



**LİSE ÖĞRENCİLERİNİN İNTERNET VE BİLGİSAYAR
OYUN BAĞIMLILIĞI İLE ASİLİK DAVRANIŞLARI
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

ESRA EYYUPOĞLU

Yüksek Lisans Tezi

**Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Yrd. Doç. Dr. Muhammed Çiftçi**

2017

(Her Hakkı Saklıdır)

T.C.
ATATÜRK ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN İNTERNET VE BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIĞI İLE ASİLİK DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ

(The Effect Of The Computer Games On High School Students'level Of Aggression)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Esra EYYUPOĞLU

Danışman: Yrd. Doç. Dr. Muhammed ÇİFTÇİ

ERZURUM
Haziran, 2017

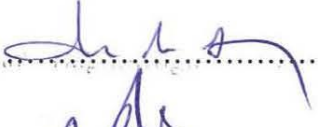
KABUL VE ONAY TUTANAĞI

Yrd. Doç. Dr. Muhammed ÇİFTÇİ danışmanlığında, Esra EYYUPOĞLU tarafından hazırlanan “Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Asilık Davranışları ile İlişkisinin İncelenmesi” başlıklı çalışma 17 / 07 / 2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından. Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Mehmet MURAT (Başkan)

İmza:

Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Muhammed ÇİFTÇİ

İmza:

Jüri Üyesi : Yrd. Doç. Dr. Adem PEKER

İmza:

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

17 /07/ 2017



Prof. Dr. Mustafa SÖZBİLİR
Enstitü Müdürü

TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Asilik Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı çalışmanın, tarafımdan bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığı ve yararlandığımı eserlerin kaynakçada gösterilenlerden olduğunu, bunlara atıf yaparak yararlanılmış olduğunu belirtir ve onurumla doğrularım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

17.10.7 2017

Esra EYYUPOĞLU

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

LİSE ÖĞRENCİLERİNİN İNTERNET VE BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI İLE ASİLİK DAVRANIŞLARI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Esra EYYUPOĞLU

2017, 196 Sayfa

Bu araştırmada internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile lise öğrencilerinin asilik davranışları arasındaki ilişkilerin incelenmesi amaçlanmıştır.

İlişkisel tarama modeli niteliğinde olan araştırmanın örneklemini Gaziantep İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı farklı sosyo-ekonomik düzeyi temsil eden 9 farklı türdeki resmi lisede öğrenim gören toplam 615 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada öğrenciler, aileler ve bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin durumları hakkındaki bazı genel bilgileri elde etmek amacıyla hazırlanan “Kişisel Bilgi Formu” ve öğrencilerin asilik düzeyini belirlemek amacıyla “ERAS (Ergen Asiliği Ölçeği)”, internet ve bilgisayar oyunu oynama düzeylerini belirlemek için de “İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma beş bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde problem durumu, araştırmanın amacı, alt amaçları, önemi, sınırlılıkları ve tanımları yer almıştır. İkinci bölümde kuramsal çerçeve kapsamında geleneksel oyun, teknolojinin hayatımıza girmesi ile oyun anlayışının bilgisayar oyunlarına dönüşümü, bağlanma, bağımlılık, internet bağımlılığı, bilgisayar ve bilgisayar oyun bağımlılığı tanımlarına yer verilmiştir. Sağlıklı ve patolojik bilgisayar ve internet kullanımı, internet ve oyun bilgisayar bağımlılığının lise öğrencileri üzerindeki yordayıcı etkisi ile Türkiye’de ve dünyada internet ile bilgisayar oyun bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalar ve ergenlik dönemi hakkında bilgi verilmiştir. Üçüncü bölümde araştırmada izlenen yöntem belirlenmiş, dördüncü bölümde veri toplama araçlarından elde edilen bulgu ve yorumlara yer verilmiştir. Beşinci bölümde ise sonuç ve öneriler yer almıştır.

Araştırma kapsamında kullanılan Kişisel Bilgi Formu, “ERAS (Ergen Asiliği Ölçeği)”, “İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile toplanan verilere ilişkin frekans, yüzdelik ve ortalama dağılımları bulunmuş, veri analizinde; betimleyici istatistikler, t-Testi, Anova, Korelasyon, Regresyon ve Çoklu Regresyon tekniklerinden

yararlanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; bilgisayar oyun bağımlılığının ve internet bağımlılığının ayrı ayrı ve birlikte ergen asiliğini yordadığı, ergen asiliği ile bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasında pozitif yönde güçlü ilişkiler olduğu, cinsiyet, okul türü, sınıf düzeyi ve oynanan oyun türüne göre bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılıkların olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Lise Öğrencileri, İnternet Bağımlılığı, Asilik, Bilgisayar Oyunları, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı.



ABSTRACT

MASTER’S THESIS

THE EFFECT OF THE COMPUTER GAMES ON HIGH SCHOOL STUDENTS’LEVEL OF AGGRESSION.

Esra EYYUPOĞLU

2017, 196 Pages

In this study, the level of computer games of high school students to conduct a study of the effects of the rebellion.

Gaziantep provincial Directorate of national education in the sample of the study the correlational nature as well as different socio-economic levels, representing 9 different types of official consisted of a total of 615 students studying in high school. In research with students, families, and prepared some general information about the state of computer game play in order to obtain “personal information form” and the rebellion of the students in order to determine the level of “ERAS (Scale Adolescent Rebellion)”,to determine their level of Internet and computer game playing “Internet and Computer Game Addiction Scale” was used. The research consists of five chapters. In the first section Problem Statement, the objective of the study sub-objectives, importance, limitations, and definitions has been involved. In the second chapter the theoretical framework of traditional gaming, with the game of understanding the transformation of technology into our lives, computer games, attachment, addiction, Internet addiction, computer addiction and computer game definitions have been given.

Who developed the internet and computer games addiction to the healthy and pathological computer and internet usage internet and computer game addiction with the effects of computer games on players with high school students as reported in the press in Turkey and the world news and internet dependency in Turkey and the world, and are given information about the research on computer addiction and computer game. In the third section The fourth section the research method, findings and interpretations obtained from the designated data collection instruments have been given. In the fifth chapter, conclusions and recommendations are included.

Personal information that is used within the scope of the research in the form “ERAS (scale adolescent rebellion)”, “Internet and Computer Game Addiction Scale” with the collected data, frequency, percentage, and average distributions were found; data analysis; descriptive statistics, t-test, ANOVA, correlation, regression, and multiple regression techniques were used. According to the research results; computer game addiction and internet addiction of adolescent rebellion works separately and together, strong positive relationships with computer game addiction and internet addiction between adolescent rebellion, gender, school type, grade level, and according to the type of game being played, it has been found that there are significant differences between computer game addiction and internet addiction.

Key Words: Computer Addiction, İnternet Addiction, Game Addiction, Computer Games, High School Students, Adolescent Rebelliousness

ÖNSÖZ

Lise öğrencilerinde İnternet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile asilik düzeyleri ile ilişkisinin incelendiği bu araştırmanın uzun ve yorucu sürecinde, alandaki engin bilimsel bilgisini, içten desteğini ve nezaketini hiçbir zaman esirgemeyen, yalnızca tez sürecinde olmamak üzere her alanda gösterdikleri ilgi, anlayış ve destekleri için, yüksek lisans eğitimim süresince bilgi ve deneyimlerinden yararlandığım beni yetiştiren, destek olan, çok değerli hocalarım, Sayın Yrd. Doç. Dr. Muhammed ÇİFTÇİ, Sayın Yrd. Doç. Dr. Erhan TUNÇ, Sayın Yrd. Doç. Dr. Adem PEKER, Sayın Yrd. Doç. Dr. Mehmet MURAT olmak üzere tüm Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü ve Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü öğretim görevlisi ve elemanlarına tek tek teşekkürlerimi sunuyorum.

Yüksek lisans eğitimim boyunca desteklerini esirgemeyen, tüm sorularıma her defasında içtenlikle sabırla cevap veren sevgili arkadaşım Nurdan BAYKUŞ'a, ve tüm dostlarıma teşekkür ederim.

Ve son olarak, hayatım boyunca olduğu gibi bu çalışma sırasında da hiçbir desteği esirgemeyen, beni yüreklendiren, bana her olanağı sağlamak için ellerinden geleni yapan anneme, babama, kardeşlerime ve İdil'e sonsuz teşekkür ederim.

Erzurum - 2017

Esra EYYUPOĞLU

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY TUTANAĞI	i
TEZ ETİK VE BİLDİRİM SAYFASI.....	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ.....	xii
ŞEKİLLER LİSTESİ	xiv
KISALTMALAR LİSTESİ.....	xv

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ	1
1.1. Araştırmanın Temel Problemi.....	15
1.2. Araştırmanın Alt Problemleri.....	15
1.3. Sayıtlar	16
1.4. Sınırlılıklar	16
1.5. Tanımlar	17
1.6. Araştırmanın Gerekçesi.....	19
1.7. Araştırmanın Önemi.....	21

İKİNCİ BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	23
2.1. Oyun nedir?.....	23
2.2. Düünden Bugüne Oyunun Gelişimi	27
2.3. Teknolojinin Oyun Kavramına Etkisi	30
2.4. Bağlanma.....	31
2.5. Bağımlılık.....	33
2.5.1. İnternet Bağımlılığı.....	36
2.5.2. Bilgisayar, Video ve Online Oyun Bağımlılığı	43
2.6. İnternet Bağımlılığı İle İlgili Yapılan Araştırmalar	52
2.6.1. Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar	52
2.6.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar.....	56

2.7. Bilgisayar Bağımlılığı ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar	61
2.7.1. Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar	61
2.7.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar.....	70
2.8. Ergenlik Dönemi	82
2.8.1. Ergenlik Kuramları	84
2.8.1.1. G. Stanley Hall Kuramı.....	84
2.8.1.2. Ergenlik gelişimi ile ilgili psikoanalitik kuram.....	85
2.8.1.3. Sullivan'ın kuramı	86
2.8.1.4. Lewin'in kuramı	86
2.8.1.5. Antropoloji kuramı.....	86
2.8.1.6. Spranger'in kuramı	87
2.8.1.7. Erikson'un kuramı	88
2.8.1.8. Sosyal öğrenme kuramı ve ergenliğe yaklaşımı.....	89
2.8.2. Ergenlikte Gelişim	90
2.8.2.1. Bedensel ve cinsel gelişim	90
2.8.2.2. Sosyal – duygusal gelişim.....	92
2.8.2.3. Ahlaki gelişim	92
2.8.2.4. Toplumsal gelişim.....	93
2.8.2.5. Ergenliğin psikolojik boyutları	94
2.9. Ergen Asiliği	94
2.9.1. Ergen Asiliği ile ilgili yapılan çalışmalar	94
2.10. Ergen iletişiminde uygulama önerileri	95

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM.....	97
3.1. Araştırma Modeli	97
3.2. Araştırmanın Evreni	97
3.3. Araştırmanın Örneklemi.....	97
3.4. Veri Toplama Aracı.....	102
3.4.1. Kişisel Bilgi Formu.....	102
3.4.2. Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği	103
3.4.3. Ergen Asiliği Ölçeği (ERAS)	103
3.5. Güvenirlilik Analizleri	104

3.6. Betimsel Analizler.....	105
------------------------------	-----

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR	112
4.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve İnternet Bağımlılığı Belirtileri Ergen Asilik Davranışlarına Etkisi	112
4.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı – Ergen Asilik Davranışı Regresyon Analizi	114
4.3. İnternet Bağımlılığı Belirtileri – Ergen Asiliği Davranışı Regresyon Analizi.....	116
4.4. Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Belirtileri.....	117
4.5. Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Belirtileri	120
4.6. Lise Öğrencilerinin Ergen Asilik Davranışları	123

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	127
5.1. Sonuç ve Tartışma.....	127
5.1.1. Bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığının ergen asilik davranışlarının etkisine ilişkin elde edilen bulguların tartışılması.....	127
5.1.2. Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık belirtilerinin ergen asilik davranışlarını yordamakta olup olmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması.....	129
5.1.3. Lise öğrencilerinin internet bağımlılık belirtilerinin ergen asilik davranışlarını yordamakta olup olmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması.....	130
5.1.4. Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı belirtilerinin cinsiyet, okul türü, yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu, sınıf düzeyi ve oyun türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması	132
5.1.5. Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı belirtilerinin cinsiyet, okul türü, yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu, sınıf düzeyi ve oyun türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması	136
5.1.6. Lise öğrencilerinin ergen asiliği davranış düzeyinin cinsiyet, okul türü, yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu, sınıf düzeyi ve oyun türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması	138
5.2. Öneriler	140
KAYNAKÇA	142
EKLER.....	171
EK 1. Kişisel Bilgi Formu.....	171
EK 2. İnternet Bağımlılığı-Kısa Formu	173

EK 3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı-Kısa Formu.....	174
EK.4. ERAS Ergen Asiliği Ölçeği- Kısa Formu.....	175
EK 5. Araştırma İzin Talebi	176
EK 6. Ölçek Kullanma İzin Belgesi	178
ÖZGEÇMİŞ.....	179



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 2.1.	Young'un İnternet Bağımlılığı İçin Önerdiği Tanı Ölçütleri.....	41
Tablo 3.1.	Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımları	98
Tablo 3.2.	Öğrencilerin Öğrenim Gördükleri Okula Göre Dağılımları	99
Tablo 3.3.	Öğrencilerin Sınıflarına Göre Dağılımları	100
Tablo 3.4.	Öğrencilerin Yatılı/Gündüzlü Durumlarına Göre Dağılımları	101
Tablo 3.5.	Öğrencilerin Evde Bilgisayarları Olup Olmama Değişkenine Göre Dağılımları	101
Tablo 3.6.	Güvenirlilik Analizi	104
Tablo 3.7.	Öğrencilerin Evde İnternetleri Olup Olmama Değişkenine Göre Dağılımları	105
Tablo 3.8.	Öğrencilerin İnternete Bağlanma Amaçları Değişkenine Göre Dağılımları	106
Tablo 3.9.	Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Değişkenine Göre Dağılımları	106
Tablo 3.10.	Öğrencilerin Oyunların Nasıl Oynamayı Tercih Ettikleri Değişkenine Göre Dağılımları	107
Tablo 3.11.	Öğrencilerin Ne Tür Oyunları Oynamayı Tercih Ettikleri Değişkenine Göre Dağılımları	108
Tablo 3.12.	Öğrencilerin Bilgisayara Nereden Ulaştıkları Değişkenine Göre Dağılımları	108
Tablo 3.13.	Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynadıkları Yer Değişkenine Göre Dağılımları	109
Tablo 3.14.	Öğrencilerin Günlük Oyun Oynama Sürelerine Göre Dağılımları	109
Tablo 3.15.	Öğrencilerin İnterneti Nerede Kullandıkları Değişkenine Göre Dağılımları	110
Tablo 3.16.	Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başladığı Sürelere Göre Dağılımları	110
Tablo 4.1.	Ergen Asiliği, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İnternet Bağımlılığı Korelasyon Analizi	112
Tablo 4.2.	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve İnternet Bağımlılığı Belirtilerinin Ergen Asiliğine Etkisi Model Özeti	113

Tablo 4.3.	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve İnternet Bağımlılığı Belirtilerinin Ergen Asiliğine Etkisi Anova Tablosu.....	113
Tablo 4.4.	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve İnternet Bağımlılığı Belirtilerinin Ergen Asiliğine Etkisi Katsayılar Tablosu.....	114
Tablo 4.5.	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri– Ergen Asiliği Model Özeti.....	114
Tablo 4.6.	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri – Ergen Asiliği Anova Tablosu	115
Tablo 4.7.	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri – Ergen Asiliği Katsayılar Tablosu.....	115
Tablo 4.8.	İnternet Bağımlılığı – Ergen Asiliği Model Özeti	116
Tablo 4.9.	İnternet Bağımlılığı – Ergen Asiliği Anova Tablosu.....	116
Tablo 4.10.	İnternet Bağımlılığı Belirtileri– Ergen Asiliği Katsayılar Tablosu	117
Tablo 4.11.	Cinsiyet ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri t-testi Analizi.....	117
Tablo 4.12.	Okul Türü ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri Anova Analizi	118
Tablo 4.13.	Yatılı/Gündüzlü Öğrenim Görme Durumu ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri t-testi Analizi.....	118
Tablo 4.14.	Sınıf Düzeyi ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri Anova Analizi.	119
Tablo 4.15.	Oynanan Oyun Türü ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri t-test Analizleri	120
Tablo 4.16.	Cinsiyet ile İnternet Bağımlılığı Belirtileri t-testi Analizi.....	121
Tablo 4.17.	Okul Türü ile İnternet Bağımlılığı Belirtileri Anova Analizi	121
Tablo 4.18.	Yatılı/Gündüzlü Öğrenim Görme Durumu ile İnternet Bağımlılığı Belirtileri t-testi Analizi	122
Tablo 4.19.	Sınıf Düzeyi ile İnternet Bağımlılığı Belirtileri Anova Analizi	122
Tablo 4.20.	İnternet Bağımlılığı Belirtileri ile Oynanan Oyun Türü t-test Analizleri	123
Tablo 4.21.	Ergen Asiliğinin Cinsiyet Değişkeni ile İlişkisi	124
Tablo 4.22.	Ergen Asiliğinin Okul Türü Değişkenine Göre Analizi	124
Tablo 4.23.	Ergen Asiliğinin Yatılı/Gündüzlü Değişkeni ile İlişkisi.....	125
Tablo 4.24.	Ergen Asiliğinin Sınıf Düzeyi Değişkeni ile İlişkisi	125
Tablo 4.25.	Ergen Asiliğinin Oyun Türü Değişkeni ile İlişkisi	126

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 3.1. Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımları.....	98
Şekil 3.2. Öğrencilerin Öğrenim Gördükleri Okula Göre Dağılımları.....	99
Şekil 3.3. Öğrencilerin Sınıflarına Göre Dağılımları	100
Şekil 3.4. Öğrencilerin Yatılı/Gündüzlü Durumlarına Göre Dağılımları.....	101
Şekil 3.5. Öğrencilerin Evde Bilgisayarları Olup Olmama Değişkenine Göre Dağılımları	102
Şekil 3.6. Öğrencilerin Evde İnternet Olup Olmama Değişkenine Göre Dağılımları	105
Şekil 3.7. Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Değişkenine Göre Dağılımları ..	107
Şekil 3.8. Öğrencilerin Günlük Oyun Oynama Sürelerine Göre Dağılımı.....	110
Şekil 3.9. Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başlama Zamanı Göre Dağılımı.....	111

KISALTMALAR LİSTESİ

ANOVA	: Varyans Analiz Testi
BASAGM	: Başbakanlık Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü
BM	: Birleşmiş Milletler
CNNIC	: Çin İnternet Merkez (China Internet Network Information Center)
DEHB	: Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu
DOCS	: Davis Çevrimiçi Biliş Ölçeği
ERAS	: Ergen Asiliği Ölçeği
ICD	: Uluslararası Hastalık Sınıflandırması
ICQ	: Çoklu Metin, Sesli ve Görüntülü Mesajlaşma
ICT	: Uluslararası İletişim Birliği
IGA	: İnternet Oyun Bozukluğu
ITU	: Uluslararası Telekomünikasyon Birliği
NSPCC	: Çocukları Şiddetten Koruma Ulusal Birliği
ODTÜ	: Orta Doğu Teknik Üniversitesi
PİK	: Patolojik İnternet Kullanımı
Ss	: Standart Sapma
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GİRİŞ

İnsanoğlunun hayatını kolaylaştırmak amacıyla ortaya çıkan teknolojik gelişmelerin, onları kullanma biçimine bağlı olarak olumlu ya da olumsuz etkileri bulunabilir. Teknolojik araçlar olan bilgisayar ve internetin insan yaşamının neredeyse her alanında yer alması bir yandan yaşamı kolaylaştırırken, diğer yandan da eğlence ve oyun aracı olarak hemen hemen her yaş grubunu etkisi altına alma eğilimindedir. Bilgisayar ve internet oyunlarına her ortamda erişilebilir olması durumu, ebeveynler ve eğitimcileri internet ve bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerinde bazı olumsuzluklar oluşturma ihtimali konusunda endişelendirmektedir. Ancak bilgisayar ve internet oyunlarının oluşturduğu etkinin değerlendirilebilmesi açısından, bilgisayar ve internet oyununun içeriği, oyunun ne zaman ve ne kadar oynandığı da önem taşımaktadır.

Son yıllarda çocukların ve gençlerin teknolojiyi sık ve neredeyse yetişkinlerden daha iyi kullanır hale gelmesi, ebeveynlerin, hem çocuklarının bir beceri elde etmiş olduğunu düşünmelerine hem de sanal ortamda yer alan tehlikeleri düşünerek kaygı yaşamalarına neden olmaktadır. Ebeveynler açısından bu korku ve endişenin yaşanma nedenleri arasında, çocukların bu süreçte gelişimleri açısından henüz duygusal anlamda sağlıklı değerlendirme yapacak yaşta ve olgunlukta bulunmamaları ile gençlerin de genel olarak ergenlik dönemindeki kimlik arayışı, bilişsel gelişimi sağlama süreci, hızlı değişim ve yeniden yapılanma döneminde bulunma durumları olabilir.

Her yaştan kullanıcıyı kendi dijital kozasına hapseden dizüstü bilgisayarlar, tabletler, cep telefonları ve diğer tüm dijital cihazlar, özellikle çocukların ve gençlerin ihtiyaç duydukları kişilik gelişimlerini besleyen değerleri, yüz yüze doğrudan kurulan iletişimi, nezaketi, empatik düşünebilme yetisini azaltarak, kurulan ilişkilerin zedelenmesine sebep olabilmektedir. Dijital teknolojiye mahkum olmadan onu doğru kullanmanın yolu, duygusal anlamda değerlendirme yapabilecek olgunluğa tam olarak sahip olamayan çocuklara ve gençlere dijital teknolojinin faydalı taraflarını da göz önüne alarak, sınırlı kullanımın gerekliliğinin nedenini anlatarak, onlara bu bilinci aşilayarak, zamanla doğru değerlendirme yapmalarına yardımcı olacak şekilde bir

iletiřim kurmaktan gemektedir. Teknolojinin pek ok faydası olmasının yanında sınırlandırılmadıđı zaman ve dikkatli kullanılmadıđında bađımlılıđa kadar uzanan zararları da olabilmektedir (Steyer, 2012).

Bađımlılıđın ortaya ıkmaması iin kararında kullanım nem arz etmektedir. Dikkatli ve dođru řekilde teknolojiyi kullanmak ise, bilinli kullanım ile sađlanmaktadır. Bilgiye ulařma ve teknolojiyi kullanma alanında son zamanlarda yařanan geliřmeler, bilgisayar kullanımı ile internet kullanımının hızla yaygınlařmasına neden olmuřtur. İlk zamanlarında bilgi ve hesap iřlevleri bulunan bu teknolojinin řimdilerde, eđitim, eđlence, ticaret, tanıtım, reklam, iletiřim, anında alıřveriř gibi farklı alanlarda kullanıldıđı grlmektedir. Bilgi ve iletiřim toplumu olarak nitelendirilen toplumun vazgeilmez aralarından biri olan internet, hayatın tmn etkiler durumdadır. İnternetin birbirinden farklı alanlarda artan imknları ile giderek zenginleřen ieriđi, zellikle interneti, ailelerin vazgeilmezi haline sokmuř, nerdeyse yeni nesil bir yesi konumuna getirmiřtir.

Bu ađda yeni nesil aile yesi haline gelen ve kullanım alanı geniř yer kaplayan internet ve bilgisayarın, dođru kullanıldıđı vakit, insan hayatını kolaylařtırarak, insan hayatının yok sayılamaz bir parası durumuna geldiđi grlmektedir. İletiřim ve bilgi konusunda ok iřlevsel olan internet, dođru kullanılırsa byk firsatlar sunmakta olup, beraberinde pek ok farklı sorunun da ortaya ıkmasına yol aabilmekte; hatta bilgisayar kullanımı, internet kltr, teknolojik bilince ulařmamıř bireyler bakımından da pek ok risk tařımaktadır. Bu risk gurubunu oluřturan faktrler ve geniř bireyler aısından bilgisayar ayrı bir yer oluřturmaktadır. Hayatta kendine yer edinen internet, bilgisayar ve oyun; evde, iř yerinde, eđlencede gnlk hayatta, paylařımda, boř zamanı deđerlendirmede, eđitimde kısaca insan hayatının her blmnde kullanılmaktadır.

Teknolojiyi kullanmanın en nemli sebepleri arasında zellikle son zamanlarda, eđlence ve boř zamanları deđerlendirmenin bulunduđu gzlenmektedir. Sanal eđlence anlayıřı denilince akla bilgisayar, internet ve oyun ls gelmektedir ve bu ađın eđlence anlayıřında, zamanı deđerli kılma denilince bilgisayar oyunu oynama eyleminin ocukların, ergenlerin hem de yetiřkinlerin en ok bařvurduđu etkinlik olduđu da grlmektedir (BASAGM, 2008).

İnternet ve bilgisayar kullanımındaki hareketliliği görmek için, Türkiye İstatistik Kurumu'nun Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasında elde ettiği verilerde, 2016 Nisan ayında bilgisayar kullanım oranı 16-74 yaş grubundaki bireylerdeki bulgulara göre %54,9 olduğu sonucuna ulaşılırken, yine aynı araştırmanın bulgularında, internet kullanım oranının sonuçlarının %61,2 olduğu bilgisine ulaşılmıştır. Yine araştırma sonuçlarına göre 2009'da hanelerin %30'u internet erişimine sahip iken, sonraki 7 yıl içinde bu oran 2016 yılı Nisan ayında %76,3 olması, günlük yaşam hareketliliği gözlemleri, bilgisayar oyunu satışındaki sayıların artış göstermesi, açılan bilgisayar/video oyunu salonları ile internet kafelerin ilgi görmesi, ciddi bir tabloyla yüz yüze kalındığını gösteriyor olabilir (TÜİK, 2009, 2016).

Yapılan teknoloji kullanım araştırmalarının gün yüzüne çıkarttığı bu hızlı ve korkutucu değişim ile bu değişimin ortaya çıkarttığı sanal ortam, aileleri sağlık, mekan, etik, iletişim, güvenlik konularında sorunlarla karşı karşıya getirmektedir.

İnternetin hayatı negatif ve pozitif yönlü olarak etkilemesi çocuklar, gençler ve üzerindeki etkileri büyük önem arz etmektedir (Ayas, 2012). Teknolojinin hızla gelişmesi ile ortaya çıkan hızlı büyüme durumu bilgiye daha hızlı erişim ile bilgiyi hemen paylaşım şansı ve isteği vermektedir. Bu teknolojik gelişmelerin ne olduğu düşünüldüğünde bilgisayar, akıllı telefonlar, tabletler ve internet akla gelmektedir.

Teknolojik gelişmeler ile hayata yerleşen teknolojik araçlar, bir akımın başlangıcı ve aynı şekilde bir çağın başlaması açısından bir başlangıç noktası oluşturmaktadır. Buna bağlı olarak da teknolojinin, bilgisayarın, internetin keşfini ve gelişimini başlangıç noktası varsayarak, ortaya çıkan sanal çağ ise "Sanalizm" olarak adlandırılmaktadır. "Sanalizm" olarak adlandırdığı bu teknolojik çağın, "sanalist" adında kullanıcıları ve takipçileri bulunmaktadır. Bilgisayar, internet gibi ve daha başka getirileri bulunan sanal dünya artık bu zamanda insanlığın teknolojik gelişiminde geline en uç noktadır ancak bu noktanın bir öncesi bulunduğu gibi bu noktanın devamının da olacağı belirtilmektedir (Ögel, 2012).

Hızla yoluna devam eden teknolojik gelişme süreci ile artık büyük bir kitle bilgisayar ile internet kullanmaktadır. Bu teknolojik atmosfer içerisinde eğitimli, eğitimsiz, çocuk, genç, yaşlı, çalışan, çalışmayan, kadın, erkek büyük bir kalabalık yer almaktadır. Bu kullanım yaygınlığı ise, yanlış kullanımı, aşırı kullanımdan kaynaklanan

sorunların çıkmasına ve hatta internet ve bilgisayar bağımlılığına dahi neden olabilmektedir.

Bağımlılığın ne olduğu, kişiyi ne ölçüde etkilediği ile ilgili olarak, Shaffer, Hall ve Bilt (2000), bağımlılığı şu şekilde tanımlamıştır; bağımlılığın başlıca üç temel özelliği bulunmaktadır. Bunlar o şeye karşı güçlü istek duyma ve onun için deli olması, o şeye karşı kontrolsüz tavır gösterme ve davranış içerisine girme; ısrarcı davranmadır. Bağımlılığın ortaya çıkmasını önleyebilmek bakımından, çocukların ve ergenlerin doğru değerlendirme yapabilecekleri düzeye gelinceye kadar onlara teknolojiyi doğru kullanmaları konusunda yardımcı olacak bir ilişki geliştirmek, onların karşılaşma ihtimali olan zararlara karşı alınacak tedbirlerden biri olabilir. Ayrıca, çocukların ve ergenlerin bilgisayar ortamında geçirdikleri süre ile bilgisayar ve internet ortamında ne ile ilgilendikleri konusunda ebeveynlerin daha uyanık ve bilinçli olması gerekmektedir.

İnternet bağımlılığının insan hayatına girmesiyle, sonrasında video oyunları, bilgisayar oyunları bağımlılıkları gibi kavramlar da hayatın her alanında belirli ölçüde yer etmeye başlamıştır. Bu durum ise, bilgisayar, dijital teknoloji ve oyun bağımlılığının önemini, yeni neslin bu kavramların içinde bulunarak, teknolojiyi hayatının merkezine dâhil etmesinin ciddiyetini bizlere sergilemektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığının diğer bağımlılıklara kıyasla farkı, ruhsal, davranışsal ve bağlamsal özelliklerinin etkileridir (Young, 2004).

Bilgisayar oyun bağımlılığı bu zamanda çoğu araştırmada, internet ve bilgisayar bağımlılığını oluşturan esaslarla ilişkilendirilerek ifade edilmektedir. İnternet bağımlılığı, internet kullanıcısının dahil olduğu bilgisayar oyun kullanımını kontrol edebilme yetisini ilişkisel, mesleki ve sosyal problemlere sebebiyet verecek düzeyde etkileyebilecek, yeni, tanınmamış klinik bir rahatsızlık şeklinde ifade edilmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı, davranışsal bağımlılık kategorisinde değerlendirilmekte, kullanıcıların sosyal, psikolojik ve mesleki düzensizlikler yaşamasına neden olmaktadır (Charlton ve Danforth, 2007; Ng ve Wiemer-Hastings, 2005).

Dijital bağımlılıklar ile ilgili yapılan bir araştırmaya göre, nevrotik, yalnız ve depresif kişilerin sosyal desteğe olan ihtiyaçları bu kişilerin sosyal ağ sitelerini daha fazla kullanmalarına yol açmaktadır (Hamburger ve Ben-Artzi, 2003). Sosyal ağ sitelerinde bulunma, zaman geçirme ve başka kişilerle sanal ortamda iletişim kurmaları

onlara gerçek hayatta yaşadıkları yalnızlık, nevrotik ve depresif ruh durumlarının azaldığı hissini veriyor olabilir.

Amerikan Psikiyatri Birliği'nin geliştirdiği, 2013 yılının Mayıs ayında çıkan DSM 5 “Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5” Araştırma Eki-3’de dijital oyun bağımlılığı kavramı internette oyun oynama bozuklukları (“Internet Gaming Disorder”) başlığı altında ele alınmıştır. Bu başlık adı altında Amerikan Psikiyatri Birliği, İnternette oyun oynama bozukluğunu el kitabına ekleyerek bu durumun ruhsal bir hastalık olduğunu, klinik tanının desteklenmesi adına konu ile ilgili araştırma sayısının artması gerektiği tavsiyesinde bulunmuştur. Yaşamı kolaylaştırma gibi cezbedici özelliği bulunan bilgisayar ve internet, özellikle yaygın olarak oyun ve eğlence aracı olarak kullanılmaktadır (Gentile, 2009).

Teknolojinin her geçen gün daha hızlı ilerlemesi, kentleşmenin oyun alanlarını daraltması ve aza indirmesi gibi nedenler, geleneksel oyunların yerini dijital oyunların almasına yol açmıştır. Yaş sınırı olmayan her yaştan kullanıcısı olan oyunlara gençlerin ilgisi de yoğun olmakta ve oyun oynayarak geçirilen süre ise sürekli fazlalaşmaktadır.

Günden güne yaygın hale gelen oyun bağımlılığı kavramı için araştırmacılar, internet ve online oyun bağımlılığının genel olarak diğer bağımlılıklarla ilişkili olabileceğini söylemektedir. Diğer bağımlılıklara benzer olarak internet ve online oyun bağımlılıkları türlü problemlerle ilişkilendirilir. Uyku, yemek, sınırlı fiziksel aktivite, okul bağlantılı çalışmalarının bozulması, günlük yaşam aktivitelerinin bozulmasına neden olmaktadır (Cao ve Su, 2006).

Young (1996) ve Griffiths (2000), internet ortamında çok zaman geçirenlerin en fazla kumar, oyun, pornografi ve sohbet sayfalarıyla ilgilendiklerini belirtmektedir. Bu bilginin interneti sıkça kullanan çocuk ve ergenler için faydalı olması önem arz etmektedir. Bu bakımdan sosyal psikologlar ile gelişim psikologları, başarılı şekilde yapılan yetişkin-çocuk iletişiminin, çocuk-çocuk etkileşiminin doğru sağlanmasının, çocukların sosyal, dil ve bilişsel olarak gelişimsel anlamda yeterlilikleri açısından daha uygun şartlar ve ortamların yolunu açabileceğini ve tehlike oluşturabilecek sanal ortamdan uzak tutma imkanı sağlayabileceğini belirtmişlerdir.

İnternetin sunduğu sanal sosyal alem, insanoğlunun doğumdan ölüme kadar ihtiyaç duyduğu sosyalleşme, var olma ve gruba ait olma duygusundan kaynaklı olarak

cazip hale gelmiş olabilir. Sosyalleşme Sullivan (1953) tarafından, gelişimsel bakış açısı ile incelenmiştir, insanların birbirinden daha farklı olan gelişim dönemleri içinde anne-babanın yanı sıra akranlar gibi iletişimde ihtiyaçları olduğunu, bunun sebebinin ise, sosyal olarak başarıyı yakalamak açısından gerekli sosyal beceri ile yeterliliklerin bu tarz ilişkiler ile yaşama geçirildiğini ifade etmiştir. Özellikle şefkat oluşumu, mutlu olmak, başkaları tarafından kabul görmek, dost edinmek, iyi hissetmek amacıyla sosyal ilişkilere ihtiyaç duyduklarını belirtmiştir. İnsanların internet ortamında, sosyal etkileşime ihtiyaç duymalarının en büyük nedenleri arasında şefkat ihtiyacı, çevresi tarafından kabul görme, mutlu şekilde yaşama, dostluk kazanma ve kendilerini daha iyi hissetme gibi nedenler yer almaktadır (Akt: Goldstein, Kaczmarek ve English, 2002).

Dünya çapında yapılan araştırma sonuçları; dünyada yaşayan insanların %23.8'i, Amerikalıların %71.5'i, Avrupa'da yaşayan insanların %76.'si, Türkiye nüfusunun ise, %59.6'sının internet kullandığını belirtmektedir. Ama araştırmalar bu yaygınlığının boyutlarını da ortaya koymaktadır. Bu sonuçların online (çevrimiçi) iletişim ile online oyunların da kullanımının aşırılığının yanı sıra bilgisayar bağımlılığı ile internet bağımlılığının da habercisi olabileceği düşünülmektedir (Ayas, 2012; Internet World Stats (IWS), 2017) ve araştırma sonuçlarına bakıldığında bağımlılığa yol açabilecek kullanım alanlarının, online sohbet, online oyun şeklinde olduğu ortaya çıkmaktadır.

Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2005)'te araştırmalarında en çok oynanan elektronik oyunların bilgisayarların yaygın hale gelmesi ile artış gösterdiği bildirilmektedir. Bu sonuç, bilgisayar kullanımı sıklığı ve yaygınlığı ile bilgisayar oyun bağımlılığına iten nedenlere ilişkin yol gösterici olabilir.

APA'da (2013) belirtildiği gibi; Asya'da yer alan ülkelerde 12-20 yaş erkek ergenlerle yapılan çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı olabileceği gözlenen ergenlerin sayısının daha fazla olduğu gözlenmiştir. Oyun bağımlısı ergenlerin gün içinde yaklaşık 8-10 saat kadar belki de fazla şekilde, haftada ise, yaklaşık 30 saat kadar sadece oyuna vakit ayırdıkları tespit edilmiştir. Sonuçlara göre; bireylerin; okul, iş aile sorumluluk ihlalleri, sosyal hayatlarında sorun yaşamaları gibi olumsuz durumlar kaçınılmazdır. Bunun yanı sıra kullanıcının yaşadığı sosyal sorunların yanında fiziksel rahatsızlıklarında da oyun bağımlılığı ile artış kaydedilmiştir.

Teknolojik çağda artık iş hayatında bulunan yetişkinlerin bile iş yerlerinde fırsat buldukça kısa molalarda bilgisayar oyunu oynadığı, ergenlerin ve çocukların ise, okullarda ders aralarında veya dersten sonra sürekli akıllarında bulunan oynayacakları bilgisayar oyununu planladıkları gözlenmektedir (Odabaşı, 2016). Oyunların insan gelişiminde eğlence ile harmanlanmış bir öğretme şekli olması ve hem çocuk gelişimi hem de ergen gelişimdeki önemli yeri yadsınamaz. Ama önceleri kapalı olmayan mekânlarda zevkle arkadaş arasında onlarla etkileşim halinde oynanan oyunlar artık kapalı mekânlara sanal ortamlara ve sanal ilişkilerde sanal kişilerle yapılmaya başlanmıştır.

Teknoloji ile ilgili araştırmalar incelendiğinde, bilgisayar oyunu ile video oyunları kavramlarının çok fazla rastlanan kavramlar olduğu, hatta bu kavramların birbirinin yerine bile kullanılmakta olduğu görülmektedir. Kirriemuir (2002)'e göre, bilgisayar oyunu kavramı ve video oyunu kavramları birbirlerinin yerine kullanılmasının sorun teşkil etmeyeceğini, bunun nedeninin ise, her ikisinde de oyunun izlendiği bir ekranın bulunması ile bir veri girişi yoluyla klavye veya joystick şeklindeki araçlarla olmasından dolayı olduğunu belirtmektedir.

