sürelerine göre çevrimiçi oyun oynama süreleri arttıkça antisosyallik düzeylerinin de arttığı saptanmıştır (Bilgi, 2005). Kasıtlı veya kasıtsız dışlanma, Williams (2009) tarafından sosyal acının en önemli yansımalarından biri olarak tanımlanmıştır. Bir bireyin sosyal dışlanması, kısa bir süre için bile olsa, duygusal yıpranma ve gerginlik yaratabilir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) tarafından yapılan bir araştırmaya göre, 3 saatten fazla bilgisayar oyunu oynayanların daha az oynayanlara göre oyun bağımlılığı daha fazladır ve oyun oynama süresi, bağımlılık düzeyi ile doğrudan bağlantılıdır. İnternet ve dijital oyun bağımlılığı üzerine yapılan bir başka araştırmada, dijital oyunlara günde 5 saatten fazla zaman ayıran öğrencilerin, günde 5 saatten az zaman harcayan öğrencilere göre daha fazla kaygı, sosyal dışlanma ve kaçınma puanlarına sahip oldukları ortaya koyulmuştur (Musluoğlu, 2016). Alan yazında yapılan çalışmalar bu araştırma bulgularını desteklemektedir.

Ailelerinin dijital oyun oynadıklarına dair bilgisine göre anne-baba tutum düzeylerinin değiştiği saptanmıştır. Anne-baba tutum ölçeği kabul/ilgi alt boyutunda ailesinin bilgisi olması ve psikolojik özerklik ailesinin bilgisi olmasının en yüksek düzeye sahip olduğu gözlenmiştir. Alan yazın incelendiğinde anne ve babanın ebeveynlik tutumlarını araştıran bir araştırmaya göre aile içi iletişimin ergenlerin ilgi ve psikolojik sonuçlarını etkilediğine dair çok sayıda kanıt vardır (Jakson vd., 2005; Neese vd., 2013). Alan yazındaki sonuçlar araştırma bulgularını desteklemektedir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile sosyal dışlanma düzeyleri arasında pozitif yönlü anlamlı ilişkiler olduğu gözlenmiştir. Mehroof ve Griffiths (2010), karşılaştırılabilir bir araştırmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile sürekli kaygı, durumluk kaygı ve sosyal dışlanma arasında önemli bir ilişki olduğunu belirtmiştir. Kim vd. (2008), sosyal dışlanma ve kaçınmanın çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif bağlantılı olduğunu bulmuştur. Benzer sonuçlara, Hazar vd. (2017) ve Grusser vd. (2007) tarafından da ulaşılmıştır. Alan yazında yapılan çalışmalar araştırma bulgusunu desteklemektedir.

Sosyal dışlanma ile anne baba tutumları arasında negatif yönlü ilişkiler olduğu saptanmıştır. Aydoğan ve Özyürek (2013), okul öncesi çocuklarda sosyal dışlanmayı inceledikleri araştırmalarında, öğretmenlerin çocuklarda var olan sosyal dışlanma davranışlarının en önemli açıklamasının ebeveyn tutumları olduğuna inandıklarını bulmuşlardır. Özellikle yüksek ebeveyn sıcaklığı ve kontrolünü içeren

otoriter ebeveynlik tutumunun, çocuk ve ergenlerde bağımsızlık, sorumluluk alma ve okul başarısı gibi olumlu davranışlarla ilişkili olduğunu ve bu durumda düşük ebeveyn özyeterlik algısının da rol oynayabileceğini vurgulamışlardır. Avcı (2010), anne babasından ilgi görmeyen, aile içinde şiddete maruz kalan, anne-babası alkol kullanan öğrencilerin diğerlerine göre daha saldırgan olma eğiliminde olduklarını, arkadaşları tarafından dışlanma sorunu yaşadıklarını belirtmiştir. Özyürek ve Demiray'a (2010) göre yurttan kalan ortaokul öğrencileri, öfkelerini daha fazla ifade etme, sosyal dışlanma ve şiddet davranışları sergileme, öfkeyi tetikleyebilecek durumlarda daha çok öfkelerini tutma ve bastırma eğilimindedir. Sonuç olarak, anne baba tutumlarının sosyal dışlanmada önemli bir faktör olduğu düşünülebilir.

BÖLÜM VI

Sonuç ve Öneriler

Sonuçlar

Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumlarını incelemek amacıyla gerçekleştirilen bu çalışmada;

Algılanan sosyo-ekonomik düzeye göre çevrimiçi oyun bağımlılığının ekonomik kazanç boyutunda farklılaşma olduğu bulunmuştur. Buna göre sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olarak algılayanların çevrimiçi oyunlardan ekonomik kazanç sağlama düzeylerinin çok daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Günlük dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığının aksaklıklar ve ekonomik kazanç alt boyutunda farklılaşma olduğu bulunmuştur. Buna göre aksaklıklar alt boyutunda günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların, başarı alt boyutunda günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ve ekonomik kazanç alt boyutunda günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların düzeyleri en yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Ergenlerde aralıksız günlük dijital oyun oynama süresine göre çevrimiçi oyun bağımlılığının aksaklıklar ve başarı alt boyutunda farklılaşma olduğu bulunmuştur. Buna göre, aksaklıklar alt boyutunda günlük olarak 6-8 saat aralıksız dijital oyun oynayanların ve başarı alt boyutunda günlük olarak 6-8 saat aralıksız dijital oyun oynayanların düzeyleri en yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Günlük dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanmanın önemsenmeme, dışlanma alt boyutlarında ve genel toplamında farklılaşma bulunmuştur. Buna göre önemsenmeme alt boyutunda günlük olarak 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların, dışlanma alt boyutunda 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların ve genel toplamda da 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların düzeyleri en yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Günlük aralıksız dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanmanın dışlanma alt boyutunda ve genel toplamında farklılaşma bulunmuştur. Buna göre dışlanma alt boyutunda günlük olarak aralıksız 4-5 saat dijital oyun oynayanların ve genel toplamda da aralıksız 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların düzeyleri en yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Günlük aralıksız dijital oyun oynama süresine göre sosyal dışlanmanın önemsenmeme alt boyutunda farklılaşma bulunmuştur. Buna göre önemsenmeme alt boyutunda günlük olarak aralıksız 8 saat ve yukarı dijital oyun oynayanların düzeyleri en yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Ailelerinin dijital oyun oynadıklarına dair bilgisine göre anne-baba tutum ölçeği kabul/ilgi ve psikolojik özerklik alt boyutunda farklılaşma bulunmuştur. Buna göre anne-baba tutum ölçeği kabul/ilgi alt boyutunda ailesinin bilgisi olması ve psikolojik özerklik ailesinin bilgisi olması düzeyleri en yüksek olduğu sonucuna varılmıştır.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği aksaklık, başarı ve ekonomik kazanç alt boyutu ile sosyal dışlanma ölçeği önemsenmeme ve dışlanma alt boyutu ve genel toplam arasında pozitif yönde ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin alt boyutlarından aksaklık, oyun içi başarı ve ekonomik kazanç düzeyleri arttıkça sosyal dışlanma ölçeğinin alt boyutlarından önemsenmeme, dışlanma ve sosyal dışlanma genel toplam düzeyleri de artmaktadır.