Bilgisayar oyun kavramı yaklaşık olarak son 30 yıl içinde insan hayatına girmiş ve bu süre zarfında ortalama yıllık 20 milyon TL para harcanan kocaman bir endüstri durumuna ulaşmıştır. Bilişim alanına yapılan yatırımların bu kadar büyük olmasının sebebinin ise, arz talep meselesi olabileceği ihtimali düşünüldüğü zaman, bu sektörün artık son zamanda yavaş yavaş sorgulanması gereken önemli bir tarafı bulunmaktadır ve bu durum çocukların, ergenlerin ve yetişkinlerin niçin bu kadar fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ile ilgili soru işaretlerini akıllara getirmektedir (Kirriemuir, 2002).

Dev bir sektör haline gelen bilgisayar oyunları sektörü giderek yaygınlaşarak bilgisayar ve bilgisayar oyun bağımlılığının artmasına neden olmaktadır. Bilgisayar bağımlılığı ile ilgili literatür incelendiğinde ise, soru işaretlerine cevap aramak için yapılan araştırmalara sıkça rastlanmakta olup, bireylerin bilgisayar oyunu oynama sebepleri içinde; eğlence amaçlı, meydan okuma isteği ile boş zaman doldurma amacıyla (Griffiths ve Hunt, 1998), rekabet duygusu dürtüsü sebebi ile, sosyal iletişim kurmak için, can sıkıntısını gidermek heyecan hissetmek için canlandırıcı etki, gerçekdışı hayali ortamlar sağlamak amacı ile, zaman geçirmek, rahatlatarak stresten

kurtulmak amacıyla (İnal ve Çağıltay, 2005), tekrar tekrar aynı oyuna dönülebilme sebebi ile, uzun süre sıkılmadan aynı ortamda odaklanılabilmeyi sağladığı için (Kirriemuir 2002), dinlenerek, değişiklik oluştursun diye var olan zamandan uzaklaşmak amacıyla, gerçek yaşamdan kaçmak için ve serbest olmak için (Wan ve Chiou, 2006) kullanıldığı belirtilmektedir (akt: Horzum, Ayas ve Balta, 2008).

İlgili literatürde bilgisayar oyunları ile oynamanın faydasına da değinilmiştir, Cesarone, (1994) bilgisayar oyunu ile oynamanın çocukların bilgisayar okuryazarlığı ile ilgili becerileri geliştirmesi bakımından katkısı olduğunu düşünmektedir. Bilgisayar oyunları ile oynamanın el / göz koordinasyonunu destekleyebileceği, bir takım uzamsal yetenekleri geliştirebileceği, hayal gücüne katkı sağlayabileceği, şekillerin nedenleri öğrenmede yardımcı olabileceği, geometri ve matematiksel düşünmeyi arttırabileceği, kimya ile ilgili ve fizik ile ilgili nesneleri canlandırabilmeyi geliştirebileceği gibi yararları bulunduğu belirtmektedir. Oyunların iletişimi sağlayarak insanları birleştirme özelliği de vardır.

Bilgisayar oyunlarının bu oyunlar ile oynayanların üzerinde ve özellikle çocuklar ile ergenlerde hem olumlu hem de olumsuz etkileri bulunmaktadır. Çocuk, ergen ya da yetişkin oyun oynarken ve bilgisayarla çok fazla zaman harcadığında çevresiyle sosyal ilişkilerinin bozulmasına, derslerinde, okulunda ya da çalışma hayatının değişmesine ve hatta bu kişilerde bağımlılık oluşması gibi sorunlar oluşabilir (akt: Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008).

Oyun oynama anında haz alma isteğinin sürekli artış göstermesi nedeni ile bağımlı kişilerin bilgisayar oyunlarını oynamaya daha çok zaman ayırdıklarından, kullanıcıların fazla miktarda oyunda kaldıklarında aileleri, çevreleri, arkadaşları ile kurulan iletişimde sorunlar bulunabilmekte, bu sebeple okul hayatları, iş yaşantıları bu durumdan negatif yönlü etkilenebilmektedir (akt: Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008). Bilgisayar oyunları ile fazla oynamanın sebep olduğu negatif etkilerin kökeninde, memnuniyetin ve hazzın artışının yanı sıra bu oyunlarla aşırı oynama ile bilgisayar bağımlılığının bulunduğu görülmektedir.

Bilgisayar ile aşırı şekilde oyun oynama davranışı ve bilgisayar oyun bağımlılığının negatif taraflarına ilişkin olarak yapılan çalışmalarda obsesif davranış şekli ile agresif davranışlar, bilgisayar oyuncularında nerdeyse makineleşmeye neden

olarak, şiddet belirtileri göstermeleri, kişilik değişimleri yaşamaları, duyguların giderek azalması, artış gösteren hiperaktivite bozuklukları, muhtemel öğrenme bozukluklarının görülmesi, bilgisayar oyunlarında vaktinden önce karşılaşılabilme ihtimalinin olduğu görsel işitsel deneyimlerle çocukların daha erken olgunlaşması durumu, psikomotor bozuklukların yaşanabilmesi, bedensel hareket ve etkinlik eksikliğinden yaşanabilen sağlık sıkıntıları, anti sosyal davranışların ortaya çıkma ihtimali, özgür düşünceye olan, fikirlerini savunma ihtiyacına olan istek kaybı (Chiu, Lee ve Huang, 2004) yaşanması gibi durumlardır.

Bilgisayar ile aşırı vakit geçirmenin çalışmalar içerisinde, çevre, arkadaş ve öğretmen ile tartışma eğiliminin ortaya çıkma ihtimali, düşmanlığın favori olması, ders başarısının azalması, iletişim ve kişiler arası ilişkinin bozulması, kaygı düzeyinde artış yaşanması, sorumluluktan ve hayattan kaçma isteği, bedensel kilo düşüşünün yaşanması, görme kaybı oluşumu, bilişsel anlamda olgunluğa erişemeyen insan ilişkileri modu, hayal ile gerçeği karıştırma durumu, duyu kaybı, isteksizlik, sıkılma (Setzer ve Duckett, 1994; Wan ve Chiou, 2006) gibi pek çok fiziksel sorunlara bunun yanında da psikolojik sorunlara sebebiyet verdiği yer almaktadır (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008).

Bilgisayar ile aşırı vakit geçirmenin ortaya çıkarttığı sonuçlardan birisi de, Ayas (2012)'nin araştırmasında yer edinmiş olup, bu çalışmada internet bağımlılığı ile bilgisayar oyun bağımlılığının kullanıcıların utangaçlığıyla ilişkili bulunduğu kaydedilmiştir. Utangaç ve kendini ifade konusunda yetersiz olarak algılayan bireyler internet ve bilgisayar oyun bağımlılığına yatkınlık geliştirme eğiliminde olabilirler. Araştırmalarda negatiflik ile ilgili öne çıkan durum bağımlılıktır. Bu sebeple, oyun bağımlılığı çok önemli ve hakkında uzun soluklu araştırılması gereken bir sorun olarak ortaya çıkmaktadır.

Bağımlılığın ve aşırı kullanımın neden olduğu olumsuz sonuçların yanında, aşırılık olmadan, dijital oyunlar ile oynamanın normal olduğu, hatta kullanıcılar tarafından oynanan bu oyunların kişinin duygusal boşalma yaşayarak rahatlaması şeklinde olumlu tarafları da bulunduğu da belirtilmektedir (Green ve Bavelier 2003, Prot ve diğerleri, 2014). Fakat kişide oyun oynama isteği oyun sırasında kendisi tarafından kontrol edilemiyor, oyun oynama isteği oyuncunun duygu ve düşünceleri ile

sosyal yaşamında değişim yaratıyorsa, bir tür sorunun varlığından ya da bağımlılığın varlığından söz edilebilir (Griffiths ve Davies 2005, Ögel 2012, Young 2009).

Oyun bağımlılığının öneminin ve kapsamının daha iyi anlaşılması için konu ile ilgili tanımlamalar, açıklamalar ve terminolojileri bilmek faydalı olacaktır. Bağımlılık ile ilgili göze çarpan bir diğer tanım da, Lemmens, Valkenburg ve Peter, (2009) dijital oyun bağımlılığını, “sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve kompulsif düzeyde kullanması ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edememesi” olarak açıklamıştır.

Oyun bağımlılığı kavramı açıklanırken araştırmacılar tarafından bu kavram için birbirinden farklı terminolojiler kullanılmaktadır. Örneğin, yayınlarda bu farklı kullanımlar “oyunların aşırı kullanımı” (Charlton ve Danforth 2007, Grüsser, Thalemann ve Griffiths, 2007) olarak yer alırken, bir başka yayında “obsesif-kompulsif oyun oynama” (Grüsser ve diğerleri, 2007), “oyun bağımlılığı” (Charlton ve Danforth 2007, Chiu, Lee ve Huang, 2004, Chou ve Ting 2003, Ko, Yen, Chen, Chen, Yen, 2005, Lemmens ve diğerleri, 2009, Ng ve Wiemer-Hastings 2005, Wan ve Chiou 2006), “patolojik oyun oynama davranışları” (Gentile 2009) şeklinde ve “problemlili oyun oynama davranışları” (Desai, Krishnan-Sarin, Cavallo, Potenza ve 2010) olarak yerini almıştır (Akt., Irmak, 2014).

Video oyunları, toplumun önemli eğlencelerinin bir parçasıdır ve artık ergenlerin tercihtli etkinliklerini kapsayan küresel bir endüstridir. Klinik psikoloji artık bu dönemde bağımlılık adı verilen yeni bir sorunla karşı karşıyadır. Bağımlılık sürecini anlamak için bir oyuncu ile video oyunu arasında gelişen özel bağları anlamak önemlidir.

Oyun, sanal dünyadan, gerçekliğin simülasyonu ve onu yöneten kuralları yeniden keşfeden grafiksel bir yapıdan oluşur. Ayrıca, onu kontrol eden oyuncu tarafından somutlaştırılan bir karakteri içerir. Oyun, oyuncuya, sanal dünya ve oyun karakteri aracılığıyla, oyuncunun beklentilerini ve tahmin edilen ideale uygun sanal bir kişilik kazandırmaktadır. Oyun karakteri oyuncunun kendisinin bazı yönlerini telafi etmesine, hatta bazı yönlerini değiştirmesine ve dolayısıyla onun kendisi hakkındaki algısını geliştirmesine izin verir; böylece sanal hayat gerçek hayattan daha tatmin edici hale gelir. Dünya üzerinde, 80’lerin başından bu yana, video oyunları, birçok insanı,

çoğunlukla çocukları ve gençleri kapsayan eğlence endüstrisinin önemli bir parçası olarak bilinmektedir (<https://iearn.org>, 2017).

Video oyunları ile ilgili olarak, Lee ve La Rose, (2007) tarafından video oyunları eğlencenin en popüler ve en yaygın biçimlerinden biri haline geldiği belirtilmektedir. Video ve bilgisayar oyunları, bilgisayar ve internet ile tanışan toplumun en keyifli ilgi alanlarından biri konumundadır. Bilgisayarların topluma pek çok yararı olmasına rağmen, bilgisayar ve internetin çocuklar, özellikle de gençlerin üzerinde olumsuz etkileri olduğu yeni yeni fark edilmektedir. Sanal eğlence popüleritesinin artması ilişkilerin kalitesinde düşüşe sebep olarak, ebeveynler ve akranlarla olan iletişim sıklığının azalmasına neden olabilmektedir. Bununla birlikte, bilgisayar oyunu oynayan oyuncuların sayıları ve bağımlılık dereceleri her yıl katlanarak artmaktadır. Her yıl giderek artan çocuk ve ergen oyuncu sayısı ve giderek artan derecedeki kullanım sıklığı ile pek çok çocuk ve ergen, bir bilgisayarın önündeki bir masada en sevdikleri bilgisayar oyunlarını oynayarak zamanlarını tüketmektedirler.

Çağımızda video oyunlarının çocuk sağlığı ve gelişimi üzerindeki olumsuz etkileri önemli olmaya başlamıştır. Bunun aksine, çoğu anne-baba, günlük aktiviteler, yorgunluk ve diğer rutin sorunlardan dolayı çocukları için zaman bulamadıkları için, çocuklarının bilgisayarda farklı video oyunları oynamalarına izin vermektedir. Son yıllarda oyun anlayışını bilgisayar ortamına taşıyan çocukların ebeveynleri tarafından, video oyunları oynayan çocuklarının “bir tane daha öldürüldü”, “öldürüldü” gibi kelimeleri daha sık kullandıkları fark edilmektedir. Araştırmalara göre, video oyunlarının ana teması birilerini öldürmek ya da başka agresif eylemlerde bulunmaktır (Kearney ve Pivec, 2007).

Bilgisayar endüstrisi çok hızlı gelişmekte, video oyunları gittikçe daha gerçekçi hale gelmekte, her oyunda birilerinin öldürülmesi gerçek ölü insanlar gibi algılanmaktadır. Bilgisayar oyunu geliştiren oyun geliştiriciler, insan davranışının fiziği üzerinde çalışmaktadır. Bu oyunlarda sanal bir adam yürümekte, vurmakta, düşmekte ve gerçek biri gibi ölmektedir. Pek çok ülkede psikologlar genellikle “Counter Strike”, “Leisure Suit Larry”, “Custer’s Revenge” vb. gibi cinsel ve agresif eğilimlerle video oyunlarını yasaklama konusunu gündeme getirmektedir. Bütün bu eylemler yalnızca çocukların davranışlarını olumsuz yönde etkilememektedir. Şiddet içeren video oyunları

çocukları intihara teşvik edebilir. İntihar, 10 ila 24 yaşlarındaki Amerikalılar arasında ölümün üçüncü önde gelen sebebidir. 15-24 yaş arası gençler arasında ölümlerin %12.9'undan intiharlar sorumludur (American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 2013).

Olumsuz etkileri olduğu çeşitli örneklerle karşılaşılan bilgisayar oyunlarında oyuncu ayrıca, kendisinin en sevdiği oyunların kahramanını hayal eder, gerçek ile sanal dünyaları karıştırarak bu rolü yaşamaya başlar. Yapılan araştırmalar ve konu ile ilgili haberler baz alındığında, bazı bilgisayar oyunları çocuklar ile gençlerin sağlıkları ve davranışları üzerinde olumsuz etkilere sahip olabilmektedir. Şiddet içeren bilgisayar oyunları, zihinsel bozukluklara, sağlığın zayıflamasına, uykusuzluğa, objektif gerçekliğin ve farkındalığının ortadan kalkmasına yol açabilir. Çoğu zaman, farklı video oyunları ile büyülenen çocuklar ve gençler bu oyunlar sebebi ile kendi öz kimliğinden uzaklaştırılabilir (<http://www.essaywriting.expert>, 2017).

Modern toplumların en popüler eğlencesi haline gelen ve farklı yaşlarda çeşitli insanları hedef alan bilgisayar oyunları içinde yer alan rekabet ve heyecan bugünün gençlerini bağımlı hale getirmektedir. Böylece oyuncuların oyunun daha üst seviyesine ulaşmak için her şeyi yapma, oyunda daha iyi oynama, daha çok kalma isteği ile çaba gösterdikleri gözlenir, bu durum oyuncuların çevrelerinden tümüyle kopmalarına sebep olabilmektedir. Engellerle mücadele etmek ve oyunda daha üst seviyelere erişmek, oyuncuları heyecanlandırmakta ve oyunu kaybetme düşüncesi onları endişelendirmektedir (Morrisson ve Krugman, 2001).

Gençler, heyecan, can sıkıntısı, zaman doldurma, eğlence vb. gibi sebeplerle sürekli etkileşim halinde oldukları bilgisayar oyunları ile vakit geçirirken, diğer taraftan ergenlik döneminde bulunan bu gençlerde, asilik, isyankarlık, söz dinlememe, aile içi çatışma, davranış bozuklukları, akademik başarıdaki düşüş şikayetleri de çok fazla işitilmektedir. Aileler ile toplumun “asilik-isyankarlık” şeklinde tanımladığı davranışlar, genel olarak, gencin farklı bağımsız bir kimlik oluşturabilme ihtiyacının sonucudur. Önemli olan bu dönemde gençlerin kabalığının ardında yatan nedenleri anlayabilmektir (Schafer, 2006).

Ergenlik döneminde genç, çevresinin ya da arkadaşlarının da etkisi ile saldırgan konuşmalar ve davranışlar içinde bulunabilir. Bu durum, ergenliğin etkisi ile kendisi ile

barışı olmayan gencin verdiği tepkiler olarak değerlendirilebilir. Nordrhein Westfalen eyaletinde yapılan bir çalışmaya göre, bireyin kendi içinde kendi kendisi ile barışık olma duygusu 10-13 yaşları arasında hızla azalır. Ergenliğin sonlarına doğru da yavaş adımlarla yeniden oluşmaya başlar. Bu dönemde utangaçlık yaşayan ve sosyal açıdan henüz beceriksiz durumda bulunmaları nedeniyle asi davranış tutumları sergileyebilmektedirler. Örneğin, kendini gergin hisseden, mutsuz olan bir ergen, kısa, ters cevaplar vermektedir. Gençlerin en fazla asilik davranışı gösterdikleri zaman, erişkinlerin onları engellendiklerini düşündükleri anlardır. Haksızlığa uğramak, istediğini tam olarak anlatamamak ya da anlattığının dinlenilmediğini, anlaşılmadığını düşünen genç asi davranış gösterme eğiliminde olabilmektedir. Genç asilik davranışı içinde bulunduğu bu evrede, durumu değerlendirememektedir. Bunun nedenlerinin en başında, gencin beyin gelişimi ile kimlik gelişiminin henüz tamamlanmamış olması bulunmaktadır (Schafer, 2006).

Ergenlerle ilgili olarak yapılan son araştırmalar gösteriyor ki, bu dönem dışardan görüldüğü gibi “başında kavak yelleri” esme dönemi değildir. Bunun nedeni, ergen beyninin karar vermeden sorumlu olan bölümlerinin, görevleri yerine getirirken erişkinlerden daha farklı çalışması ve bu durumda, beynin diğer bölgelerinden alabildiği yardımın da erişkinlere kıyasla çok daha az olmasıdır (Semerci, 2007). Ergenlikte davranışların kontrolünü sağlayan bölgeler henüz yeterli düzeyde gelişme sağlayamamıştır.

Ergenliğin en tipik özellikleri arasında karşı çıkış, çelişki ve zorluklar bulunurken, ergenler aynı zamanda dışlanmak, yalnızlaşmak yerine anlaşılma, sosyalleşme, empati ile etkili iletişim kurmaya, ailenin ve eğitimcilerin desteğine çok daha fazla ihtiyaç duymaktadır. Ergenlik dönemi, ergenlerin sosyal onay ve akran kabulüne ihtiyaç duydukları bir dönem olduğu için ergenler bu ihtiyaçlarını karşılamaya çalışırlar (Schafer, 2006).

Teknolojinin gelişimi ile, internetle tanışan ergenler, internet üzerinden oynanan bilgisayar oyunlarında gerekenden fazla şekilde zaman geçirerek, kendilerini bu ortamda oynanan oyunlara kaptırarak ve bazen de hiç tanımadıkları kimselerle ya da çok az tanıdıkları kişilerle oyun oynayarak zaman geçirmeye başlamışlardır. Aynı zamanda bu durum, oyun oynadıkları bu yabancı kimselere karşı konuşmalarında

kendilerini olduğundan farklı gösterme, hayal dünyasında oluşturduğu kimlikleri ile gerçek kimlik ve yaşantıları arasında kopmalara neden olabilmektedir. Gerçek yaşamın istemedikleri taraflarından uzaklaşmak ve sorumluluklarla yüzleşmemek için, internete daha sık bağlanmaya ihtiyaç duyarak, bilgisayar oyunu oynamayı tercih eden ergenlerin sayısı giderek artmaktadır. Bu durum ise, toplumdan uzaklaşmaya başlayan ergenlerin davranışlarında olumsuz değişikliklere sebep olabilmektedir.

Literatürde yer alan kaynaklardan da hareketle, bu araştırmada, ergenlerin bu kritik döneminde onları etkisi altına alma ihtimali bulunan bilgisayar oyunlarının, onların bu dönemde yaşadıkları asilik davranışları ile ilişkisini araştırmak amaçlanmıştır. Bilgisayar oyunları kendisine yatırımlar yapılan, kullanıcı sayısındaki artışın gün geçtikçe daha da fazlaştığı ayrı, cazip bir sektör haline dönüşmüştür. Konu ile ilgili yeni yeni farkındalık oluşmaya başladığı düşünüldüğünde, bilgisayar oyunları ile ilgili araştırmaların sayısı da yavaş yavaş artmaya başlamıştır.

Araştırmalar incelendiğinde, ergenlerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile asilik davranışları arasındaki ilişkiyi inceleyen bir çalışma olmadığı ve bu yönü ile yapılan bu çalışmanın sonuçlarının, bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin kullanım farkındalıkları ile ilgili olarak gençlere, ebeveynlere, eğitimcilere yol gösterici olması amaçlanmaktadır. Literatür taramasına göre, çocuk ve ergenlerin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalarla karşılaşmıştır ancak ergenlerin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının asilik davranışlar ile ilişkisine yönelik bir araştırmaya rastlanmamıştır. Dolayısı ile bu araştırma, ergenlerin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının asilik davranışlar ile ilişkisini araştırmaya yönelik orijinal bir çalışma olarak, ebeveynler, eğitimciler ve gençler açısından farkındalık oluşturacağı düşünülmektedir.

Kirriemuir (2002)'e göre, bilgisayar oyunu kavramı ve video oyunu kavramları birbirlerinin yerine kullanılabileceği bunun nedeninin ise, oyunun izlendiği bir ekran ile bir veri girişi yoluyla klavye veya joystick şeklindeki araçlarla olmasından dolayı olduğunu belirtmektedir, bu sebeple, internet, video konsolları, akıllı telefonlar, tablet ve bilgisayar aracılığı ile oynanan oyunların tümü, bilgisayar oyunu adı altında ele alınacaktır. Bu araştırmada, temel problem olarak lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılıkları ile asilik davranışları arasındaki ilişki ile alt problemler

olarak da, lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılıklarının asilik davranışlarını yordayıp yordamadığı, internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının; cinsiyet, okul türü, yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu, sınıf düzeyi, oyun türü ve internete bağlanma amacına göre ne düzeyde farklılaştığının incelenmesi amaçlanmıştır.

1.1. Araştırmanın Temel Problemi

Bu araştırmada ‘lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılıkları ile asilik davranışları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?’ sorusuna yanıt aranmaktadır.

1.2. Araştırmanın Alt Problemleri

Yukarıdaki temel probleme bağlı olarak araştırmada aşağıdaki alt problemlere yanıtlar aranmıştır:

1. Bilgisayar oyun bağımlılık belirtileri ve internet bağımlılık belirtileri ergen asilik davranışları üzerindeki yordayıcı etkisi nedir?
2. Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıkları belirtileri asilik davranışlarını ne düzeyde yordamaktadır?
3. Lise öğrencilerinin internet bağımlılık belirtileri ergen asilik davranışlarını ne düzeyde yordamaktadır?
4. Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı belirtileri;
 - 4.1.Cinsiyet,
 - 4.2.Okul türü,
 - 4.3.Yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu,
 - 4.4.Sınıf düzeyi
 - 4.5.Oyun türüne göre farklılaşmakta mıdır?

5.Lise öğrencilerinin internet bağımlılık belirtileri;

5.1.Cinsiyet,

5.2.Okul türü,

5.3.Yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu,

5.4.Sınıf düzeyi

5.5.Oyun türüne göre farklılaşmakta mıdır?

6.Lise öğrencilerinin ergen asilik davranışları;

6.1.Cinsiyet,

6.2.Okul türü,

6.3.Yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu,

6.4.Sınıf düzeyi

6.5.Oyun türüne göre farklılaşmakta mıdır?

1.3. Sayıtlar

Araştırmada;

1. Ölçeklerin lise öğrencilerinin internet bağımlılığı ile asi davranış ilişkisine ait verileri elde etmek için yeterli olduğu,

2. Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile asi davranış ilişkisini doğru ifade edebilecekleri veri toplama araçlarının kullanıldığı,

3. Araştırmaya katılan öğrenciler kendilerine verilen ölçekleri ve kişisel bilgi formunu içtenlikle ve nesnel olarak yanıtladıkları varsayılmıştır.

1.4. Sınırlılıklar

Bu araştırmanın sınırlılıklarına aşağıda yer verilmiştir.

1. Araştırmada internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı için “İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nin, Asi davranış düzeyinin ölçümü için de “ERAS Ergen Asiliği Ölçeği”nin kapsadığı niteliklerle sınırlıdır.

2. Araştırmada bireylere ilişkin bilgiler araştırmacının hazırladığı “Kişisel Bilgi Formu” nda yer alan sorularla sınırlıdır.

3. Bu araştırma 2016-2017 Eğitim-Öğretim yılı bahar döneminde Gaziantep İli'nin merkez ilçeleri Şehitkamil ve Şahinbey İlçe'lerinde çeşitli ortaöğretim kurumlarında öğrenimlerine devam eden öğrencilerden toplanmış verilerle sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Araştırmada yer alan temel kavramlara ilişkin tanımlar aşağıda belirtilmiştir.

Lise Öğrencisi: Ortaöğretim kurumlarına dört yıl boyunca devam eden ve bu kurumların 9., 10., 11. veya 12. sınıfında bulunan öğrenciler oluşturmaktadır.

Ergen: Sağlıklı bir yaşam tarzını elde etmek için, çeşitli beceriler edinmenin, bir kimlik bulmanın, değişim halinde bulunan fizyolojik, psikolojik niteliklere uyum sağlamanın, aileden ayrı kalmanın, topluma katkı sağlayan bireyler olarak, ahlaki kurallar ile değerler oluşturma ve bir meslek tercih etmenin gelişimsel sorumluluklarıyla mücadele içinde bulunan bireydir (Anderson ve Olnhausen, 1999).

Ergen Asiliği: Günlük yaşam içinde ergenlik çağının neticesinde ortaya çıkan, asilik içeren davranışlar bütünüdür (Doğan ve diğerleri, 2014: 284).

İnternet: Dünyada mevcut bulunan milyonlarca ağın, aynı ortak protokol çerçevesinde iletişim kurmasını ve bu ağdakilerin kaynaklarını paylaşmasına imkân tanıyan ağlar arası ağıdır (Ögel, 2012).

Bağımlılık: Fiziksel veya psikolojik anlamda zararı bulunmasına rağmen bir nesneye duyulan, kişiye duyulan veya varlığa duyulan önüne geçilemez istektir (Ögel, 2012).

Oyun: Çocuk merkezli eğitim anlayışı ile ilericiliğin savunucusu John Dewey'in oyun tanımına göre oyun, sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlardır; Huizinga'ya göre oyun, istekle yapılan, kurallı, belli bir zaman içinde ve belirli bir mekân kapsamındaki etkinliklerdir. Spence ise oyunu, çocuğun üzerinde bulunan gereksiz enerjinin atılması şeklinde tanımlamaktadır; Groos oyunun, bir pratik olup, hayatın gelecek dönemlerine hazırlık olduğunu ifade etmektedir (Ergün, 1980).

İnternet Bağımlılığı: Kullanıcının interneti kullanırken kendi kontrolünü sağlayamaması nedeni ile psikolojik, sosyal, akademik olarak problemler yaşama durumudur (Davis, 2001).

Oyun Bağımlılığı: Oyun kullanıcısının, bilgisayar tabanlı, internet veya video oyunlarını normalin üzerinde ve kompulsif (dürtüsel) boyutta oynaması ile bu durumun sosyal-duygusal bir takım sorunlarla sonuçlanmasına rağmen oyun oynamayı yoğun şekilde devam ettirerek, bu davranışı kontrol edememesidir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).

Video oyunu-Bilgisayar Oyunu-Dijital Oyun: “Video oyunları” ile “bilgisayar oyunları” çoğunlukla birbirlerinin yerine geçebilecek kavramlar olarak kullanılır (Kirriemuir, 2002). Hatta bu oyunlara “dijital oyunlar” ve “konsol oyunları” da dahil olabilir. Bu araştırmada bilgisayar oyun kavramı kullanılacak olup, bilgisayar oyunları (bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu, tablet vb.) üzerinden oynanan oyunların tümü olarak tanımlanabilir.

Rol Yapma Oyunu: Rol yapma oyunu, “Grafiksel bir ara yüz içinde bir kontrol edilen bir avatarın diğer oyuncular tarafından kontrol edilen avatarlarla ticaret, iletişim, mücadele ve başka yollarla etkileşim kurabildiği oyun türü” olarak tanımlanmıştır (Kirriemuir, 2002).

Macera Oyunları: Araştırma odaklı, bulmaca çözme, keşif yapmak amaçlı oluşturulan hikâyeye odaklı video oyunudur.

Aksiyon Oyunu: Oyun sırasında el göz koordinasyonunun devamını sağlayan ve anında tepki süresi gibi bir takım fiziksel zorlukları öne çıkaran video oyunudur. En popüler alt türleri dövüş, nişan, platform oyunlarıdır. Bunun yanında kullanıcılar tarafından bilinen gerçek zamanlı strateji oyunları da bu türe dahil edilir.

Strateji Oyunu: Video, bilgisayar, tablet, akıllı telefon ya da masa üzerinde oynanan oyunlar olup, oyun sırasında oyuncuların kendilerine ait bir takım taktiklerinin olduğu, kararlılığı gerektiren oyunlardır.

Spor oyunları: Geleneksel sporların oyun dizaynları taklidi ile geliştirilmiş video oyun türüdür. Popüler bir tür olarak, çok satan oyunlar listesinde yerini almaktadır. Başlıcaları: Futbol, basketbol, beyzbol, Amerikan futbolu, boks, güreş, golf,

buz hokeyi, tenis, bowling, avcılık, balıkçılık. Fifa serisi gibi bazı oyunlar, sporun içinde bulunarak birebir oynamayı gerektirirken, Championship Manager gibi örnekler sporun ardındaki stratejiyi önplana çıkarır. Bazı oyunlar ve serileri, gerçek ligler gibi; kulüplerin isimleri, lisansları ile oyuncuların karakteristiklerine yer verir.

Çevrimiçi Oyun: (Network) ağ yolu ile birbirinden farklı yerlerdeki oyuncuların sanal ortamda buluşup oynadığı oyun türüdür.

MMORPG: Dünya üzerinde oyun oynamak amacıyla binlerce oyuncunun buluşup sanal bir ortamda avaturları yoluyla iletişim kurdukları ve kendi avaturlarını yarattıkları oyunlardır

Level: Çevrimiçi oyun türleri içinde, oyuncunun geldiği ya da ulaşmak istediği seviyedir.

Item: Çevrimiçi oyun içinde oyuncunun oyun sırasında kullandığı büyü, zırh, kalkan vb. gibi nesnelerin, materyallerin adıdır.

IMDb (Internet Movie Database): İnternet Film Veri Tabanı'nın kısaltmasından oluşan, hemen hemen bütün ülkelere ait olan sinema ile televizyon filmleri hatta yıldızlar hakkında bilgiler bulunan web sitesidir.

IGN (Imagine Games Network): 1996 yılı içinde kurularak içeriğinde video oyunlarını inceleyen haber yayınları bulunan web sitesidir.

1.6. Araştırmanın Gerekçesi

Bilgisayar oyunlarının kullanımı gün geçtikçe daha yaygın hale gelmektedir. Bu oyunların özellikle her yaştan oyuncuyu etkilediği düşünerek bu durumdan faydalanmak üzere yayımlanan pek çok kitap, çekilen filmler oyun dünyasının hayattaki yerinin ne kadar büyük yer kapladığını göstermektedir.

Bilgisayar oyunu sektörünün her geçen gün daha genişlemesi ve bu sektöre yapılan yatırımların artması da bu alanın hayattaki yerini ortaya koymaktadır. Oyun sektörü 2002 ile 2003 yılları içerisinde Hollywood film sektörünün 10 milyar doları aşkın bir fark ile ekonomik anlamda arkada kalması bu yeni sektörün ulaştığı noktayı göstermektedir (Gentile ve Anderson, 2006). Oyun sektörünün dev bir sektör haline gelmesi, bu sektörün payidarları açısından ekonomik anlamda bir kazanç olarak

algılansa da, uzun vadede çocuklar, ergenler, yetişkinler için psikolojik ve fizyolojik olarak olumsuz etkileri olabilir. Bilgisayar oyun sektörünün hızlı büyümesi ve oyunlara çocuk, genç, yetişkin için erişimin kolaylaşması ile bu erişim rahatlığının ortaya çıkarttığı etkilerin sonuçlarından doğan vahim olayların, dünya basınında haberlere konu olduğu görülmektedir. Örneğin, saatlerce, günlerce temel yaşam ihtiyaçlarını bile karşılamadan oyuna devam eden gençlerin sayısının artması ve ölüme sebep olabilen oyun bağımlılığı haberleri, intihar eden pek çok oyun bağımlısının olması, konunun önemsenmesi gereken ciddi boyutunu gözler önüne sermektedir. Manevi ihtiyaçları karşılayabilmek için bir çok genç evde, okulda ya da çevresinde göremediği ilgiyi internet ortamında, sanal alemde oyun yolu ile gidermeye ya da unutmaya çalışmaktadır. İnternet ve bilgisayarın aşırı kullanımına bağlı olarak bireylerin yüz yüze konuşmalarının engellendiği ve gerçek hayatta olan samimi ortam bulunmadığı için, internet ve bilgisayara bağımlı olan ergende depresyona girme olasılığının ve intihara yönelme eğiliminin normal kişilere göre daha yüksek çıktığını belirten bulgular da vardır (Kim ve diğerleri, 2006; Odacı ve Çikrikçi, 2014).

Ergenler interneti en çok iletişim ve eğlenme amacıyla kullanmaktadır ve yine yapılan çalışmalar göstermektedir ki, ergenlerde yoğun internet kullanımı sosyal ve ruhsal iyi oluş durumunda azalmaya yol açmaktadır. Bir araştırmanın verilerine göre, internetin yoğun şekilde kullanımı ile depresyon ilişkisinde önemli bulgular elde edilmiş, yalnız olan ve depresif durumda bulunan bireylerde internet, sosyal iyi olma halinde düşüşe neden olmuş ve araştırma çerçevesinde araştırmaya dahil olan ergenler arasından internette çok fazla kalanlarda yalnızlık ile depresyon belirtileri yükselişe geçmiştir (Kraut ve diğerleri, 1998).

Her yaş grubunu içine alan ve giderek yaygınlaşan internet kullanımında bu internet alanları arasında; online sohbet (chat), internet üzerinden haber takibi, online alışveriş, online oyun, bilgi edinmek, akademik gereklilikler sebebi ile kullanma gibi aktiviteler bulunmaktadır (Odabaşı, 2016).

Literatür taramasına göre, çocuk ve ergenlerin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalarla karşılaşmıştır ancak ergenlerin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının asi davranışlar ile ilişkisine yönelik bir araştırmaya rastlanmamıştır.

Dolayısı ile bu araştırma ergenlerin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının asilik davranışlar ile ilişkisini araştırmaya yönelik orijinal bir çalışma olacaktır.

1.7. Araştırmanın Önemi

Türkiye’de genç nüfusunun fazla olmasının yanında, bu yaş grubundakilerin dijital teknolojiyi her gün daha da yoğun olarak kullanması nedeniyle, Türkiye’de çocuklar ile ergenlerin dijital bağımlılık, internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulmaktadır.

İnternet bağımlılığının her geçen gün artması ve zihinsel meşguliyet, kişiler arası çatışma, yoksunluk belirtileri, duygu durum değişkenliği, tolerans geliştirme, tekrarlama, sosyal izolasyon gibi önemli psikolojik sorunlara yol açmasından dolayı 2011 yılında Bakırköy Prof. Dr. Mazhar Osman Ruh ve Sinir Hastalıkları Eğitim Araştırma Hastanesi’nde İnternet Bağımlılığı Polikliniği açılmıştır. Bu durum internet ve bilgisayar bağımlılığının göz ardı edilemeyecek düzeydeki önemine dikkat çekmektedir. Bu nedenle konunun üzerine gidebilmek adına, sorunların kaynağı ve çözüm yolları konusunda birçok araştırma yapılmış ve yapılmaktadır.

İnternet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yapılan araştırmalarda, internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının üzerinde etkili olan bütün değişkenlerin hepsine odaklanılmadığı görülmüştür. Çalışmaların sadece bağımlılığın derecesini ve şiddetini belirleme ile bilgisayar oyunlarının, insanlar ve özellikle de öğrenciler üzerinde ne gibi etkileri olduğunu ortaya koyma amaçlı yapıldıkları anlaşılmaktadır. Bu çalışma ile, topluma ve toplumun en temel birimi olan aileye dahil olan ve onu etkileyebilen, hatta önemli problemlere yol açabilecek internet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı konularının önemi üzerinde durulmaktadır. Ayrıca ergenlerin bilgisayar oyunlarına ayırdıkları zaman, oynadıkları oyunlar, bilgisayar oyunlarını ne kadar zamandır oynadıkları ile asi davranış düzeyleri incelenmektedir.

Yaşamlarına yön vermek adına önemli bir dönemde olan ergenlerin, internet ve bilgisayar oyun bağımlılık belirtisi ile cinsiyet, sınıf düzeyi, oynadıkları oyun türü, okul türü, yatılı/gündüzlü öğrenim görme durumu, internete bağlanma amacı ile asi davranış düzeyleri arasındaki ilişkinin araştırılması, çalışmayı özgün kılmaktadır. Bu değişkenler

ile bağımlılık arasında anlamlı ilişkinin tespiti, asi ve başkaldırıcı davranışlar ortaya çıkmadan tedbirler alınabilmesini sağlayacaktır.



İKİNCİ BÖLÜM

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Oyun nedir?

Oyun, her dönemde insanoğlunu rahatlatan, keyif veren, dinlendiren, gerçek hayatta iletişim kurmasını sağlayan önemli bir uğraşı olmuştur. İnsanın dünyaya gözlerini açtığı andan itibaren yaşadığı ilk yıllar uzmanlar tarafından tekrarı ve telafisi zor, önemli, kritik zamanlar olarak ifade edilmiştir. İlk yıllarda çocukların çevreyi, dış dünyayı tanıması ve bu dış çevreye uyum sağlaması oyun sayesinde başlamaktadır. Çocuk gelişimini destekleyen oyun, insan hayatında yeri inkar edilemez bir gereksinim ve keyifli bir uğraşıdır (OBADER, 2013).

Çocukların sınırsız bir düş gücü vardır. Bu düş gücü sayesinde dünyayı kendi etrafında görerek, nesnelliği göz ardı ederek özgürce yaşarlar. Bir çocuğu oyun oynarken seyredilen; düş gücünü kullanarak kendi düşlerinde tasarladığı düşsel dünyayı gerçek dünyanın nesnel araçlarıyla özdeşleştirmekte olduğu görülür. Çocuk için bir yastık, oyun içinde at olan yastık ile düşlerindeki ulaşmak istediği her yere ulaşır (Güneş, 2013).