Analiz sonucunda sosyal dışlanma ölçeği alt boyutlarının birbiriyle ilişkisine bakıldığında önemsenmeme ile dışlanma arasında pozitif yönde orta düzeyde; sosyal dışlanma ölçeği genel toplam arasında pozitif yönde yüksek düzeyde ilişki olduğu saptanmıştır. Sosyal dışlanma ölçeği alt boyutlarından önemsenmeme düzeyi arttıkça dışlanma ve sosyal dışlanma genel toplam düzeyleri de artmaktadır.

Sosyal dışlanma ölçeği dışlanma alt boyutu ile anne baba tutumları ölçeği alt boyutlarından kabul/ilgi, psikolojik özerklik ve denetleme alt boyutu arasında negatif yönde ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. Sosyal dışlanma ölçeği alt boyutlarından dışlanma düzeyi arttıkça anne baba tutumları ölçeği alt boyutlarından denetleme, psikolojik özerklik ve kabul/ilgi düzeyleri azalmaktadır.

Analiz sonucunda anne baba tutumları ölçeği alt boyutlarının birbiriyle ilişkisine bakıldığında kabul/ilgi ile psikolojik özerklik ve denetleme arasında pozitif yönde ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. Anne baba tutumları alt boyutlarından kabul/ilgi düzeyleri arttıkça psikolojik özerklik ve denetleme düzeyleri de artmaktadır.

Öneriler

Arařtırmacılara Yönelik Öneriler

Çevrimiçi oyun bağımlılığı her geçen gün önem kazanan bir konudur. Bu konunun daha iyi anlaşılabilmesi için arařtırmacılara çevrimiçi oyun bağımlılığı etkileyen çeşitli deęişkenler üzerinde çalışmalar yapmaları önerilir.

Bu çalışmada 393 kişiden veri toplanmıştır. Arařtırma bulgularını genele yayabilmek adına daha geniş örneklem üzerinde tekrarlanması önerilir.

Arařtırma verilerinin daha açıklayıcı, tanımlayıcı ve genellenebilir olması adına arařtırma farklı örneklem grupları üzerinde tekrarlanabilir.

Klinisyenlere Yönelik Öneriler

Arařtırmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile anne baba tutumları arasında bir ilişki olduğu keşfedilmiştir. Buna göre ebeveynlere çevrimiçi oyun bağımlılığı ve anne baba tutumları konusunda bilgilendirici eğitimler verilmesi önerilir.

Arařtırmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile sosyal dışlanma arasında bir ilişki olduğu görülmüştür. Buna göre sosyal dışlanma düzeyi yüksek olan bireylere psikologlar tarafından bilişsel davranışçı yaklaşım kapsamında psiko-eğitim programları düzenlenebilir.

Kaynakça

- Akcan, P.E., Tekgül, N., Karademirci, E. ve Öngel, K. (2013). Ergenlik Dönemi: Fiziksel, Psikolojik ve Sosyal Gelişim Süreci. *Turkish Family Physician* ;3(4):10-15.
- Akın, A., Uysal, R. ve Akın, Ü. (2016). Ergenler İçin Ostrasizm (Sosyal Dışlanma) Ölçeğinin Türkçe'ye Uyarlanması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(2), 895-904.
- Alexander, B. (2000). The Globalization of Addiction. *Addiction Research*, 8(6), 501-526.
- Arıca, O.T., Mehmet, D., Mahmut, Y. ve Mark, D. G. (2019). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*. c.6. s.1: 1-22
- Arslan, A.(2020).Üniversite öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi, *International e-Journal of Educational Studies* 4(7),21-47.
- Arslan, H. (2013). Kentsel Dönüşüm Ve Sosyal Dışlanma: Narlıdere Kentsel Yenileme Projesinin Sosyal Dışlanma Ekseninde İncelenmesi.*Sosyoloji Araştırmaları Dergisi*,16(1),1-45.
- Avcı, A. (2010). Aile yapısı ve atmosferinin okul şiddetine etkisi, *Değerler Eğitimi Dergisi*, VIII (19), 7-52.
- Ayas, T. (2012). Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*. c. 12. s. 2: 627-636.
- Aydoğan, Y. & Özyürek, A. (2013). Okul öncesi çocuklarda şiddet davranışları, *Uluslararası Aile Çocuk Eğitimci Dergisi*, 1(2), 1-18
- Bacigalupa C. (2005) The use of video games by kinder gartners in a family child care setting. *Early Childhood Educ J*. 33: 25-30.
- Bahar, M. (2010). *Kredi ve yurtlar kurumu yurtlarında barınan öğrencilerin stres kaynakları, madde kullanım düzeyleri ve psikolojik yardım arama davranışları*.

(Yüksek Lisans Tezi) Karadeniz Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Trabzon.

Baldwin, A. L. (1948). Socialization and the Parent-Child Relationship. *Society for Research in Child Development*, 19(3), 127-136.

Barışık, H. (2021). *Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).

Başdaş, Ö., Özbey, H. (2020). Digital Game Addiction, Obesity, and Social Anxiety Among Adolescents. *Archives of Psychiatric Nursing*, 34(2), 17-20.

Batthyany, D., Kai, W., Müller, F.B. ve Klaus, W. (2009). Computer game playing: clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents. *Wiener Klinische Wochenschrift*. c. 121. s. 15-16: 502- 509.

Baumrind, D. (1966). Effects of Authoritative Parental Control on Child Behavior. *Society for Research in Child Development*, 37(4), 887-907.

Baumrind, D. (1968). Authoritarian vs. authoritative parental. *Adolescence*, 3(11), 255- 272.

Baumrind, D. (1971). Current Patterns of Parental Authority. *Developmental Psychology*, 4(1, Pt.2), 1-103.

Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Bilgin, O. ve Taş, İ. (2018). Effects of Perceived Social Support and Psychological Resilience on Social Media Addiction among University Students. *Universal Journal of Educational Research* ;6(4):751-8.

Bingöl-Karagöz, D. (2017). *İnternet Bağımlılığı Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Yaygınlığının, İlişkili Etkenlerin İncelenmesi*. Uzmanlık Tezi. Kocaeli Üniversitesi Çocuk Ve Ergen Ruh Sağlığı Ve Hastalıkları Anabilim Dalı

Bozkurt, H., Murat, C., Hamza, A., İbrahim, A. ve S. Salih, Z. (2013). Prevalence And Patterns Of Psychiatric Disorders İn Referred Adolescents With Internet Addiction. *Psychiatry And Clinical Neurosciences*. C. 67. S. 5: 352-359.