Oyunun birbirinden farklı tanımlamaları olduğu konusunda eskiden bugüne kadar pek çok görüş ortaya konulmuştur. Bu tanımlamaların ortak noktası, oyunun çocuğun işi ve yaşamının en önemli uğraşı olduğudur. Tek sözcükle ya da uzun cümlelerle ifade edilebilmesine rağmen, Mc Luhan'ın tanımladığı gibi, "Oyun da herhangi bir sanat biçimi gibi, yaşanması güç bir olayın elle tutulur örneğidir" (Çalışkan ve Karadağ, 2008).

Oyunu anlatan, tanıtan, vurgulayan bu görüşler, oyunun yadsınamaz önemini ortaya koymaktadır. Bu kadar büyük öneme sahip olan oyun, çocukların rahatça duygularını düşlerini, düşüncelerini ortaya koyup, dış dünyayı, çevresini tanımasına olanak tanıyan, çocuğun gelişimini destekleyen, onların mutluluk nedenini oluşturan ve sosyal yaşamlarını kapsayan her şeydir (Cinel, 2006).

Çocuk merkezli eğitim anlayışı ile ilericiğin savunucusu John Dewey'in oyun tanımına göre oyun, sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlardır; Huizinga'ya göre

oyun, istekle yapılan, kurallı, belli bir zaman içinde ve belirli bir mekân kapsamındaki etkinliklerdir. Spence ise oyunu, çocuğun üzerinde bulunan gereksiz enerjinin atılması şeklinde tanımlamaktadır; Groos oyunun, bir pratik olup, hayatın gelecek dönemlerine hazırlık olduğunu ifade etmektedir (Ergün, 1980).

Anne baba eğitiminin çocuk gelişimi açısından hiçbir şeyle kıyaslanamayacak şekilde katkı sağlayacağını savunan, Eflatun (İ.Ö. 427-347), devlet ve protogoros eserlerinde anne baba eğitiminin önemini vurgular. Çocuk eğitimi de beden ve ruh eğitimi şeklinde ikiye ayrılmasını önerir. Gelişim bakımından oyunun sağladığı eğitselliğe değinir ve çocukların oyun eşliğinde büyümesi gerektiğini savunur (Güven, 2006).

Ebu-Hamid Gazzali (1058-1111)'de, oyunun çocuğu dinlendiren, dimağını yenileyen, akıl ve öğrenme yelpazesini genişleten bir etkinlik olduğundan bahseder (Poyraz, 2011). Oyunun çocuğa olan olumlu etkisi ile ilgili olarak, İtalyan Eğitimci Feltre (1378-1446), Oyun yolu ile çocuğun içinde var olan yaşama ile yaratma isteğinin kuvvetlendirilmesi gerektiğini, İtalyan Vegio (1406-1458), küçük çocuklara 5 yaşına gelinceye kadar iş ile akademik derslerin verilmemesi gerektiğini, Alman Erasmus Von Rotterdam (1467-1536), çocuklara öğretme durumunu çocuklar açısından daha keyifli hale getirilip öğretimin oyun yolu ile verilmesi ve birleştirilmesi gerektiğinin savunur.

Montaigne (1533-1592) oyunu, çocukların en gerçek ve önemli gördüğü iş olarak tanımlar (Ulutaş, 2011). Basedow (Alman Eğitimci) (1724-1790) Basedow, katı ve öğrencileri yoran öğrenme işleyişine karşı durmuştur. Çocuklara verilen eğitim onların oynayarak, yalın biçimde öğrendiği güçlü ve sağlıklı yetişebileceği şekilde olmalıdır. Basedow tarafından hazırlanan program esnek ve özgür olup, kuramsal içerikli dersler eşliğinde beden etkinlikleri ile oyunlar da yer almıştır (Güven, 2006).

Öğrenme ortamlarının daha faydalı olması adına, çocuğa sunulan oyundan bağımsız olmaması gerektiği görüşü ile C. G. Salzmann (1744-1811)'a göre, oynamayı bilmeyen eğitimciler ve çocukların oyun ortamlarına, onların eğlencelerine katılamayanlar eğitimci olmamalıdır, eğitimci adeta kendisi de bir çocukmuş gibi oyunu doğalca yaşamalıdır ve Salzmann; çocuklar için oyun ve eğitim birbirinden ayrılmamalı düşüncesini savunur (Erşan, 2006).

Oyunun çocuęu daha özgür ve mutlu kıldığını savunan Schiller’e (1759-1805) göre oyun, çocuęu karmaşıya itmez tam tersi olarak güzellikler çerçevesinde yetilerinin ortaya çıkması, eğilimlerin uyumu, duyguların ve ifadelerinin özgür olmasıdır (Çalışkan ve Karadağ, 2008). Kendi içinden geldiğı şekliyle çocuk oyunu oynar görüşü ile Lazarus’a (1833-1902) oyunu, hedefsiz olarak oluşan, mutlu eden bir aktivite olarak ifade eder. Başka bir tanımda ise oyun, bazı örnekleri ortaya çıkartıp, tecrübe aracılığıyla öğrendiklerinin çocuksu şekilde sunulmasıdır (Ulutaş, 2011).

Freud (1856-1939); “çocukların sosyal olarak olgunluęa erişmeleri, benliklerini bulmaları için destekleyen etkinlik” şeklinde ifade eder ve Freud oyunu, çocuęun sergilediğı davranışların ve kişiliğinin aynası olarak yorumlar (Yavuzer, 1999). Çocuk içinde ne yaşıyorsa oyununda bunu yansıtır, oyun, çocuęu ve onun iç dünyasının anlaşılabilmesi için bir rehber olabilir.

Caillois (1913-1978), Huizinga’dan etkilenen Caillois için oyun, serbest olarak kabul edilen kurallar dahilinde bir alanda, belirli bir zaman sürecinde devam ettirilen, hem gerilimi yaşatan hem de eğlendiren gerçek hayattan daha farklı şekilde bu bilinçle gönüllü gerçekleştirilen harekettir (Poyraz, 2012). Rahatlatıcı etkisi ile çocuęun oyunu birçok olumsuzluęu engelleme yolu olarak gördüğünü savunan, Heckhouse (1964)’e göre, birey gergin bir durum yaşadığında korku gibi engelleyici durumlardan kurtulmak amacıyla oyunu tercih eder ve oyun onu rahatlatır. Ama oyunda dikkat toplama gerektiren durumlar varsa organizma bu durumda da gerginlik gösterebilir. Böylece korku ve heyecanı azaltmak yerine artırır ancak bu durumda oyunun yöntemi, şekli önem taşır. Bireyler, oyunu sürdürmeye çalışmalıdır. Çünkü oyun gerginliğı azaltıcı bir etkiye sahiptir (Güven, 2006).

Piaget (1896-1980) oyunu, çocuęun yaşadığı tüm deneyimleri, bilgi ile anlayışının birleşimi olarak ve uyum olarak kabul eder (Yavuzer, 1999). Yine oyunu dış dünyadan aldığı uyaranları özümlemesi, bir nevi uyum yolu şeklinde tanımlamıştır. Piaget aynı zamanda bazı ölçütleri vurgulayarak çocuęun gelişiminde oyun ortamının doğallığını göstermiştir. Bahsedilen ölçütler ise şöyledir: “Oyun kendi içinde bir bütündür, doğaçlamadır, eğlenceli bir etkinliktir, belli bir sıra ve mantık gerektirmez, çatışmalardan uzak, özgür bir ortamdır, içten güdümlüdür” (Ulutaş, 2011).

Görüldüğü üzere oyun, sözcük anlamı ile birden fazla anlamı olan bir kavramdır. Türkçe Sözlükte yer alan oyun tanımına göre oyun, “Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence; kumar; şaşkınlık uyandırıcı hüner; tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket; teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç; hile, düzen, entrika” olarak tanım bulmuştur (Akyel, 2011).

Çocuk açısından kendi çevresini tanıması için, çevresi ile sağlıklı ilişki kurabilmesi için, gerekirse çevresini yeniden düzenleyebilmesi bakımından kendi dünyasını yaratmak için temel bir yol olarak tanımlanır (Sormaz, 2010). En geniş ifadesi ile oyun, belli bir amaç doğrultusunda ya da amaçsız şekilde, kuralı olan veya kuralsız illa ki isteyerek, keyif alarak bulunduğu, fiziksel, bilişsel, dilsel, duygusal, sosyal gelişimin zeminini oluşturarak yaşamın bir parçası halinde yürütülen etkin bir öğrenme sürecidir (Erşan, 2006).

Oyunun oldukça fazla tanımı mevcuttur. Tanımların bu kadar fazla ve çeşitli olma durumu, insan yaşamında ne kadar önem taşıdığını ortaya çıkartmaktadır (Koçyiğit, Tuğluk ve Kök, 2007). İlk insandan bu yana oyun, bilgi edinme, doğayı anlamak, anlamlandırmak, yorumlamada yardımcı bir etkinliktir (Arıkan, 2007). Çocuklara imkanlar dahilinde sunulan doğal oyun ortamı, onların yaşamlarında tarif edilemeyecek kadar büyük önem arz eder, güzel izler bırakır, tamir eder, yol gösterir, mutlu eder.

Sinirbilimine göre sinirbilimci Jaak Panksepp deney hayvanları üzerinde deney yapmış ve yaptığı deneye göre oyun protein üretimini arttırarak, beyinden çıkış yaparak nörotrofik faktör amigdala ve prefrontal korteksi uyarıp organizasyon ile izleme, takip ve gelecek adına planlama yapar. Yapılan araştırmalara göre, gün içinde yaklaşık bir saat üretilmiş olan nesnelerle oyun oynamak, beyinin yapısal ağırlığında ve verimlilikte pozitif olarak değişiklik yaratmaktadır (Panksepp, Burgdorf, Turner, Gordon 2003; Rosenzweig ve Bennett, 1976).

Oyun, beyinde yeni sinir bağlantıları oluşturarak gelişimini, büyümesini artırır, durmaksızın farklılaşan koşullar, bireyin çevresindekilerin duygu ve düşüncelerini algı yetisini geliştirir. Oyun yolu ile çocuklar problem çözme, dil ile yaratıcılıklarını gelişimini sağlamaktadır. Çocukların başkaları ile iletişimi, sorunları yaşayarak çözme fırsatı sağlamaktadır. Oyun oynama fırsatı olmayan çocuk uyarılmamıştır, çevresini keşfederek öğrenme konusunda başarısız olabilir (Sutton-Smith, 1997).

Ebeveynler, öğretmenler ile hükümet organları hala fırsat varken oyunun değerini fark ederek, çocuklara özgürce oyun oynayabilecekleri dış mekanlarda açık hava oyunları sunarak, oyuna daha çok yer verebilir. Dünyanın her yerinde çocukların ortak özelliği oyunu çok sevmeleridir. Çocuk psikologları ile çocuk doktorlarının ortak görüşü, dış mekândan uzak tutulan ve yoksun bırakılan, kapalı alanlarda sürekli olarak bulunmak ve oynamak, çocukların zihinsel, fiziksel ve sosyal gelişimlerini negatif olarak etkide bulunduğudur. NSPCC (Çocukları Şiddetten Koruma Ulusal Birliği) vb. kuruluşlar çocukların daha güvenli bir ortamda oynayabilecekleri, daha iyi tasarlanmış park alanlarını yapmaları için yerel yönetimlerden talepte bulunmaktadır (Simonon, 2000).

İyi tasarlanmış park alanlarının yapımı ayrıca, çocukların kişilik gelişimlerinin olumsuz etkilerini önlemek için bir tedbir olabilir, (Özhan,1987)'e göre, kapalı mekânlarda sürekli oynayan çocukların kişiliklerinin oluşumu, gerçek yaşamla bağlantısı, topluma karışması da negatif olarak etkilenmektedir.

2.2. Dünden Bugüne Oyunun Gelişimi

Dünden bugüne oyun çatısı altında oyunun tarihi incelendiğinde, Antik dönemde Yunanistan'da yaşayan çocuklar için dans, melodi ve şarkı kullanılarak oynanan oyunlar olduğu, bu oyunları çeşitli festivallerle kırsal kesimde bulunan halka kendi çocuklarını oyun yolu ile ne derece iyi eğittiklerini sergiledikleri görülmektedir. Ortaçağ döneminde yeniliklere karşı bir duruş var olduğundan oyun ile ilgili bir gelişme kaydedilmemiştir. Rönesans dönemine kadar, oyun ve beden eğitimi hareketleri günah sayıldığı için okul ortamında oyuna yer verilmemiştir (Poyraz, 2011). Birbirinden farklı ulusların oyun tarihine bakıldığında ilk oyunların müzik eşliğinde oynandığı ve ilkel insan toplulukları tarafından tanrılara yakınlaşmak amaçlı olarak belirli kuralları

olmayan, mimikli danslar ve ritmik hareketler olarak tanımlandığı görülmektedir (Poyraz, 2011).

Geçmişten bugüne oyunu açıklamada kullanılan sözcüklerin ortak noktasında çocuğun keşif alanını oluşturmaları, çocukluğun gücü olması ve çocuğun öğrenme dili olarak ifade edilmesi bulunmaktadır. Bu konu oyunun öğrenmeden ayrı düşünülmeden bu bağın göz ardı edilmemesi gerektiğinin önemini göstermektedir. Oyun ile oyun aracı olan oyuncuğun geçmişi neredeyse insanlık tarihi kadar eskilere dayanmaktadır. Bu sürece bakıldığında çocuklar, genelde kendi oyununu oluşturmuş veya yetişkinlerin oynadığı oyunları değiştirerek oynamıştır.

Oyun tarihine bakıldığında, bugün tanınan birçok oyunun çok önceki zamanlarda da oynandığı görülmektedir. Hatta bu oyunları oynarken kullanılan en eski ve yaygın aracın taş olduğu en fazla tercih edilen oyunun da “Beş Taş Oyunu” olduğu ve bu oyunun da diğer farklı kültürlerde daha başka malzemelerle örnek olarak aşık kemiği gibi araçlarla oynandığı belirtilmektedir. Taş ve aşık kemiği gibi araçların yanı sıra top ile ip te çocuklar tarafından tercih edilerek oyun için kullanılan oyun malzemelerindendir. Türkiye’de çocukların oynadığı eski oyunlar arasında; bir taşın daha uzağa atılmasını hedefleyen ya da herhangi bir taşın başka bir taş tarafından vurulması şeklindeki oyunlar olması gibi, deri veya bezden üretilmiş toplarla oynanan kovalamaca tarzındaki oyunlar da bulunmaktadır. Bunlar, değneklerle oynanan cirit gibi oyunlardır ve bu zamanda Batıdan bize aktarılan hokey, golf oyunu tarzındaki oyunların ilkel halidir (Başal, 2007).

Oyun artık toplumun yaşam biçiminin değişmesi ile geçmişe nazaran şekil değişikliği yaşamıştır; yaşanan bu değişimler, biçim, oynanan ortamların değişiklik göstermesi, oynanacak kişilerin sayısının değişmesi ve oyun araçlarının değişmesidir. Eskiden oynanan ve tercih edilen oyunların yerini yap-bozlar, barbie bebekler, robotlar, kumandalı oyuncaklar ile artık giderek yaygınlaşan atari ve bilgisayar oyunlarının aldığı görülmektedir. Bu değişimin sebebi olarak, medya ile toplumun değişmesi gerekçe gösterilmektedir. Bu değişim nedeni ile çocukların ekran bağımlılığının arttığı, bu bilgisayar oyunlarının oynanması nedeni ile yüz yüze kurulan iletişime imkân veren kapalı mekân dışında oynanan oyunlarının giderek azalma gösterdiği bilinmektedir. Bu durum çocukların oynadığı oyunlarda yozlaşmaya sebep olarak grup oyunlarını azaltıp,

çocuklar tarafından tek başına oynanan oyunları tercih edenlerin fazlaştığını göstermektedir (Yavuzer, 1999).

Artar, Onur ve Çelen (2002) tarafından üç kuşak boyunca oynanan oyunların farklılaşmasının araştırıldığı çalışmada, çocukların tercih ettiği oyunlarda tarihe bakıldığında değişim ile süreklilik bulunduğu gözlenmektedir. Bu değişimin daha çok, oyunlardaki sayı ile oyun türlerindeki azalmanın olması ile oyunların bireyselleşerek, oyunu aktarma şeklinin değişerek, oyuncuğun artmasıyla olurken; oyunun kaynağının olduğu gibi kalması değişmemesi, oyun alanlarında değişim olmaması, tekerleme bulunan, şarkı bulunan oyunların olduğu gibi kalması, oyun içinde ana babaların oyuna dahil olmaması oyunun içerisinde bir sürekliliğin var olduğunu göstermektedir.

Alan yazın incelendiğinde; Johnson, Christie ve Yawkey (1998), araştırmasında, ebeveynlerden bazıları çocuğun gelişimi açısından oyunun destek sağladığına inanırken, diğer ebeveynler oyunun gereksizliğini düşünmektedir. Oyunun ne ölçüde katkı sağlayıp sağlamadığını öğrenmek üzere, Rothlein ve Brett (1987)'de yaptığı araştırmalarında oyun algısının belirlenmesinde öğretmenlerin, çocukların ve onların ailelerinin bu konu hakkındaki algılarını ölçmek amaçlanmıştır. Çocukların ebeveynlerinin oyun hakkında kullandığı ifadeler içinde “zevk, keyif ya da eğlence” kavramlarının bulunduğu gözlenmektedir. Yapılan bu araştırmada “oyunu sadece eğlence olarak değil, sosyal ve bilişsel gelişim için bir fırsat” şeklinde olduğunu belirtenler de öğretmenlerdir.

Başal (2007) çalışmasında, yetişkinlerce oyunların yalnızca çocukların güzel vakit geçirmelerine destek olan, amaçsız, eğlence dolu etkinlikler şeklinde düşünüldüğünü vurgulayarak, önemsenmesi gereken bir öneme sahip olduğunu vurgulamaktadır. Geçmişten bu güne oyun tercihleri ilişkisine bakıldığında; geçmiş iki kuşak ve bugünün çocuklarının oynadığı oyunların, onların arkadaşlarının, oyun malzemelerinin geçmişe göre değişim yaşadığı gözlenmektedir. Oyun tercihinde eskiye kıyasla dış mekân oyunlarının sayıca azaldığı görülmektedir. Kuşak farkına göre, büyük anneler ile büyük babalar kıyaslamalara göre torunlarının en fazla bilgisayar oyunları ile oynadığını belirtmektedir. Torunlarının kendilerine göre fiziksel aktivite dahilinde oynanan dış mekân oyunlarını oynamayarak, iç mekân bireysel oyunları tercih ettiğini belirtmişlerdir.

Önceki kuşaklara nazaran açık alanlarda oynanan oyunların ve açık alanlarda oyun oynamanın giderek azaldığına ilişkin bulgular birçok araştırmacı tarafından ortaya konmuştur (Öztürk, 2001). Ayrıca yapılan çalışmalar çocukların oynadıkları oyun alanları seçiminde, oyun türleri tercihinde ve materyal tercihlerinde bir önceki kuşağın etkisinin bulunduğunu yani anne babalarının oyun algısının önemli derecede rol oynadığını da belirtmektedir.

Clements (2004)'te yaptığı çalışmasında 800 Amerikalı anne üzerinde görüşme yapmıştır. Bunun sonucunda da 2000'lerin ilk yıllarında çocukların eskiye göre yani annelerine kıyasla dışarıda çok daha az şekilde oyunu tercih ettiği, dış mekân etkinliği sayısının düştüğü, iç mekân oyunlarının sayısının fazlalaştığı belirtilmiştir. Clements, yaptığı araştırmaya göre, çocukların annelerinin onlar açısından dış mekân oyunlarının değerli olduğunun farkında bulunduğu belirtilmiştir. Fakat anneler açısından dış mekân oyunlarının önünde engel teşkil eden birçok etken bulunmaktadır. Bu listenin başında televizyon ile bilgisayarlar bulunmaktadır.

2.3. Teknolojinin Oyun Kavramına Etkisi

Çocukların yaşamlarını daha sağlıklı, kaliteli olarak sürdürmeleri için hareket etmeleri gereklidir. Fakat teknolojinin hızının, yetişilemez ölçüde arttığını göz önüne alırsak, çocukların zamanın çoğunluğunu bilgisayar, TV, video, play-station, internet yoluyla sanal dünyada oyun oynayarak geçirdiği göze çarpmaktadır.

Büyük şehirlerde çarpık kentleşme ile oyun sahalarından mahrum yerlerin olması, oyun oynama fırsatını, çocukların ve gençlerin kendini keşfetmesini engellemekte böylelikle hareket edemeyen ve oynamak için zamanı olmayan çocuklar aynı zamanda sağlıklı şekilde yetişememe riski ile karşı karşıya kalmaktadır. Bu durum da büyük pencereden bakıldığında sağlıksız bir toplum görüntüsüne yol açabilmektedir (Bayrak, 2008).

Endüstrileşme ve kentleşmenin gelmesi ile doğal dış mekan oyun alanları yok edilerek çocuklara betonlaşmış, ağaçlardan ve hayvanlardan uzak, mekanik teknolojinin hakim olduğu bir dünya sunulmuştur. Bu sebeple artık dört duvar arasında sıkışan çocuk, televizyona ve bilgisayar ortamına yönelerek dış mekândan soyutlanmış bir hale gelmiş durumdadır (Öztürk, 2001).

Geçmişte oynanan oyunlar genellikle dış mekânlarda (oyun parkı, sokaklar vb.) arkadaşlarıyla karşılıklı etkileşim içinde gerçekleşirken, artık günden güne ilerleyen teknoloji ile birlikte, oyun kapalı ve sanal ortamlarda gerçekleştirilmeye başlandığı için bu sanal ortamda oyun oynanmaktadır. Bilgisayar oyunu ve/veya video oyunları kavramları ile artık sıkça rastlanan kavramlar olarak karşılaşılmakta ve birbirlerinin yerine de kullanılabilmektedir.

2.4. Bağlanma

Bağlanma; ilk olarak bebeklikte ilk kez bakıcı eşliğinde geliştirilip sonraki zamanda bebeğin yaşamında yer edinen diğer ilişkilere genellenerek bireyde “ben” algısını oluşumuna yardımcı olan ve zaman alan bir süreçtir. Bağlanma literatürüne bakıldığında, Bowlby’nin katkısı ile geliştirildiği ve Mary Ainsworth’un katkısı ile de güncelleştirildiği görülen Bağlanma Kuramı (Attachment Theory) bağlanma konusuna ilişkin tüm çalışmaların zeminini oluşturur (Özten, Tufan, Sayar, Eryılmaz, Alogul ve Işık, 2015).

Bebeğe en yakın kişi ve bebek arasındaki yakınlık ve eş güdümün var olmasının, zaman içinde “içsel çalışan modelleri” şeklinde içselleştirilmekte olduğu belirtilmektedir (Özten ve diğerleri, 2015). Bebek, ihtiyaç duyduğu ilk anda bakıcısından (ya da annesinden) ihtiyaç duyduğu ilk destek ile ona karşı iletilen olumlu tepki aldığı anda “ben değerliyim ve o güvenilir” şemasını zihninde kurarak güvenli bağlanmanın oluşması için gereken temel atmış olunur (Kesebir, Kavzoğlu ve Üstündağ, 2011). Bu durumun tam tersi olarak ise ona bakım sağlayan bakıcı (ya da anne) çocuğun ihtiyaçlarına karşı ilgisiz kalırsa bu noktada çocuk bağlanma konusunda reddedici, sevilmeyen birisi olarak, desteğe değmeyecek bir kendi şeması oluşur “ben değersizim ve o güvenilirmez” şeklinde düşünerek zihninde güvensiz bağlanmanın zeminini oluşturur (Morsünbül ve Çok, 2011; Yıldız, 2012).

Bebek ile ona bakım sağlayan arasında kurulan ilişki modelleri “içsel çalışan modeller” yoluyla yaşamının ileriki yıllarına aktarılmaktadır. Güvenli bağlanma, güvensiz bağlanma modelleri hayat boyu oldukça az farklılık gösterir. Bowlby ile bağlanma kuramcılarının ortak kanısı olarak, bakıcılar ile bebekler arasında gerçekleşen ilk ilişkinin hayatında var olacak sonraki ilişkilerinin ilk tipinin olması sebebiyle bu ilk

ilişkilerin yeri önemlidir. Bebeklik döneminde bebeğin ihtiyaç duyduğu bakımın karşılanmaması ile kurulan güvensiz bağlanmanın ileriki yıllarda yaşanacak sorunlu ilişkilerin temeli olabileceğini ve oluşabilecek psikopatolojiye meydan verebileceğini ifade etmektedir (Çikili, Uytun, Öztop ve Eşel, 2013).

İnsan hayatında önemli yeri olan bağlanma stilleri hayat boyunca bireyselliğe, sosyalleşmeye, ilişkilere, stres dengesine, bilişsel farkındalığa, bedensel ve ruh sağlığına da etki etmektedir (Çikili ve diğerleri, 2013; Yalçın, Örün, Özdemir, Mutlu ve Dursun, 2014). Ebeveynlere yönelik gerçekleşen güvenli bağlanmanın; benlik saygısı, kimlik, okul, yaşam kalitesi, psikolojik iyi olma durumu, duygusal duruma karşı geliştirilen uyum dengesi ile ilgili olduğu ortaya konmuştur (Allen, Moore, Kuperminc ve Bell 1998; Çikili ve diğerleri, 2013). Güvenli bağlanma ile büyüyen çocukların ve gençlerin, yaşam zincirinde daha kolay ilişki kurabildikleri, güvenle yaklaştıkları bu ilişkilerde saldırganlık boyutunun düşük olduğu ve yaşamlarında stres kontrolünü daha iyi yaptıkları gözlenmiştir (Sroufe, 2005).

Hem güvenli hem de güvensiz bağlanma şekline sahip olan bebeklerin büyüyerek ergenlik dönemine gelenlerin gösterdiği davranışlara yönelik olarak bazı araştırmalar yapılmıştır. Güvenli bağlanma ile yetişen ergenlerin; yüksek oranda sosyal-duygusal yeterliğe yanı sıra düşük saldırgan davranışları olduğu (Shaver ve Mikulincer, 2002), dışa dönük bireyler olduğu (Shaver ve Brennan, 1992, uyum becerisi olan, az düzeyde risk alma davranışı olan bireyler olduğu (Cooper, Shaver ve Collins, 1998) araştırma neticesinde ortaya çıkmıştır.

Bağlanma stillerinden güvensiz bağlanma tarzı ile yetişen ergenlerin de kaygılı oldukları, nörotik olma durumuna yatkınlık (Shaver ve Brennan, 1992), uyum dengesinin düşük olması, yüksek oranda risk alarak, suça yatkınlık, anti-sosyallik, özsaygının seviyesinin düşük olması, ilişki kurma konusunda güçlük yaşama, yalnızlık, utanç duygularının çok yoğun yaşandığı görülmüştür (Cooper, Shaver ve Collins, 1998; Yıldız, 2012).

Yapılan bu araştırmaların bağımlılığın sebepleri konusunda çok önemli verilere ışık tutacağı düşünülmektedir. Saplantılı bağlanma biçiminin güvensiz bağlanma şekli ile gelişerek, bu ergenlerde borderline kişilik bozukluğu, anksiyete bozuklukları ve depresyon ile ilişkili olduğu ve dışlanmış ergenlerde bunların yanı sıra yaşanabilecek

antisosyal kişilik bozukluğu, madde bağımlılığı, davranış bozukluğu sorunlarının da ortaya çıkma ihtimalinin yüksek olduğu belirlenmiştir (Çikili ve diğerleri, 2013).

Güvenli ve güvensiz bağlanma ile orataya çıkabilecek durumları düşünerek, bunların tümünü destekler biçimde, Kim ve Kim'in (2002) araştırmasında; internet bağımlılığı eğilimi ile düşük benlik saygısı (Song, 1999), yalnızlığı tercih etme durumu ile sosyal kaygı (Kang, 1999; Kim ve Kim, 2002) arasındaki ilişkiye ilaveten “ötekileştirme” kavramını da internet bağımlılığından kaynaklanan tutum ve davranışları anlamlandırmak üzere önemsenmesi gerektiğini önermiştir.

Kim ve Kim (2002)'nin araştırmasında, sosyal olarak ötekileştirilmiş bireylerin, bu durumu ve çeşitli şekillerde ortaya çıkabilecek problemleri davranışlarından ortaya çıkan anksiyeteyi bir çözüm yolu olarak gördüğü internet bağımlılığı gibi seçeneklerle çözmek durumunda bırakıldığını belirtmiştir.

İlk ilişki olarak oluşan güvensiz bağlanma durumunu bireyin ilerleyen yıllarda yaşaması durumunda bu kez saplantılı bağlanma kavramıyla karşılaştığı (Çikili ve diğerleri, 2013) ve güvensiz bağlanmanın birden çok sebebi olabilecek bağımlı kişilik tipinin de sebepleri arasında olduğu çalışmalarca gözlenmiştir. Bağımlılığın bunların dışında var olan nedenleri arasında; oto kontrol dengesi kaybı, bağımsız olamamadan kaynaklanan duygusallığı bastırmak için dikkatini yoğunlaştırabileceği başka şeylere bağımlılık geliştirme, sosyal izolasyon, özgüven eksikliği yaşama (Kim ve Kim, 2002) gibi bunlara eklenebilecek nedenler de gözlenmektedir.

2.5. Bağımlılık

Kişinin bir maddeyi veya bir davranışı psikolojisine ya da fizyolojisine zararı olmasına rağmen, kullanmayı bırakamaması ve bu noktada otokontrolünü yapamaması (Egger ve Rauterberg, 1996; Günüş ve Kayrı, 2010), amacının dışında ve çok fazla kullanımı (Young, 1998), zarar verici sonuçlar doğurmasına karşın, süregelen ve tekrarlayıcı olarak, bir nesneye, kişiye ya da varlığa duyulan önlenemez istek veya bir başka iradenin tahakkümü altına girme durumu şeklinde ifade edilebilmektedir.

Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı olan DSM'nin içerisinde (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) “bağımlılık” tanımının ilk var oluşu, DSM-III içerisinde, bağımlılığın ilk yer buluşu “madde kötüye kullanımı” ile

“madde bağımlılığı”nın ayrımı oluşturularak yer almıştır. DSM-III içinde bulunan madde kötüye kullanımının, madde bağımlılığına kıyasla hafif bir bozukluk olması, bağımlılığın başlaması açısından hassas bir nokta olacağından bağımlılık tanısı için bireyin yaşadığı fizyolojik bağımlılık belirtilerinin de bunların yanında saptanması gerektiği belirtilmiştir (APA, 1980; Güleç, Köşger ve Eşsizoglu, 2015).

Bu ayrım kullanılarak psikiyatrik tanılarda “madde kötüye kullanımı ve bağımlılığı” tanısı olarak kullanımı, 2013 yılında yenilenen DSM V’te “madde kullanımı ve bağımlılık bozuklukları” tanısı şeklinde değiştirilmiştir. DSM V’ten önce bağımlılık tanısı sadece madde kaynaklı bozuklukları içerirken DSM V ile bu değişim davranış kökenli bozuklukları da içerir duruma gelmiştir. DSM V’te yine de hala madde ile ilişkisi olmayan bozukluk sınıfında yalnızca ‘kumar bozukluğu’ var olsa da, en son yayımlanan DSM’de ileride yer alacak olan bozukluklardan birisi “İnternet Oyun Bozukluğu” eklenecek klinik çalışmalarla bu bağımlılık türünün ayrı bir bağımlılık kategorisi şeklinde değerlendirilebileceğini göstermektedir (APA, 2013; Noyan, Enez Darçın, Nurmedov, Yilmaz ve Dilbaz, 2015).

Klinik uygulamalarda öncelikle bağımlılık tanısı bakımından iki ayrı kavram olan davranışsal bağımlılık ile fiziksel bağımlılık kullanılır (Öztürk, Odabaşoğlu, Eraslan, Genç ve Kalyoncu, 2007). Fakat DSM IV içerisinde internet bağımlılığına ilişkin farklı tanımlama olmaması ve kimyasal olmayan ancak alışkanlık oluşturmuş gibi görünen davranışsal bağımlılıklar, bu nedenle dürtü kontrol bozuklukları şeklinde değerlendirilmektedir. Kimyasal bağımlılıkların dışında gelişen diğer bağımlılık türlerinin bağımlılık oluşturup oluşturmadığını belirlerken yapılması gereken, ilaç bağımlılığı için önceden belirlenen klinik ölçütlerle karşılaştırma yapmaktır. Bu durum da, davranışsal bağımlılık türünün klinik anlamda daha doğru tanımlanmasını kolaylaştırmaktadır (Griffiths, 1999).

Bağımlılık kategorisine yavaş yavaş dahil olmaya başlayan teknolojik bağımlılıklar ise kimyasal olmayan, temelinde davranış olan bağımlılıklar şeklinde tanımlanabilir ve diğerlerinden farklı olarak bu bağımlılık durumu insan ve makine etkileşimi yolu ile olur. Bu bağımlılıkta birey aktifte olabilir (bilgisayar oyunlarını aktif şekilde kullanması gibi)veya pasif olma durumu (televizyon izleme gibi) da olabilir (Widyanto ve Griffiths, 2006).

Davranış temelli bağımlılıklar; yeme bağımlılığı, kumar bağımlılığı, seks bağımlılığı vb. bağımlılıkların yanı sıra insan ile makine arasındaki etkileşimin sağlandığı teknolojik bağımlılıkları da içermektedir (Griffiths, 1999). Ayrıca teknoloji bağımlılıkları içerisinde medya bağımlılığı, TV bağımlılığı, cep telefonu bağımlılığı, yine teknolojinin bize getirdiği bilgisayar ile internet bağımlılığı şeklindeki bağımlılıklar da yer alabilir. Teknolojinin hızına yetişilemediği bu devirde, internetin insan yaşamındaki öneminin günden güne artması sebebiyle, oluşturduğu durumlar bilgi ve iletişim teknolojilerinin gelişimine göre daha çok önem arz etmektedir (Günüç ve Kayri, 2010).

Bağımlılık literatürü incelendiğinde en bilinen türünün “madde bağımlılığı” olduğu, bağımlılığın sadece fiziksel olarak bağlanma şekli ile açıklanmayıp (sigara, alkol, uyuşturucu bağımlılığı gibi) bunların yanı sıra problemli davranışlara yönelik bağımlılıkla da tanımlanması, (Kim ve Kim, 2002), DSM’den önceki zamana denk gelir. Bu bağımlılık türü davranış temelli bağımlılık olup televizyon bağımlılığı, yeme bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, oyun bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, internet bağımlılığı şeklindeki türleri de kapsamaktadır (Greenfield, 1999; Güllü, Arslan, Dündar ve Murathan, 2012; Günüç ve Kayri, 2010; Kim ve Kim, 2002).

Madde bağımlılığı ile davranışsal bağımlılığın her ikisinin de ortak özelliği olarak, kullanımda veya davranışta süreci kontrolde zorlanma, olumsuzluklara neden olmasına rağmen süreci bitirememeye gösterilebilir (Günüç ve Kayri, 2010). Yapılan araştırmalar incelendiğinde, bu iki bağımlılık şeklinin birbirini etkilediği hatta birbirinin tetikleyicisi olduğu ve birbirine benzeyen nörobiyolojik belirtilerin de paylaşıldığını ortaya koymaktadır (Alaçam, Çulha Ateşci, Şengül ve Tümkeya, 2015; Holden, 2001; Ko, Yen, Chen, Chen, Wu ve Yen, 2006).

İnternet kullanımı ile ilgili ilginç verilerden birisi de, internet kullanımında aşırılığa kaçan bireylerin, yapılan araştırma neticesinde alkol ve sigara kullanımında da aşırıya kaçarak bağımlılık eğilimi gösterdiği ve hatta bazı madde bağımlılarının problemli internet kullananlar ile benzeyen bağımlılık belirtileri de gösterdiği görülmektedir (Alaçam ve diğerleri, 2015).

Bağımlılıkla ilgili yapılan araştırmalar sonucunda bağımlılıkla davranış ilişkisinde “üstbiliş” kavramının azımsanmayacak bir öneme sahip olduğu görülmektedir.

Bağımlılığın başlangıç evresi ile bağımlılığın ilerleyen evresi arasındaki ilişkide üstbiliş kavramının önemli yeri olduğu bilinmektedir. Üstbilişin bağımlılık ile ilişkisine bakıldığında etkileri, pozitif ve negatif üstbiliş şeklinde iki bölüm olarak incelenmektedir (Spada, Caselli ve Wells, 2013; Spada ve Wells, 2009):

Pozitif Üstbiliş; bağımlılık yapan davranışın bilişsel ve duygusal bilinç aracılığıyla birbiri ile meşgul olunmasının faydaları açısından olumluya benzer görünümlü üstbilişlerdir. Örneğin; “uyuşturucu zihnindeki sorunları çözmeme destek olacak” ya da “sigara içersem daha yüksek konsantrasyon seviyesi elde edeceğim” gibi düşünceleri içerir.

Negatif Üstbiliş; bağımlılığa sebep olan davranışın meşguliyeteye ilişkin çekinceleri ve kontrol sağlayamamaya ilişkin negatif inançları kapsayan üstbilişlerdir. Örneğin; “çok fazla internet kullanımı zihnimi olumsuz etkileyecek, zarar verecek” gibi düşünceleri kapsar.

Pozitif üstbilişlerin etkisinin öneminin yadsınamayacağı ile birlikte bağımlılık yapan madde ve bağımlılık yapan davranışa ilişkin olarak geliştirilen tetikleyici yargıların bulunması, var olan sorunu çözümlmek için mantığa bürüne yönteminin kullanılması bağımlılık davranışını normalleştirerek bağımlılığın gerçek sebebini örtbas ederek, bağımlılığın sıklığını daha da arttırmaya sebep olabilmektedir. Bunun yanı sıra negatif üstbilişlerin ise, bağımlılığı zorlayan duygusal durumları harekete geçirdiği gözlenmiştir. Bunlara göre üst bilişlerin bağımlılık yapan davranışların kalıcı hale gelip gelmemesinde kritik önem taşımakta olduğu düşünülmektedir (Spada ve Caselli, 2015).

2.5.1. İnternet Bağımlılığı

İnternetin günden güne genişleyen bir kullanım ağının olması, bu ağın içeriğinin ne olduğu, kullanım sıklığı ve yaygınlığı konularını araştırmaya sevk etmektedir. Dünyada ilk olarak ağ kurulumunun 1969’da kullanılmaya başlandığı fakat şimdiki kullanımına yani (world wide web) halini almasının ancak 1991 yılında olabildiği konuyla ilgili yapılan araştırmalarca sunulmaktadır (Arısoy, 2009).

İnternetle Türkiye’nin ilk tanışması 1990’da sağlanmıştır. Ancak aktif şekilde kullanımı 1993’te ODTÜ (Orta Doğu Teknik Üniversitesi)’de gerçekleştirilmiş olup sonrasında tüm diğer akademik mekanlarda kullanımı artarak ülke genelinde

yaygınlaşmıştır (<http://www.socialmediatr.com>, 2017). İlk kez akademik ortamlarda yer alarak kullanılan internet zaman ilerledikçe yaklaşık olarak, 2000’li yıllarda ticari kullanım amacıyla da kullanılmaya başlanmıştır (Arısoy, 2009).

Uluslararası İletişim Birliği (ICT)’in yapmış olduğu istatistik araştırma verileri dünya üzerindeki internet kullanım oranının 2000 yılında 400 milyon kişi olduğu açıklanmıştır. ICT, 2016 yılına gelindiğinde ise, dünya üzerindeki internete bağlanan kullanıcı sayısının 3.419 milyar kişi olduğu açıklanmıştır (<http://wearesocial.com>, 2016).

Türkiye istatistikleri raporu; Türkiye’de 79.14 milyonluk Türkiye nüfusunun, 46.3 milyonluk bölümünün internete bağlandığını göstermekte iken, diğer taraftan internet kullanıcılarının 42 milyonu aktif şekilde sosyal medyada bulunurken, 36 milyonun ise, sosyal medyaya ulaşması mobil cihazlardan sağlanmaktadır. Bu istatistiki verilere göre hızla artan nüfusun aynı zamanda teknolojiyi kullanma konusunda da yerinde saymadığını ve teknoloji kullanımının günden güne arttığını göstermektedir.

Türkiye’de en fazla tercih edilen sosyal medya platformlarına dönüldüğünde ilk sırada %32 ile Facebook’un bulunduğu görülmektedir. Facebook’un takibinde ise; %24 ile WhatsApp yer ederken, Facebook Messenger kullanımı %20 ile Twittera girişler %17 ile %16 Instagram, Google+, Skype, Viber ve Vine ile sürmektedir (<http://www.dijital ajanslar.com>, 2016).

Yapılan araştırmada göze çarpanlardan birisi de Türkiye’deki internet kullananların yaklaşık %77’si düzenli olarak her gün çevrimiçi (online) durumdadır, haftada en az bir kez %16’sının internete bağlandığı sonucuna ulaşılmaktadır. Webin yoğun kullanımının %51’i diz üstü bilgisayar kullanımına ve masaüstü bilgisayarlara ait iken, mobil cihazların kullanımı %46’sını oluşturmakta ve tabletlerin kullanımı ise %4’ü üzerinden gerçekleşmektedir (<http://www.dijitalajanslar.com>, 2016).

TÜİK’in yaptığı istatistiki araştırma verilerine göre internet kullanımı Ülkemizde, 2000 yılında yaklaşık olarak 1.600.000 kişi kadar iken, 2016 yılında Türkiye’de internet kullanıcı sayısı 46.300.000 kişiye ulaşmıştır (<http://wearesocial.com>, 2016). Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmaları sonucunda kaydedilen bu artış 16 yıl içerisinde ülkemizin teknolojiyi hızla hayatına aldığını ve internet kullanımının ne ölçüde arttığını göstermektedir.

Hane halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasına göre, Bilgisayar ve internet kullanım oranları, 2015 yılında sırasıyla %54,8 ve %55,9'iken, yapılan araştırmalara göre, bilgisayar ve internet kullanım oranları 2016 yılının Nisanında 16-74 yaş aralığında bulunan bireylerde sırasıyla %54,9 ve %61,2 oldu. Sırası ile erkeklerde bu oranlar %64,1 ve %70,5 iken, kadınlardaki oranlar %45,9 ve %51,9'dur. (TÜİK, 2015, 2016).

TÜİK'in verilerine göre, neredeyse on hanenin sekizinde internet erişimi mevcuttur. Türkiye genelinde İnterneti bulunan hanelerin oranı 2016 yılı Nisan'ında %76,3 oldu. Evde interneti bulunmayan ailelerin %59'u bağlanmama sebebinin gerekçesinde internete gerek görmediklerini, %29,4'ünün interneti farklı yerlerde iş yerinde, okullarda ya da internet kafe vb. yerlerde kullandıklarını dile getirmiştir (TÜİK, 2015, 2016).

TÜİK araştırmasında 2015'te hanelerin İnternete bağlantısı olan TV oranı %20,9 iken, 2016 yılında %24,6 olduğu belirtilmiştir. Ayrıca hanelerin %96,9'unda cep telefonu bulunmaktadır. 2016 yılı Nisan'ında %96,9 cep ve akıllı telefon varken, sabit telefon oranı ise %25,6 idi. %22,9'luk bölümünün evlerinde masaüstü bilgisayar varken, hanelerde bulunan tablet bilgisayar oranı yaklaşık %29,6 oldu. Bu verilere dayanarak, internet kullanımının çeşitli amaçlarla hanelerde arttığı görülmektedir (TÜİK, 2015, 2016).

TÜİK araştırmasında, İnternet kullanımına bakıldığında sosyal medyanın önlerde yer aldığı görülmektedir. Sosyal medyanın kullanımının yaygınlaşması kullarındaki yaş aralığının artmasına ve internet erişiminin artmasına neden olabilmektedir. 2016'nın ilk üç ayı içinde internet kullanıcılarının %82,4'ünün sosyal medyada profillerini dahil ettikleri, mesaj ya da fotoğraf vb. oluşturdukları, %74,5'inin video izlediğini, %69,5'inin online haber takibi, gazete veya dergi takibi, %65,9'unun sağlık konusunda bilgi aradığı, %65,5'inin mal ile hizmetler konusunda bilgi aradığı, %63,7'inin de internet aracılığı ile müzik dinlediği ortaya çıkmıştır (TÜİK, 2015, 2016).

2015 yılının Nisanında interneti kullananlar ile 2016'da Mart ayına kadar olan süreçte on iki ayda kişisel olarak kamu kuruluşları ile iletişim kurmak veya kamu hizmetinden faydalanmak amacı ile internet kullanım oranı %61,8'e ulaştı. Bir önceki araştırma verilerinde (2014 Nisan-2015 Mart) ayları içinde bu oran yaklaşık %53,2'ydi.

Kamu kuruluşlarının web sayfasından bilgi alma %54,8’le önde yer aldı. Bireylerin internet aracılığı ile alışveriş oranı 2015’a göre 1 puan artış göstererek %34,1 olurken, kişilerin alışverişini %60’ı giyim ile spor malzemesi oluştururken, %29,7 yolculuk bileti ile araç kiralama vs, ev araçları ve ev eşyasını %25,8’i, %21’i cep telefonu, radyo, kamera, TV, DVD vb, %19,8’i gıda ürünleri ve günlük ihtiyaçları satın aldı (TÜİK, 2016).

Düzenli İnternet kullanımı 2016 ilk üç ayında %94.9’e ulaştığı bildirilirken, Birleşmiş Milletler (BM) kuruluşlarından birisi olan Uluslararası Telekomünikasyon Birliği (ITU), bu kullanımın daha da artacağını ve çok yakında dünya nüfusunun yarısının online bulunacağını duyurmuş olup, ITU’nun sayfasında bulunan “Bilgi Toplumunun Ölçümü” raporunda, şimdilerde dünya üzerinde yaşayan nüfusun %47’sinde internet kullanımının yaygın olduğu, araştırmaya dahil olan 175 ülkenin ortalama %95’inde mobil internet ya da Wi-Fi içerisinde olduğu belirtilmiştir (<http://www.itu.int>, 2016).

İnternetin yaygın kullanımı insanların maddi durumu ile sosyo-ekonomik olarak da doğru orantılı olarak belirlenirken gelişmiş ülkelerin kullanımları %80, internet kullanımının gelişmekte olan ülkelere ise yaklaşık %40, maddi olarak yetersiz olan ülkelere ise %15 olarak ölçülmüştür. Rapora göre maddi olanakları olmayan toplumlarda 3,9 milyarın büyük bölümünün kadın, yaşlı, eğitimsiz olduğu belirtilmektedir. Raporun verilerinde, dünyadaki internet kullanıcılarının yaklaşık 3,5 milyarının %50’si Asya, %17’si Avrupa, %20’si Amerika, %10’u Afrika ve bunun yanında %3’ü Pasifik’ten internete bağlanmaktadır (Internet World Stats, 2016, akt: <http://www.sabah.com.tr>, 2016).

Çin İnternet Merkezi'nden (CNNIC) elde edilen verilere göre ise, Çin’in 1 milyar 370 milyonluk nüfusunun olması onu dünyanın en kalabalık ülkesi yapmaktadır. Çin’in teknoloji verilerine göre, ülkenin %53,2’si kadarı yaklaşık 731 milyon kişinin internet kullanıcısı olduğu bilinmektedir. İnternet kullanıcısı sayısı şaşırtıcı şekilde artmaktadır ve bu sayı yaklaşık Avrupa’nın bütününde bulunan toplam nüfus kadardır. CNNIC’nin verilerinde 2016 yılına göre internet kullanıcılarında yaklaşık %6,2 kadar artış olmuştur. Bu da ülke nüfusunda 43 milyon kişiye eşdeğerdir ve neredeyse İspanya nüfusuna eşit olmaktadır (<https://www.cnnic.net>, 2017).

ITU, TÜİK, CNNIC gibi kuruluşların yaptığı araştırmalar neticesinde, internet kullanımının her geçen gün yaş fark etmeksizin artarak kullanılmaya devam ettiği görülmektedir, bu durum kullanım problemlerini yanında getirmektedir. İnternet veya internet üzerinden yapılan aktivitelerin aşırı veya yanlış kullanılmasının internet tabanlı bağımlılıklara sebep olabileceği gözlenmiştir. İnternet bağımlılığı kavramının alan yazında yer alması araştırmacılar tarafından “kompulsif internet kullanımı”, “patolojik internet kullanımı”, “internet istismarı” ve “problemlili internet kullanımı” şeklindeki tanımlamalarla internetin bağımlılığa neden olabilecek tarzda aşırı veya yanlış kullanımını adlandırmış oldukları görülmektedir.

İnternet bağımlılığı denilince birden fazla isim görmek mümkün, pek çok isimlendirme yapılma sebebi ise; internet kullanımına ilişkin yaşanan problemlerin kullanım şekli mi (bağımlılığa yol açan oyunlar oynama durumu, pornografik siteleri takip etme gibi) veya interneti kullanma süresinden mi kaynaklandığı (amaç dışı aktiviteler sebebiyle çok uzun süre internette bulunma) şeklindeki durumlardan kaynaklanan internet bağlanma sorunlarına dair ortaya çıkan bakış farklılıklarından olabileceği belirtilmektedir (Dinç, 2010).

İnternet bağımlılığı ve aşırı internet kullanımına ilişkin bilişsel veya davranış içerikli sorunlar oluşuyorsa bu önemsenmesi gereken bir problemdir (Dinç, 2010; Günüş, 2009). Alanyazında “İnternet bağımlılığı” şeklinde var olan bir hastalık henüz bulunmamış olsa da DSM’de tam manasıyla tanısı yer almasa da, konuya ilişkin tartışmaların sürmesine rağmen, İnternet Oyun Bozukluğunun (IGA) Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı (DSM) 5 de araştırmasının gerekli ve kaydedeğer olduğu belirtilmiştir (Lam, 2014).

İnternet bağımlılığı ile ilgili pek çok tanım yapılmış olsa da, araştırmacıların yaptığı internet bağımlılığı tanımları arasında, internetle meşguliyet süresinin ve sıklığının yoğun olması, online olma süresinin çok olması, (Chou, 2001; Treuer, Fabian ve Furedi, 2001), internet kullanmadığı zaman dışında yaşamın sıkıcılığını hissetme, gerçek yaşam ve insanlarla yeterli ilişkiden yoksunluk, internetle ilgilenirken dışardan bir etki geldiğinde ve rahatsız edildiğinde öfkelenme, internet kullanımının kompulsif olması, internet başında geçen süreyi düzenleme sorunu (Kraut ve diğerleri, 1998)

bunlarla birlikte internetin depresyon ve yalnızlık ilişkisinin olduğunu belirtmişlerdir (Nalwa ve Anand, 2003; Whang, Lee ve Chang, 2003; Yellowlees ve Marks, 2007).

DSM literatürüne 2013 yılında giren internet bağımlılığı kavramına “online oyun bozukluğu” adı altında yer verilerek fakat henüz bugün için resmiyet kazanmamış olarak yer alan bir bozukluk türü olarak girmiştir (APA, 2013). ICD (Uluslararası Hastalık Sınıflandırması) tanı kitabında ve DSM tanı kitabında hala tam olarak yer edinememiş olan bu bağımlılık çeşidinin tanı kriterleri, davranışsal tarzda bir bağımlılık türü olarak bilinen “patolojik kumar oynama” bağımlılığı kriterleri için (APA, 2013), internet veya internetten kaynaklanan bağımlılık çeşitleri adına da uyarlaması yapılmaya çalışılmıştır.

Bağımlılıkla ilgili çalışmalarda tanımlamayla ilgili teorisyenler “internet bağımlılığı” ile ilgili çalışmaları yürüterek tanı kriterleri belirlemeyi önermişlerdir. Alan yazına eklenen önemli bir araştırma da Young tarafından sağlanmıştır. Young, İnternet bağımlılığını belirleyebilmek üzere önerdiği tanı kriterlerini şu şekilde sıralamıştır:

Tablo 2.1.

Young'un İnternet Bağımlılığı İçin Önerdiği Tanı Ölçütleri

1.	İnternet ile ilgili aşırı zihinsel uğraş (sürekli olarak interneti düşünme, internette yapılan aktivitelerin hayalini kurma, internette yapılması planlanan bir sonraki etkinliği düşünme, vb)
2.	İstenilen keyfi almak için giderek daha fazla oranda internet kullanma ihtiyacı duyma
3.	İnterneti kullanımını kontrol etme, azaltma ya da tamamen bırakmaya yönelik başarısız girişimlerin olması
4.	İnternet kullanımının azaltılması ya da tamamen kesilmesi durumunda huzursuzluk, çökkünlük ya da kızgınlık hissedilmesi
5.	Başlangıçta planlanandan daha uzun süre internette kalma
6.	Aşırı internet kullanımı nedeniyle aile, okul, iş ve arkadaş çevresiyle sorunlar yaşama, eğitim veya kariyer ile ilgili bir fırsatı tehlikeye atma ya da kaybetme
7.	Başkalarına (aile, arkadaşlar, terapist, vb) internette kalma süresi ile ilgili yalan söyleme
8.	İnterneti problemlerden kaçmak veya olumsuz duygulardan (örn: çaresizlik, suçluluk, çökkünlük, kaygı) uzaklaşmak için kullanma

Young, İnternet bağımlılığını belirleyebilmek üzere bu tanı kriterlerini sunmuştur (Greenfield, 1999; akt: Arısoy, 2009).

Young'ın araştırma ve çalışmalarına ilaveten; Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen de ergenlerde yaygın olarak gözlenen internet bağımlılığı için tanı kriterleri önermiştir (Ko,

Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005) Bunları şu şekilde sıralayabiliriz; Bunları şu şekilde sıralayabiliriz;

“Meşguliyet,

Kontrol edilemeyen dürtü,

Niyet edilenden daha fazla kullanma,

Tolerans,

İçine kapanıklık,

Kontrol bozukluğu,

İnternette harcanan aşırı zaman ve efor,

Karar verme kabiliyetinde bozukluk,” şeklinde belirlenmiştir (Ko ve diğerleri, 2005).

Bu kriterlerin altı tanesi veya daha fazla semptomu internet bağımlılığının bulunduğunu gösterir (Huang, Yen, Ko, Liu, Yen, ve, 2009).

Türkiye İstatistik Kurumu Türkiye Hane halkı Bilişim Teknolojileri Kullanımı Araştırmasında, bilgisayar ve internetin kullanım oranı olarak belirlenen grubun en yüksek olarak belirlediği yaş aralığının 16-24 yaş aralığı olduğunu açıklamıştır. Bilgisayar ile internet kullanımı istatistiğinde eğitim durumlarına bakıldığında da ön lisans, lisans ve lisans mezunlarının en fazla internet ve bilgisayar kullanan kitle olduğu tespit edilmiştir (TÜİK, 2007, 2008; akt: Ceyhan, 2010).

İstatistiki verilerle elde edilen sonuçlar da, internet kullanımının gençler arasında yaygınlaştığını göstermektedir. Bu yüzden genç kitleye yönelmenin gerekliliği artmaktadır. Pek çok istatistiki çalışma ve kaynaktan alınan veriler, kompulsif şekilde internette bulunarak olumsuz sağlık durumu, sosyal hayat, davranışsal rahatsızlık ile ilgili olarak ergenlerin durumunun risk içerdiğini göstermektedir. Ergenleri riske iten bu durumlara ise; eğitim öğretim hayatlarında okulda düşük başarı gösterme, düzensizlikle devam eden günlük yaşam, sosyalleşmede problem yaşamayla ilgili olarak kişilerle ilişkilerde zayıf olmak gibi şartlar yol açabilir (Ding ve diğerleri, 2014).

İnternet kullanımının artış göstermesi ile internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının da yaygınlaştığı yapılan çalışmalar ve günlük yaşam içinde kendini

göstermektedir. İnternet ve bilgisayar oyunları, bilgisayarın başından kalkmak istemeyen, oyun oynaması engellendiğinde agresifleşen, oyuna ara vermemek için yemek saatini kaçıran ve ailesi ile tartışma yaşayan pek çok çocuk ve ergen tablosu ile karşılaşmayı mümkün kılmaktadır. Kağıtçıbaşı'ya (2006) göre oyun sürecinde oyuncunun başarısızlık yaşamasından kaynaklanan engellenme durumu, saldırganlığın oluşmasına sebep olmaktadır ve yine sürekli saldırganlık içeren sahneleri görmek, saldırgan davranışa neden olabilmektedir.

İnternet ve bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmalar değerlendirildiğinde, en fazla etkilenenlerin çocuklar ile ergenler olduğu ve okul yaşamları, sosyal hayatları, fiziksel ve ruhsal sağlıklarının olumsuz etkilendiği görülmektedir. Dünya çapında internet kullanımının yaygınlaşması ve sorun oluşturmaya sebebi ile problemli internet kullanımının tedavisine yönelik klinik çalışmalar öncelikle Asya Ülkeleri ile Amerika ağırlıkta olmak kaydıyla tıp dergilerinde yayımlanarak yerini almıştır (APA, 2013).

2.5.2. Bilgisayar, Video ve Online Oyun Bağımlılığı

İnternet tabanlı bağımlılıkların, alkol ve maddelerin zararlı kullanımıyla ilişkilendirilmesi, yapılan çalışmaların bu iki grup hastalığın yenilik arayışı ve davranış aktivasyonu gibi benzer kişilik karakterleri ile bağlandığını göstermiş olması (Ko ve diğerleri, 2011), davranış ve madde bağımlılıkları arasındaki benzer kriterlerin varlığını akıllara getirmektedir.

Davranışsal bağımlılık ile maddeye olan bağımlılığın arasında var olan benzerlik kriterlerinden dolayı DSM V'in yeni versiyonu yayınlanmadan önce Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayısal El Kitabının (DSM)'nin 1990'lı yılların son zamanlarına doğru DSM III. ve DSM IV. Versiyonları patolojik kumar oynama kriterlerinin oyun bağımlılığına uygun düşecek şekilde uyarlanarak ölçüt meydana getirdiği bununla birlikte uygulaması yapıldığında dokuz tanı ölçütü içinde beş tanesine “evet” diyenler bağımlı kabul edilmekteydi (Ayas, Çakır ve Horzum, 2011).

2013 yılında DSM V versiyonunun yayımlanması “internet oyun bozukluğu” kavramının artık resmi şekilde tanımlanarak tanısı ve kriterleri belirlenen davranışsal bir bozukluk şeklinde adlandırılmamış olmasına rağmen bir sonraki versiyon için çalışmaların yapılacağı ve artık giderek artan bir ihtiyaç olabileceği düşüncesi ile resmi

olması planlanan davranışsal bir bozukluktur. DSM V'in hazırlanması için incelemeler yapan DSM V çalışma grubu "internet oyun bozukluğu" kavramı için 240'ı aşkın makaleyi taramışlar, internet bağımlılığı ile diğer bağımlılıkların davranışsal anlamda benzer olduğunu bulmuşlardır. Fakat internet oyun bozukluğu kavramının resmi olarak tanınan bir bozukluk türü olarak geçmemesine engel teşkil eden sebep olarak, yaygınlık durumu verilerini elde ederken kullanılabilecek standart bir tanım noksanlığı olduğu söylenmektedir (APA, 2013).

Bu alanda tam olarak meta analizler yapılmaması sebebiyle ve yeteri kadar klinik denemenin var olmaması için araştırmalar şuan için hala başlangıç noktasındadır. Del'Osso, Altamura, Allen, Marazziti, Hollander (2006)'da klinik anlamda bazı denemeleri temel alarak bunlarla beraber dürtü kontrol edememe ve tedavi alternatiflerinin yanı sıra kompulsif/dürtüsel durum internet kullanımı bozukluğu adına tedavi alternatifleri olabilecek durumları aralarında tartıştıkları ileri sürülmektedir. Bu alanda çalışma yapan pek çok klinik tedavi uygulayan uzman tarafından şimdilik internet kullanım bozukluğu durumu, dürtü kontrol bozukluğu durumunun alt türü şeklinde görünmektedir ve problemlili bilgisayar kullanımının yaygınlaşma durumunun da tüm dünya insanlarını etkisi altında bıraktığı da bilinmektedir (Freeman, 2008).

Son zamanlarda önemli çaba harcanan konulardan birisi de video oyun bağımlılığı durumunun kriterlerini oluşturmak üzere yapılan çalışmalardır. Video oyun bağımlılığı konusunda yapılan çalışmaların içerisinde en yaygın olarak kabul görüleni Brown'un (1997) bilgisayar bağlantılı tür bağımlılığı ile ilgili davranışsal modelidir (Griffiths ve Hunt, 1998). Bu davranışsal modelin DSM içinde olan uyumu patolojik kumar oynama bozukluğunun madde halindeki kriterlerinden alınarak oluşturulmuştur (Griffiths ve Hunt, 1998).

Brown'un bu davranışsal modeli video oyunlarına uyacak şekle getirildiğinde şu şekilde altı tane kriter göze çarpmaktadır: Dikkat çekme, nüks, coşku, uzaklaşma, tolerans ve çatışmadır. Video/bilgisayar oyunu ile oynamak kişinin düşünce yapısını veya fiziksel hareketlerini etkisi altına alarak kullanıcı açısından öncelikli olduğunda 'dikkat çekme' meydana gelir; bilgisayar/video oyunu oynama durumu kullanıcının ruh halinde değişiklik oluşturursa bu bazen kaygı içerikli yükseklik hissine benzeyen psikolojik şekilde hareketlenmeyi de içerirse, "coşku" meydana gelir bu duruma eşdeğer

şekilde yükseklik hissini oluşturmak için kullanıcı oyundaki zamanı daha da artırmak ve sürdürmek durumdaysa “tolerans” meydana gelir (Charlton, 2002; Griffiths, 1996).

Bilgisayar oyunu hoş olmayan öfke ile rahatsızlık içeren duygusal, fiziksel hallere neden olan olumsuz ruhsal değişikliği baş gösterdiğinde “uzaklaşma” meydana gelir; bilgisayar/video oyunu oynarken oyuna girememe durumunda bunun yanı sıra oyunda geçirdiği süreyi azaltmak ile bunun sonucunda “asabiyet” , kullanıcısının oyun oynamayı bırakıp ya da azaltmaya çalışma çabalarının arkasından kullanıcının oyunun daha da önceki kısımlara dönüşünde “nüksetme” meydana gelir; bilgisayar/video oyunu kullanıcısının video oyunu oynamanın sonucu olarak fiziksel anlamda gerek sosyal ve daha pek çok anlamda negatif sonuçlara sebebiyet verdiğini görünce ‘çatışma’ ortaya çıkar ve bunun anlamı başkalarına veya kendisine karşı gelişen bir duruş mahiyetinde olabilmektedir (Charlton, 2002; Griffiths, 1996; Seok ve DaCosta, 2012).

Alanyazında yer alan klinik çalışmaların yanı sıra DSM V’in önerdiği “internet oyun bozukluğu” tanı kriterleri şöyledir: İnternetin sürekli ve tekrarlayan şekilde genelde diğer oyuncularla beraber oyun oynamak için kullanılması, klinik olarak belirgin bozulma veya sıkıntıya doğru giden 12 ay boyunca 5 madde ya da daha fazlasının görülmesi:

İnternet oyunları ile meşgul olma (internetin gün içindeki baskın aktivite olması, oynadığı önceki oyun üzerine düşünme ve bir sonraki aşama için kafa yorma gibi.)

İnternet oyunlarından uzak kaldığında uzaklaşım semptomlarının görülmesi (Bu belirtiler genellikle sinirlilik, kaygı, üzümlük olarak yorumlanabilir ancak fiziksel olarak farmakolojik yoksunluk belirtisi yoktur.)

Tolerans- internet oyunu oynamak için gittikçe artan zaman ihtiyacına

İnternet oyununa katılımı kontrol etmek için başarısız girişim

İnternet oyunlarının sonucu olarak, internet oyunları hariç eski hobilerine ve aktivitelerine olan ilginin kaybı

Psikososyal problemlerin farkında olmasına rağmen aşırı internet oyunlar oynamaya devam etme

İnternet oyun miktarı konusunda aile üyelerini, terapisti ya da başkalarını aldatır.

Olumsuz ruh halinden kurtulmak ya da rahatlamak için internet oyunlarını kullanması (çaresizlik, suçluluk, kaygı duyguları gibi...)

Internet oyunlarına katılımı sebebiyle önemli ilişkilerini, mesleğini ya da eğitimini ya da kariyer fırsatlarını kaybetmiştir ya da tehlikeye sokmuştur.

NOT: Bu belirtiler online ortamda oynanan kumar oyunlarını, cinsel içerikli siteleri, profesyonel ve iş anlamında gereklilik için internet kullanımını içermemektedir (APA, 2013).

Yapılan araştırmalarca, bireylerin kişilik yapılarının ve özelliklerinin interneti kullanma durumu ve aşırılaştırma için de bir öngörü özelliği gösterebileceği desteklenmiştir. Bu kişilik yapısı ve özellikleri arasında; utangaçlık, yalnızlık, özfarkındalık, depresyon hallerinin internet kullanım düzeyleri ile ilişkili olabileceği ifade edilmiştir (Chak ve Leung, 2004; Engelber ve Sjoberg, 2004; Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008; Lavin, Yuen, Weinma ve Kozak, 2004; Shapira, Goldsmith, Keck, Khosla ve McElroy, 2000; Whang, Lee ve Chang, 2003).

Kim ve diğerleri (2008), kişilik yapı ve niteliklerine ilaveten narsistik, saldırganlık ve kendi kontrolünü sağlayamama gibi özelliklerle video/bilgisayar oyun bağımlılığı ilişkisini açıklamıştır. Öncelikleri saldırganlık ile bağımlılığın arasında var olan ilişkiyi tanımlamak olmuştur çünkü var olan “şiddet içerikli oyunlar oynamak saldırganlıkla bağlantılıdır” hipotezini destekler nitelikteki kanıtlar geçmişte yapılan pek çok çalışmanın zeminini meydana getirmektedir.

Saldırganlık bağımlılık ilişkisi ile ilgili olarak hala ortaya tam olarak çıkmamış olan bağımlılık-saldırganlık faktörlerinin sebep sonucu tanımlanamamış olmasına rağmen, araştırmacılar tarafından Kore’de çalışma grubu olarak belirlenen lise öğrencileri üzerinde yapılan araştırmada aşırı internet kullanımının belirlendiği öğrencilerde; asabiyet, dürtüsünü kontrol edememe, asabiyet gibi problemler ön plana çıkmaktadır (Oh, 2003).

Kişilik özelliklerinden narsistik kişiliğe sahip olanların güç, aşırı kendine verilen önem, başarı gibi özellikleri olduğu ve bunları önemsedikleri, DSM-IV’de var olduğu gibi hayranlık ile tanınmışlığa olan ihtiyaçları bulunduğu bilinerek hareket edildiğinde, benzer şekilde bu özelliğe sahip narsist kullanıcıların oyunlarda bulunan kıymetli eşyalara sahip olma ile bu oyunlardaki rol karakterini de ileri seviyeye getirerek

yükseltmeye dair isteklerinin de bulunabileceği sonucunun tahmin edilebilir olmaktadır (APA, 1994; Song, LaRose, Eastin ve Lin, 2004).

Narsist kişilik özelliğine sahip oyuncular, gerçek dünyada olduğu kadar aynısını oyun içinde de göstererek varlık ile güce kıymet verip önemsedikleri için, oyun rol ve karakterlerini daha da geliştirmek üzere ellerinden gelen tüm gayreti sarf edecekler ve diğer oyuncularla karşılaştırıldığında oyunda daha çok zaman harcadıkları da düşünülebilir.

Trimmel ve Kopke (2000)'in alkol kullanımı aşırı olan hastalarda yaptıkları araştırma sonucu planlama ile kendi kontrolünü sağlama gibi bilişsel kavramların, normal düzeyde alkol kullananlarda çok daha yüksek düzeyde bulunduğu; çok daha fazla seviyede alkolik tanısı konulanlarda da daha düşük düzeyde bağlantılı bulunduğunu savunmuşlardır. Bu bulgulardan yola çıkarak, etkili şekilde kendi kontrolünü sağlayamamanın online oyun bağımlılığı da arasında bulunmak üzere bütün diğer bağımlılık çeşitlerinin göbeğinde bulunduğu söylenebilir (Kim ve diğerleri, 2008).

Kişilik problemleri ile beraber internet bağımlılığının bir bilişsel içerikli sağlık sorunu olduğu da söylenmektedir (Lam, Peng, Mai ve Jing, 2009). Baumeister (2003) kendi kontrol (oto-kontrol)'ünü kaybetme durumunun de bağımlılığa sebebiyet veren davranış eğiliminin bir göstergesi olabileceğini ifade etmiştir. Park ve diğerleri (2011)'nin yapmış olduğu bilimsel çalışmanın veri analizleri sonuçlarında; ergenler içinde internet bağımlısı olanların olmayanlarla karşılaştırıldıklarında, bağımlılık belirtileri gösterenlerin Wechsler Yetişkin Zekâ Ölçeği (WAIS-R)'ne verilen yanıt sonuçlarında çok düşük detaylı sub-item sonucuna ulaştığı gözlenmiştir.

Yuan, Zhou ile Yao (2012) birlikte yaptığı diğer çalışmada, online bilgisayar oyun bağımlılığı bulunanlar üzerinde uygulaması yapılan Go/No Go Testininin de bu konuyla ilgili geliştirilmiş diğer versiyonunda bilişsel esneklik ile cevap alımında tutukluk olduğu gözlenmiştir. Han, Lyoo ve Renshaw'ın (2012) araştırmasında ise, online oyun bağımlılarının sorularına tekrarlayan yanıtlar verdikleri Wisconsin Kart Ayırma Testi'nde tekrarlayan yanıtlarla birlikte sorular üzerinde de tekrarlayan hataları yaptıkları gözlenmiştir (Hyun ve diğerleri, 2015).

Bağımlılıkla ilişkisi bulunan tüm diğer hastalıklarda da bulunduğu gibi online oyun bağımlılığında yer alan risk gruplarının önem durumu ve sırasını belirleme

yapılabilecek tedaviyi olumlu etkileyebileceğinden Hyun ve diğerleri (2015) risk faktörlerini bu amaca yönelik olarak belirlemiştir. Dört grup başlığı altında toplanan; bireysel, bilişsel, psikopatolojik ve sosyal ilişkilerin yer aldığı faktör grupları her yaştaki hastaların online oyun bağımlılığı durumunda temel risk oluşturabilecek faktörler şeklinde belirlenmiştir. Bu faktörler arasından psikopatolojik faktörler bir tek online oyun bağımlılığı gelişen hastalar için en güçlüsüdür. Bu tür hastaların cinsiyet, dikkat, yaş, depresif duygu durumu, özsaygı ile ilişkisi ve aile çevresi online oyun bağımlılığıyla ilgilidir.

1. Bireysel Faktörler: Sadece online video/bilgisayar oyun bağımlılığı olan hastalar içinde cinsiyet ile yaş bağlantılıdır. Yapılan çalışmalar sonucu bayan ergenlerin genel olarak online bağlantı kullanma amacı iletişim kurmak, mesajlaşma yolu ile bilgi alıp vermek, sohbet web siteleri ile kişiye özel web sitelerini kullanma olarak belirlenirken; erkek ergenler için bu durumun onların online video/bilgisayar oyunlarını oynamak amaçlı kullandıklarını göstermektedir. Yapılan araştırmalara bakılınca, park et al'ın yürütmüş olduğu çalışmaya göre ergen hastalar içinde artan yaş oranının, buna bağlı olarak online oyun oynama için de risk faktörü arasında olduğu bildirilmektedir.

2. Bilişsel Faktörler: Bilgisayar bağımlılığının bilişsel fonksiyonlar ile ilişkisinde hala süregelen tartışmalar bulunmakta olmasına karşın, mevcut bulunan çalışma neticesinde IQ'nun bir önemi olmaksızın asıl sürdürülen hataların bilgisayar/video online oyun bağımlılığı ile ilişkisini ortaya koymuştur.

3. Psikopatolojik Faktörler: Araştırmalar, psikopatolojilerin, Majör Depresif Bozukluk ile Dikkat eksikliği ve hiperaktivitenin, özellikle online oyun bağımlılığı adına çok etkili risk faktörleri olduğunu göstermektedir. Aynı anda yapılan psikopatolojiler ile patolojik internet bağımlılığını ilgilendiren 20 makalenin değerlendirilmesinde raporun sonucuna göre, makale sonuçlarının %100'ü özellikle patolojik içerikli internet kullanımının DEHB (Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu) ile ilişkisini savunur, bu verilerin %75'inin de özellikle Majör Depresif Bozukluk ile de ilişkisi olduğu iddia edilir (Hyun ve diğerleri, 2015).

4. Sosyal İlişki Faktörü: Sosyal iletişim faktörlerinin online oyun bağımlılığı ile ilişkisinde aile ortamının önemi, kendine güven duygusu (özgüven), sosyal tedirginlik maddelerinin yer aldığı görülür. Wang ile Wang'ın (2013) online çalışmasında 19-60

yaş grubunda 1642 kişinin dahil olduğu araştırmada, sosyal ortamda yalnız olan, internet ortamı dışında arkadaşı az olan ya da hiç olmayanların durumu internet kullanımını aşırı şekilde pekiştirdiği bildirilmiştir. 2348 kolej üniversitesi öğrencileri üzerinde yapılan araştırmada, sosyal tedirginlik duygusu yaşayanlar için internetin alternatif oluşturduğu savunulmuştur (Yen ve diğerleri, 2012).

Online oyunların ve iletişimin sosyal iletişimi azaltacağı savunulan başka bir çalışmada, Lee ve Stapinski (2012) online iletişimin, sosyal tedirginliği üst boyutta yaşayanlar için yüz yüze yapılan iletişime kıyasla kişiyi sosyal hayattan daha da uzaklaştıracağı, bir nevi sosyal tedirginliği tetikleyeceği ifade edilmiştir. İnternet bağımlılığı üzerinde aile faktörü bağlantısının ne ölçüde rolünün olduğu araştırılan bir çalışmada (Yen, Yen, Chen, Chen ve Ko, 2007), aile içinde yüksek düzeyde çatışmanın bulunması, uyumun düşük seviyede olmasının yüksek düzeyde internet bağımlılığına neden olabileceği belirtilmektedir. Oyun bağımlılığında karşılaşılan diğer bir konu da, “oyun bağımlılığı” ile “oyun oynamaya karşı duyulan yoğun istek (oyun tiryakiliği)” kavramlarının farkı ve ayrımının yapılmasını gerekliliğidir.

Yapılan bir araştırmada oyun bağımlıları grubunun, oyunla çok daha fazla meşgul olan oyuncu sınıfı olarak adlandırılan diğer gruba göre oyunu haftada iki kat kadar daha çok saatte oynadıkları bilgisine ulaşılmıştır (Charlton ve Danforth, 2007). Bu durum da bir nevi, bağımlılık ile çok oyun oynayan kullanıcı arasındaki fark ile bağımlılık noktasında karşılaşılan tablonun ne kadar önemli olduğu bilgisini vermektedir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda yapılan çalışmalarda, ergen grubun dikkat çektiği görülmektedir. Brunborg (2013) çalışmasında, ergenler içinden oyun bağımlısı olanların; kendisini zayıf hissetme, asabiyet, yorgunluk, hırçınlık, olumsuz duygu durum, bitkin olma ve korkma tarzı riskler karşı karşıya olduklarını ileri sürmüştür. Buna karşın oyun ile çok uğraşan ergenlerin ruhsal sorunlarında artış gösteren herhangi bir risk görülmediği de belirtilmektedir. Bu çalışma, oyun bağımlılığı kavramı ile bu eyleme yani oyun oynamaya karşı duyulan çok güçlü arzunun birbirlerinden niteliksel anlamda farklılık gösterdiği düşüncesini destekliyor görünmektedir (Brunborg, 2013).

Online oyun bağımlılığının giderek yaygın hale gelmesi bu konuya olan araştırma merakını daha da arttırmaktadır. Bu meraka ilişkin olarak var olan bilgilere bakıldığında; İnternet oyunlarının “bağımlılık” adı altında ilk olarak Çin’de adlandırıldığını, dünya üzerinde en fazla internet kullanıcısı bulunduğu bilinmektedir ve kullanıcı sayısının da 2016 yılının sonuna kadar yaklaşık 731 milyon kişi olduğu (China Internet Network Information Center (CNNIC), 2017). Bu kişiler arasında bireylerin oyuna ayırdıkları zaman ciddi ölçüdedir.

Oyun aktivitesi Çin’in genç nüfusunun günlük hayatının vazgeçilmez ve her gün daha da artan bir parçası haline gelmiştir. Bu acil durum Çin’de alarm durumu oluşturarak bu soruna ilişkin tedavi araştırmalarını da gündeme taşımıştır(Jiang, 2013).En fazla oyun kullanıcısının bulunduğu ve günden güne artan oyun salgını durumu Çin’i bir an evvel acil plan eylemlerine iterek, bazı tedbirler aldirmaya mecbur bırakmıştır.

Alarm sinyali tedbirlere yönelik olarak, Çin Hükümeti yeni internet kafe açma iznini kaldırıp, internet içerikli problemleri bulunanlara yönelik tedavi amaçlı Beijing Askeri Bölge Merkez Hastanesinde bölüm açmıştır. Proctor Hastanesi Illinois Bağımlılık Tedavi Enstitüsü; Stanford Üniversitesi Dürtü Kontrol Bozukluğu Kliniği; McClean Hastanesi Bilgisayar Bağımlılığı Servisi; Amsterdam Smith ve Jones Bağımlılık Tedavi Merkezi; Pittsburgh Üniversitesi Online Bağımlılık Merkezi (Freeman, 2008) kurumları da internet tabanlı problemlerin çözüme ulaşması ve tedavisi için mevcut olan özel merkezlerdir. Bu tedbirlerin yanı sıra Kore ‘de de hızla büyüyen ve tedbir almayı gerektiren internet problemini çözümlmek üzere bir hükümet birimi görevlendirmiştir.