- Brandova, N. ve Kajanova, A. (2015). Social Exclusion Among Probl m Drug Users. *Journal Of Nursing, Social Studies, Public Health And Rehabilitation*, 3(4),123–129.
- B lb l, H., Tun, T. ve Aydil, F.(2018).  niversite  ğrencilerinde oyun bağımlılığı: kişisel  zellikler ve başarı ilişkisi, * mer Halisdemir  niversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Dergisi*, 11(3),97-111
- B y kcebeci, A. (2017). *Ergenlerde sosyal dıřlanma, yalnızlık ve okul  znel iyi oluř arasındaki iliřki: empatik eęilimin aracı rol * (Yayımlanmamıř doktora tezi). Yıldız Teknik  niversitesi, İstanbul.
- Candemir, F., (2000). *Anne-baba tutumlarının ocuktaki benlik kavramı  zerine etkisi*. İstanbul  niversitesi: Yayımlanmamıř y ksek lisans tezi.
- Canoęulları,  . (2014). *İnternet bağımlılık d zeyleri farklı ergenlerin cinsiyetlerine g re psikolojik ihtiyaları, sosyal kaygıları ve anne baba tutum algılarının incelenmesi*. Yayımlanmamıř y ksek lisans tezi, ukurova  niversitesi, Adana.
- Cao, F., Linyan, S., TieQiao, L. ve Xueping, G. (2007). The relationship between impulsivity and Internet addiction in a sample of Chinese adolescents. *European Psychiatry*. c. 22. s. 7: 466-471.
- Charlton, John, P. ve Ian, DW.(2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*. c. 23. s.3: 1531-1548.
- Colwell, J. ve Kato, M. (2003) Investigation of the relationship between socialisolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian J Soc Psychol* 6: 149-58
- ifti, Z. ve G latı, F. (2019).  niversite  ğrencilerinin Algıladıkları Anne Baba Tutumları ve Fl rt Kaygısı Arasındaki İliřkinin İncelenmesi. *Uluslararası Toplum Arařtırmaları Dergisi*, 11(18), 1282-1309.
- Dalbudak, E., C neyt, E., Seil, A., Kerem řenol C., Hilal U. ve Fatma, G.Y. (2013). Relationship Of İnternet Addiction Severity With Depression, Anxiety, And

Alexithymia, Temperament And Character İn University Students. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*. c. 16. s. 4: 272-278.

Darling, N. ve Steinberg, L. (1993). Parenting Style as Context: An Integrative Model. *Psychological Bulletin*, 113(3), 487-496.

De Haan, A. (1998). "Social exclusion": An Alternative Concept For The Study Of Deprivation? *IDS Bulletin*, 29(1), 10-19.

De Haan, A. (2000). "Social Exclusion: Enriching the Understanding of Deprivation", *Studies in Social and Political Thought*, 2 (2).

Demirler, H. (2020). *Sosyal Dışlanma Boyutuyla Üniversite Mezunu Genç İşsizler Üzerine Bir Araştırma: Bursa Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Bursa Uludağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Bursa.

Demirutku, K. (2007). *Çocuk yetiştirme tarzları, değerlerin içselleştirilmesi ve benlik kavramı*. Orta Doğu Teknik Üniversitesi: Yayımlanmamış doktora tezi.

Deniz, G., Aydın, S., ve Odabaş, D. (2022). Ankara İl Merkezindeki Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi. *Halk Sağlığı Hemşireliği Dergisi*, 4(1), 43-55.

Dinçer, B. ve Kolan, H. İ. (2020). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun düzeyleri ile sorumluluk davranışı arasındaki ilişki, *Kastamonu Education Journal*, 28(6), 2319-2330.

Doğan, F.Ö. (2006). Video Games and Children: Violence in Video Games. *New/Yeni Symposium J*;44(4):161-4.

Doğan, İ. (2014). Eşi Vefat Etmiş Kadın Ve Çocukların Psikososyal Durumlarının Değerlendirilmesi Ve Çözüm Önerileri. *Social Sciences Studies Journal*, 4(15), 727-737.

Doğan-Keskin A. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi ABD.

Duman, B. ve Alacahan, O. (2011). Dışlanma, ayrımcılık, mezhep ve etniklikler arası eşitsizlikler. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(1), 1-29.

- Ekici, D. (2017). *Üniversite Öğrencilerinde Narsistik Kişilik Eğilimlerinin Öznel İyi Oluş ve Algılanan Ana Baba Tutumları Açısından Yordanması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Konya: Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Feng, W., Danielle, R., Steven, C. ve James, B. (2017). Internet Gaming Disorder: Trends In Prevalence 1998-2016. *Addictive Behaviors*. c. 75: 17-24.
- Ferguson, C., Barnett, J., & Coulson, M. (2011). Virtually real: a psychological perspective on massivelymultiplayer online games. *Review of General Psychology*;14(2): 167e79.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 To 18: A National Study. *Psychological Science*. c. 20. s. 5: 594-602.
- Gentile, D., Lynch, P., Linder, J. ve Walsh D. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *J Adolesc*; 27 (1): 5-22.
- Gentile. D. (2009). Pathological Video Game Use Among Youth 8 To 18: A National Study. *Psychol Sci*, 20(5), 594-602.
- Gentile-Douglas, A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D. ve Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*. c. 127. s.2 e319–e329.
- Georgiou, S. N., Loannou, M. ve Stavriniades, P. (2016). Parenting Styles and Bullying at School: The Mediating Role of Locus of Control. *International Journal of School & Educational Psychology*, 5(4), 226-242.
- Gökçearsan, İ. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Green, C.S. & Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423:534–537.
- Greenfield, D.N. (1999). *Virtual addiction: Sometimes new technology can create new problems*.
- Griffiths, M. (2005b). A “components” model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191– 197.

- Griffiths, M. (2010). The Role Play Of Context İn Online Gaming Excess And Addiction: Some Case Study Evidence, *International Journal of Mental Health and Addiction*,8,1,119–25.
- Griffiths, M.D. (2000). Internet addiction: Time to be taken seriously? *Addiction Research* ;8:413- 418.
- Griffiths, M.D. (2008). Diagnosis and management of video game addiction. *Direct Addict Treat Prevent*; 12: 27- 41.
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. (2005). Videogame Addiction: Does It Exist? *Handbook Of Computer Game Studies*. J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. *MIT Pres*, s.359–368.
- Grusec, J. E., Goodnow, J. J. ve Kuczynski, L. (2000). New directions in analyses of parenting contributions to children’s internalization of values. *Child Development*, 71(1), 205-21
- Grüsser, S. M., Thalemann, R. ve Griffiths, M. D. (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10 (2), 290–292.
- Güner, Y. (2002). *Türkiye’de tarih öncesinden bu yana oyun-sanat-oyuncak ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi. Mimar Sinan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Gürler, A. (2017). *Ergenlerde anne baba tutumları ile benlik saygısı arasındaki ilişkinin incelenmesi: Başakşehir örneği*. İstanbul Ticaret Üniversitesi: Yüksek lisans tezi
- Gürmen, S. (2016, Mayıs). Teknoloji Bağımlılığı, Ailemiz ve Çocuklarımız. 3. Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi. Yeşilay, İstanbul.
- Hatıpler, M. (2019). Boyut ve Etkenleriyle Sosyal Dışlanmanın Yoksullukla Karşılaştırmalı İlişkisi. *Bilgi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(1), 39-77.
- Hazar, K. (2017) *Lise Öğrencilerinde İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Spora Katılım Düzeyi ve Bazı Değişkenler ile İlişkisinin Araştırılması*. Niğde Üniversitesi. Sosyal Bilimler Esntitüsü Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi: Niğde.