Tüm dünyada salgın misali yayılan bilgisayar oyunları ve oyun bağımlılığı bazı ülkeleri gelecekleri konusunda endişelendirmeye başlasa da, diğer taraftan çığ gibi büyüyen bir oyun endüstrisi karşısında çaresiz bırakmaktadır. Bilgisayar oyunlarının albenisi karşısında yenik düşen çocuklar, ergenler ve hatta yetişkinler oyun akımına kendilerini kolayca kaptırabilmektedir. Bilgisayar oyunları, ekranlar ile cihazlar yolu ile etkileşimin bulunduğu e- görsel oyunlardır. Bilgisayar oyuncuları oyun sırasında etkileşim kurmak için illa ki düğmelere basarlar. Bilgisayar oyunları içinde, oyunculardan rakip alt edilerek ya da yeteneklerini fazlalaştırarak yenmek için bir takım

etkinlikler yapmaları beklenir. Bilgisayar oyunları teknolojik şekilde ve de grafiksel şekilde gelişmiştir. Bilgisayar oyun endüstrisinin gün geçtikçe gelişiyor olması zararlı etkilerinin de artmasına sebep olmaktadır. Bu durum bilgisayar oyununun içindeki senaryoların daha gerçekçi halde etkileşimi anlamına gelmektedir. Bu çağda artık eğlence dünyasında oyun büyük rol oynamaktadır.

Bilgisayar oyunları ile ilgili olarak, Sarah Glazer, “Amerikalı gençlerin dörtte üçünden fazlası evde bilgisayar oyun konsollarında oyun oynamakta ve genç gününün en az yüzde 40’ında bir bilgisayar oyunu oynuyor” diyerek, bilgisayar oyunlarının gençlerin üzerindeki etkisine dikkat çekmiştir. Gençler için bilgisayar oyunları anti-sosyal davranış durumuna yol açarak zararlı etki gösterebilmektedir (<http://library.cqpress.com>, 2017).

Bilgisayar oyunları çocukları ve gençleri oyun oynanan mekana mahkum ederken, bu durum onlara başka arkadaşlarla tanışarak sosyalleştiklerini düşündürmektedir. İnan (2010)’a göre, bilgisayar oyunları ile yalnız oynamak, kişiye istediği hazzı vermemekte, bu sebeple çevrimiçi oyunlar daha çok tercih edilmektedir. Bir diğer açıdan çevrimiçi oyunlar aynı zamanda farklı kültürden birbirini tanımayan ya da çok az tanıyan pek çok oyuncuyu ortak mekânda birleştirmektedir. Ancak bunun çocuğun ya da gencin sosyalleşmesi, kişiler arası iletişimini geliştirmesine ne kadar katkı sağlayacağı ve güvenlik açısından da ne ölçüde tehlikesiz ve samimi ilişkiler kurulabileceği konusunda endişe yaratmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının insan hayatında yer edinmesi ile birlikte endişe yaratan bir diğer konu da, fiziksel çevre değişikliklerine bağlı olarak son 30 yılın içerisinde yaşanan değişikliklerin arasında toplumda görülen obezite prevalansının artmasıdır. Teknolojinin insan yaşamına girmesi ve bilgisayar teknolojisi ile tanışan toplumun çalışma koşullarını değiştirmesi yaşamı daha da pratik hale getiren teknolojik araçların kullanımının artması gün içinde harcanan enerji ile fiziksel aktivite sahalarının azalmasına neden olmaktadır. Bu durum direkt olarak enerji harcanmasını azaltarak, özellikle gençlerin en enerjik oldukları bu dönemde fiziksel aktivite sahalarını kullanabilecek iken, bunun yerine onları daha çok ev, internet kafe gibi kapalı mekânlarda bilgisayar ya da televizyon başında oynanan bilgisayar oyunlarına itmektedir (Karaçıl ve Şanlıer, 2014).

Joyce Corsica ve Megan Hood; gençler üzerinde okullardaki fiziksel aktivitenin etkisine değinerek, okulların, sağlıklı yaşam tarzlarının tanıtımını desteklemek için benzersiz bir konumda olduğunu, okul ortamındaki müdahalelerin hem beslenme hem de fiziksel aktivitede olumlu değişiklikler yapabileceğinden bahsetmektedir (Corsica ve Hood, 2011). Okullar çocuklara sağlıklı yaşam tarzını benimsemelerini öğretmek için oldukça etkili bir yer olabilir. Bu durum da gençlerin fiziksel aktivite, sosyalleşme ile internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı yaşamasının önüne geçebilir.

2.6. İnternet Bağımlılığı İle İlgili Yapılan Araştırmalar

2.6.1. Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar

Kılıç (2017) tarafından, internet bağımlılığının çeşitli değişkenlerle ilişkisinin araştırıldığı 415 lise öğrencisi ergen ile yapılan çalışmanın sonuçlarına göre, bu araştırmaya katılan liselilerden internet bağımlılığı riski bulunanların risk taşımayanlara kıyasla daha çok duygu düzenleme güclüğü çektiği, öte yandan anne baba ile olan ilişkilerinin daha zayıf olması ve olumsuzluğu dikkat çekmektedir. Bunun yanında, internet bağımlılık riski taşıyan ergenler ile risk taşımayan ergenler arasında empati, duygu ifade becerisi arasında anlamlı farklılığa rastlanmamıştır. Analize göre anne baba ilişkisi, duygu düzenleme gücünün yaşanması, duygu ifade durumunun internet bağımlılığını yordayıcı etkide olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Şahin (2014) araştırmasını 518 lise öğrencisi ile yapmıştır. Bu çalışmanın sonuçlarına göre, öğrencilerin %20,1'inin muhtemel bağımlı olduğu, %3,3'ünün bağımlı olduğu ve bunlarla beraber cinsiyet, yaş, sınıf düzeyleri ile öğrencilerin internet bağımlılığı arasında kayda değer ilişki olmadığı, internet kullanım sıklığı çoğaldıkça öğrencilerde internet bağımlılığının fazlaştığı gözlenmiştir. Öğrenciler içinde internet kullanım sebepleri arasında "internet korsanlığı"nı tercih eden öğrencilerin yüksek risk taşıdığı bulgulanmıştır. Bunun yanı sıra çalışmada, ergenlik problemleri, ergenlerin bu problemlerle başa çıkma yöntemleri ve ergenlerin internet bağımlılığı arasındaki anlamlı ilişki ortaya konulmuştur.

Özdemir, Kuzucu ve Ak (2014) tarafından yapılan çalışma 648 öğrenci ile yapılmıştır. Çalışmada depresyon ve yalnızlık düşük bağımlılık kontrolü ile internet bağımlılığı ilişkisi vurgulanmıştır. Ayrıca çalışmada, yalnızlığın internet bağımlılığına

sebeup olmasından ziyade, asıl internet bağımlılığının yalnızlaşmaya sebep olduğu, online olarak içinde bulunulan sosyal etkinliklerin yalnızlığı gidermeye yardım etmediği, gerçek hayatta olan yüz yüze etkileşim aracılığı ile internet bağımlılığının azaltılabileceği belirtilmiştir.

Sonkur (2014) araştırmasını Van’da lise düzeyinde öğrenim gören 1358 öğrenci ile yapmıştır. Çalışmada tepki biçimleri, depresyon, internet bağımlılığı, endişe, üst biliş, düşünce baskılama gibi değişkenlerle problemli ve patolojik internet kullanımı ilişkisi araştırılmıştır. Öğrencilerin IBT’den aldığı 50 ve onun üzerindeki puan problemli internet kullanımını gösterirken, 80 ve 80 üzeri IBT internet bağımlılığına işaret etmekte olduğunu göstermiştir. Bu bulgulara ayrıca, IBT çıkan öğrencilerin (N=1322) %20.12’sinde problemli internet aşırı kullanımı ile öğrencilerin %2.10’unda patolojik internet kullanımı davranışı bulunduğu, erkek ve yüksek gelir düzeyine sahip olmanın öğrencilerde depresyon ve tepki biçimlerinin bir alt boyutu olan dikkat dağınıklıkla problemli aşırı internet kullanımıyla ($IBT \geq 50$) pozitif ilişkisi olduğu bulunmuştur. Çalışma bulgularına göre duygu düzenleme problemlerinin öğrenciler üzerinde problemli ve patolojik internet kullanımında önemli yeri olduğu görülmüştür.

Özçınar (2011) Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti’nde yaşları 14 ila 26 arasındaki 828 öğrenci üzerinde internet kullanımı ve bağımlılığı araştırması yapmıştır. Bulgularda katılımcıların %6.6’sının internete bağımlı olduğu ortaya çıkmıştır. Bulgulara göre özellikle liselilerin internet bağımlılığının en yüksek seviyede olduğu tespit edilerek, bütün yaş gruplarında erkeklerin kadınlara kıyasla internet bağımlılığının belirgin ölçüde yüksek olduğu, bunun yanında akademik başarısızlığın, kişilerarası çatışmaların ve fiziksel problemlerin tümünün internet bağımlılığı ile ilişkili olduğu ortaya konmuştur.

Eşgi (2013) yaşları 12 ve 17 arasında değişen 1433 çocuk ile ergen ve bunların ebeveynleri olarak toplam 2866 kişiye uyguladığı çalışmada, dijital yerli çocukların kendilerini ve bu çocukların dijital göçmen olan ebeveynlerinin de bu çocukları algılamaları karşılaştırılmıştır. Sonuçlara göre, ebeveynler ile onların çocuklarının internet kullanımı algılarının çoğunluğunun birbirinden farklı olduğu gözlenmiştir. Bu dijital yerli çocukların çoğu kendisini normal orta dereceli internet kullanıcısı olarak

görürken, ebeveynlerinin büyük bölümünün de çocuklarını internet kullanımı açısından problemlili olarak algıladıkları ortaya çıkmıştır.

Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü tarafından yapılan “İnternet Kullanımı ve Aile Araştırması” için Türkiye’de 26 ilde uygulama yapılmış olup, bu araştırma için 2 bini annelerden, 2 bini babalardan, 819’u çocuklardan oluşan toplam 4 bin 819 kişilik bir öğrenci çoğunluğu sağlanmıştır. Yapılan bu araştırmada anne ve babaların %36’sının önlisans eğitimi, üniversite eğitimi ve üniversite üstü eğitim aldığı öğrenilmiş, yalnızca %.25’inin okuma yazma bilmediği sonucuna ulaşılmıştır. Uygulamada görüşme yapılanların %77’sinin interneti kullandığı belirlenmiştir. Hiç internet kullanmayanların %76.7’sini anneler oluşturmakta, interneti kullanmayan babalar %22.8, interneti kullanmayan çocukların da araştırmada %.6 çıktığı bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca bu araştırmada katılımcıların %67.71’inin interneti bilgi edinmek amacıyla kullandığı, %42.12’sinin interneti haber okuma amacıyla kullandığı, eğitim amacıyla %40.42’lik bir dilimin interneti kullandığı tespit edilmiştir. Araştırmada interneti kullananların ders için, araştırma yapmak için, internet kullananların %38.18’inin haberleşme için kullandığı, %2.12’sinin interneti bahis oynamak amaçlı kullandığı, internet kullananların %2.39’unun ise interneti iş amaçlı kullandığı belirlenmiştir (Kuzu ve diğerleri, 2008). Araştırma neticesinde, aile bireylerinin çoğunun internet/bilgisayar kullanımına bağlı olarak bazen fizyolojik sorunlar yaşadığı bu kullanıcıların kısmen psiko sosyal problemlerden de şikayetçi olduğu, bu problemlere ilişkin yeterince bilgileri bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırma sonuçlarına bakıldığında aile bireylerinin eğitimleri artış gösterdikçe, internet/bilgisayar kullanımına bağlı olarak gelişen problemlere dair bilgi düzeylerinin de fazlaştığını belirtmiştir.

Yılmaz’ın (2008) araştırmasına göre, ilköğretim 6. ve 7. sınıflarında öğrenim görmekte olan öğrencilerin bilgisayar kullanımlarında bağımlılık gösterme eğilimlerinin onların sahip olduğu demografik özellikler ile bilgisayar kullanım alışkanlıklarına göre farklılık gösterip göstermediğiyle ilgili bir çalışma yapılmıştır. Araştırmanın Öğrencilerini İstanbul’da eğitim öğretim veren bir özel okul ve bir devlet okulunda öğrenim görmekte olan 6. ve 7. sınıf öğrenciler den oluşturmaktadır. Verilerin kapalı uçlu sorulardan oluşan ölçekle toplandığı araştırmaya, evlerinde bilgisayar bulunan 416 öğrenci katılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin bilgisayar kullanım

alışkanlıklarına yönelik bağımlılık gösterme eğilimleri cinsiyet, yaş, okul türü ve kullanma süresiyle ilişkili bazı değişkenlere göre fark göstermektedir. Çalışma sonuçları içinde yer alan bir konu ise, öğrencinin elindeki bilgisayarını sadece kendisinin kullanıyor olmasıdır ve bu da bağımlılık eğilimi üzerinde anlamlı farkın doğmasına neden olmaktadır. Yine sonuçlara göstermektedir ki, erkek öğrencilerin bilgisayar bağımlılığı ve bu bağımlılığı gösterme eğilimleri kız öğrencilerle kıyaslandığında sonucun anlamlı derecede farklı olduğu göze çarpmaktadır. Araştırma bulgularında erkek öğrencilerin kızlara oranla bilgisayar bağımlılığı gösterme eğilimlerinin anlamlı derecede farklı olduğu ortaya çıkmıştır. Kendi odalarında bulunan kişisel bilgisayarı kullanmaları fark oluşturmamakla birlikte, diğer aile bireyleri ile bilgisayar kullananların bilgisayar bağımlılığı göstermelerinde düşüş yaşanması ilgi çekicidir.

Eroğlu ve Bayraktar, (2015)'e göre, yaptıkları çalışmada internet bağımlılığı ile ilişkili değişkenleri incelemeyi amaçlamıştır. Çalışma toplam olarak 120 kişiden (53 kadın ve 67 erkek) oluşan bir gruba İnternet Bağımlılığı Ölçeği, UCLA Yalnızlık Ölçeği, Yaşam Doyumu Ölçeği ve Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği uygulanarak veri elde etmeye çalışılmıştır. Araştırma bulgularında, internet bağımlılığı ile yalnızlık arasında ve buna ilaveten siber suçlar konusunda bilgi edinme durumunda anlamlı ilişki bulunup, yüksek yalnızlık durumunun artan internet bağımlılığı demek olduğu, düşük yalnızlığın ise internet bağımlılığının azalması anlamına geldiğini gösterdi. Bunun yanı sıra, siber suçlar hakkında bilgisi olanların internet bağımlılığı seviyelerinin siber suçlar hakkında habersiz olanlara göre düşük çıktığı sonucuna ulaşıldı.

Bayraktar ve Gün (2007) tarafından, KKTC'de 12-17 yaşları arasındaki 686 ilköğretim ile ortaöğretim öğrencisi üzerinde yapılan çalışmada, interneti öncelikle erkek öğrencilerin daha çok kullandığı, bu öğrencilerin interneti genellikle eğlenmek için ve iletişim kurmak için kullandıkları, internette bulunurken ve sohbet odalarını kullanırken genellikle kendilerini farklı gösterdikleri belirlenmiştir. Bununla birlikte, internet üzerinden oyun oynadıkları ve oynadıkları oyunların da içeriğinde şiddet olduğu ve bu oyunları oynama ile anti-sosyal saldırı ve kendine yönelik saldırı arasında ilişki olduğu belirlenmiştir. Ayrıca, öğrencilerin problemleri internet kullanımlarının artış göstermesi ile akademik başarılarının düşüş göstermesi bulgusuna ulaşılmıştır.

Bayraktar (2001), internetin ergen gelişimindeki rolünü incelemek, internetin yanlış kullanımıyla ilişkili sorunlara dikkat çekmek amacıyla KKTC’de 12-17 yaşları arasındaki 686 ilköğretim ve ortaöğretim öğrencisi üzerinde araştırma gerçekleştirmiştir. Araştırma sonucunda ergenlerin %1.1’lik kısmının internet bağımlısı olduğu tespit edilmiş olup sınırlı semptom gösterenlerin ise ergenlerin %11’lik bir kısmını oluşturduğu belirlenmiştir. Bu sonuç internet kullanımının ileriki yıllarda patolojik risk yaratabileceğini düşündürmektedir. Ergenlerle internet bağımlılıklarının ne ölçüde olduğunu belirlemek amacıyla internet bağımlılığı ile benlik saygısının rolünün araştırıldığı çalışmalarda, benlik saygısının inkar edilemez ölçüde bulunmuş ve yanı sıra negatif şekilde internet bağımlılığıyla ilgisi bulunduğu sonucuna varılmıştır.

DEHB tanısı konulan 12-18 yaş ergenlerle DEHB olmayan ergenlerin internet bağımlılığı düzeyinin araştırıldığı çalışmada, DEHB tanılı internet bağımlısı ergenlerin bağımlılık oranının DEHB olmayanlara göre 3,37 kat fazla olduğu saptanmıştır (Gündoğdu, Vatansever, Ergüven, Memik ve Yar, 2016).

Alaçam (2012), üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığının görülme sıklığı ve yetişkin dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ile ilişkisinin araştırıldığı çalışmada, sorunlu internet kullanımının (%8.6) üniversite öğrencileri arasında yaygın bir sorun olduğu görülmektedir. Ayrıca riskli internet kullanımı ve internet bağımlılığının yüksek DEHB belirtileri, sigara ve alkol kullanımı ile ilişkili olduğu bulunmuştur.

2.6.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar

Milani ve diğerleri (2017)’nin yaş aralığı 9-19 olan 612 İtalyan öğrenci ile yaptıkları çalışma, baş etme stratejileri, kişilerarası ilişkiler, içe / dışa aktarma sorunları, internet ve video oyun bağımlılığı ile ilgili önlemler içeren bir anket uygulanarak gerçekleşmiştir. Sonuçlar, katılımcıların %15.2’sinin video oyunlarının sub-klinik sorunlu kullanımı gösterdiğini, net bir internet oyun bozukluğu olanlar ise %2.1 (n = 13) ve onların %16.3’ü klinik olarak sorunlu bir internet kullanımı ortaya koymuş, tam kriterli internet bağımlılığı ise örneklem %5.9’unda bulunmuştur. İnternet oyun bozukluğu, çeşitli psikolojik belirtiler, davranışsal ve sosyal problemler de dahil olmak üzere çeşitli işlevsel olmayan sonuçlarla bağlantılı görünmektedir. Ayrıca sorunlu video oyuncular, dikkat dağınıklık ve kaçınma olarak işlevsel olmayan başa çıkma

stratejilerini benimseme eğilimindedir. Bu nedenle çalışmada video oyunu kullanımının, sorun ve zorluklarla başa çıkmak için bir yöntemi temsil ettiği de ortaya konmuştur.

Stavropoulos ve diğerleri (2013) tarafından Yunanistan’da, internet bağımlılığı ile ilgili olan 2090 lise öğrencisi ile yapılan araştırmaya göre, öğrencilerin %3.12’sinin bağımlı olarak belirlenmiştir. Yunanistan liselileri ile yapılan bu araştırmaya göre, genel bağımlılık ortalamasının ise 51/100 olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yadav ve diğerleri (2013)’nin Hindistan’da yaptıkları internet bağımlılığı ile ilgili çalışma, 553 lise öğrencisinde uygulanmış olup bu çalışmanın bulgularına göre bu öğrencilerde bağımlılık düzeyi %11.8 olarak belirlenmiştir. Araştırmada lise öğrencilerinde internet bağımlılığının depresyon ve stres ilişkisinde pozitif korelasyon olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Johansson ve Götestam (2004) tarafından Norveç gençleri üzerinde internet bağımlılığının yaygınlığını belirlemek üzere epidemiyolojik bir çalışma yapılmış olup, araştırmanın amacı, gençlerin interneti kullanma durumlarını araştırmak olarak belirlenmiştir. Bu çalışmada araştırmacılar, Young’un (1998) geliştirmiş olduğu İnternet Bağımlılığı Tanı Anketi’ni Norveç’e göre uyarlayarak 12-18 yaş aralığında bulunan gençler içinden 3237 kişiye anketi uygulamışlardır. Yapılan bu internet kullanımı araştırmasına göre, araştırmada interneti sık kullanmayanların oranı %35.8 olarak belirlenirken, hiç internet kullanmayanların oranı %4.9, haftalık olarak interneti daha sık kullananların oranı %49.6 olarak bulunmuştur. Bu araştırma bulgularına göre, Öğrenciler ortalama olarak haftada yaklaşık 4.3 saat internet kullanmıştır.

Chien Chou, Ming-Chun Hsiao (2000)’e göre Tayvan’da bulunan üniversiteler ve kolejde öğrenim gören 910 öğrenci ile yapılan araştırmada, Brenner’ın doğru yanlış cevaplı ölçeğini 4’lü likert ölçeğine uyarlayarak (“Internet-Related Addictive Behavior Inventory”) (IRABI) Young’ın geliştirdiği ölçekte yer alan 9 internet bağımlılık ölçeği sorusunu da D/Y olarak ikinci bölümde uygulamışlardır. Değerlendirmede ölçekten yüksek puanı alan %10’luk kitle ile sorulara 5 ve 5’ten fazla evet diyenler içinden toplam olarak 54 kişi (%6) bağımlı olarak belirlenmiştir. Sonuçlara göre grubun internet kullanımı ortalama haftada 20-25 saat olarak belirlenirken, diğer grubun kullanım oranları ise ortalama 5-10 saat olarak belirtilmiştir.

Nalwa ve Anand (2003)'ün yaptığı araştırmada ise Hindistan'da 16-18 yaşlarındaki öğrencilerin patolojik internet kullanımını değerlendirmek için Davis Çevrimiçi Biliş Ölçeği (DOCS) ve UCLA yalnızlık ölçeği uygulanması sonucu bağımlı olan grup ile bağımlı olmayan grubun içinde anlamlı olacak şekilde davranışsal ve işlevsel kullanımsal farklılıklar ortaya çıkmıştır. Bağımlılar, çevrimiçi çalışmalar nedeni ile yapmaları gereken diğer aktiviteleri ertelediklerini, internetin olmadığı ortamın can sıkıcı olabileceğini ve gece geç saatlere kadar internette kalmaları nedeni ile de uykusuzluk yaşadıklarını belirtmişlerdir. İnternet kullanma süresinde bağımlı kişiler tarafından harcanan saatler, bağımlı olmayan kişilerin saatlerinden daha çoktur. Yalnızlık ölçeğinde, iki grup arasında kıyaslama yapılması durumunda bağımlıların bağımlı olmayanlara göre daha yüksek puan almış olması gibi önemli ve anlamlı farklar bulunmuştur (akt: Balcı ve Gülnar, 2009).

Morahan - Martin ve Schumacher (1997)'in 277 kolej öğrencisi üzerinde patolojik internet kullanımı (PİK)'i araştırmak amacıyla, internet bağımlılarının ortalama olarak haftada 8.48 saat nete bağlı kaldıkları, internette zaman geçirmelerinin yanı sıra uygulanan Ucla-Yalnızlık ölçeği sonuçlarına göre de bağımlı olmayanlara oranla daha yalnız oldukları sonucuna ulaşılmıştır (Griffiths, 1999).

Lim ve diğerleri (2004)'te araştırmalarında; öğrencilerin toplu internet kullanımının olduğu mekânlarda internet teknolojilerini yoğun olarak kullanım halinde bulunmalarının olumsuz sonuçları incelendiğinde; özellikle ergenlik döneminde bulunan genç grubun, ev, okul ve internet kafedeki internet kullanma alışkanlıkları onlarda bağımlılığın oluşumu ve bu bağımlılığın artmasına alt yapı hazırlayabilmektedir. Kişilerin denetim olmadan internet kullanmaları ve bu kullanıma duydukları ihtiyaçlar, onları internetin esiri haline getirdiği görülmüştür. Bu noktada aile desteğinin çocuklar üzerinde her zaman var olması, aile ile çocuk arasında sağlıklı ilişkiler kurulması, ailenin denetimi olmadan çocuğun bu tür mekânlara yönelimin engellenmesi önerilmektedir.

Armstrong, Phillips ve Saling (2000), bireyin kendi özgüveni ile internet kullanımı arasındaki ilişkinin incelenmesi ile ilgili olarak yaptıkları çalışmalarında, heyecan arama, iletişim kurma ve internet kullanımını yordama düzeyi ilişkisine bakmışlar, 50 internet kullanıcısı ile yürüttükleri bu çalışmanın sonuçlarına göre aşırı

internet kullanıcılarının özgüvenlerinin düşük olarak belirlendiği, sonuçlara göre bu kullanıcıların düşük sosyal yeteneği olduğu ve beraberinde iletişim becerilerinin de düşük düzeyde olduğunu tespit etmiştir. Sosyal hayattaki yaşanması gereken heyecanın, iletişim kanallarının ve sosyal ilişki isteğinin eksik olması sebebiyle internet ortamı onlara sonsuz bir ifade özgürlüğü sunarak, kişileri internet içindeki sanal heyecanlara sürüklediği görülmüştür.

Niemz ve diğerleri (2005)'te, Nottingham Trent Üniversitesi'nin öğrencileri arasından 371 kişi ile gerçekleştirdikleri araştırmalarında, bu araştırmanın Öğrencilerinin %18.3'ünün internet kullanımında patolojik internet kullanımı gösterdiği belirlenmiş olup, sonuçlara göre internet bağımlılarının, internet bağımlısı olmayanlara göre akademik anlamda, sosyal olarak, kişilerarası ilişkilerinde çok daha fazla sorun yaşamaktadır (akt: Balcı ve Gülnar, 2009).

Whang, Lee ve Chang (2003), Kore'de bulunan 20 milyon internet kullanıcısından (7.878'i erkek, 5.710'u kadın) olmak kaydıyla 13.588 kişiye uygulanan ölçeğe göre, Öğrencilerin %3,5'inin internet bağımlısı (IA), Öğrencilerin %18,4'ü de olası internet bağımlısı şeklinde sınıflandırmıştır. Elde edilen sonuçlar, internet bağımlılık ölçeği puanlarıyla sosyal davranış bozuklukları kıyaslandığında bunların arasında yüksek ilişki düzeyi olduğunu göstermektedir. Bu araştırma bulgularına göre, internet bağımlılarının, olası bağımlılara ve bağımlı olmayanlara kıyasla stresliyen ya da sıkıntılı olduklarında internetle daha çok ilgilendikleri görülmüştür. Bunlarla beraber en yüksek derecede yalnızlık, depresyon hali içinde olduklarını belirtmişlerdir.

Sanders, Field, Diego ve Kaplan (2000)'in çalışmaları, internet kullanımının daha yüksek düzeylerinin ergenlerde depresyon ve sosyal izolasyon ile ilişkili olup olmadığını araştırmak üzere yapılmıştır. (37 erkek-52 bayan) olmak üzere seksen dokuz lise son sınıf öğrencisinin katıldığı çalışmada, bu gençlerin internet kullanımlarının ne düzeyde olduğunu belirlemek üzere tek soruluk ("İnternette her gün kaç saat harcarsın?" sorusuna gelen cevap seçenekleri 3 gruptan oluşmaktadır; düşük (günlük 1 saatten az), orta (günlük 1-2 saat arası), yüksek (günlük 2 saatten fazla)) olacak şekilde düzenlenen ve uygulanan anket, aile destek/arkadaş ilişkisinin kalitesini bulmak amacıyla da 24 sorudan oluşan "The İntimacy Scale" ölçeği, ayrıca gençlerin birbirinden farklı olan çeşitli davranışlarının nedenlerini öğrenmek ve psikolojik yönlerini incelemek için 181

soruluk bir anket yapılmıştır. Uygulama sonuçlarında anne, baba, akranlarıyla ilişkilerine ve depresyon ilişkisine bakıldığında, düşük internet kullanıcıları, yüksek kullanıcılar ile karşılaştırıldığında, anneleri ve arkadaşları ile daha iyi ilişkiler kurduklarını, yüksek derecede internet kullananlar ise, ailelerinden yeterince sosyal destek görmediklerini bildirdiler.

Koch ve Pratarelli (2004) tarafından, içe/dışa dönüklükle diğer değişkenlerden olan cinsiyet faktörünün internet kullanımı etkisini araştırmak amaçlı yaptıkları araştırma, 97 erkeğin ve 143 kadının katılım gösterdiği toplamda 240 üniversitelide uygulanmıştır. Çalışmalar neticesinde, içedönüklerin, sosyal etkinlikler bakımından interneti daha fazla tercih ettiği bununla birlikte erkeklerin bayanlara göre daha fazla karşı cins içerikli şekilde internet kullanımı olduğu tespit edilmiştir. Genel olarak sonuçlara bakıldığında ise, erkeklerin kadınlarla kıyaslandığında internet kullanım oranlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Tsai ve Lin (2001)'in, 753 Tayvanlı lise öğrencilerinin bilgisayar ve internet kullanımlarına ilişkin olarak yaptıkları çalışmalarında, anket uygulandıktan sonra 90 internet bağımlısı ön inceleme yapılması için seçilmiştir. Çalışma sonunda, interneti çok daha fazla kullanma eğiliminde olan ergenlerin internete olan tutumlarının bağımlılığın oluşmasına imkân verdiğini, bağımlıların da interneti kullanma konusunda daha kompulsif davranışlar sergilediklerini yoksunluğunda ya da internet kısıtlandığında ergenlerin daha depresif bir modda hissettiklerini belirtmişlerdir.

Leung (2004), yaptığı araştırmasında internet bağımlılığı ile ilgili veriler, 16 ile 24 yaş arasındaki 699 net jenerasyonuna ait bir örnek grubundan toplanmıştır. Leung, 1977-1997 yılları arasında dünyaya gelenleri “Net jenerasyonu” olarak ve ev bilgisayarları, video oyunları, internet ile büyüyen ilk nesil olarak adlandırmıştır. İnternet, “Net jenerasyonu için tercih edilen araçtır. Bu çalışma, Net-jenerasyonun benzersiz özelliklere sahip olduğu varsayımına dayanarak, (1) İnternet’e bağımlı olan Net jenerasyonunun bağımlı olmayanlardan nasıl farklılaştığı ve (2) bu niteliklerin, İnternetin baştan çıkarıcı özellikleri ile birlikte nasıl olduğunu incelemiştir. Sonuçlar duygusal açıdan nette açık olmak (online) ve yoğun bir ICQ (çoklu metin, sesli ve görüntülü mesajlaşma) kullanıcısı olan net jenerasyonunun internetin sorunlu kullanımını işaret etmektedir. Bağımlı net jenerasyonu simüle edilmiş dünyayı

çevrimiçi oyunlarda kontrol edebilme zevkiyle de güçlü bir şekilde bağlantılıdır. Bulgu, “bağımlı olmayanların” bilgi paylaşımını kullanırken, internete ait “bağımlıların” zamanlarının çoğunu interaktif çevrimiçi oyunları, sohbet odalarını ve keyif arayan ya da kaçmak için ICQ yapan eşzamanlı iletişim ortamında geçirdikleri önceki araştırmalarını güçlendiriyor Net jenerasyonunun internette bulunma isteği, televizyon izlemeye daha az eğilim göstermesini ve net nesli için geleneksel medya kullanımının yer değiştirme etkisini gün yüzüne çıkartmaktadır.

2.7. Bilgisayar Bağımlılığı ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Yapılan Araştırmalar

2.7.1. Yurt İçinde Yapılan Çalışmalar

Musluoğlu (2016) tarafından 15-19 yaş arası 164 lise öğrencisi ile yapılan çalışmada bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma sonucunda internette ve dijital oyunlarda günlük 5 saat ve daha fazla zaman geçiren öğrencilerin kaygı, kaçınma ve YİYE toplam puan (ölçekten yüksek puan alma güvensiz bağlanma anlamına gelmektedir) değişkeninde diğerlerine göre, ortalamalarının yüksek olduğu görülmüş, bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığı puanları arasında anlamlı bir ilişki tespit edilmemiş, bağlanma stilleri ve sosyo-demografik değişkenlerin internet ve dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordamadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Köksal (2015) tarafından 179 lise öğrencisi ile internet ve oyun bağımlılığı ilişkisi üzerine yapılan çalışma sonucunda, internet bağımlılık ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında pozitif yönde korelasyon, lise öğrencilerinin internet bağımlılık düzeyi ile bağlanma stillerinden anneye ve babaya bağlanma için negatif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu bulgulanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ile bağlanma stillerinden anneye ve babaya bağlanma için anlamlı ilişki belirlenmemiştir.

Çavuş ve Ayhan (2014) tarafından, ergenlerde oyun bağımlılığının özelliklerini analiz etmek için 384 öğrenci ile yapılan çalışmanın bulgularında, erkeklerin oyun bağımlılığı ortalamasının kızlardan daha yüksek çıktığı ve erkeklerin oyun için daha fazla harcama yaptıkları gözlemlenmiştir. Kardeşler, bilgisayarlar ve özel bir odaya

sahip olma durumları ayrımcı özellikler olarak görülmemiştir. Bununla birlikte, cinsiyetler ve evreler arasında bağımlılıkla ilgili bir farklılık gözlenmiştir.

Irmak (2014) tarafından 865 lise öğrencisinin katılımı ile yapılan dijital oyun oynama davranışlarının incelendiği çalışmada, bağımlı oyuncuların dijital oyun oynama davranışlarını açıklayan model varyansın %17.7'sini açıklayabilmiş, bağımlı oyuncuların oyun davranışlarının psikososyal davranış bozuklukları ve azalmış dürtü kontrolü doğrudan etki durumu bulunmuştur. Kızlar için oluşturulan model varyansın %37.4'ünü açıklarken, oyun davranışlarını aile ortamı algıları ve okul başarısı etkilemiştir. Erkekler için oluşturulan oyun davranışları modeli, varyansın %30.9'unu açıklamış, tercih ettiği oyunların şiddet içeriği, psikososyal ve davranışsal problemler, bilgisayar öz yeterlik ve azalmış dürtü kontrolü oyun davranışlarına etki edebilecek dört değişken şeklinde olduğu belirlenmiştir.

Müezzın (2015) tarafından 131 lise öğrencisi ile yapılan ve lise öğrencilerindeki çevrimiçi oyun bağımlılığının alışılmış bilgisayar kullanımı ile çevrimiçi oyunlarla karşılaştırılmasının amaçlandığı çalışmanın bulgularına göre, karşılaştırma gruplarında çevrimiçi oyun bağımlılığı ile alışılmış bilgisayar kullanımı arasında ve bunun yanında bilgisayar kullanımı ile çevrimiçi oyun bağımlılığı tecrübe miktarı arasında kayda değer bir fark olduğu tespit edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile günlük çevrimiçi oyun oynama süresi arasındaki farkın, çevrimiçi oyun bağımlılığının başarılı olma ve ekonomik kâr alt ölçeği verilerine göre istatistik bakımından önemli ölçüde farklı olduğu bulunmuştur. Çevrimiçi harcanan günlük saat süresi arttıkça kullanıcılarda başarı hissi ve para kazanma isteğinin arttığı ve risk altında bulunan bir ergen kitlesinin var olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Burak (2013), bilgisayar oyunlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelendiği araştırmasında, öğrenim gören toplam 484 öğrenci ile yapılan çalışmada, öğrenciler, aileler ve bilgisayar oyunu oynamaya ilişkin bilgileri elde etmek ve öğrencilerin saldırganlık düzeyini belirlemek amacıyla yapılan araştırma sonuçlarına göre, ilköğretim öğrencilerinin şiddet içerikli bilgisayar oyunları oynama düzeyleri yükseldikçe saldırganlık düzeylerinin de arttığı belirlenmiştir. Ayrıca ilköğretim birinci kademedeki öğrencilerin saldırganlık düzeylerinde; şiddet içerikli olan /olmayan bilgisayar oyunu oynama ilişkisi anlamlı düzeyde bir ilişki belirlenirken,

günlük bilgisayar oyunu oynama sürelerine, bilgisayarı öğrencilerin bilgisayarı oyun amaçlı kullanma düzeylerine, bilgisayar oyunlarına ulaşma mekânına bilgisayar oyunu oynama yıllarına ve şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayıp oynamamalarına göre anlamlı düzeyde bir farklılık olduğu, ancak ebeveynlerin bilgisayar oyunu oynama konusunda kural koyup/koymamalarına göre anlamlı düzeyde bir farklılık olmadığı tespit edilmiştir.

Kars (2010) yapılan çalışmada, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan öğrencilerin saldırganlık düzeylerini incelemek amaçlanmıştır. Araştırmaya denek olarak 9-11 yaşları arasındaki 93 kız, 91 erkek olmak üzere toplam 184 ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencisinin katıldığı araştırmanın sonucunda erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları ve erkeklerin kızlardan daha fazla şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıkları; şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamayan çocukların saldırganlık bunalımı alt ölçeğinden aldıkları puanın, bu tür oyunları oynayan çocukların puanından yüksek olduğu, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların antisosyal saldırganlık alt ölçeğinden aldığı puanın, oynamayanlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2011), 6-7-8. sınıflarına devam etmekte olan 146 öğrenci ile gerçekleştirdiği araştırma sonuçlarına göre, oyun bağımlılığı puanları cinsiyet, anne ve babanın öğrenim düzeyi, oyun oynama süresi açısından değişmekte, bilgisayara sahip olma açısından anlamlı biçimde değişmemektedir. Oyun bağımlılığı konusunda erkek öğrenciler, öğrenim düzeyi yüksek olan ebeveynler ile 3 saatten fazla oyun oynayan öğrenciler aleyhindeki duruma işaret edilmiştir.

Ulusoy (2008), liselerin 9., 10. ve 11.sınıflarında öğrenim gören toplam 526 öğrenci ile yaptığı araştırma sonuçlarına göre bilgisayar ve internet kullanan ergenlerin saldırganlık ortalamalarının kullanmayanlara kıyasla daha yüksek olduğunu, bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ergenlerin saldırganlık puanları ortalamaları arasında da anlamlı fark bulunduğu, savaş ve strateji oyunlarını oynayanların saldırganlık puanlarının daha yüksek olduğu, bilişim teknolojisinin kullanım yerine göre saldırganlık seviyesinde anlamlı farklılık yoktur. Bilgisayar ve interneti kullanım sürelerindeki artışa göre saldırganlık düzeylerinde anlamlı fark ortaya çıkmıştır.

Taş, Eker, Anlı (2014) çalışmasında, orta öğretim öğrencilerinin internet ile oyun bağımlılıklarının cinsiyet, sınıf ve okul türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığını incelemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma Ordu ilinden toplam 268 öğrenci katılmıştır. Araştırma bulgusunda internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı düzeyi ile cinsiyet açısından belirgin farklılık bulunamamıştır. Okul türü bakımından Anadolu Lisesine giden internet bağımlıları ile Sağlık Meslek Lisesi ile İmam Hatip Lisesine devam edenler arasında ve sınıflar arasında farklılık bulunmuştur. 9. sınıf, 10. sınıf ve 11. sınıfa gidenler arasında farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak oyun bağımlılığı ile okulların türü bakımından farklılık bulunamamıştır. Oyun bağımlılığı anlamında araştırmaya katılan tüm okullarda sınıflar arasında farklılık görülmemiştir.

İnan (2010)'ın araştırmasına göre, tek olarak oynanan bilgisayar oyunlarının kişiye istediği hazzı vermediğini, bu sebeple oyun tercihinin daha çok çevrimiçi olduğu belirtmektedir. Çevrimiçi oyunlarda birden fazla farklı kültürden oyuncuların aynı ortak noktada buluşması sebebi ile oyun onlara büyük bir etkileşim imkanı sunmaktadır.

Tüfekçi ile Çağıltay'ın 2005 yılında yaptığı bilgisayar kullanımı ile bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ile ilgili olarak üniversite öğrencileriyle gerçekleştirdiği çalışmada, kız oyun oynama alışkanlıklarının erkek öğrencilere kıyasla düşük olduğu bulunmuştur.

Tüfekçi 2007'de öğretmen adayları ile gerçekleştirdiği araştırmasında bilgisayar oyunu oynamaları bakımından kişisel bilgisayarı bulunanlarla olmayanlar arasında çok belirgin şekilde farklılık olmadığı ve bilgisayar oyunu oynamaya çok istekli olma durumunun kişisel bilgisayarın bulunup bulunmaması ile ilişkili olmadığı sonucuna varmıştır.

Çağıltay, Durdu ve Hotomaroğlu (2005)'nin çalışmalarına göre, kendi kişisel bilgisayarı olmayanların olanlara kıyasla daha az bilgisayar oyunu oynama isteği ve düşkünlüğü olduğu kendi kişisel bilgisayarı bulunanların ise, olmayanlara göre daha fazla bilgisayar oyunu oynama isteği ve düşkünlüğü bulunduğu bu durumun erişim imkanına sahip olup olmamakla ilişkili olabileceği ihtimali ile ilgili olabileceği sonucuna erişmişlerdir.

Başka bir çalışmaya göre Yılmaz (2008)'de yaptığı, ortaokul 6. ve 7. Sınıf öğrencileriyle yapılan ve onların bilgisayara bağımlılık eğilimlerinin hangi ölçüde

bulunduğunu tespit etmek için yaptığı araştırmasında, kendi kişisel bilgisayarı bulunan öğrencilerle bulunmayanlar arasında belirgin bir fark bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır.

Samancı (2006)'nın araştırmasında ailelerin bilgisayar oyunları konusunda az bir bölümünün oyunların oynanması konusunda kısıtlamaya gittiğini belirtmiştir. Bu araştırma sonuçlarına göre, ebeveynler özeleştirilerek bilgisayarla ilgili bilgi ve donanımlarının çocuklarını yönlendirmek için yetmediğini, yaptıklarının da olumlu sonuçlar sağlamadığını, bilgisayar oyunu oynayan çocuklarının olumsuz etkilenmeleri konusunda kendilerini suçlayarak, bu konunun sorumlusu olduklarını belirtmişlerdir (<http://www.hurriyet.com.tr>, 2017).

Akçay ve Özcebe (2012) araştırmasına göre, ailelerin çocuklarının oynadıkları şiddet içeriği bulunan bilgisayar oyunlarına kendilerini kaptırmalarını engellemede yetersiz olduğu bulunmuştur.

İşçibaşı (2011)'nin çalışmasında pek çok ailenin, çocuklarının bilgisayar oyunu oynamalarını engellemek için evde uygulanan yaptırımlara karşın iyi bir sonuç alamadığı ifade edilmiştir. Araştırmadan çıkan bir diğer sonuca göre, içerisinde şiddet ögesi bulunan bu oyunları oynayan çocukların, içinde şiddet barındırmayan oyunları oynayanlara göre saldırganlık düzeyinin, fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ile düşmanlığın buna bağlı olarak, dolaylı olarak saldırganlık düzeylerinin daha da üst seviyede bulunduğu belirlenmiştir. Bunun sebebi ise, şiddet ögesi bulunan bu oyunlar karşısında çocuğun yoğun şekilde bulunmasından kaynaklı olabilir. Şiddet sahnelerine sürekli ve yoğun şekilde maruz olan bilgisayar oyunu kullanıcısı çocuklar bu durumdan etkilenecek saldırgan davranış sergileme eğiliminde olabilirler.

Toksöz'e (1999) göre; içerisinde şiddet bulunan bilgisayar oyunu oynamanın, oyunun kahramanını diğer karakterlerle durmaksızın kavga halinde bulunmasını gerektirmektedir. Yaşanan bu oyundaki kavga sonucu ise, oyuncu bir karakterin oyundaki diğer karakteri mağlup etmesiyle ya da öldürmesi ile sonuçlanmaktadır. Gerçek hayatta oyunun amacı bu olmasa bile, oyun oynarken sürekli çatışma halinde bulunulması, bilgisayar oyunu oynayanın saldırganlık düzeyini arttırabileceği görüşünde bulunulmuştur (akt: Burak, 2013).

Erdur-Baker, Yerin-Güneri ve Akbaba-Altun, 2006 çalışmasına göre, bilgisayar oyunları, daha çok insanların boş zamanlarında oyun oynamalarına vesile olarak,

onların oyun alışkanlıklarını değiştirmeye başlamıştır. Boş zamanı değerlendirmek üzere, planları olmayan sıkılan çocuklar, zaman geçirmek amaçlı uyarıcı etkisi bulunan, hayal ürünlerinin yer aldığı bilgisayar oyunları ile oynamaktadır. Oynanan oyunların genelinin şiddet ağırlıklı olması, rekabeti tetiklemesi (akt: Burak, 2013), bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırgan davranışları benimseyerek öğrenmelerine hayatlarına geçirmelerine sebep olan bu oyunların çocuk ve gençler üzerindeki negatif etkisini göstermektedir (Swing, Gentile, Anderson & Walsh, 2010).

Alanyazına bakıldığında, şiddet ögesi bulunan bilgisayar oyunlarının çocukların gösterdiği saldırganlık durumu ile ilgili olduğu saptanmıştır (Erşan, Süer ve Alıcı, 2012; Çetinkaya, 1991; Swing ve Anderson, 2008; DeWall ve Anderson, 2011).

Esgin, Aksaya, Kırca, Direk ile Kılıç (2011)'in gerçekleştirdiği araştırmada, bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin oyun içinde daha çok gerçek dünyaya yakın olan gerçeğe benzeyen bir ortamın bulunmasını isteme eğilimlerinin bu öğrencilerin bilgisayar oyunları üzerindeki ilgileri ile anlamlı ölçüde ilişkisi bulunmuştur.

Esgin ve diğerleri (2011) araştırmasında ki sonuçlara göre; bilgisayar oyunları ile oynayan çocuklar sanal alemdeki olguları gerçekte de görmeyi arzu eder, bu yüzden gerçeğe çok yakın olan bir bilgisayar oyunu kafa karıştırarak çocuğun oyundaki sanal dünya ile gerçek dünyayı ayırmasını zorlaştırabilir. Gerçeğe çok benzeyen oyunları oynamak isteyen çocukların, bu oyunun içinde uyguladığı davranışları kendi gerçekliğinde ve yaşamında da yapmayı talep edebileceği, bu sebeple de oyun oynayan bu çocukların saldırganlık düzeyinin artabileceği vurgulanmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre, oyunların içinde bulunan şiddet unsurları çocuklar ve gençler tarafından oynanan bilgisayar oyunlarının içinde bulunması ve bunların sözel açıdan saldırganlığı etkilemesi, çocuk ve gençlerin oyunda duymuş olduğu saldırgan içerikten kaynaklanabilir. Çocuklar ile gençlerin bilgisayar oyunu oynadığı sırada duydukları incitici, kaba, küfür içeren sözler ve ifadelerin bunu duyan çocuk ve gençlerde bıraktığı etki sebebi ile gerçekte de bu durum istem dışı yaşama geçirilebilir. İstem dışı olarak çocuk ya da ergen, örneğin oyunda iştirilen bir küfür içeriğini günlük yaşamında da söyleyebilmektedir. Bu alışma ve duyarsızlaşma ile açıklanabilir. Bu durumdan çıkarılan sonuca göre, sanal âlemde saldırganlık gören çocuk ve ergen gerçekte de şiddeti normalleştirecektir. Konu ile ilgili alan yazın incelendiğinde şiddet ögesi

barındıran bilgisayar oyunlarının saldırgan içerikli düşünceyi, duyguyu harekete geçirerek şiddet karşısında duyarsızlaşmayı arttırarak (Sacks, Bushman ve Anderson, 2011; Carnagey, Anderson, Bushman 2004), bilişsel-devinişsel olarak uyarılma konusunda olumsuzluğu arttırdığı bildirilmiştir (Anderson ve Prot, 2011).

Gürcan, Özhan ve Uslu, (2008) araştırmasına göre, şiddet ögesi içeren bilgisayar oyunlarının çocuklar ile gençlerin psikolojisinde karmaşaya yol açabileceği hatta belki de vicdan duygusunu köreltme ihtimalinin olabileceği belirtilmiştir. Birçok çalışmanın da bu görüşü desteklediği bilgisine rastlanmıştır (Carnagey ve diğerleri, 2007; Anderson ve Dill, 2000; Sacks ve diğerleri, 2011).

Bilgi (2005)'te yaptığı araştırmasında, bilgisayar oyunları içindeki şiddetin saldırganlıkla ilişkisini ipucu kuramı yolu ile açıklamaktadır. İpucu kuramına göre, çocuk ve ergenin engellenme ortamındaki saldırganlık ipuçlarının gösterebileceği saldırgan davranışların ortaya çıkma ihtimalini artıracağını savunmaktadır. Özellikle savaş oyunları içinde engellenme yolu ile saldırganlığı anımsatacak pek çok ipucunun var oluşundan dolayı, bu tarzda bulunan bilgisayar oyunları saldırganlığın artışına sebep olacaktır. Şiddet ögesi içeren bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerindeki etkisi rekabet ya da engellenme kaynaklı olabilir. Bunun sebebi olarak ise, kazanma ve kaybetmeye bağlı şiddet ögesi içeren oyunlar içerisinde çocuk ve ergenin genellikle mağlup olabilir ve bu mağlubiyeti yaşadıkça kendi içinde daha çok hırs biriktirebilir, biriktirilen bu hırs öfkeye neden olabilir ve saldırganlığa dönüşebilir.

Ayas ve Horzum (2013)'ün çalışması sonucunda, internet bağımlılığının oyun bağımlılığı ile arasında daha çok pozitif şekilde ve yüksek anlamlı ilişki bulgusuna ulaşılmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı konusu ile ilgili olarak incelenen alan yazında, aşırı oyun oynamanın; obsesif-agresif davranışlar, kişilik değişimleri, hareket noksanlığından kaynaklı olarak yaşanan sağlık problemlerinin baş göstermesi, özgür düşüncenin yitirilmesi, istek kaybı oluşumu, oyunculara makineleşme ile şiddet belirtilerinin ortaya çıkması, duyguların azalma olması, hiper aktivitenin gözlenmesi, öğrenme bozuklukları oluşumu, çocukların vaktinden erken olgunlaşması, gözlenen psiko motor bozukluklar, anti sosyal davranışlar, düşmanca tavrın artış göstermesi, öğretmen ve arkadaşlarıyla tartışma eğilimi, akademik başarının düşüşü, kaygı düzeyinin artış göstermesi, kişilerarası ilişkilerde bozulma, gerçeklerden kaçma, kilo

kaybının yaşanması, görme kaybının bulunması, iletişimde kişilerarası ilişkilerde zihinsel olarak olgunlaşmamış ilişkilerin görülmesi, hayal - gerçek karmaşası, oluşan duyu kaybı, (Chiu, Lee ve Huang, 2004; Hauge ve Gentile, 2003; Setzer ve Duckett, 1994; Wan ve Chiou, 2006 akt; Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008) şeklinde pek çok soruna yol açtığı belirtilmektedir.

Ayas (2012)'de yaptığı çalışmada internet bağımlılığı ile bilgisayar oyun bağımlılığının oyun oynayanların utangaçlık seviyesi ile ilişkisi olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Günüç (2009)'da ortaöğretim öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada, bu çalışmaya göre en yüksek seviyedeki internet bağımlılığını sınıf bazında 9. sınıflarda olduğunu, bağımlılığın da 9. sınıftan başlayarak 12. sınıfa doğru gittikçe düşüş yaşandığı belirlenmiştir.

İnan (2010)'da, ilköğretimin 2. kademesinde bulunan ve liseye devam eden öğrenciler ile yaptığı, internet bağımlılığının birbirinden farklı pek çok çeşitli değişkene göre incelendiği araştırmada, öğrenime devam eden bu öğrencilerin sınıf bazında internet bağımlılığı ortalamalarında anlamlı şekilde farklılaşma bulunduğu görülmüştür. Ortaya çıkan farkın ise, 8. sınıflarla 10.lar arasında, 11. sınıflarla 6., 10. ve 12. sınıflarda öğrenimini sürdüren öğrencilerde bulunduğu görülmüştür.

Horzum'un (2011)'de yaptığı çalışmada ilkokul 4. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı seviyelerinin ilkokul 3 ile ilkokul 5. sınıftaki öğrencilere kıyasla daha yukarıda olduğu bulunmuştur.

Ayas, Çakır ve Horzum (2011)'un çalışmada öğrencilerin sınıf seviyesine göre bu değişkenler bakımından internet bağımlılığı ile bilgisayar oyunu bağımlılığı ilişkisinde göze çarpan bir anlamlı farklılık olmamıştır.

Tanrıverdi (2012)'de ortaöğretime devam eden öğrenciler ile yaptığı çalışmada, internet bağımlılığından aldığı puanla sınıf düzeyleri arasında anlamlı farkın bulunmadığı bulgusuna ulaşılmıştır.

Keser ve Eşgi (2012) tarafından ortaokul öğrencileri ile uygulaması yapılan çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile öğrencilerin sınıf düzeyi açısından anlamlı farka rastlanmamıştır.

Kubey, Lavin ve Barrows , (2001) çalışmalarında internet bağımlılığının daha çok üniversitenin ilk sınıfında okuyan öğrencilerde görüldüğü sonucuna ulaşmıştır.

Şahin ve Tuğrul (2012)'ün araştırması incelendiğinde, çocukların bilgisayar oyunu nedeni ile yapması gerekenleri aksatması ile birlikte bilgisayar oyununu diğer etkinliklere tercih alt boyutları açısından 4. ve 5. Sınıfta öğrenime devam eden öğrencilerde anlamlı farklılık görülmüştür.

Odabaşı (2016), online oyun bağımlılığının öznel mutluluk üzerindeki etkisini incelendiği araştırmadan elde edilen bulgular, online oyun bağımlılığı ve öznel mutluluk arasında negatif yönde anlamlı ilişki olduğu yönündedir. Sosyo-demografik değişkenler bazında değerlendirildiğinde ise; üniversite öğrencilerinde cinsiyet ve sınıf düzeyi değişkenlerinin sadece online oyun bağımlılığı için anlamlı farklılık oluşturduğu, akademik başarının hem oyun bağımlılığı hem de öznel mutluluk için anlamlı düzeyde farklılığa sahip olmadığı, gelir düzeyi değişkeninin ise online oyun bağımlılığı ve öznel mutluluk için anlamlı farklılık oluşturduğu bulgularına ulaşılmıştır.

Canan (2010) çalışmasında internet bağımlılığı ve disosiyatif belirtilerin ilişkisini incelemiştir. Bu çalışmaya göre disosiyatif bozukluk tanısı bulunanların %87,2'lik diliminin interneti kullanma amacının sohbet etme ve interaktif tarzda karşılıklı oyun oynamak ile karşılıklı iletişimi sağlamak olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Disosiyatif bozukluğun tanımlamak gerekirse, biliş düzeyinde, duygulanımda, davranış düzeyi, duyum ile kimliğin normal işleyişinde bozulmanın gerçekleşmesidir (Canan, 2010). Sohbet kanallarında ve de interaktif oyunlar içerisinde oyuncuların gerçeklik ve sanal dünya arasındaki farkı unutmaları ya da kaybetmeleri bu konunun bir kez daha ne ölçüde önemli olduğunu ortaya koymaktadır.

Oyun oynama isteğinin bağımlılığa dönüşmesi sürecinde oyun oynarken memnuniyet artışıyla orantılı şekilde daha çok oyun oynama isteği ortaya çıkmakta ve bilgisayar oyun bağımlılığı oluşmaktadır (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008). Bununla ilişkilendirildiğinde, Horzum (2011) çalışmasında ise, bilgisayar oyun bağımlılığında oyuncunun oyundan vazgeçememesi, aklında sürekli oyunun bulunması, gerçek yaşamla ilişkilendirerek, bilgisayar oyunu sebebi ile görevlerini yapamaması, bilgisayar oyun oynamayı diğer aktivitelere tercih etmesi şeklinde ifade edilmiştir.

2.7.2. Yurt Dışında Yapılan Çalışmalar

Shokouhi-Moqhaddam ve diğerleri (2011), bilgisayar oyunları kullanımı ile ilgili olarak İran'ın Kerman kentindeki tüm erkek rehberlik okulu öğrencilerini kapsayan çalışmalarında, ergenlerde oynanan oyunların miktarı ile anksiyete, depresyon, çekilme, kural yıkma davranışları, saldırganlık ve sosyal sorunlar arasında doğrudan doğruya anlamlı korelasyonun yaklaşık %95 olduğu ortaya koyulmuştur. Buna ek olarak, öğrencilerin yaşama yerleri ve ebeveynlerinin işi ile bilgisayar oyunları arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna da ulaşılmıştır.

Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas (2014) tarafından 741 ergenle yapılan çalışmada, bilgisayar oyun bağımlılığı ile bilgisayar oyun kullanma zamanı, yaş, cinsiyet, BIG-5 kişilik ve kronotip arasındaki ilişki değerlendirilmiştir. Araştırma bulgularında, bilgisayar oyun bağımlılığı, bilgisayar oyun kullanma zamanı ve kronotipin birbiriyle ilişkili olduğunu tespit edilmiştir. Bilgisayar oyun kullanma zamanına göre akşam odaklı olan, bilgisayarı akşam kullanan erkek öğrencilerin, sabah odaklı kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanları daha yüksek bulunmuştur. Ayrıca, geri çevrilmiş öğrenciler için daha düşük bilgisayar oyunu bağımlılığı olduğu bildirilmiştir.

Xu, Turel ve Yuan (2012) tarafından yapılan, ergenler arasında oyun bağımlılığının araştırıldığı başka bir çalışmada ilk olarak, bir anket aracının geçerliliği için 163 ergenden alınan veriler ve ikinci olarak 623 ergenden toplanan anket verileri analiz edilmiştir. Bu çalışmanın bulguları, çevrimiçi oyun oynamaya ve bağımlılığa çeşitli işlevsel ihtiyaçların (ilişki ihtiyacı ve kaçma ihtiyacı) sebep olabileceğini ortaya koymakta, bunların yanı sıra oyun oynama süresini azaltan birkaç önleme, zarar azaltma faktörüne (eğitim, dikkat değiştirme faaliyetleri) ve bu faktörlerin etkilerine işaret etmektedir.

Festl, Scharkow ve Quandt (2013) tarafından ergenler, genç yetişkin ile yaşlı yetişkinler arasındaki problemleri bilgisayar oyun kullanımının araştırıldığı, 14-18 yaş aralığında toplam 580 ergen, 19-39 yaş arası 1866 genç yetişkin ve 40 yaş ve üstü 1936 yaşlı yetişkin ile gerçekleştirilen çalışmada, sorunlu oyun kullanımı, dikkat çekme, çekilme ve çatışmalar gibi kişiliğin farklı yönleri ile oyun davranışı ölçülmüştür. Oyun Bağımlılığı Kısa Ölçek puanları, bireylerin kişilikleri ve sosyal yaşamlarının bazı

sorunlu yönlerinin yanı sıra yoğun kullanım ile ilişkilendirilmiştir. Araştırmada, 166 kişi sorunlu oyun kullanımı bildirmiştir. Problemlı oyun kullanımı, oyun oynamak için harcanan zaman ve çevrimiçi oyunların yanı sıra rol yapma ve atıcılar içerikli oyunlar pozitif yönde etkilenmiştir. Araştırma kapsamında tüm yaş gruplarında, problemlı oyun kullanımı aynı zamanda saldırganlık, düşük sosyal yeterlilik ve sosyal entegrasyon, sorunlu kişilik özellikleri ve düşük yaşam memnuniyeti düzeyleri ile ilişkilendirilmiştir.

Rooij ve diğerleri (2014)'te yaptıkları video oyunlarının psikososyal sağlık ve madde kullanımı ile olan ilişkisinin araştırıldığı, toplam 8478 ergen ile yapılan çalışmaya, oyun kullanımı, oyun türü, video oyunu, bağımlılık, depresif duygu durum, olumsuz benlik saygısı, yalnızlık, sosyal kaygı, eğitim performansı, esrar, alkol ve nikotin kullanımı (sigara içme) ölçütleri de dahil edilmiştir. Bulgular, sorunlu oyuncuların çok oyunculu çevrimiçi oyunları oynayan ergenlik çağındaki oyuncular arasında en yaygın görüldüğünü, erkeklerin %60, kızların %14'ünün daha fazla çevrimiçi oynadıkları, sorunlu oyuncuların erkeklerin %5, kızların %1 oranında olduğu bulunmuştur. Yüksek sorunlu oyuncular depresif duygu durum, yalnızlık, sosyal kaygı, olumsuz benlik saygısı ve kendini bildiren düşük okul performansı üzerine daha yüksek puanlar almış olup, özellikle erkek çocuklar düşük psiko sosyal işlevsellik ve daha düşük notlar gösterdiği belirtilmiş, ayrıca sonuçlar içinde, alkol, nikotin ve esrar kullanımı ile ilişkiler de bulunmuştur.

Rehbein ve Mößle (2013) tarafından, video oyun ve internet bağımlılığının araştırıldığı 7. - 10. sınıf öğrencileri ile yapılan çalışmada, bağımlılık, internet bağımlılığı, medya tüketim göstergeleri, fonksiyonel düzey, refah, psikolojik zorlanma verileri toplanmış olup, öznel acıların video oyun bağımlısı olan ergenlerde internet bağımlısı ergenlere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İnternet bağımlılığı olan kız ergenlerin ise, sosyal ağlarda daha fazla bulunduğu tespit edilmiştir.

Milani ve diğerleri (2015), şiddet içeren video oyunlarına maruz kalmanın İtalyan çocuklarında saldırganlık sorunlarıyla bağlantılı olup olmadığını belirlemek üzere, Kuzey İtalya'da ilk ve orta dereceli okullarda okuyan 7-14 yaş aralığındaki 346 öğrenci üzerinde yaptıkları çalışmada ölçülen değişkenler dışsallaştırma, kişilerarası ilişkilerin kalitesi, saldırganlık, baş etme stratejilerinin kalitesi ve ebeveyn stresi olarak belirlenmiştir. Şiddet oyunlarını tercih edenlerin, dışa yönelim ve saldırganlık için daha

yüksek puanlar verdiği gözlenmiştir. Şiddet içeren video oyunları kullanımı ve yaşı, saldırganlığın üstesinden gelme, baş etme stratejileri ve haftalık oyun kullanımı ile bağlantılı olduğu sonucuna ulaşılarak bu sonuca göre şiddetli video oyunlarının, çocuklukta ve ergenlikte agresif davranış ve dışsallaştırma sorunlarına yönelik risk faktörleri oluşturduğu ortaya konulmuştur.

Carras ve diğerleri (2017) tarafından 9733 ergenin dahil olduğu, aşırı video oyununun sebep olabileceği bozukluklar ile ilgili olarak, sınıflar, psikososyal refah ve arkadaşlık kalitesi arasındaki ilişkileri belirlemek için yapılan çalışmada, daha fazla çevrimiçi sosyal etkileşime sahip sınıflar, daha az çevrimiçi sosyal etkileşime sahip olanlara göre daha az sorunlu oyun semptomu bildirmiş olup, ağır oyun sınıflarında olduğu tahmin edilen çoğu ergenin normatif sınıflardan daha depresif belirtilere sahip olduğu görülmüştür. Kadın sosyal oyuncularda sosyal kaygı ve yalnızlığın daha az, ancak benlik saygısının daha düşük olduğu bildirilmiştir. Analiz sonuçlarına göre dostluk kalitesi, bazı erkek sosyal oyuncularda depresyonu zayıflatmış olup, sosyal olmayan oyuncularda ise yalnızlıkla ilişkileri güçlendirmekte olduğu belirlenmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, video oyun bağımlılığının belirtileri yalnızca video oyunlarına değil aynı zamanda çevrimiçi iletişimi seviyelerine de bağlıdır ve günlük yaşamlarında sosyal açıdan aktif olan ergenlerde daha düşük oyun bağımlılığı belirtisi olduğu bildirilmiştir.

Irwansyah (2005) araştırmasına göre, bilgisayar üzerinde oyun oynamayla bağımlılık ilişkisinde doğru orantı olduğu bulunmuştur. Başka bir araştırmaya göre, çevrimiçi bulunarak oynanan oyunların bağımlılığa sebep olabileceğine ulaşılmıştır (Thatcher ve Goolam, 2005).

Irwansyah (2005) çalışmasına göre, interneti kullanım süresi, oyun, eğitim, sohbet, bilgi gibi kullanımları olduğunu ve bu şekilde farklı amaçlarla kullanıldığını saptamıştır. İnternet bağımlısı olmayanlar, bağımlılara kıyasla interneti daha çok bilgi almak amacıyla kullanmaktadır (Chen ve diğerleri, 2001; Leung, 2004; Tekdal, 2005).

Funk, Buchman, (1996), Sherry (2001) ile Fromme (2003) gibi araştırmacılar ise, cinsiyete göre bakıldığında kızların erkeklere kıyasla daha az bilgisayar oyunu oynadıkları erkeklerin kızlara göre daha fazla bağımlılık eğilimi gösterdiği bulgusuna ulaşmışlardır (akt: Tüfekçi, 2007).

Schimming, Funk ve Hagan (1999); akt: Dolu ve diğerkleri, 2010) araştırmasında, ebeveynlerin kendi çocuklarının bilgisayar üzerinde tam olarak ne yaptığı, ne çeşit oyunlarla oynadıkları, çocuklarının oynadıkları oyunların içeriğine ilişkin bilgi sahibi olmadıkları, bilgisayar ve oyun içeriğinde şiddete ne ölçüde maruz kaldıkları konusunda bilgi sahibi olmadıklarına ulaşılmıştır.

Başka bir araştırmaya göre, öğrencilerin hemen hemen yüzde doksani kadarının anne ve babalarının bilgisayar oyunu almadan önce çocuklara ilişkin uygunluk işaretlerini kontrol etmedikleri ortaya çıkmış olup, yaklaşık yüzde seksen dokuzunun da çocuklarının video oyunlarında geçen süreyi kısıtlamadıkları ortaya konmuştur(Walsh, 2000; akt: Dolu, Bükler ve Uludağ, 2010).

Başka bir çalışmada ise, ebeveynlerin sadece üçte biri çocukların en çok oynadığı ve sevdiği oyunlardan haberdar olduğu ve onları takip ettiğini, üçte ikisinin de çocuklarının favorilerini ve en çok nelerle oynadıkları konusunda bilgi sahibi olmadıkları bulunmuştur (Flores, Funk, Buchman ve Germann, 1999; akt: Garnagey ve Anderson, 2003).

Rideout, Foehr ve Roberts (2010) araştırmalarında, ebeveynlerin sadece yüzde otuzunun çocuklarının bilgisayar kullanımı ve oyun oynama süresi koyma konusunda kurallar belirlemesinin endişelendirici olduğunu söylemektedir. Ayrıca ekibin, yaşları 7-12 arasında değişen çocuklarla yaptıkları bu araştırmada, çocukları bilgisayar oyunu oynar iken, onların ebeveynlerinin %28'inin hiçbir şekilde bu oyunu takip etmedikleri, %21'inin çok az takip ettiği, %26'sının bazen takip edebildiği, %22'sinin de genellikle takip ettikleri sonucu çıkmıştır.

Van Rooij ve diğerkleri, (2010)' nin Hollanda'da yaptığı araştırma, video oyun bağımlılığının varlığı ile bir grup bağımlı gencin psikolojik olarak bundan olumsuz olarak etkilenmesini doğrulamıştır. Araştırma sonuçlarına göre, bilgisayar oyun bağımlılığı toplum için kötü etkiler iletmektedir bunun nedeni, bağımlı insanların anti-sosyal davranışları, zayıf ilişkilerinin olmasıdır. Bu grupta gözlenebileceklerin, okul, iş ve gerçek yaşamda, sosyal iletişimlerinde video oyunlarını kullanabilmesinin yanı sıra bunun çeşitli psikolojik ve sosyal problemler doğurma ihtimali olduğu belirtilmiştir.

Pepe (2011) araştırmasına göre, ailelerin çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarının; %52.8'inin ilgisiz olduğu, %36.1'inin oyunlara karşı

olduğu, %11,12'sinin de çocuklarının bilgisayar oyunu oynamalarına olumlu baktığı ve desteklediği bulunmuştur.

Anderson ile Bushman (2001)'in çalışmasında şiddet unsuru bulunan bilgisayar oyunlarının saldırganlıkla olan ilişkisinde; oynanan oyunların içinde bulunan şiddet davranışını görmenin ve saldırgan davranışa maruz kalma durumunun saldırganlık düşüncelerine yol açabileceği belirtilmiştir.

Anderson ve diğerleri (2010) çalışmasında 130.000 Öğrenci eşliğinde, 136 araştırma makalesinin analizi yapılan meta-analiz çalışmasında dijital bilgisayar oyunları, şiddet ile saldırgan davranışlarla olan ilişkisine bakarak, aralarındaki anlamlı ilişkiye dikkat çekerek, çocuklar ile gençlerin bu oyunlar yolu ile şiddete maruz kalmalarının fiziksel saldırganlıklarını arttırdığının, empati ve yardımsever davranışlarında ise, azalmanın gözlemlendiği vurgulanmaktadır (akt: Irmak, Erdoğan, 2016). Ayrıca araştırmada, kız erkek, doğu batı kültürü ayırt edilmeksizin benzer bulgulara ulaşılmıştır.

Kirsh (2006)'da oyuncuların oynadıkları bilgisayar oyunlarında şiddete maruz kalma durumunu, şiddetin bulunduğu bilgisayar oyunları ile oynamalarının saldırganlığa olan etkisine bağlamaktadır. Oyun içerisinde gerçek nesneler ile gerçek durumların var olmamasına rağmen, oynayanlar görsel açıdan şiddete maruz bırakılmakta ya da görsel olarak kendisi şiddet uygulamaktadır. Bu sebeple şiddet öğesini içeren oyunların saldırganlığa sebep olabileceği belirtilmiştir (akt: Burak, 2013).

Sherry (2001)'nin çalışmasında, çocukların oynadıkları bilgisayar oyununda var olan şiddet seviyesine bağlı olarak, çocuklar üzerinde gözlenen saldırganlığın da arttığını vurgulamıştır. Sebebi olarak da, sosyal öğrenmenin etkisi olduğunu, oyuncuların ekranda gördükleri davranışları akıl süzgecinden geçirmeden kabul edip, benimseyerek uygulama ihtimalinden dolayı şiddet unsuru bulunan oyunların saldırgan davranışla olan ilişkisi olabileceğini vurgulamıştır.

Buckley ile Anderson (2006)'da ve Berkowitz (1984, 1990)'te saldırganlığın ortaya çıkmasına sebep olan etkiler arasında neo-çağrışımıcılık (neo-associationism) bulunduğunu söylemişlerdir. Neo-çağrışımıcılık sürecinde; beynin içerisinde var olan bağlantıların kişinin deneyimine bağlı şekilde değiştiğini, bazen zayıf olabilen bazen de daha güçlü, bazen basit olduğu bazen de neredeyse içinden çıkılmaz şekilde karmaşık

durumda bulunduğunu savunmuşlardır. Saldırganlık davranışının ne ölçüde yaşandığına bağlı olarak, oyunların içinde yer alan bu tarz görüntülerin, şiddet içerikli hatıraların oluşmasına sebep olacak şekilde artış göstereceği ifade edilmiştir. Bu durumdan yola çıkarak, şiddet unsuru bulunan oyunları oynayan, izleyen oyuncular böylece etkisinde kalabilecekleri pek çok yaşantıya maruz kalmaktadır. Araştırmacıların görüşlerine göre; oynadıkları bilgisayar oyunlarını benimseyip, özümseyen içinde bulundukları hayatla özdeşleştiren çocukların ve gençlerin gerçekte de bunu sürdürdüğünü vurgulanmıştır (ASAGEM, 2008).

Markey ve Scherer (2009)'in deneysel gerçekleştirdiği çalışmalarında, oyun tercihiinde şiddet içerikli bilgisayar oyunları bulunan ve bu oyunlarla oynayan çocuklarla ergenlerin oyun sonrasında kendilerini etrafa karşı daha saldırgan hissetmelerine sebep olduğu vurgulanmıştır.

Kirsh (2006) ile Evcin (2010)'in araştırmalarında da içinde şiddet ögesi bulunan bilgisayar oyunu oyuncularının başkası tarafından engellenerek ve başarısızlık duygusu ile daha çok stres yaşamasından dolayı şiddetin bulunduğu bilgisayar oyunu oynamanın oyuncu üzerinde saldırganlık eğilimini yükselttiği vurgulanmıştır. Ortaya çıkan bu durum engellenme saldırganlık kuramı ile ifade edilmeye çalışılmıştır. İçerisinde şiddeti barındıran bilgisayar oyunlarının saldırganlık ile ilişkisi ve etkisi tahrik edilmekten de kaynaklanabilir. Oyuncu oyununu istediği şekilde yönetemediği ya da başarısız olduğunda hırslanmakta, oluşan hırs ise, oynayanı tahrik edebilmekte saldırganlaşmasına yol açabilmektedir.

Crick ve Dodge (1996)'in 9-12 yaş üzerinde yaptığı saldırganlığı belirleme araştırmalarında kışkırtmanın var olduğu durumlarda çocukların saldırganlığa olan eğiliminin zirvede olduğu belirlenmiştir.

Chermack, Berman ile Taylor (1997) da araştırmalarında, deneysel olarak 54 kişi üzerindeki çalışmalarında tahriğin artmasının aynı zamanda saldırganlığı arttırdığı, saldırganlığın var oluşunun da tahrik ile paralel şekilde yükseldiği vurgulanmaktadır.

Wan ile Wen (2013)'in bilgisayar oyunu oynayanlar üzerinde yaptığı çalışmada, bilgisayar oyunu oynayan online oyuncuların bir kısmının bu online oyunların bulunmadığı hayatın karanlık olacağını, sıkılacaklarını ifade ederek, bu oyuncuların kalanının hayatın çokta değişik olmayacağını söyledikleri, bazılarının da daha iyi

olacağını ifade ettikleri belirtilmiştir. Oyuncular ayrıca online oyunun kendilerini rahatlatıldığını, boş zaman değerlendirme olduğunu, içinde bulunulan andan uzaklaştırdığını, hayatın gerçekliğinden kaçış sağladığını, zorla çalışıyormuş gibi düşünmemeyi sağladığını ifade etmişlerdir.

Turner ve diğerleri (2012) yaptığı çalışmada, öğrenimine devam eden 7 ila 12. Sınıflar arasındaki sınıflarda eğitime devam eden öğrenciler üzerinde, problemlili video oyunu oynama puanları ile öğrenim gördükleri sınıf düzeyleri arasında anlamlı bir farka rastlanmamıştır.

Kaltiala- Heino, Lintonen ile Rimpela (2004)'nın çalışmasına göre, Finlandiya'da bilgisayar bağımlılığı konusundaki incelemelerde 7229 ergen ile yapılan araştırmada kızlar %1,4 oranında bağımlı erkekler de %1,98 oranında bilgisayar bağımlısı olduğu saptanmıştır. Araştırmada kız ve erkeklerin internet bağımlılığı oranları farklı çıkmış ve bu ergenlerin interneti kullanma amaçlarının da kısmi farklılığı görülmüştür. Bu farklılıklar ise şöyledir; kızlar en fazla sohbet etmekte, internette video izlemekte bunların yanında amaçsızca dolaşmaktadır. Erkekler ise internette sohbet etme eyleminde, oyun oynama eyleminde ve internette video izleme eylemi sergilemektedir (Canan, 2010).

Schumacher (2000)'in araştırmasında çalışmaya katılan Öğrencilerin %8'inin üzerinde patolojik internet kullanıcısı tespiti yapılmış, interneti yeni tanışmalar, kullanıcı tarafından duygusal destek sağlaması açısından, internette etkileşimli oyun oynama amaçlı bunun yanında sosyal rahatlık sağlaması amacıyla kullanıldığı bulgusuna ulaşılmıştır. Buna göre çevrimiçi oyun oynama eyleminin kullanıcılar içinden özellikle ergenlerde yaygınlığı olduğu söylenebilir.

Huang (2004) çalışmasında, internet bağımlılarının bağımlı olmayanlara kıyasla internet kullanım düzeylerini incelemiştir. İnternet bağımlılarının interneti daha fazla çevrimiçi oyun amaçlı, sohbet amaçlı kullanmaktadır. Kullanıcıların sürekli meşgul olduğu bu çevrimiçi oyunların içinde sohbet etme kanalının var olduğu işin içine katılırsa, oyuncuların oynadığı bu çevrimiçi oyunların oyun bağımlılarına sohbet fırsatı da sunduğu da görülebilir (akt: Günüş, 2009).

Irwansyah (2005) araştırmasında bilgisayar üzerinden oyun oynama ile bilgisayar oyun bağımlılığının oluşması arasında doğru bir orantı saptamıştır.

Thatcher ve Goolam (2005)'in çalışmasında da, çevrimiçi olarak oynanan bilgisayar oyunlarının kullanıcılar üzerinde oyun bağımlılığına sebep olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Arriaga, Esteves, Carneiro ve Monteiro (2006)'nin çalışmasında, şiddetin yer aldığı bilgisayar oyunları oynama durumunun, düşmanlıkta direkt olarak artışa yol açtığı belirtilmiştir. Düşmanlık duygusunun artış gösterdiği bu çalışmada, bilgisayar oyunlarının saldırganlığa sebep olabileceği sonucuna rastlanmış olup, bu oyunlar içinde çocuk durmaksızın hayali düşman arayışında bulunup savaşılmaya başlamaktadır. Düşman kazanma ve savaşma konularının bulunmasından dolayı düşmanlığın yükselmesine sebep olabilecektir.