- Hekimler, O. (2012). Yoksulluk Mu Yoksunluk Mu? Sosyal Dışlanma Üzerine Bir Değerlendirme. *Tekirdağ S.M.M.M Odası Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, 1-28.
- Henderson, E.C. (2001). Understanding addiction. *University Pres of Mississippi*. 4
153
- Hoban, D. (2019). *Yoksulluk Ve Sosyal Dışlanmanın Boyutları:İstanbul-Küçükçekmece Örneği*. Yüksek Lisans Tezi. Trakya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Hoffman, M. L. (1975). Moral Internalization, Parental Power, and the Nature of Parent-Child Interaction. *Developmental Psychology*, 11(2), 228-239.
- 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*.
- Hu, E., Stavropoulos, V., Anderson, A. Scerri, M. ve Collard, J.(2019). Internet gaming disorder: Feeling the flow of social games, *Addictive Behaviors Report*, 9, 1-8
- Hyun, Junga, G. Han D.H., Lee, Y.S., Kang, K.D., Yoo, S.K. ve Chung, U.S., F.Renshaw, P. (2015). Risk Factors Associated With Online Game Addiction: A Hierarchical Model. *Computers In Human Behavior*. c. 48: 706-713.
- Işık, E. (2009). Erişkinlerde klinik psikofarmakoloji. In Güncel Temel ve Klinik Psikofarmakoloji. (Eds E Işık, T Uzbay): 337-359. İstanbul, *Golden Medya Baskı*.
- Jackson, L., Pratt, M., Hunsberger, B. ve Pancer, M. (2005). Optimism as a mediator of the relation between perceived parental authoritativeness and adjustment among adolescents: finding the sunny side of the street. *Soc Dev*, 14 (1), 273-304.

- Kaess, Michael, Parzer P., Mehl, L., Weil, L., Strittmatter, E., Resch, F. ve Koenig, J. (2017). Stress Vulnerability In Male Youth With Internet Gaming Disorder. *Psychoneuroendocrinology*. c. 77: 244-251.
- Karaca, S., Ceren, G., Ebru, K., Mahmut, B., Melis, H., Nevin, O. ve Gül-Ünsal, B. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Clinical Experimental Health Sciences*. c. 6. s. 1: 14-19.
- Karasar, N. (2011). Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Nobel Yayınları.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması* (Master's thesis, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Keshavarz, S. ve Baharudin, R. (2013). Perceived Parenting Style of Fathers and Adolescents' Locus of Control in a Collectivist Culture of Malaysia: The Moderating Role of Fathers' Education. *The Journal of Genetic Psychology: Research and Theory on Human Development*, 143(3), 253-270.
- Keskin, A. (2009). *Oyunların çocukların çoklu zekâ alanlarının gelişimine etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Konya Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- 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), 212-218
- Kim, S. ve Kim, R. (2002). A Study of Internet Addiction: Status, Causes, and Remedies Focusing on the alienation factor - *International Journal of Human Ecology* , 3(1), 1-19
- King, D. L. ve Delfabbro. P.H. (2009). Motivational differences in problem video game play. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*. c. 2. s. 2: 139-149.
- King, D.L. & Delfabbro, P.H. (2020). Chapter 7: Video Game Addiction. Cecilia A. Essau and Paul H. Delfabbro (Ed.), *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment, and Treatment* içinde (s.185- 213).

- Király, O., Pawel, S., Pontes, M.H., Urbán, R., Griffiths, M.D. ve Demetrovics, Z. (2017). Validation Of The Ten-Item Internet Gaming Disorder Test IGDT-10 And Evaluation Of The Nine DSM-5 Internet Gaming Disorder Criteria. *Addictive Behaviors*. c. 64: 253-260.
- Ko, C.H., Wang, P.W., Liu, T.L., Yen, C.F., Chen, C.S. ve Yen, J.Y. (2015). Bidirectional associations between family factors and Internet addiction among adolescents in a prospective investigation. *Psychiatry Clin Neurosci* ;69(4):192-200.
- Koçak, H. & Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği), *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Kütahya Özel Sayısı, 1, 21-32.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2017). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16, 324- 340.
- 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. (2013). Internet Gaming Addiction: Current Perspectives. *Psychology Research And Behavior Management*. c. 6: 125.
- Kuss, D.J. VE Griffiths, M.D. (2012). Internet Gaming Addiction: A Systematic Review Of Empirical Research. *International Journal of Mental Health and Addiction*. c.10. s. 2: 278-296.
- Kuzgun, Y. ve Eldeleklioğlu, J. (1999). Ana Baba Tutum Ölçeğinin Geliştirilmesi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 69-77.
- Leary, M. R. (2005). Varieties of interpersonal rejection. K. D. Williams, J. P. Forgas ve W. Von Hippel, (Eds.), *The social outcast: Ostracism, social exclusion, rejection, and bullying* (ss. 35-51). New York: *Psychology Press*.
- Leary, M. R., Tambor, E. S., Terdal, S. K. ve Downs, D. L. (1995). Self-esteem as an interpersonal monitor: The sociometer hypothesis. *Journal of Personality and Social Psychology*, 68(3), 518.

- Leets, L. ve Sunwolf (2005). Adolescent rules for social exclusion: when is it fair to exclude someone else?. *Journal of Moral Education*, 34:3, 343- 362,
- Lemmens-Jeroen S., Patti, M. ve Valkenburg, J.P. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*. c. 12. s. 1: 77–95.
- Levy, D. M. (1941). Maternal Overprotection. *Psychiatry*, 4(4), 567-626.
- Lucas, K. (2012). Transport And Social Exclusion: Where Are We Now?.*Transport Policy*,20,105-113.
- Maccoby, E. E. ve Martin, J. A. (1983). Socialization in the context of the family:Parent-child interaction. In P. H. Mussen (Ed.) & E. M. Hetherington (Vol. Ed.), *Handbook of Child Psychology: vol. 4. Socialization, Personality, and Social Development* (4th ed., pp. 1- 101). New York: Wiley
- MacDonald, G. ve Leary, M. R. (2005). Why does social exclusion hurt? The relationship between social and physical pain. *Psychological Bulletin*, 131(2), 202.
- Madran-Demirtaş, H.A. ve Çakılcı, E.F. (2014). The relationship between aggression and online video game addiction: A study on massively multiplayer online video game players. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* ;15(2):99-107.
- Marlatt, G., Baer, J., Donovan, D. ve Kivlahan, D. (1988). Addictive Behaviors: Etiology and Treatment. *Annual Review Of Psychology*, 39(1), 223-252.
- Mcgonigal J. (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. NY: *Penguin Books*.
- Moreland, A. D., Felton, J. W., Hanson, R. F., Jackson, C. ve Durmas, J. E. (2016). The Relation Between Parenting Stress, Locus of Control and Child Outcomes: Predictors of Change in a Parenting Intervention. *Journal of Child and Family Studies*, 25(6), 2046-2054.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri ile İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 1-41.

- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z.(2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerinde olumsuz etkileri, *Bağımlılık Dergisi* 19(3).51-58.
- Neese, A., Pittman, L. ve Hunemorder, R. (2013). Depressive symptoms and somatic complaints among zambian adolescents: Associations with stress and coping. *Journal of Research on Adolescence*, 23 (1), 118-127.
- Ögel, K. (2012). İnternet bağımlılığı, internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak. Ankara: *Türkiye İş Bankası Kültür*.
- Özer, A., Gürkan, A. C. ve Ramazanoğlu, M. O. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 54-57.
- Özyürek, A. & Demiray, K. (2010). Ortaöğretim öğrencilerinin öfke stillerinin incelenmesi (Karabük örneği), *Çağdaş Eğitim Dergisi*, Temmuz-Ağustos, 377: 23-30. ISSN: 1300-249X.
- Park, J., Lee, Y.S., Kim, B.N., Cheong, J.H. ve Han, D.H. (2013). The Factors For The Aggression In Patients With On-Line Game Addiction: Behavioral Inhibition/Activation System And Comorbid Disease. *Journal of Korean Neuropsychiatric Association*. c. 52. s. 2: 84-90
- Peace, R. (2001). Social Exclusion: A Concept in Need of Definition. *Social Policy Journal of New Zealand*, 16, 17-35.
- Pickett, C. L., & Gardner, W. L. (2005). The Social Monitoring System: Enhanced Sensitivity to Social Cues as an Adaptive Response to Social Exclusion. In K. D. Williams, J. P. Forgas, & W. von Hippel (Eds.), *The social outcast: Ostracism, social exclusion, rejection, and bullying* (pp. 213–226). *Psychology Press*.
- Pontes, H.M., Macur M. ve Griffiths, M.D. (2016). Internet Gaming Disorder Among Slovenian Primary Schoolchildren: Findings From A Nationally Representative Sample Of Adolescents. *Journal Of Behavioral Addictions*. c. 5. S.2: 304-310.
- Prot, S., Anderson, C.A. & Gentile, D.A. (2014). The Positive And Negative Effects Of Video Game Play. *Children And Media*. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. *Oxford University Pres*.

- Rehbein, F. ve Dirk, B. (2013). Family-, Media-, And School-Related Risk Factors Of Video Game Addiction. *Journal of Media Psychology*. c. 25. s. 3: 118-128
- Savcı, M. ve Aysan, F. (2017). Teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: İnternet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Dusunen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, 30(3), 202-216.
- Selnow, G.W.(1984) Playing video games: the electronic friend. *J Commun* 34: 148-56.
- Setzer, V. W. ve Duckett, G. E. (1994). *The risks to children using electronic games*. Retrieved April, 8, 2003.
- Shao-Kang, L., Chih-Chien, W. ve Wenchang, F.(2002). Physical Interpersonal Relationships and Social Anxiety among Online Game Players, *CyberPsychology and Behavior*, 8(1) .
- Silver, H. (1994). Social Exclusion And Social Solidarity:Three Paradigms. *International Labour Review*.133(5–6),531–578.
- Siyez, M.D. (2016). Ergenlerde problem davranışlar: okul temelli önleme çalışmaları ile ilgili uygulama örnekleri. 5.Baskı. Ankara: *Pegem Yayınları*.
- Solak, Ç. ve Teközel, M. (2019). Sosyal Dışlanma Olgusu Üzerine Genel Bir İnceleme,*Celal Bayar Üniversitesi/Sosyal Bilimler Dergisi*,17(4),293-315.
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk imgesi, oyun ve oyuncak: Sosyo-kültürel bir analiz*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Sümer, N., Gündoğdu-Aktürk, E. ve Helvacı, E. (2010). Anne-Baba Tutum ve Davranışlarının Psikolojik Etkileri: Türkiye'de Yapılan Çalışmalara Toplu Bakış. *Türk Psikoloji Yazıları*, 13(25), 42-59.
- Şahin, C. ve Tuğrul, M.V. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*. c. 4. s. 3: 115-130.
- Şahin, T. ve Coşkun, S. (2009). *Sosyal Dışlanma Ve Yoksulluk İlişkisi*. Başbakanlık Sosyal Yardımlaşma ve Dayanışma Genel Müdürlüğü.

- Taechoyotin-Pawan, P. ve Tongro, P.P. (2018). Prevalence And Associated Factors Of Internet Gaming Disorder Among Secondary School Students in Chachoengsao Province, Thailand. *Revue d'Épidémiologie et de Santé Publique*. c. 66 s. 5: S419.
- Tarhan, N., Nurmedov, S. (2011). Bağımlılık. İstanbul: *Timaş Yayınları*. s.20
- Taylan, H. H., Kara, Z. H. ve Durğun, A.(2018). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma, *PESA Uluslararası Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, 2(3), 78-87.
- Tekindal, M. ve Çalışkan, B.(2016). Üniversite 1. sınıf öğrencilerinin çevrimiçi oyun oynama ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi: Hacettepe Üniversitesi İİBF Örneği, *Ufkun Ötesi Bilim Dergisi*, 16(1)
- Toker, S. ve Meltem, H.B. (2016). Antecedents And Consequences Of Game Addiction. *Computers in Human Behavior*. c. 55: 668-679.
- Twenge, J. M., Catanese, K. R. ve Baumeister, R. F. (2002). Social exclusion causes selfdefeating behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 83(3), 606.
- Uğurlu, T. ve Şengül, C. (2012). Bağımlılık Psikofarmakolojisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4 (1), 37-50.
- Wang, C.W., Cecilia, L.W., Chan, K.K., Mak, S.Y., Ho-Paul, W. C. ve Wong-Rainbow, T.H.H. (2014). Prevalence And Correlates Of Video And Internet Gaming Addiction Among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study. *The Scientific World Journal*. C. 1-9.
- Wang, Z., Hu, Y., Zheng, H., Yuan Kai., Du, X. ve Dong, G. (2018). Females are more vulnerable to Internet gaming disorder than males: Evidence from cortical thickness abnormalities. *Psychiatry Research: Neuroimaging*. c. 283: 145-153
- Will, G. J., van Lier, P. A., Crone, E. A. ve Güroğlu, B. (2016). Chronic childhood peer rejection is associated with heightened neural responses to social exclusion during adolescence. *Journal of abnormal child psychology*, 44(1), 43-55.
- Williams, K. D. (2007). Ostracism. *Annual Review of Psychology*, 58, 425-452.