Yang ile Tung (2007)'un özellikle ergenlerin internet aktivitelerini araştırmak için 1708 ergen üzerinde yaptığı araştırmaya göre; %13,8'inin internet bağımlısı olan ergen tespiti yapmıştır. Ergenlerin ilgilendikleri internet aktivitelerine bakılmış ve internet bağımlılığı bulunanların çevrimiçi oyunda kalma oranlarının %20,43 olduğu tespit edilmiştir.

Morahan – Martin ve Schumacher (2000) internet kullananlar ile yaptıkları bir çalışmada, Öğrencilerin %8'inin patolojik anlamda internet kullandığını tespit ederek interneti kullanma amaçlarının yeni ve farklı kişilerle tanışma, duygusal anlamda destek, oyun oynama, sosyal olarak rahatlık amaçlı kullandıklarını belirtmiştir. Araştırma sonuçlarına göre, çevrimiçi oyun aktivitesinin interneti çok kullanan ergenler arasında yaygınlığı görülmektedir.

Huang (2004) internet bağımlılığına yönelik araştırmasında, bireylerin bağımlılık durumlarının bağımlı olmayanlara kıyasla internet kullanımını incelemiştir. Araştırmaya göre internet bağımlıları interneti en fazla çevrimiçi oyun için ve sohbet amaçlı kullanmaktadırlar. Oyun oynanırken çevrimiçi oyun grubunda aynı zamanda sohbet kanalı da olduğu için, çevrimiçi oyun oynayanların sohbet imkânı bulduğunu da söylenebilir.

Davranışsal bağımlılığın türlerinden birisi de kumar bağımlılığıdır ve teknolojinin hızla gelişmesi sebebiyle internet üzerinden oynanan kumar oynama bağımlılığı da buna bağlı olarak giderek yaygınlaşmaktadır. Ergenlerdeki kumar oynama yaygınlığı %1,9 ve %15.1 (Moodie ve Finnigan 2006; Tsitsika ve diğerleri,

2010) olarak bulunmuştur. Bu ergenlerin psikiyatrik ve psikososyal birden fazla sorunları olduğunu, aile ile ilgili ve bunun dışında çevresel riskleri olduğu da vurgulanmıştır (Derin, Özkan ve Coşkun, 2016).

Bilgisayar oyun bağımlılığı sonucu ortaya çıkan önemli sonuçlar birçok haber bülteninin de konusu olmuştur.

31 Mayıs 1982 günü The Daily Herald isimli gazetenin haberinde, 18 Ocak 1982 günü Time dergisinin en dış kapağı Steve Juraszek isimli henüz 16'sındaki bir gence aittir. Hiç ara vermeden yaklaşık 16 saat süresince "Defender" oyununu oynadığı ve oyun sonunda 15.963.100 puana ulaşarak rekor kırdığı bilgisi yer almaktadır (<http://newspaperarchive.com>, 2017). Alınan bilgilere göre, okulda bulunması gereken zaman dilimini oyun başında geçiren Steve'in bu durumu, ilk bağımlılık olayı olarak basın dünyasında yerini almıştır.

Oyun bağımlılığının negatif sonuçları ile ilgili olarak basına yansıyan bir diğer habere göre, oyun konsoluna aşırı ilgi duyan 20 yaşındaki genç Chris Stainfoth hiç mola vermeden 12 saat süre ile oyun oynayarak yaşamını yitirmiştir. Ölüm raporuna göre, bunun gencin toplardamarında pıhtı oluşarak uzun süreli hareket yetersizliğinden ortaya çıkan "derin ven trombozu" tanısı olduğu söylenmiştir (<http://gundem.milliyet.com.tr>, 2017).

Çin'de yaşı 13 olan bir çocuk, 36 saat süresince durmaksızın oynadığı online rol yapma oyunu sonrası oturduğu apartmanın çatısına çıkarak atlamış ve hayata gözlerini kapatmıştır. Ardından bıraktığı yazmış olduğu mektupta "oyunu cennette oynayan üç arkadaşım ile tanışmak istiyorum" cümlesini yazdıktan sonra binanın en üstünden atlayarak intihar etmiştir (<http://www.china.org.cn>, 2017).

Florida'da yaşayan oyun bağımlısı bir kadın Facebook üzerinden oynanan bir oyun olan Farmville isimli oyun ile oynarken tam oyuna konsantre olduğu zamanda ağlayıp oyunda ona rahatsızlık huzursuzluk hissi veren henüz üç aylık bulunan kızının hayatına kast etmiştir (<http://www.nydailynews.com>, 2017).

Amerika'da Xbox 360 oyun konsolunda oynayan Tyrone Spellman, oyun oynadığı sırada, 17 aylık kızının kendisinin oyununu engellediği ve konsolu düşürdüğü gerekçesi ile kızını döverek hayatının sonlanmasına neden olmuştur (<http://news.sky.com>, 2017).

Güney Kore doğumlu bir karı kocanın Prius adındaki bir online rol yapma oyunu için internet kafeye giderek oyun oynadıkları 12 saatlik bir süreden sonra evlerine dönmeleri sonucunda 3 aylık bebeklerini evde yaşamını kaybetmiş şekilde buldular. Yapılan otopsi raporunda beslenme yetersizliğinden bebeğin yaşamını kaybettiği ifadesine yer verilmiştir. Polis ise, bu karı kocada yaşamın simülasyonu şeklinde olan bir oyunda kız çocuğu yetiştirme takıntısı oluştuğunu belirtmişlerdir (<http://www.theguardian.com>, 2017).

14 yaşındaki Matthew Stringer İngiltere’de, kendisine ait olan Xbox 360 oyun konsolunu elinden alan abisine sinirlenerek yangın çıkartarak evi yakmış çıkan bu yangında evin diğer bireyleri kaçarak yaşamını kurtarabilirken, abi Adam Stringer yangında mahsur kalarak ölmüştür (<http://www.telegraph.co.uk>, 2017).

San Francisco’da, Xbox oyun konsolu çok oyun oynaması nedeni ile ailesi tarafından elinden alınan ve oyun oynaması yasaklanan, 17 yaşında ki Daniel Petric ebeveynlerini silahla vurması neticesinde anne hayatını kaybetmiştir, baba ise ağır yaralı şekilde kurtulmuştur ancak olayın sonunda olaya cinayet süsü ya da intihar süsü vermeye çalışan Daniel silahı babasının eline tutuşturup, yanına en çok oynadığı oyun olan Halo 3 oyun CD’sini aldıktan sonra evden çıkmıştır (<http://www.morningjournal.com>, 2017).

Güney Kore’de 15 yaşında olan bir çocuk, çok bilgisayar oyunu oynaması nedeni ile kendisini bu konuda uyaran annesine kızarak onu öldürdükten sonra kendisi de intihar etmiştir. Polis olay yerine ulaştığında, 43 yaşındaki annenin cesedi ve kendini asan oğlunun cesedi ile karşılaşmıştır (<http://dunya.milliyet.com.tr/>, 2017).

Bazı oyunların etkisi ile oyun içinde yaşanan savaşların sadece sanal ortamda kalmadığı gerçek yaşama da taşındığı görülmektedir.

Şanghay’da Legend of Mir 3 adındaki çevrimiçi oyunu oynayan 2 arkadaş olan Zhu Caoyuan ve Qiu Chengwei, Zhu Caoyuan’un Qiu Chengwei’ya ait olan silahları çalması nedeni ile öfkelenen Chengwei Caoyuan’u uyku sırasında öldürmüştür (<http://news.bbc.co.uk>, 2017).

Pekin’de rutin olarak World of Warcraft adındaki online rol yapma oyunundan vazgeçemeyen hatta kendini ateş sihirbazı zanneden çocuk arasının bozuk olduğu

arkadaşını yakmış ve arkadaşının vücudunda 3. derece yanık oluşmasına neden olmuştur (<http://news.mmosite.com/>, 2017).

Fransa'da 20 yaşında olan Julien Barreaux adlı genç oynadığı oyundan etkilenerek, Counter Strike adlı oyundaki rakibini gerçekte de bıçaklayarak onun bıçaklanarak yaralanmasına neden olmuştur (<http://www.sabah.com.tr/>, 2017).

Çin'de oyun bağımlısı olan ve World of Warcraft adındaki çevrimiçi rol oyununda oyun sırasında kendinden geçen, kendini oyuna çok kaptıran oğlunu kurtarmak düşüncesinde olan baba, oğlunun kendini kaptırdığı bu oyun içindeki karakterini öldürmesi isteğiyle kiralık katil kiralamıştır. Baba, işsiz oğlunun devamlı başarısızlık yaşarsa oyunu bırakacağını düşündüğü için, bu baba oğlunun oyun esnasında üstlendiği karakteri öldürmesi için, tecrübeli oyunculardan destek almak için anlaşma yapmıştır (<http://www.aktuel.com.tr/>, 2017).

Hacettepe Üniversitesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Prof. Dr. Ferhunde Öktem'in konu ile ilgili olarak yaptığı açıklamada, bilgisayar oyunu ve internet bağımlılığının giderek artan büyük tehlike olduğunu belirterek, özellikle çocukların kafasında oluşan bazı kavram karmaşalarının bilgisayar oyunları içinde olan bir tuşla yeniden dünyaya döndürülen kahramanların sanal yaşamları ile gerçeklik algusu ve gerçek hayat farkını algılamakta güçlük çekebiliyorlar. Bunun bir örneğini de, babası ölen bir çocuğun şaşkınlık içerisinde “babamın sadece bir canı varmış” söylemini iletmiştir (<http://www.haberturk.com>, 2017).

Sahibinden.com adlı internet sitesi üzerinden, oyuncuların ve oyun severlerin, çeşitli oyun ortamlarında geliştirdikleri birçok karakter, onların silahları ve türlü özellikleri alıcı bulunmaktadır. Bu sitede alışveriş menüsünün altında bulunan oyun & konsol bölümünde birbirinden farklı oyun konsolları, cdler, oyun ve konsol yedek parçaları ile çevrimiçi karakter kısmı bulunmaktadır (<http://www.sahibinden.com>, 2017) 03 Ocak 2013'de Amasya'da Metin2 online rol yapma oyununun 97 level seviyesine ulaşarak oyun severlerin dikkatini çeken karakter için oyunun satıcısı yaklaşık 15.000 TL lik fiyat belirtmiştir 27.04.2014 tarihinde sahibinden.com adlı web sitesinde oyun&konsol bölümünde 50.699 aktif ürün olan sanal karakter ile, çeşitli silah vb. ürünlerin ilanı vardır (<http://www.sahibinden.com>, 2017).

Clash of Clans, Boom Beach oyunlarını çevrimiçi savaş strateji oyunları Supercell firmasının geliştirdiği oyunlar olup, 2016 yılında büyük bir rekora imza attı. Finlandiya merkezli oyun şirketi, mobil platformlarda yer alan ve oynanan oyunlarını günde 100 milyon kişinin oynadığını açıkladı. Ayrıca bu şirketin son zamanlarda popüleritesi artan diğer oyunu da, Hay Day oyunudur. 28 Mart 2017 tarihli bilgilere göre dünya genelinde indirilme aralığı 100 Milyon ile 500 Milyondur (<https://play.google.com>, 2017).

Yine teknoloji kullanımı ile ilgili olan ve basında yer alan ilginç haberlerden biri de, teknolojinin merkezi olan Silikon Vadisi'nde E-Bay, Google, Apple, Yahoo ve Hewlett-Packard teknoloji markalarının kendi çocuklarını gönderdiği okulun, teknolojiden tamamen uzak olmasıdır. Google'ın üst düzey iletişim bölümü çalışanlarından A. E., New York Times'a "Bazı teknolojik uygulamaların çocuğuma okumayı ya da matematiği daha iyi öğreteceği fikri çok komik, 5.sınıfta okuyan kızım google kullanmayı bilmiyor, sınıfındaki diğer çocuklar gibi dikiş becerilerini güçlendirmeye çalışıyor" şeklinde açıklamada bulundu (<http://www.egitimpedia.com/>, 2017).

Bizsiz.com'un haberine göre, Dünya çapında 150 gencin ölümüne neden olan bilgisayar oyunu "The Blue Whale Game" en çok Kırgızistan, Ukrayna ile Rusya'da en çok oynanan Blue Whale oyununun, yaklaşık 150 gencin ölümüne sebep olduğu tahmin ediliyor. Oyuna dahil olmak isteyen oyunculara oyun yöneticisi bir link gönderiyor ve tıklanıldığında şahsi bilgilerinize ulaşıyor. Oyuncu oyun sırasında ölüme doğru gittiğini hissetse de durum değişmiyor çünkü çıkış yok, çıkmaya çalışanlar yöneticiler tarafından şantaja uğruyor ve genellikle tehdit ediliyor. Bir kez oyuna girmiş olmak ölüm riski içinde olmaya sebep olmaktadır (<http://www.bizsiziz.com>, 2017).

Hürriyet Gazetesi'nde yer alan habere göre, Fen Lisesi'nde okuyan 16 yaşındaki B.K., sınıf arkadaşını öldürdükten sonra, kendisini de bıçakla yaraladı. Gencin korku filmi "Testere" baz alınarak hazırlanan "Testere" isimli oyunun bağımlısı olduğu meydana çıktı. Oyunda yer alan tüm bölümleri aşmak için her şeyi, insanı testereyle kesmeye odaklı olan bu oyunun karakterine ait olan maskeleri takan B.K.'nın çektiği fotoğrafları, sosyal medya hesabından paylaştığı görüldü (<http://www.hurriyet.com.tr>, 2017).

Journal of Psyciatric Research (Psikiyatrik Arařtırmalar Dergisi)’ün makalesine göre, erkek ve kadınlardan oluřan ve yarı yarıya 22 gönüllünün oluřturduđu bir grupta M.R.I aletiyle beyin fonksiyonlarına bakılıp hem de aynı anda oyuncuların oyun oynamaları sađlandı. Arařtırmaya katılanlar, amaç belirtilmeksizin gördükleri top resimlerine tıklanan bir oyun oynadılar. Arařtırmada oyuncular, kazanmak için, diđer topun duvara çok yakınlařmasını engellemeleri gerekiydi. Hem kadın hem de erkekler aynı oyunu oynadılar. Ancak erkekler çok daha motive ve başarılı oldular (<https://www.gecce.com>, 2017).

Memurhaber.com ‘un haberine göre, Esenler İlçesi’nde yer alan kafede bilgisayar oyunu oynayan 41 yařındaki Y.ř. ve 43 yařındaki M.D. adındaki kiři kafede bilgisayarda oyun oynuyorlardı. Oyun sırasında önce küfürlü tartıřma yařanırken kısa süre sonra olay kavga haline döndü. Bu sırada řüpheli olan, Y.ř., silahını çıkartıp M.D.’ye dođru uzatıp ateřledi. Yaralanan kiři sađlık görevlilerince hastaneye ilerlerken, Y.ř.’de bulunduđu yerden kaçtı (<http://www.memurhaber.com>, 2017).

İnternet ve bilgisayar oyun bađımlılıđına yönelik arařtırmalar incelendiđinde, arařtırmacıların daha çok yař, cinsiyet, ölçek geliřtirme, internet ve bilgisayar kullanımı etkilerine yönelik deđiřkenler ile sosyo-demografik deđiřkenlere yönelik çalıřmalar yapmıř olduđu tespit edilmiřtir.

2.8. Ergenlik Dönemi

Ergen Kelimesi, yabancı dil kökenli olup “adolescent”ın Türkçesi olarak kullanılmıřtır. Latince kökenli olan bu sözcük büyüme, olgunlařmak olarak algılanmakta ve “adolescence” fiilinin özünden türetilerek bir süreci tanımlamakta olup bir durumu belirtmemektedir. Bu çağda kiřide gözlenebilen devamlı ve suratli bir geliřme dönemi olarak da açıklanabilir (Yavuzer, 2008). Kiřinin hayatı boyunca geliřiminin devamı sađlanır. Ergenlik dönemi, muhtemelen bu geliřme evresinin önemli bölümünü oluřtırmaktadır. Çocuklukla, geliřkenlik arasındaki bu ergenlik döneminin, řahısa, karaktere, kültüre ve topluma göre deđiřkenlikler göstermesi nedeni ile tam açıklamasını yapmak güçtür. Ergenlik süreci ile ilgili birçok tanım ve açıklama yapılmıřtır (Dinçer, 2008: 3).

Ergenlik, çocukluktan çıkmak üzere olan gencin biyolojik, duygusal evrelerindeki başlıklarla başlar, cinsel ve biyolojik yetişkinliğe ulaşması ile devam eder. Gencin özgürlüğü ile sosyal yaratıcılığını kazandığı belirlenmemiş bir sırada tamamlanır. “Kronolojik olarak devam eden ergenlik, normal bir değişim ve gelişim evresidir” (Özatça, 2009: 9).

“Ergenlik dönemi, zihinsel, biyolojik, psikolojik ve sosyal bakımdan bir gelişme olgunlaşmanın var olduğu çocukluktan yetişkinliğe geçiş evresidir” (Yavuzer, 2008). Bu evre Piaget’in “Düşüncenin gelişimine ilişkin dönemlerinde” 12 yaş ve üstündeki “soyut işlemler” evresi olarak tanımlanabilir. Soyut işlemler dönemindeki ergenler kuramlamalar yapabilirler, mantıksal sonuçlar üretebilirler ve soyut yada somut biçimde olsa da problemlere farklı açılardan bakarak farklı çözümler üretebilirler (Eraslan, 2010).

Ergenlik dönemi gelişim görevleri (Ersanlı, 2005):

Cinsellikle ilgili meraklarını gizlemeyi öğrenme,

Yaşlıları arasında saygınlık görme,

Soyut düşünebilme kabiliyetine erişme,

Dış görünüşüne önem verme, geliştirme, yenileme,

Meslek edinmeyi düşünme,

Aile ve yuva edinmeyi düşünme,

Ahlak bilinci ve değerler sistemi geliştirme,

Duygusal serbestliğe erişme.

Bu sürecin başka gelişim öğeleri; fiziksel özelliklerini benimsemek, cinsel misyonunu sahiplenme ve bu misyona göre hareketler geliştirme, kendisi için hayati kararlar alabilme, toplumsal sorumluluk sahibi olma olarak tanımlanabilir.

2.8.1. Ergenlik Kuramları

2.8.1.1. G. Stanley Hall Kuramı

Hall, ergenlik dönemi ifadesinin psikolojiye yerleştirilmesinde önemli rol alan bir bilim adamıdır. Psikolog olan Hall'ın temel ilgi alanı çocukluktan ergenliğe geçiş sürecinde kişi gelişiminin başlıca faktörlerinin araştırması olmuştur. Darwin'in izleri, Hall'ın çalışmalarında açıkça hissedilmektedir. Darwin'in evrim teorisini çocukluk ve ergenlik devrelerine adapte ederek aktarmaya çalışmıştır. Konu hakkında önceki çalışmalar Hall'a yol göstermiştir. Ernst Haeckel, evrim teorisinden etkilenecek kişinin doğumdan önce evreleri atalarının geçirdiği evrimlerle yakınlık oluşturduğunu savunarak bu konuda araştırmalar yapmıştır.

Hall ise doğumdan sonraki tıpkı Haeckel'in yaptığı gibi evrim teorisi ile ilişkilendiren bir araştırma yapmıştır. Hall'a göre çocukluktaki bazı farklı dönemleri, değişik aşamaları yetişkin aşamalarıyla benzer olduğu yönünde dile getirilebilir (akt: Kulaksızoğlu, 2013: 19).

Hall'a göre doğumdan sonraki ilk evrede insanlığın maymuna benzerlik gösterdiği evreye döndüğü evrelerin bir eleştirilmesi yapılmaktadır. 8-12 yaş aralığındaki bebekliklerine istinaden yetişkin insana kıyasla ilkelilikleri devam etmekte olup bu süreçte çocukların aksiyonları, ilkel insanların hayata tutunma çabaları arasında olan avcılık, balıkçılığa benzetilebilir. Ergenlik Hall için ilkel hayattan uygar hayata geçiş sürecidir. Bu sebeple ergenlik çocuklukla yetişkin, ilkel – uygar köprüsünü oluşturmaktadır. Ergenlerde görülen sinirlilik hali nedeniyle Hall ergenliği fırtınalı ve stresli bir dönem olarak tanımlamıştır. Hall bu çalışmalarının ardından 1904 yılında ilk kitabını yazmıştır. Hall bu kitabında fiziksel boy ve kilo büyümelerini, cinsel anlamda gelişme, bu süreçteki aşka, sosyal dürtü ve varsayımlara, zihinsel büyüme ve eğitime, bu süreçte yapılan yanlışlıklara ve suçlara, bedensel hastalıkların yanı sıra zihinsel hastalıklara da yer vermiştir. Farklı cins ergenliklerin yine farklı dönemlerde oluştuğuna inanmıştır. Hall ergenliğin bireylik duygusunun oluşmaya başladığı bir dönem olduğunu ifade etmiştir. Hall'ın sunduğu konulardan bir tanesi ise ergenlerin her süreçte eğitilebilecekleri hususudur (Akt: Özbay, 2004).

2.8.1.2. Ergenlik gelişimi ile ilgili psikoanalitik kuram

Kuram incelendiğinde ergenlerin erken gelişim evreleriyle ilgili olduğu anlaşılmaktadır. Freud’a göre ikinci evre dürtülerin arttığı ve ortaya çıktığı bir dönem olarak şekillendirilmiştir. Bu dönemde genellikle ilgilerin cinsel organlarına ve alacakları zevklere doğru kaymakta olduğunu savunmuştur. Süreç tamamlandığında Freud çocukların karşı cinsiyetten anne ve babalarına ilgili olmaya başladıklarını savunmaktadır. Bu sonuçla erkek çocukların anneye ilgi babaya ise düşman tutum içinde olduğunu savunmuştur. Keza kız çocukları içinde durumun tam tersine olacağını ortaya koymuştur, bu durum “Oedipus Karmaşası” şeklinde tanımlanmaktadır. Freud’a göre Oedipus karmaşası içindeki ergenler diğer cinsiyetteki anne-babalarına olağanüstü ilgililiklerinden ötürü aynı cinsiyet aynı cinsiyet anne babalarının hayatını sonlamak ister. Bu eğilimler ergenlikten yetişkinliğe geçiş sürecinde kaybolur ve duygular üzüntü ve pişmanlıkla yer değiştirir. Ergen bu durumda ceza alacağını var sayımında olduğu için oedipal zıtlıkları içinde saklar. Sonraki dönemde dingin devam edecek gizil dönemin başlangıcıdır. 5-6/12 yaş aralığında görülebilecek bir dönemdir (Kulaksızoğlu, 2013).

Freud’un kızı da bu konularla ilgili araştırmalar yapmıştır. Babası gibi Anna Freud ergenlik öncesi dönemi için yoğunlaşmamıştır. Anna Freud ergenlerin küçük yaşlardaki tecrübelerinin erişkinlik dönemindeki yansımaları konularında çalışmalar yapmıştır. Bu dönemi ergenler için, erişkinliğe adapte de yaşanan uyum süreci olarak tanımlamaktadır. A. Freud ergenlerin içinde bulunduğu problemlerden, zıtlıklardan kurtulabilmesinin yolu ebeveynlerinden duygusal olarak kopmak ve duygularıyla ebeveyn ilişkilerine devam etmemek olduğunu belirtmiştir. Bu süreçte ergen kişi ailesi ile samimi temas kurmaktan kaçınır. Çocukluğundan beri kendisine destek olan, sevgi gösteren ebeveynleri ile meydana gelen bu boşluk, ergen kişinin bir boşluk içinde ve üzgün hissetmesine sebebiyet verecektir. Bu boşluğun telafisi için ihtiyaç duyduğu yeni ilişkilerdir. Durum itibarı ile ergen kişi devamlı arkadaş arayışı içinde olacak, bulunduğu durum itibarı ile de kararlarında istikrarlı olamayıp devamlı arkadaş değiştirecektir. A. Freud kararsızlıklar içinde geçirilen bu dönemin kesinlikle yaşanacağını savunmaktadır (Akt: Ekşi, 1982).

2.8.1.3. Sullivan'ın kuramı

Sullivan kişilerin birbirleri ile olan ihtiyaçlarının karşılanmasının önemini savunmuş ve kişiler üzerindeki araştırmalarında bu fikrini destekleyecek araçlar ortaya koymuştur. Sullivan bireylerdeki en önemli ihtiyacın güven hissetmelerinin olduğunu savunmuştur. Bu fikrin sonucunda kişiler endişeden uzaklaştıklarını hissetme ihtiyacını doğrurabilir. Sullivan'a göre anne, babalar ve bebekleri arasında özellikle anneleri ile gizemli bir çekim ve iletişim içinde oldukları düşünülebilir. Örneğin annenin ya da babanın üzülmeye durumu, bebeğin bunu anlaması ve buna göre tepki vermesidir. Bebekler bu tip durumlarda annelerinin sevip ya da sevmediği hareketleri anlar ve buna göre tepki verir. Amerikan toplumunda yapılan araştırmalarda ki bunu Sullivan kabul etmemekte iken bebeklerdeki cinsel davranışa karşı verilen negatif tepkinin, bebeklerde endişe duygusunun çoğalmasına yol açmaktadır. Cinsel organlarıyla oynayan çocukların görüldüğündeki verilen sert ve negatif tepkinin ileride seks fobisinin oluşmasına neden olduğu söylenilebilir (akt: Dinçel, 2006: 23; Mukaddes, 2000: 17).

Sullivan yaşamındaki önemli arzular içindeki can ve mal güvenliği gibi isteklerin cinsellikten daha önemli olduğu düşünmüş ve bu konuda çeşitli deney ve gözlemlerde bulunarak ispatına çalışmıştır.

2.8.1.4. Lewin'in kuramı

Kurt Lewin'in kuramında “Stres, fırtınalar ve süreklilik” kuramları içindedir. Coğrafi benzeşmeleri kullanan bir kuramdır. Lewin davranışın içinde bulunan çevrenin bireye etkisi sonucu oluştuğunu savunur. Bu durumda kişi tecrübe kazanarak yaşam alanını genişletmiş olur. Yaşamdaki kişisel ve çevresel etkiler devamlı değişir. Bu değişimler belirli oranda artarak yavaş gelişir ise bireyin değişimine uygunluk göstermesi daha kolay olmaktadır. Değişim çok hızlı gerçekleşirse birey stres altında bir süreç sürdürür. Lewin ergenliğin hızlı değişimler dönemi olduğunu savunur (akt: Öner ve Gümüş, 2000: 9).

2.8.1.5. Antropoloji kuramı

Antropoloji kuramını anlatan ve ilk akla gelen isimlerinden birisi Amerikalı Margaret Mead'dır. Mead (1978-1991) yıllarında antropoloji konusundaki öncülüğü ile

gündeme gelmiştir. Ancak Mead, Antropoloji gelişimine dair biyolojik ve dinamik kuramlara karşı koyarak, batı toplumlarında ortaya çıkan tüm olguların genelleştirilemeyeceğini savunarak bu duruma da karşı çıkmıştır. Hatta bunu yaptığı çalışmalarla destekleyerek saha da ispatlama olanağı bulmuş, zaman zaman da psikanalizden esinlenerek çalışmalarına devam etmiştir (Mead, 1928).

Kuram açıklanmaya çalışılırken, Mead'ın yaptığı bir araştırmadan yararlanarak ifade edilmeye çalışılacaktır. 1928'de Samoa adasında yaşayan adanın yerlileri arasında yaptığı araştırmayı yayınlamış bu araştırmada ergenlikte geçen “fırtınaların ve stresin” sürecinin aslında evrensel olmadığını belirtmiş ve bu açıklama tartışmalara yol açmıştır. Antropoloji Kuramı, Mead açısından bazı istisnai durumlar dışında, krizlerin ve ergenlik stresinin yaşandığı süreç olmaktan ziyade, daha çok ergen tarafından yakın bulunulan ilgi duyduğu her şeye karşı zamanla ve adım adım geliştiği bir dönemdir. Adada bulunan orda yaşayan kızların düşünce biçimlerinde kesinlikle hiçbir durumda bir zıtlık oluşmayarak bunun yanında ergenlik sürecindeki bu kızların felsefi düşünce tarzı ile ileriye doğru hedefleriyle, istekleriyle meşgul bulunamadığı da söylenebilir. Hayattaki tek beklentileri ve istedikleri bir evlilik yaşamadan önce mümkün olduğunca çok sevgili edinmek sonra da köylerinden birinden mümkün olduğu kadar çok çocuk sahibi olma düşüncesidir (Kulaksızoğlu, 2004: 27).

2.8.1.6. Spranger'in kuramı

Ergenlik dönemi birçok kuramcıya göre stres barındıran fırtınalı bir dönem olmasına karşın Spranger'a göre öyle değildi. Spranger, her bireyin kişisel kendine has gelişimi olduğunu savunarak, “bireysellik değişebilirliği” isimli kuramını ortaya koymuştur. Bu kurama dayanarak, bireyi ergenlikte 3 bölümde değerlendirmiştir. İlk gruptakiler, yaşamındaki değişiklikler, fırtına ve stres 'in üstesinden gelemeyenlerdir. Bu bölümdekilere göre, ergenliğe geçiş sürecinde yaşadıklarının tümü onlara acı vermekte ve acı yaşatmaktadır. Bu kuramda 2. grup ergenler bu süreci hiç yara almadan son derece sakin, huzurlu geçirmektedir. Son grupta yer alan üçüncü grup ise, ilk iki grubun tam ortasında bulunarak, kendi yaşadıkları deneyim ve gelişimlere bilinçli katılım gösterirler. Bunalım ve stres yaşasalar bile bunun farkında olarak üstesinden gelme çabası içinde bulunurlar (Kulaksızoğlu, 2004: 29).

2.8.1.7. Erikson'un kuramı

Erikson kuramı, insanın yaşamı boyunca tüm gelişimini, genlerin çevre ile etkileşimi şeklinde görür. Erikson'a göre insan için önemli olan sekiz evreden söz eder. Ergenliği bir kriz dönemi olarak kabul eder. Bunun nedeni ise onların bu dönemde ne olduğunu algılama çabası, neler olabileceğini tanımaya başlamasıdır. Geçmişte yaşadığı tecrübeleri bütünleştirme, "ben kimim"e cevap arama, güçlü bir kişisel kimlik oluşturma çabası halindedirler. İçinde bulunulan zorlu kriz sürecini aşan ergen, kişiliğinde belli bir bütünlüğe erişip, kimlik kazanmıştır. Erikson'a göre ergenin içinde bulunduğu dönemde yaşam tarzında, ilişkilerinde çözüme ulaşmada yetersiz kalması, olaylara karşı ilgisizliği de kimlik karmaşasının belirtisidir. Erikson'un kimlik karmaşasında ergen kendi kimliğinin oluşumunu yetersiz bularak tamamlanmamış bir kimlik hissine kapılabilir.

Erikson'a göre kimlik oluşumunun sağlanması, henüz çocuk yaşta iken karşılaşılan problemlerin çözümü ve çözüm arayışları ile büyüdüğü zaman karşılaşıacağı problemlerle yüzleşerek bu cesareti gösterebilmeyi gerektirir. Bu kurama göre yaşanabilecek her kriz zamanında yaşanıp çözülmeli ve ertelenmemelidir, bir basamakta sorunun çözülmeden geçilmiş olması ya da krizin çözümünün yetersiz olması, bir destek almayı gerektirecektir. Aksi takdirde daha sonra yaşanan aşamalar sırasında gelişimin önünde set oluşturabilir, engel teşkil edebilir. Erikson'un kuramında savunduğu durum, fırtına ve stres hakkındaki görüşü Hall'in kinden başkadır. Erikson da Spanger'ın kuramında olduğu gibi, ergenin biricikliğine hatta aynı kültürde benzer gelişim gösteren ikinci kişi olmadığını savunur. Buna göre ergenlik bireysellik içerir. Yani farklı toplumlarda birbirinden farklı gençler pek çok benzer sorunu yaşayarak bu sorunları farklı şekillerde çözerler. Bu nedenle kimi zaman ergenlik süreci bazı ergenler açısından sarsıntılı ve çatışmalı da olabileceği gibi bunun tam tersi şekilde çatışmasız da olabilir.

Erikson'a göre ergen kendini tanır ve nasıl bir kişiliği olduğu ile ilgili kuramlar geliştirerek, bunları tecrübe eder, değiştirir veya bu kuramlara uygun olacak şekilde davranış geliştirmeye gayret eder. Bu da ergenin hayat felsefesinde bütünlük kazanması ile süreklilik elde etmesinin yolunu açmaktadır. Böylelikle ergen giderek bir bütünlük ve süreklilik elde eder. Ergenin kimlik kazanma çabasında çevrenin gördüğü kendisi ve

kendi gözünden kendisini karşılaştırır. Çünkü bu dönemin sorun yaşanmadan arkada bırakılması ileriki yaşlara da yansiyarak, ergenin sağlıklı bir yetişkin olmayı başararak yaşaması mümkün olacaktır (<https://ergenlikdonemi.wordpress.com>, 2017).

“Erikson’a göre, fallik dönem eş girişimciliğe karşılık suçluluk dönemi ve gizil döneme eş çalışkanlığa karşılık aşağılık duygusu ve ergenlik için de kimliğe karşılık kimlik karmaşası dönemi tanımlanmaktadır. Erikson yetişkinlik için de üç çekirdeksel çatışma tanımlayarak psiko analizin ötesine gitmektedir. İyi bir hayat yaşamak için genç yetişkin mahremiyete karşılık tecrit olma sorununu, orta yaşlı kişi ise durgunluğa karşı üretkenlik sorununu çözmelidir. Daha yaşlı birey ise ümitsizlik ve çaresizliğe karşı katılım ve bütünlük arasında bir denge kurmalıdır” (Kulaksızoğlu, 2004: 31).

Çocukluktan olgunluğa geçerken bireyin bu geçişi, beklenen de daha hızlı biyolojik değişiklik içermesinin yanında kimlik oluşumunun sağlanması gibi çok özel görevlerin tamamlanması nedeni ile ergenlik dönemi önemlidir. Bu dönem ergenlik kuramcıları açısından kritik bir evre şeklinde düşünülmektedir (Kulaksızoğlu, 2004: 37).

2.8.1.8. Sosyal öğrenme kuramı ve ergenliğe yaklaşımı

Mc. Candless sosyal öğrenme kuramlarının gereklerini ergenliğe yansıtmaya çalışmıştır. Bu dönemde cinselliğin önemini savunur ve Sigmund Freud’la aynı düşüncededir. Bununla beraber bu dönemde, hayal kırıklığının, merakın, kaygının, bağımlılık ve saldırganlık şeklinde öğrenilen veya öğrenilmeyen dürtülerin kişiyi hareketlendirdiğini ortaya koymaktadır (akt: Yörükoğlu, 2007: 47).

McCandless kuramında ergenin çocukluğunda öğrendiği yaşantılarla ergenlik esnası ve devamında, çevresindeki beklentileri karşısında ergenin yaşadığı çaresizliği ve kurtulmak için de ergenin farklı farklı çaresizlikler yaşamasını incelemektedir. Ergenliği önemseyen ve farklı bir bakış açısı ile açıklamaya çalışan diğer bir öğrenme kuramcısı da A. Bandura’dır. Bandura McCandless’a göre daha farklı düşünerek, ergenliğin daha bunalımlı daha sıkıcı olduğu düşüncesine karşı koymaktadır Bandura’da kuramında sosyal ilişkisi bulunmayan ailelerde yetişen ergenlerin diğerlerine nazaran daha saldırgan olduklarını savunmaktadır (Kulaksızoğlu, 2004: 24-25).

Toplumsal yaklaşımı savunanlar da ergenlik döneminde yaşanan tüm durumların sadece biyolojik olmadığını savunarak, ergenlik yaşantısının birçok etkeni olduğunu belirtirler. Ergene toplum kendisinde bulunan değerleri empoze eder fakat toplumsal sınıf ergenin kendi ailesi de bu sosyolojik süreçte tüm boyutlara etki edebilir. Örnek verecek olunursa başarı ihtiyacı toplumdan topluma farklılık gösterebilir. Çünkü bunda toplumsal sınıfın başarı algısı ve beklentisi önem taşır. Özellikle ailenin bu süreçte ergene verdiği destek ile ona karşı anlayış göstermesi de bu dönemde ergen rollerinin değişimi ve yaşanan gerginlik, anksiyete üzerinde etki gösterebilir. Ayrıca ergenliği içinde bulunan tarihsel dönem de gözlenebilecek rol değişikliklerinin oluşturduğu gerginlik te etkileyebilir. Bu tarihsel boyutun anlaşılabilmesi ergenliği anlamada zorlanılan nedenlerden birisidir (Elder, 1980).

2.8.2. Ergenlikte Gelişim

2.8.2.1. Bedensel ve cinsel gelişim

Ergenlikte bu döneme girenler cinsiyetlerini belli eden organlarında bir takım değişimler yaşamaktadırlar. Cinsiyetin kız erkek şeklinde olması ergenlerdeki bir takım değişikliğin farklı şekilde görülme sebebidir. Bu dönemde kişilerin genelinde bedenlerindeki değişimlerde, genler yoluyla aktarılan özelliklerde, birbirinden farklı ortamlarda yetiştirme ve bulunma sebebiyle değişim her bireyde kendine özgüdür. Cinsiyetler arası değişim birbirinden farklı gerçekleşir. Kızlarda süreç uzundur, gerekçesi ise, kızlar erkeklere oranla bu sürece daha erken girmektedir ve erkeklerle aynı dönemde sonlanmaktadır. Ergenlik kişilere cinsiyet gelişimi açısından 2 aşama sunar. Birincil dönem olarak adlandırılan buluş döneminde kişinin üremesi açısından biyolojik farklılaşmanın son aşamasıdır. Diğer dönem olan ikincil dönem de, ergenin bedenindeki değişim ve gelişim olarak adlandırılmaktadır (Çuhadaroğlu ve diğerleri, 2004).

Bedensel gelişme, büyüme, gelişmiş ince motor becerileri ve biyolojik olgunluk gibi bedensel değişiklikleri ifade eder. Ergenlik döneminin başlarında, genç ergen vücudu, doğumdan iki yaşına kadar olan herhangi bir zamandan daha fazla gelişimsel değişim geçirir. Genç ergenlerin büyümesi hızlandırılmış ve dengesizdir (California State Department of Education, 1987). Gelişimsel büyüme, kızlarda erkeklerden iki yıl

önce daha fazla büyüme püskürtmesi, iskelet ve kas sistemlerinde değişikliklerle birlikte boy, kilo ve iç organ boyutunda önemli artışlar. Kemikler kaslardan daha hızlı büyümekte olup, genç ergenler genellikle koordinasyon sorunları yaşamaktadır. Kaslar ve tendonlar kemikleri yeterince koruyamadığında gerçek büyüme sancıları ortaya çıkar (Kellough ve Kellough, 2008).