- Williams, K. D. (2009). The evolution of an ostracism detection system. J. P. Forgas, M. Haselton, W. von Hippel, (Ed.). *The Evolution of the Social Mind: Evolutionary Psychology and Social Cognition*, New York: *Psychology Press*.
- Williams, K. D. ve Nida, S. A. (2011). Ostracism: Consequences and coping. *Current Directions in Psychological Science*, 20, 71–75.
- Williams, K.D. (2001). Ostracism: The power of silence.
- World Health Organization (WHO). Promoting the health of young people in Custody. 2003; 7.
- Yalçın, I. ve Aylin, S. E. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*. c. 16. s. Özel sayı 1: 10-18.
- Yavuzer , H. (1997). Çocuk psikolojisi, İstanbul: *Remzi Kitabevi*, 14. Basım
- Yavuzer, H. (1993) XIV. Milli Eğitim Şurası.(1992).Resimleriyle Çocuk. *Remzi Kitabevi*, İstanbul.
- Yavuzer, H. (2011). Çocuk Yetiştirmede Farklı Ebeveyn Tutumları. H. Yavuzer (Dü.) içinde, Ana-Baba Okulu. İstanbul: *Remzi Kitabevi*.
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). SPSS Uygulamalı Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: *Detay Yayıncılık*.
- Yee, Nick. (2006b). Motivations For Play in Online Games. *Cyberpsychology & Behavior*. c. 9 s. 6: 772- 775.
- Yeşilyaprak, B. (1993). Kişilik Gelişiminde Ailesel Faktörlerin Etkisine İlişkin Bir Araştırma. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 3(1), 5-18.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2011). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. Ankara: *Seçkin Yayıncılık*.
- Yıldırım, E. (2019). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan sosyal destek ve temel psikolojik ihtiyaçlarla ilişkisi* (Yüksek Lisans Tezi): Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İstanbul.
- Yılmaz, A. (1999). Çocuk Yetiştirme Tutumları: Kuramsal Yaklaşımlar ve Görgül Çalışmalar. *Türk Psikoloji Yazıları*, 3(1), 99-118.

- Yılmaz, A. (2000). Anne-baba tutum ölçeği'nin güvenilirlik ve geçerlik çalışması. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 7(3), 160-172.
- Yılmaz, A. (2000). *Eşler Arasındaki Uyum ve Çocuğun Algıladığı Anne-Baba Tutumu ile Çocukların, Ergenlerin ve Gençlerin Akademik Başarıları ve Benlik Algıları Arasındaki İlişkiler*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi: Ankara.
- Yılmaz, A., Aydın, M., Bahadır, K.T. ve Soyer, F. A. (2019). Study of Participation Motives in Sports, Loneliness and Depression Levels of Children With Specific Learning Disabilities in Terms of Some Variables. *International J Human Sciences*;16(4):978-87.
- Yılmaz, M. T. ve Kesici, Ş. (2014). Anne Baba Tutumları ve Kardeş Sırasının Üniversite Öğrencilerinin Öz-Anlayışlarının Gelişimine Etkisi. *Türkiye Sosyal Politika ve Çalışma Hayatı Araştırmaları Dergisi*, 4(4), 131-157.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi. Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yoo, H.J., Soo, C.C., Jihyun, H., Sook K.Y., Seog J.K, Jaek, W.H., Ain, C., Young, H.S. ve In, K.L. (2004). Attention Deficit Hyperactivity Symptoms And Internet Addiction. *Psychiatry And Clinical Neurosciences*. c. 58. s. 5: 487-494.
- Yu, H.S. ve Jaehee, C. (2016). Prevalence Of Internet Gaming Disorder Among Korean Adolescents And Associations With Non-Psychotic Psychological Symptoms, And Physical Aggression. *American Journal Of Health Behavior*. c. 40. s. 6: 705-716.
- Yüçetürk, O. K. (2018) *Lise öğrencilerinde sosyal dışlanmanın ekran ilişkileri ve mükemmeliyetçilik ile ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi) Üsküdar Üniversitesi, İstanbul.

EKLER

Ek 1.

Katılımcı Bilgilendirme Formu

Değerli Katılımcılar,

Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Programında yürüteceğim tez çalışmam için araştırma yapmaktayım. Bu çalışmada Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Sosyal Dışlanma ve Algılanan Anne Baba Tutumları incelenecektir. Bu çalışmada size ölçekler ve demografik bilgi formu verilecektir. Demografik bilgi formunda cinsiyet, yaş, eğitim durumu gibi demografik özelliklerinizi içeren veri toplamaya yönelik kişisel sorular yer almaktadır. Ölçeklerde ise Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Ergenler için ostrasizm (sosyal dışlanma) ve Anne Baba Tutum Ölçeği uygulanacaktır. Bilgi formunda, ölçeklerde isminiz yazılmayacak, verilen cevaplar gizli kalıp, tamamen gönüllülük esasına dayanacaktır. Araştırma sonucunda elde edilen sonuçlar bireysel bilgi olarak değil, grup ortalaması halinde bilimsel bir raporda kullanılacaktır. Bu çalışmayla ilgili bir sorunuz, görüşünüz, şikâyetiniz varsa bu durumu çalışmanın araştırmacısı Psk. Nur Fatma Arslan'a iletebilirsiniz.

Katılımınız için teşekkür ederim.

Psk. Nur Fatma Arslan Yakın Doğu Üniversitesi, Klinik Psikoloji Bölümü/ Lefkoşa
Mail: nrarslan1@gmail.com

Ek 2.**Katılımcı Onam Formu**

Değerli Katılımcı;

Bu çalışma, Yakın Doğu Üniversitesi, Klinik Psikoloji Yüksek Lisans öğrencisi Psk. Nur Fatma Arslan tarafından gerçekleştirilen, Doç. Dr. Ece E. Müezzın ve Doç. Dr. Meryem Karaaziz danışmanlığında Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Sosyal Dışlanma ve Algılanan Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi amacıyla yürütülen bir tez çalışmasıdır.

Bu araştırmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayalıdır, araştırmaya katılabilmeniz için 15-18 yaş aralığında bir birey olmanız ve MMORPG oyunlarından herhangi birini oynuyor olmanız gerekmektedir. Aşağıdaki onay kutusunu ‘Evet’ şeklinde işaretlemeniz halinde gönüllü olarak araştırmaya katılmayı kabul etmiş sayılırsınız. Bu araştırma kapsamında kimlik bilgileri gibi özel bilgileri içeren bilgiler istenmemektedir. Bu çalışma boyunca elde edilen veriler bilimsel amaçlarla kullanılacaktır. Araştırmadan herhangi bir nedenden dolayı çekilmek isterseniz, araştırma ekibi ile aşağıda yer alan bilgileri kullanarak iletişime geçebilirsiniz. Uygulama 15-20 dk sürmektedir. Çalışmaya katılmayı kabul edip, ölçekte yer alan maddeleri doldurmaya başladıktan sonra herhangi bir nedenle bataryayı tamamlamak istemezseniz, ölçeği yarıda bırakıp süreci sonlandırabilirsiniz. Bu konu ile ilgili herhangi bir endişe ya da sorunuz olursa aşağıdaki iletişim bilgilerinden ulaşabilirsiniz.

İlginiz ve katılımınız için şimdiden teşekkür eder, saygılar sunarız.

Araştırma ekibi:

-Psk. Nur Fatma Arslan

e-posta: nrarslan1@gmail.com İletişim telefon: 0545 804 68 01

-Doç. Dr. Ece E. Müezzın

e-posta: ece.muezzin@final.edu.tr

-Doç. Dr. Meryem Karaaziz

e-posta: meryem.karaaziz@neu.edu.tr

Yukarıda yer alan ve araştırmaya başlamadan önce gönüllülere verilmesi gereken bilgileri içeren metni okudum (ya da sözlü olarak dinledim). Eksik kaldığımı

düşündüğüm konularda sorularımı arařtırmacılaraya sordum ve doyurucu yanıtlar aldım. Yazılı ve sözlü olarak tarafıma sunulan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anladığım kanısındayım. Çalışmada katılmayı isteyip istemediğim konusunda karar vermem için yeterince zaman tanındı. Bu koşullar altında, arařtırma kapsamında elde edilen şahsıma ait bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını, gizlilik kurallarına uyulmak kaydıyla sunulmasını ve yayınlanmasını, hiçbir baskı ve zorlama altında kalmaksızın, kendi özgür irademle kabul ettiğimi beyan ederim. Bu çalışmaya gönüllü

olarak katılmayı kabul ediyorum.

Evet () Hayır ()

Tarih:/...../... İmza

Ek 3.**Veli Onam Formu**

Sayın Veliler, Sevgili Anne-Babalar,

Yakın Doğu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Yüksek Lisans Programında yürüteceğim tez çalışmam için araştırma yapmaktayız. “Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Sosyal Dışlanma ve Algılanan Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi” başlıklı araştırma projesini yürütmekteyiz. Bu araştırmanın amacı ise ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının, sosyal dışlanmanın ve algılanan anne baba tutumlarının ne düzeyde olduğu incelenecek ve çevrimiçi oyunu bağımlılığının sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumları ile ilişkili olup olmadığı sorularına yanıt aranacaktır. Bu amaçla çocuklarınızın bazı anketleri doldurmanıza ihtiyaç duymaktayız. Katılmasına izin verdiğiniz takdirde çocuğunuz anketi online olarak dolduracaktır. Çocuğunuzun cevaplayacağı soruların onun psikolojik gelişimine olumsuz etkisi olmayacağından emin olabilirsiniz. Çocuğunuzun dolduracağı anketlerde cevaplarınız kesinlikle gizli tutulacak ve bu cevaplar sadece bilimsel araştırma amacıyla kullanılacaktır. Bu formu imzaladıktan sonra çocuğunuz katılımcılıktan ayrılma hakkına sahiptir. Anketleri doldurarak bize sağlayacağınız bilgiler çocukların çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumlarının saptanmasına önemli bir katkı sağlayacaktır. Araştırmayla ilgili sorularınızı aşağıdaki e-posta adresini veya telefon numarasını kullanarak bize yöneltebilirsiniz. Lütfen bu araştırmaya katılmak konusundaki tercihinizi aşağıdaki seçeneklerden size en uygun gelenin altına imzanızı atarak belirtiniz.

A) Bu araştırmaya tamamen gönüllü olarak katılıyorum ve çocuğum’nın da katılımcı olmasına izin veriyorum. izin vermiyorum

B) Çalışmayı istediğim zaman yarıda kesip bırakabileceğimi biliyorum ve verdiğim bilgilerin bilimsel amaçlı olarak kullanılmasını kabul ediyorum. Kabul etmiyorum

Baba Adı-Soyadı..... Anne Adı-Soyadı.....

İmza İmza

Ek 4.**Veri Toplama Araçları****Sosyo-Demografik Bilgi Formu****1. Cinsiyetiniz:**

Kadın Erkek

2. Yaşınız:

.....

3. Kaç kardeşiniz?

Tek çocuk

2

3 ve yukarı

4. Kaçınıcı sınıfa gidiyorsunuz?

.....

5. Algılanan Sosyo-Ekonomik Durumunuz?

Düşük Orta Yüksek

6. Annenizin Eğitim Durumu:

Okul mezunu değil

İlkokul

Ortaokul

Lise

Ön lisans/Lisans

Yüksek lisans/Doktora

Bilmiyorum

7. Babanızın Eğitim Durumu:

- Okul mezunu değil
- İlkokul
- Ortaokul
- Lise
- Ön lisans/ Lisans
- Yüksek lisans/Doktora
- Bilmiyorum

8. Evinizde internet bağlantısı var mı?

- Evet Hayır

9. Oyun oynamayı tercih ettiğiniz teknolojik araçlar nelerdir?

- Bilgisayar Telefon Tablet Oyun Konsolu Hiçbiri

10. Günde kaç saat bilgisayar, telefon, tablet veya oyun konsolu oyunu oynuyorsunuz?

- 1-3 saat 4-5 saat 6-8 saat 8 saat ve yukarı Her gün girmiyorum

11. Temel ihtiyaçlarınızı gidereceğiniz vakitler hariç (tuvalet, uyku, yemek gibi) hiç ara vermeden oyun oynadığınız en uzun süre kaç saattir?

- 1-3 saat 4-5 saat 6-8 saat 8 saat ve yukarı

12. Sizce aileniz hangi oyunları oynadığınızı biliyor mu?

- Evet Hayır Fikrim yok

13. Bir ayda oyunlara ortalama kaç TL harcıyorsunuz? (Oyun CD/DVD/Blu-Ray'leri, oyunlardaki eşyalar, internet üzerinden alınan oyunlar, oyun karakterleri vb.)

.....TL

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği

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 seçeneği en yakınsa lütfen o seçeneği işaretleyiniz. Katılımınızdan dolayı teşekkür ederim.

Psk. Nur Fatma Arslan

Sınıf Düzeyi:

Hangi çevrimiçi oyunu oynuyorsunuz:.....

Soru No	Soru	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
1.	Çevrimiçi oyun oynadığım için uyku düzenim bozuldu.	()	()	()	()	()
2.	Çevrimiçi oyunlarda level(seviye) atladığımda mutlu hissederim.	()	()	()	()	()
3.	Çevrimiçi oyunda hedefime ulaşmak için (puan, level, item vs.) işlerimi ertelediğim olmuştur.	()	()	()	()	()

Ergenler İçin Ostrasizm (Sosyal Dışlanma) Ölçeği

Lütfen aşağıdaki ifadeleri okuduktan sonra kendinizi değerlendirip sizin için en uygun seçeneğin karşısına çarpı (X) işareti koyunuz. Her sorunun karşısında bulunan; (1) Hiçbir zaman (2) Nadiren (3) Bazen (4) Çoğunlukla ve (5) Her zaman anlamına gelmektedir.						
Genellikle diğer insanlar;						
1	Bana görünmez biriymişim gibi davranırlar.	1	2	3	4	5
2	Benim varlığımı yok sayarlar.	1	2	3	4	5
3	Yürürken selam verdiğimde karşılık vermezler.	1	2	3	4	5

Anne-Baba Tutum Ölçeđi

Lütfen ařađıdaki sorulara kendi **anne** ve **babanızı** düşünerek dikkatle okuyunuz. Ařađıdaki durumun anne ve babanızın davranıřına ne kadar benzediđini düşünün.

Eđer **TAMAMEN BENZİYORSA** ařađıdaki cümlelerin bařındaki kutunun içine **4**; **BİRAZ BENZİYORSA 3; BENZEMİYORSA 2; HİÇ BENZEMİYORSA 1** yazınız.

- | | |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | 1. Herhangi bir sorunum olduđunda, eminim annem ve babam bana yardım ederler. |
| <input type="checkbox"/> | 2. Annem ve babam büyüklerle tartıřmamam gerektiđini söylerler. |
| <input type="checkbox"/> | 3. Annem ve babam yaptıđım her řeyin en iyisini yapmam için beni zorlarlar. |
| <input type="checkbox"/> | 4. Annem ve babam herhangi bir tartıřma sırasında bařkalarını kızdırmamak için, |

Ek 5.

Ölçek İzinleri



Nur Arslan <nrrarslan1@gmail.com>

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçek izni hk.

2 ileti

Nur Arslan <nrrarslan1@gmail.com>
Alıcı: abedirkaya@hitit.edu.tr

5 Nisan 2022 13:27

Merhaba,

Ben Nur Fatma Arslan. Yakın Doğu Üniversitesi Klinik Psikoloji (tezli) alanında yüksek lisans yapmaktayım. Şu an tez aşamasındayım. "Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumlarının incelenmesi" konusu üzerine bir tez yazacağım. "Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeği" kullanabilmek için sizden izin talep etmekteyim.

Gerisi bildirimiz için şimdiden teşekkür eder, iyi günler dilerim.

Abdullah Bedir KAYA <abedirkaya@hitit.edu.tr>
Alıcı: Nur Arslan <nrrarslan1@gmail.com>

5 Nisan 2022 21:18

Merhaba;

Geliştirmiş olduğum ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz. Araştırma sürecinde başarılar dilerim.

<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6138230/>

teze ait makale linktedir.

İyi çalışmalar.



Nur Arslan <nرارslan1@gmail.com>

Ergenler için ostrasizm (sosyal dışlanma) ölçek izni hk.

2 ileti

Nur Arslan <nرارslan1@gmail.com>

5 Nisan 2022 13:30

Alıcı: "Prof. Dr. Ahmet Akın" <aakin@sakarya.edu.tr>

Merhaba,

Ben Nur Fatma Arslan. Yakın Doęu Üniversitesi Klinik Psikoloji (tezli) alanında yüksek lisans yapmaktayım. Şu an tez aşamasındayım. "Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı, sosyal dışlanma ve algılanan anne baba tutumlarının incelenmesi" konusu üzerine bir tez yazacağım. "Ergenler için ostrasizm (sosyal dışlanma) ölçeęi" kullanabilmek için sizden izin talep etmekteyim.

Geri bildiriminiz için şimdiden teşekkür eder, iyi günler dilerim.

Prof. Dr. Ahmet Akın <aakin@sakarya.edu.tr>

5 Nisan 2022 15:53

Alıcı: Nur Arslan <nرارslan1@gmail.com>

Kullanabilirsiniz iyi çalışmalar

Prof Dr Ahmet Akın

İstanbul Medeniyet Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı



Nur Arslan <nرارslan1@gmail.com>

Anne baba tutum ölçek izni hk.

2 ileti

Nur Arslan <nرارslan1@gmail.com>
Alıcı: gure@humanity.ankara.edu.tr

5 Nisan 2022 13:54

Merhaba,

Ben Nur Fatma Arslan. Yakın Doęu Üniversitesi Klinik Psikoloji (tezli) alanında yüksek lisans yapmaktayım. Őu an tez aŐamasındayım. "Ergenlerde çevrimiçi oyun baęımlılıęı, sosyal dıŐlanma ve algılanan anne baba tutumlarının incelenmesi" konusu üzerine bir tez yazacaęım. "Anne baba tutum ölçeęi" kullanabilmek için sizden izin talep etmekteyim.

Geri bildirimiz için Őimdiden teŐekkür eder, iyi günler dilerim.

Aysen.Gure@ankara.edu.tr <Aysen.Gure@ankara.edu.tr>
Alıcı: Nur Arslan <nرارslan1@gmail.com>

7 Nisan 2022 03:08

Merhaba Nur,

ABTÖ 10-18 yaŐlarındaki çocuklar için uygundur. Çalışmanızın örneklemini bu yaŐ grupları arasındaysa, ABTÖ yü kullanabilirsiniz. Çalışma makale haline getirilmiŐtir, aŐaęıda paylaŐtım. Ekte ölçek ve ilgili bilgiler yer almaktadır. BaŐarılar dilerim,
Prof. Dr. AyŐen Güre

Yılmaz, A. (2000). Anne-Baba Tutum Ölçeęi'nin güvenilirlik ve geçerlik çalışması. Çocuk ve Gençlik Ruh Saęlığı Dergisi, 7(3),160-172.

Ek 6.**Etik Kurul Onayı**

BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU

02.06.2022

Sayın Nur Fatma Arslan

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na yapmış olduğumuz YDÜ/SB/2022/1320 proje numaralı ve "Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Sosyal Dışlanma ve Algılanan Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi" başlıklı proje önerisi kurumumuzca değerlendirilmiş olup, etik olarak uygun bulunmuştur. Bu yazı ile birlikte, başvuru formunuzda belirttiğimiz bilgilerin dışına çıkmamak suretiyle araştırmaya başlayabilirsiniz.

A handwritten signature in black ink, reading 'Direnç Kanol'.

Doçent Doktor Direnç Kanol

Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu Raportörü

Not: Eğer bir kuruma resmi bir kabul yazısı sunmak istiyorsanız, Yakin Doğu Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulu'na bu yazı ile başvurup, kurulun başkanının imzasını taşıyan resmi bir yazı temin edebilirsiniz.

Ek 7.

İntihal Rapor Oranı

fatma nur

ORJİNALLIK RAPORU

% **15**
BENZERLİK ENDEKSİ

% **14**
İNTERNET KAYNAKLARI

% **2**
YAYINLAR

% **4**
ÖĞRENCİ ÖDEVLERİ

BİRİNCİL KAYNAKLAR

1	acikbilim.yok.gov.tr İnternet Kaynağı	%3
2	katalog.ticaret.edu.tr İnternet Kaynağı	%2
3	dspace.yildiz.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
4	dergipark.org.tr İnternet Kaynağı	%1
5	www.int-e.net İnternet Kaynağı	%1
6	www.dspace.yildiz.edu.tr İnternet Kaynağı	%1
7	Submitted to Ordu Üniversitesi Öğrenci Ödevi	%1
8	www.researchgate.net İnternet Kaynağı	<%1
9	docs.neu.edu.tr İnternet Kaynağı	<%1

Öz Geçmiş

Nur Fatma ARSLAN, 23 Şubat 1995 tarihinde Tokat'ta doğmuştur. İlköğretim ve ortaöğretim eğitimini Tokat'ta, lise eğitimini ise Tokat Atatürk Anadolu Lisesi'nde tamamlamıştır. 2016 yılında Kıbrıs Sosyal Bilimler Üniversitesi Psikoloji bölümünü kazanmıştır. 2020 yılında mezun olmuş ve bahar döneminde Yakın Doğu Üniversitesi Klinik Psikoloji Yüksek Lisans eğitim sürecine başlamıştır. Lisans eğitim dönemi staj programını Tokat Dr. Cevdet Aylan Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Hastanesi'nde, yüksek lisans staj programını ise Yakın Doğu Üniversitesi Hastanesi'nde tamamlamıştır.