Bazal metabolizma dalgalanmaları gençlerin huzursuzluk ve halsizlik dönemleri yaşamasına neden olur (Kellough ve Kellough, 2008). Ergenler, özellikle Avrupa-Amerika gençleri, uygun olmayan beslenme, zayıf fiziksel uygunluk ve sağlık alışkanlıkları gibi alkol veya uyuşturucu kullanımı ve cinsel aktivite gibi yüksek riskli davranışlardan dolayı fiziksel olarak savunmasızdır (Johnston, O'Malley, Bachman ve Schulenberg, 2011).

Ergenlik döneminin erken dönemlerinde hormon salınımı ile tetiklenen fizyolojik değişimin bir evresi olan Puberty başlar. Ergenlik yaşının başlangıcı, primer cinsiyet özelliklerinin (cinsel organların) gelişimini ve ikincil cinsiyet özelliklerini (örneğin, kızlarda meme gelişimi, erkeklerde yüz kılları) işaret eden hormonlarla yoğunlaşan bir gelişim dönemidir. Kızlar, erkeklerden bir ila iki yıl önce olgunlaşma eğilimindedir. Artan adrenal hormon üretimi iskelet büyümesini, saç üretimini ve deri değişikliklerini etkiler. Oldukça görünür değişiklikler ve farklı olgunluk oranları, birçok genç adölesana fiziksel gelişimindeki farklılıklar konusunda rahatsızlık vermelerine neden olur (Simmons ve Blyth, 2008).

Ergenlerin beyinleri olağanüstü fiziki gelişime uğrar. Beyin büyüklüğü değişmeden kalırken, araştırmacılar beyinde önemli değişiklikler olduğunu bildirmiştir. Ergenlik döneminde, sinaptik budama, beyindeki sinirsel devreleri aktif olarak yeniden yapılandırmaktadır. Prefrontal korteks - beyin planlama, mantık oluşturma, sonuçların tahmin edilmesi, dikkatin sürdürülmesi ve karar verme gibi yürütme işlevlerini yürüten bir alanı geliştirmeye devam etmektedir. Tüm bunlara ek olarak, adolesan beyinde cinsiyete özgü farklılıklar belirgindir (Caskey ve Ruben, 2007).

Fiziksel gelişim genellikle ergenlerin duygusal / psikolojik ve sosyal gelişimlerini etkiler. Uygulayıcılar (örneğin, öğretmenler veya rehberlik danışmanları) ve ebeveynler, bu değişimlerin doğal ve yaygın olduğunu açıklayarak genç ergenlerin fiziksel gelişim hakkındaki endişelerini hafifletebilir. Yetişkinler, doğru bilgileri

sağlayabilir, sorulara cevap verebilir ve genç adölesanları güvenilir kaynaklara danışmaya teşvik edebilir (Scales, 2010).

Okullar, ergenlere duyarlı eğitim olanakları sunarak fiziksel gelişmeyi destekleyebilir. Bu fırsatlar arasında, fiziksel değişiklikleri tanımlayan, açıklayan sağlık ve fen müfredatı vardır (Kellough ve Kellough, 2008). Okullar ayrıca, (a) yeterli egzersiz ve sağlıklı yaşam tarzlarını teşvik eden programlar, (b) okul günlerinde bol miktarda su ve besleyici yiyeceklere erişim, (c) alkol ve uyuşturucu kullanma riski, genç gebelik ve cinsel yolla bulaşan hastalıklar hakkında gençler tarafından merak edilen bilgileri sağlamalıdır. Ergenlere fiziksel hareket ve dinlenme olanakları için de fırsatlar tanınmalıdır. Genel olarak, ergenler beden imajıyla ilgili kaygılardan dolayı fiziksel aktiviteden kaçınırken, öğretmenler ergenleri sınıf etkinliklerine ve harekete dahil edebilir, akran rekabetini en aza indirebilir, erken ve geç ergenlik döneminde bulunan ergenler arasındaki karşılaştırmaları ortadan kaldırabilir.

2.8.2.2. Sosyal – duygusal gelişim

Sosyal – Duygusal Gelişim, toplum içinde başkaları tarafından yadırganmayacak şekilde yaşama şeklini ve bilincine erişmesidir. Öncelikle ailede öğrenilen aşamalar halinde gelişen ve yaşam boyu süren ve farklılaşan bir gelişimdir.

Her birey diğerlerine karşı olan davranışlarına nasıl yön vereceğine yaşamının ilk zamanlarından itibaren çevresinde bulunanları izleyerek, takip ederek ve kendisine karşı olarak yapılanları da tekrar ederek öğrenmektedir. Ergende sosyal duygusal anlamda olgunlaşma süreci, toplum içinde kurduğu iletişim, yaşanmışlıklardan çıkardığı deneyimler, eğitimi, başarıları ile kazanılır. Sosyal duygusal gelişimin ergen açısından öncelikli basamağını, sosyal hayatın içinde insan ilişkilerini ve çevreyle iletişimini sağlamış olması oluşturur (Temel ve Aksoy, 2010: 104).

2.8.2.3. Ahlaki gelişim

Ahlak, sosyal toplum içerisinde onlar tarafından belirlenen iyi, doğru şeklinde tanımlananların toplum tarafından kabul edilebilir şekilde ortaya çıkması olarak tanımlanabilir. Kişilerin hayata geçirmek durumunda oldukları eylem ile kurallar vardır. Ancak ahlak olgusu, bireylere göre ve halklar göre değişiklik gösterebilir. Kısaca ahlak,

“bireylerin hayatının devamı için toplumsal yaşamın vazgeçilmez kaideleridir” (Aydın, 2015).

Ahlaki gelişim, doğru ve yanlış standartlarına ilişkin düşüncelerini, duygu ve davranışlarını içermektedir. Üç bileşen şeklinde açıklanan ahlaki gelişimde bu bileşenler, birbirinin tamamlayıcısı konumundadır. Bireyin eylemlerinin yargılanma durumu kişilere göre ve de toplumlara göre farklılık göstermektedir. Bu gelişim evresi, bireyin kendi kimliğini tanıması oturtması, bilinçlenmesi ve hayatında uygulamaya geçmesi ile sağlanır (Santrock, 2012: 225).

2.8.2.4. Toplumsal gelişim

Ergenlik döneminde belirgin olan ve kazanılması beklenenlerden diğeri de, toplumsal gelişimin sağlanmasıdır.

“Toplumsal uyum, zamanla kazanılmaktadır. Bu uyum, ergenlik döneminde bazı deneyimlerle gelişir. Bu devrede birey, kendi cinsinden oluşturduğu grup içinde faaliyetlerini düzenlemeye çalışır. Ergenlik çağı, kişiliğin toplumsal nitelik kazandığı bir arayış dönemidir. Bu arayış içinde ergen, kim olduğunu, neye değer vereceğini, kime bağlanıp inanacağını, amacını bulmaya çalışır” (Yavuzer, 1999). Toplumsal uyumu sağlayabilecek yerlerden birisi de okuldur. Sosyalleşme açısından çok önemli konumda bulunan okulun, genci topluma kazandırmak gibi önemli bir görevi vardır ki aynı zamanda ilk formel sosyalleşme aracı olarak bilinir. Çok hassas bir konu olarak aile gencin farklı bir birey olması için çabalarırken okul, belirli standartlar ve kurallar dahilinde bunlarla topluma uyum sağlayan biri olmasını bekler.

Ergen bakımından bu dönemde akranları da yaşantısında önemli yer edinmektedir. İlişkileri önem kazanmaktadır ama çelişkili bir durum var ki ergen, hem sosyalleşmek hem de yalnız olmak ister. Bu süreçte akranlarının kabulü ve çok yakın birkaç arkadaşının bulunması yaşamında önemli farklılık oluşturmaktadır.

“Genel olarak her iki cinsiyetten ve akranları tarafından kabul edilen gençler, diğer kişilerin sevdiği ve toleranslı, esnek ve sempatik, canlı, neşeli, iyi huylu ve doğal davranan ve kibirli olmadan kendine güvenen ve inisiyatifli sahip, çekici, hevesli, gayretli ve grup aktiviteleri için planları olan kişiler olarak kabul edilirler. Tersine huzursuz, kendine güvenmeyen, korkak eğilimli, sinirli veya ailesi tarafından

istenmeyen gençler akranları tarafından da reddedilir veya sosyal olarak izole edilirler. Uyumsuzluğunu aşırı saldırganlık, kibir olarak gösterenler sevilmemeye ve reddedilmeye yol açarlar” (Bilir ve Dabanlı, 1991).

2.8.2.5. Ergenliğin psikolojik boyutları

Ergenlik döneminde, psikolojik gelişme, kimlik oluşumu ve bağımsızlık arayışı ile karakterizedir. Kimlik geliştirme, bir kimlik araştırması ve taahhüt derecesine bağlıdır. Bu yıllarda ergenler bireysellik ve benzersiz olma duygularını yaşarlar. Kimlikleri konusunda daha fazla farkındalık yaşayabilmektedirler. Ergenler, aile üyelerini ve akranları çevresine dahil edip genişlettikçe, çatışma duyguları, birbirleriyle rekabet eden bağlılıklar ortaya çıkabilir. Kendilik ve başkaları arasındaki farklılıklara uyum sağladıkça, kimlik arayışı ve kendini bulma, hassasiyet duygularını daha yoğun yaşayabilir. Tipik olarak, ergenlik önceden tahmin edilemez. Ergenler süreç içinde, huzursuz olma eğilimindedir, kaygı, kaba tavır, üstünlük ve aşağılık arasındaki dalgalanmalar gibi düzensiz ve tutarsız davranış gösterebilirler. Genellikle bilinçli ve algılanan kişisel eksikliklerinin eleştirilmesine karşı oldukça duyarlıdırlar. Duygusal durumlar, ergenleri çocukça davranışlara davet etmeye, basit olayları abartmaya ve naif görüşleri ya da durumları tek taraflı algılamalarına neden olabilir. Duygusal çeşitlilik, ergenleri karar verme, deneyim, duygu ve sorunlarının benzersiz olduğuna inanma ihtimalinde risk oluşturabilmektedir (Scales, 2010).

2.9. Ergen Asiliği

Ergenlik döneminin göze çarpan davranışlarından birisi de ergen asiliğidir. Gündelik hayat döngüsü dahilinde ergenliğin bir parçası olarak görülen asilik davranışlarının bütünüdür (Doğan ve diğerleri, 2014). Konuyla ilgili olarak literatürde ergen asiliği ile ilgili sınırlı sayıda çalışma bulunmaktadır ve aşağıda bu çalışmalar hakkında yer alan bilgiler kısaca açıklanmıştır.

2.9.1. Ergen Asiliği ile ilgili yapılan çalışmalar

Lee ile Bichard (2006)’ın 19-23 yaşlarındaki 82 üniversite öğrencisiyle asilik ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkiye yönelik yaptıkları araştırmada, araştırmacılar asiliğin kişilik özelliği olarak belirtildiği ve bu durumdaki ergenlerin dışa dönük,

uyumlu olamayan bunların yanında risk odaklı olduklarını ortaya koymuşlardır. Asi kişilik özelliği olanların algılanan sosyal kurallara uymamak, aykırı davranmak amacıyla risk aldıkları, “asi” veya “cesur” olarak tanınmaktan dolayı hoşnutlukları ve ikna edilmeye karşı dirençlerinin de yüksek olduğu tespit edilmiştir .

Gullone ve Moore (2000)’de, 11-18 yaş aralığındaki bir ergen grubu üzerinde yaptıkları (N=459) çalışmalarında asilik özelliği sürekli bir (trait) kişilik şeklinde benimsenerek, ‘Ergen Risk Ölçeği’ nin ‘asice risk’ alt ölçeği aracılığı ile ölçülmüştür. Asiliği konu edinen bir araştırmada beş faktör kişilik envanteri kullanılarak diğer kişilik tipleriyle anlamlı ilişkisi olmayan asilik davranışının sorumluluk üstlenme ile deneyime açık olma kişilik özellikleri ile arasında negatif yönlü anlamlı ilişki bulunmuştur. Kendilerine asilik kimliği yükleyen ya da çevre tarafından yüklenen gençler bu kimliği korumak amacıyla değişime direnç göstermektedirler (Akt: Doğan ve diğerleri, 2014).

Sosyal paylaşımların sağladığı kolaylığın, ergenleri çok daha fazla kişisel bilgilerin paylaşılmasına ittiği görülmektedir. Ergenlerin sosyal ağlarda bilinçsiz biçimde bulunması, kişisel bilgilerini de kontrolsüz şekilde yayma durumları, ergenlerin olumsuz davranışlara eğilimlerini artırmaktadır (Arıcak ve diğerleri, 2012).

2.10. Ergen iletişiminde uygulama önerileri

Öğretmenler müfredat içeriğiyle öğretim yaklaşımları ile ve keşfetme fırsatları aracılığıyla deneyimleri ve ergenlerin kimlik oluşum arayışlarını desteklemelidir. Ergenlerin, sınıf bağlamında çeşitli roller ve deneyimler keşfetmek ve denemek için sık sık fırsatlara ihtiyacı vardır. Öğretmenler rol oynama, drama ve kimlik oluşumunu teşvik eden okuma gibi eğitici deneyimler sağlayabilirler. Bu deneyimler ergenlerin zorluklarının benzersiz olmadığını anlamalarına yardımcı olabilir. Öğretmenler ayrıca benlik saygısının adölesanların benlik saygısı oluşturan gelişim ve tasarım deneyimlerinin birçok yönünü nasıl etkilediğini de açıklayabilirler. Aynı şekilde, öğretmenler dostlukların önemini kabul edebilir ve değişen akran bağılıklarının normal olduğunu açıklayabilirler (Scales, 2010).

Her ergenin başarılı deneyimleri geliştirmesi için okulların ekip oluşturma ve danışmanlık programları gibi organizasyonel yapılar sağlamaları gerekir. Bu yapılar, her ergenin en az bir yetişkin tarafından iyi bilinmesine ve akranlarıyla olumlu ilişkiler

kurmalarına yardımcı olur. Ergenlerin, onları anlayan ve gelişimlerini desteklemek isteyen yetişkinlerle ilişki kurma fırsatlarına ihtiyacı vardır. Ergenler, sert eleştiri, aşağılama ve alaycılıktan uzak okul ortamlarını hak ettiği için, eğitici programlar, uygulamalar, samimiyet, grup bağlılığı atmosferi onları teşvik etmek için kullanılabilir.



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırma betimsel bir tarama modeli olan ilişkisel tarama modeli ile gerçekleştirilmiştir. Eğitim alanında yapılan araştırmalarda sıklıkla kullanılan betimsel araştırmalar, durumu mümkün olduğunca tam olarak, dikkatli biçimde tanımlar. Öğrencilerin başarı durumlarını ve alışkanlıklarını belirlemek, yönetici davranışlarını tanımlamak, ebeveyn tutumlarını ölçmek, internet bağımlılığını belirlemek gibi araştırmalar, betimsel araştırmalara örnek olarak verilebilir (Büyüköztürk, Çokluk ve Şekercioğlu, 2012).

Betimsel araştırmalarda olgunun tanımlanması, araştırmanın başlangıç noktasıdır. Eğer araştırmacı, araştıracağı olguya ilişkin tam bir anlayış sahibi olmak ister ise, betimsel araştırma sonuçları araştırmacı için çok tatmin edici olmayabilir. Tam anlayış, olgunun çeşitli yönleri ve bunlar arasındaki ilişkiler ile ilgili daha detaylı bir analiz gerektirmektedir “İki veya daha fazla sayıdaki değişkenlerin arasında bulunan ilişkileri, birlikte değişimin varlığını ya da derecesini belirlemeyi amaçlayan tarama modeli, ilişkisel tarama modeli” olarak adlandırılmaktadır (Büyüköztürk ve diğerleri, 2012).

3.2. Araştırmanın Evreni

Araştırmanın evrenini 2016-2017 Eğitim Öğretim Yılında Gaziantep’in Şehitkamil ve Şahinbey İlçeleri’ne bağlı olan çeşitli türlerdeki liselerde öğrenim gören, lise öğrencileri oluşturmaktadır.

3.3. Araştırmanın Örneklemi

Zaman, para ve işgücü açısından var olan sınırlılıklar nedeniyle örneklemin kolay ulaşılabilir ve uygulama yapılabilir birimlerden seçilmesi yöntemi “uygun örnekleme”, “kazara örnekleme” veya “kolay ulaşılabilir örnekleme” olarak

tanımlanmaktadır (Büyüköztürk, 2012: 13).Bu araştırmada ‘kolay ulaşılabilir örnekleme’ yöntemi kullanılmıştır. Araştırma, Anadolu Lisesi,Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi,Anadolu İmam Hatip Lisesi,Sosyal Bilimler Lisesi türlerinde eğitim veren 9 farklı lisede öğrenim gören 615 öğrenci ile yapılmıştır.

Araştırmanın örneklemine ait ayrıntılı bilgilere bu bölümde yer verilmiştir. Örneklemdaki öğrencilerin cinsiyetlerine göre dağılımları Tablo 3.1’de verilmiştir.

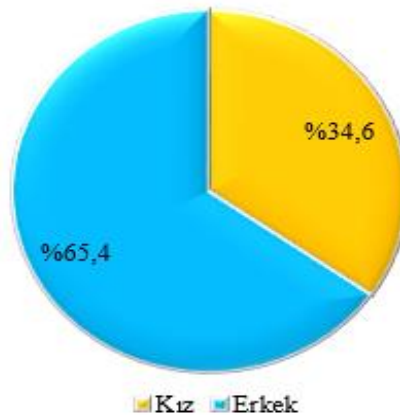
Tablo 3.1.

Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımları

Cinsiyet	Frekans	Yüzde
Kız	213	34.6
Erkek	402	65.4
Toplam	615	100

Öğrencilerin cinsiyetlerine göre dağılımlarına bakıldığında 402 erkek (%65.4) ve 213 kız (%34.6) olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin cinsiyetlerine göre dağılımı Şekil 3.1’de verilmiştir.



Şekil 3.1. *Öğrencilerin Cinsiyetlerine Göre Dağılımları*

Öğrencilerin öğrenim gördükleri okullara göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.2’de verilmiştir.

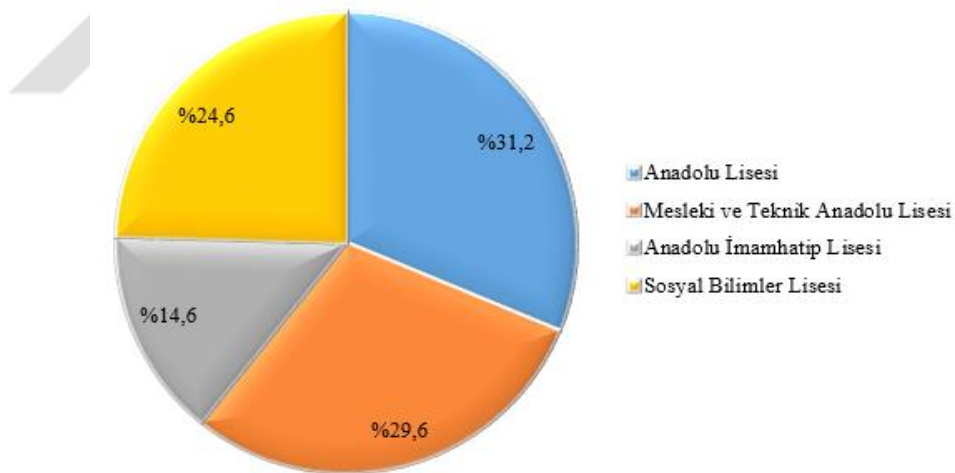
Tablo 3.2.

Öğrencilerin Öğrenim Gördükleri Okula Göre Dağılımları

Okul Türü	Frekans	Yüzde
Anadolu Lisesi	192	31.2
Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	182	29.6
Anadolu İmamhatip Lisesi	90	14.6
Sosyal Bilimler Lisesi	151	24.6
Toplam	615	100

Tablo 3.2’de görüldüğü araştırmaya katılan öğrencilerin %31.2’sinin Anadolu Lisesi, %29.6’sının Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, %14.6’sının Anadolu İmamhatip Lisesi ve %24.6’sının Sosyal Bilimler Lisesinde okuduğu görülmektedir. Bu bilgilere göre araştırmaya katılan öğrencilerin çoğunluğunun Anadolu Lisesi öğrencilerinden meydana geldiği anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin öğrenim gördükleri okullara göre dağılımı Şekil 3.2’de verilmiştir.



Şekil 3.2. Öğrencilerin Öğrenim Gördükleri Okula Göre Dağılımları

Öğrencilerin sınıflarına göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.3’de verilmiştir.

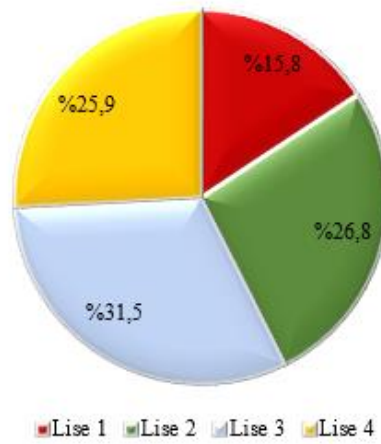
Tablo 3.3.

Öğrencilerin Sınıflarına Göre Dağılımları

Okunan Sınıf	Frekans	Yüzde
Lise 1	97	15.8
Lise 2	165	26.8
Lise 3	194	31.5
Lise 4	159	25.9
Toplam	615	100

Tablo 3.3’de öğrenci öğrenim gördükleri sınıflara ilişkin dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerinin %15.8’i Lise 1, %26.8’i Lise 2, %31.5’i Lise 3 ve %25.9’u Lise 4. sınıfta oldukları görülmektedir.

Öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıflara göre dağılımı Şekil 3.3’de verilmiştir.



Şekil 3.3. Öğrencilerin Sınıflarına Göre Dağılımları

Öğrencilerin yatılı/gündüzlü durumlarına göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.4’de verilmiştir.

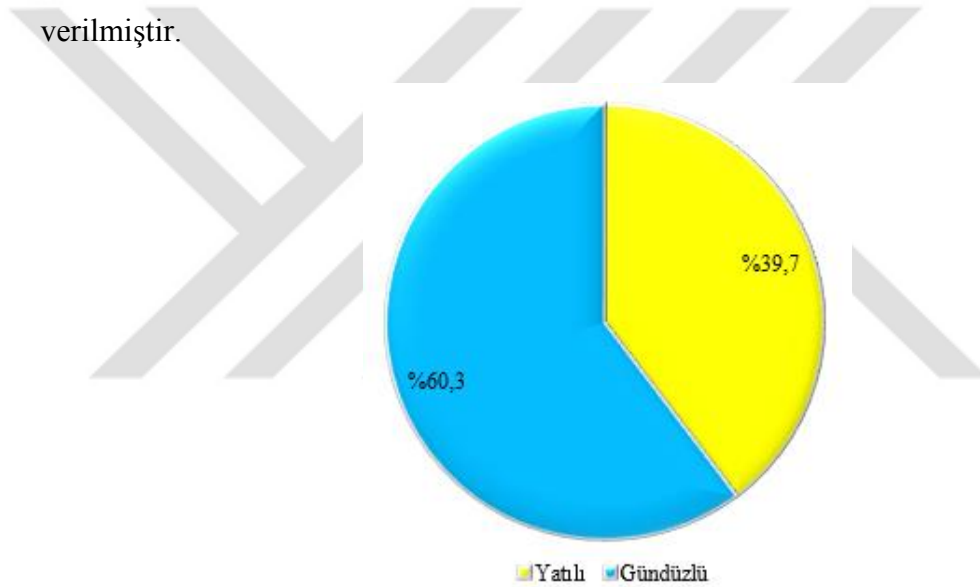
Tablo 3.4.

Öğrencilerin Yatılı/Gündüzlü Durumlarına Göre Dağılımları

Yatılı/Gündüzlü	Frekans	Yüzde
Yatılı	244	39.7
Gündüzlü	371	60.3
Toplam	615	100

Araştırmaya katılan öğrencilerin %39.7'si yatılı, %60.3'ü gündüzlü eğitim görmektedir. Bu bilgilere göre araştırmaya katılan öğrencilerin çoğunluğunun gündüzlü eğitim gördüğü anlaşılmaktadır.

Öğrencilerin yatılı/gündüzlü durumlarına göre dağılımları Şekil 3.4'de verilmiştir.



Şekil 3.4. Öğrencilerin Yatılı/Gündüzlü Durumlarına Göre Dağılımları

Öğrencilerin evde bilgisayarları olup olmama değişkenine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.5'de verilmiştir.

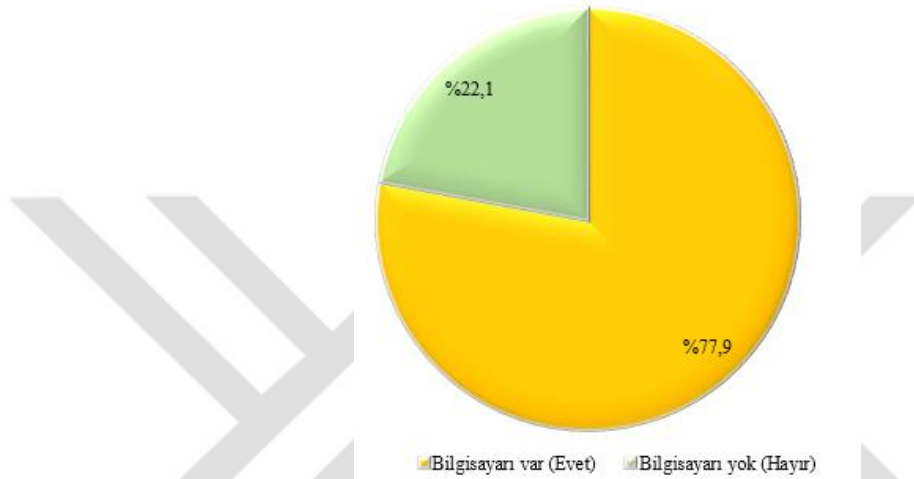
Tablo 3.5.

Öğrencilerin Evde Bilgisayarları Olup Olmama Değişkenine Göre Dağılımları

Bilgisayarı Var/Yok	Frekans	Yüzde
Bilgisayarı var (Evet)	479	77.9
Bilgisayarı yok (Hayır)	136	22.1
Toplam	615	100

Tablo 3.5’de Öğrencilerin evde bilgisayarları olup olmama değişkenine göre dağılımlar gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerinin %77.9’unun evde bilgisayarının olduğu görülmektedir. %22.1’inin ise evde bilgisayar bulunmamaktadır.

Öğrencilerin evde bilgisayarları olup olmama değişkenine göre dağılımı Şekil 3.5’de verilmiştir.



Şekil 3.5. Öğrencilerin Evde Bilgisayarları Olup Olmama Değişkenine Göre Dağılımları

3.4. Veri Toplama Aracı

Veri toplama aracı olarak “Kişisel Bilgi Formu”, “Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği”, “(ERAS) Asilik Ölçeği” kullanılarak, veri toplama araçlarının okullarda uygulanabilmesi için yetkili birimlerden gerekli izinlerin alınarak ve ölçme araçlarının öğrenciler tarafından doğru şekilde cevaplanmaları için gerekli açıklamalar yapılmıştır.

Veri toplama araçları ile elde edilen veriler SPSS 21 İstatistik paket programı kullanılarak analiz edilmiştir.

3.4.1. Kişisel Bilgi Formu

Çalışmada ölçek maddeleri dışında Öğrencilerin demografik özelliklerinin belirlenmesi amacıyla oluşturulan kişisel bilgi formu ölçeğe eklenmiştir. Bu bölümde öğrencinin sınıf düzeyi, cinsiyeti, okul türü, oynadıkları bilgisayar oyunu türü,

bilgisayar oyunu ile ne kadar süre oynadıkları, günde ortalama kaç saat oyun oynadıklarını öğrenmek amacıyla sorular sorulmuştur.

3.4.2. Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği

Ayas, Balta ve Horzum (2011)'un geliştirmiş olduğu “Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği”nde 5’li Likert tipi dereceleme ile uygulanmıştır. Yapılan araştırmadaki dereceleme “Her zaman (5), Çoğu Zaman (4), Sıklıkla (3), Ara Sıra (2), Nadiren (1)” olarak oluşturulmuştur. Cevaplayıcılar, ölçekten en az 54, en fazla 270 puan alabilmektedirler. Kullanılan bu ölçek 54 madde iki faktörden oluşmakta olup, faktörlerden ilkinde toplam 28 madde bulunmaktadır ve yük değerleri .512 ile .795 arasında bulunmaktadır. Bu faktör envanterin toplam varyansın %29.49’unu açıklamaktadır ve bu faktöre “internet bağımlılığı” denilmiştir. Ölçeğin ikinci faktörü toplam 26 maddeden oluşmaktadır ve yük değerleri .424 ile .788 arasındadır. Toplam varyansın %19.13’ünü ortaya çıkaran bu faktör “bilgisayar oyun bağımlılığı” şeklinde adlandırılmıştır. Güvenilirliği için de Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır ve iç tutarlılık testinin neticesinde internet bağımlılığı olarak adlandırılan alt faktörün iç tutarlılık katsayısı .96 ve bilgisayar oyun bağımlılığı olarak tanımlanan alt faktörün iç tutarlılık katsayısı ise .95 olarak saptanmıştır. Ölçeğin tamamı için 54 maddeden oluşan toplam iç tutarlılık katsayısı .95 olarak bulunmuştur (Ayas, 2012).

3.4.3. Ergen Asiliği Ölçeği (ERAS)

Eras Ergen Asiliği Ölçeği, 38 maddeden oluşmakta olup, Doğan, Dağköy, Avcı, Tunca tarafından 2014 yılında ergen asiliğini ve alt boyutları olan aileye, okula, akrana yönelik olan asiliği ölçmek amacıyla geliştirilen bir ölçektir. ERAS ölçeğinde Cronbach alfa aracılığı ile iç tutarlılık katsayısı .94 bulunmuştur. Alt ölçeklerden olan asiliğin “Aileye Yönelik” olanının iç tutarlılık katsayısı .95, “Okula Yönelik ” olan .90, “Akrana Yönelik” olan .76’dır. Sonuçlara göre ölçek güvenilirliği yüksek çıkmıştır (Doğan, Dağköy, Avcı ve Tunca, 2014).

3.5. Güvenirlik Analizleri

Cronbach's Alpha analizi, ölçekte yer alan k sorunun homojen (türdeş) bir yapı gösteren bir bütünü ifade edip etmediğini araştırır. 0 ile 1 arasında değer alır. Soruların benzerliğini ya da yakınlığını ortaya koyan bir katsayıdır.

Sorular arasındaki korelasyon negatif ise Alfa yöntemi ile hesaplanan Cronbach Alfa katsayısı da negatiftir. Bu katsayının negatif çıkması güvenilirlik modelinin bozulmasına neden olur. Diğer bir deyişle, kullanılan ölçeğin toplanabilirlik özelliğinin bozulduğunu ifade eder.

Alfa katsayısına bağlı olarak ölçeğin güvenilirliği aşağıdaki gibi yorumlanır:

.00<= Alpha <.40: Ölçek güvenilir değildir. Yeniden düzenlenmelidir.

.40<= Alpha<.60: Ölçeğin güvenilirliği düşüktür. Yeniden düzenlenmeli veya modifiye edilmeli

.60<= Alpha<.80: Ölçek oldukça güvenilirdir.

.80<= Alpha<1.00: Ölçek yüksek derecede güvenilir bir ölçektir.

Bu çalışmada kullanılan Ergen Asiliği Ölçeği, İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği ile ilgili yapılan güvenilirlik analizi sonuçları Tablo 3.6'da verilmiştir.

Tablo 3.6

Güvenirlik Analizi

	Cronbach's Alpha	Madde Sayısı
Ergen Asiliği	.98	38
İnternet Bağımlılığı	.98	28
Oyun Bağımlılığı	.98	26

Yapılan analizde 615 öğrencinin verilerinden elde edilen sonuçlar verilerin yüksek derecede güvenilir olduğunu göstermektedir.

3.6. Betimsel Analizler

Öğrencilerden Ek-1’de verilen Kişisel Bilgi Formu kullanılarak demografik bilgiler ile bilgisayar ve internet kullanımlarına yönelik bilgiler alınmıştır. Öğrenci profilini görmek üzere bu bölümde betimsel analizler yer almaktadır.

Öğrencilerin evde internetleri olup olmama değişkenine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.7’de verilmiştir.

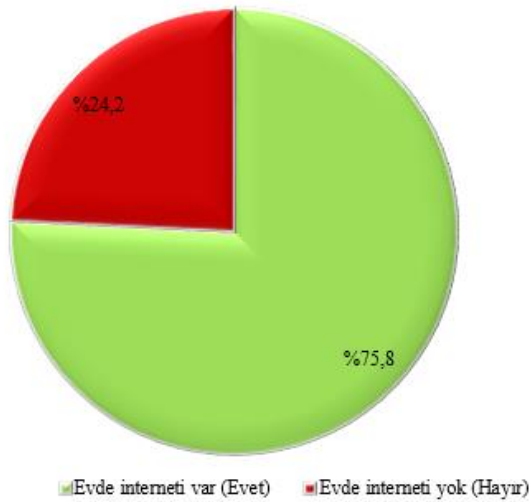
Tablo 3.7.

Öğrencilerin Evde İnternetleri Olup Olmama Değişkenine Göre Dağılımları

İnternet Var/Yok	Frekans	Yüzde
Evde interneti var (Evet)	466	75.8
Evde interneti yok (Hayır)	149	24.2
Toplam	615	100

Öğrencilerin evde internetleri olup olmama değişkenine göre dağılımları incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin %75.8’inin evde internetlerinin olduğu görülmektedir. %24.2’sinin ise evde interneti bulunmamaktadır.

Öğrencilerin evde internet olup olmama değişkenine göre dağılımı Şekil 3.6’da verilmiştir.



Şekil 3.6. *Öğrencilerin Evde İnternet Olup Olmama Değişkenine Göre Dağılımları*

Öğrencilerin internete bağlanma amaçları değişkenine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.8’de verilmiştir.

Tablo 3.8.

Öğrencilerin İnternete Bağlanma Amaçları Değişkenine Göre Dağılımları

İnternete Bağlanma Amacı*	Frekans	Yüzde	n
Oyun/Eğlence	470	76.4	615
Chat yapmak	178	28.9	615
Araştırma yapmak/Bilgi almak/Ders çalışmak	414	67.3	615
Gazete okumak	50	8.1	615

*: Bu soruya birden fazla yanıt verilebilmektedir.

Tablo 3.8’de Öğrencilerin internete bağlanma amaçları değişkenine göre dağılımları gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerinin internete girme amaçları, %76.4’ünün oyun/eğlence, %28.9’unun chat yapmak, %67.6’ünün araştırma yapmak/bilgi almak/ders çalışmak ve %8.1’inin gazete okumak olduğu görülmektedir.

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama değişkenine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.9’da verilmiştir.

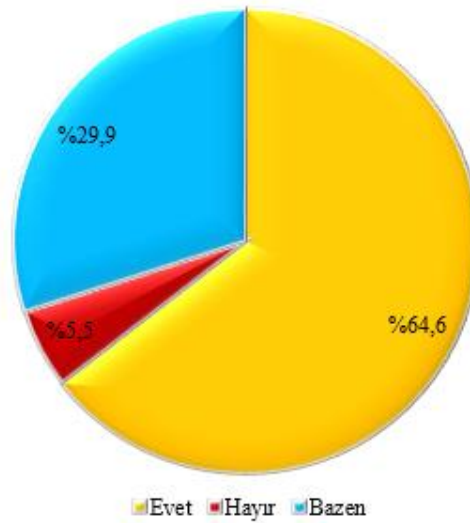
Tablo 3.9.

Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Değişkenine Göre Dağılımları

Bilgisayar Oyunu Oynuyor Mu?	Frekans	Yüzde
Evet	397	64.6
Hayır	34	5.5
Bazen	184	29.9
Toplam	615	100

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama değişkenine göre dağılımları Tablo 4.9’da gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin %64.6’sının bilgisayar oyunu oynadığı, %5.5’inin bilgisayar oyunu oynamadığı ve %29.9’unun bazen bilgisayar oyunu oynadığı görülmektedir.

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama değişkenine göre dağılımı Şekil 3.7’de verilmiştir.



Şekil 3.7. Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Değişkenine Göre Dağılımları

Öğrencilerin oyunların nasıl oynamayı tercih ettikleri değişkenine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.10’da verilmiştir.

Tablo 3.10.

Öğrencilerin Oyunların Nasıl Oynamayı Tercih Ettikleri Değişkenine Göre Dağılımları

Oyunları Nasıl Oynamayı Tercih Ediyor? *	Frekans	Yüzde	n
Tek başına	261	42.4	615
Arkadaşlarıyla	263	42.8	615
Çevrim içi oyun ağı grubu	223	36.3	615

*: Bu soruya birden fazla yanıt verilebilmektedir.

Tablo 3.10’da Öğrencilerin oyunların nasıl oynamayı tercih ettikleri değişkenine göre dağılımları gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerinin %42.4’ünün oyunları tek başına oynamayı tercih ettikleri görülürken, %42.8’sinin oyunları arkadaşları ile birlikte oynamayı tercih ettikleri görülmektedir. Öğrencilerin %36.3’ü ise çevrim içi oyun ağı grubunu tercih etmektedir.

Öğrencilerin ne tür oyunları oynamayı tercih ettikleri değişkenine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.11’de verilmiştir.

Tablo 3.11.

Öğrencilerin Ne Tür Oyunları Oynamayı Tercih Ettikleri Değişkenine Göre Dağılımları

Ne Tür Oyunları Oynamayı Tercih Ediyor? *	Frekans	Yüzde	n
Macera	380	61.8	615
Spor	136	22.1	615
Yarış	223	36.3	615
Dövüş	104	16.9	615
Nişan	132	21.5	615
Zekâ	165	26.8	615
Strateji	245	39.8	615

*: Bu soruya birden fazla yanıt verilebilmektedir.

Tablo 3.11’de Öğrencilerin ne tür oyunları oynamayı tercih ettikleri değişkenine göre dağılımları gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerinin %61.8’i macera oyunlarını, %22.1’i spor oyunlarını, %36.3’ü yarış oyunlarını, %16.9’u dövüş oyunlarını, %21.5’i nişan oyunlarını, %26.8’i zekâ oyunlarını ve %39.8’i strateji oyunlarını tercih etmektedir. Öğrencilerin çoğunluğunun macera oyunlarını tercih ettikleri görülmektedir.

Öğrencilerin bilgisayara nereden ulaştıkları değişkenine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.12’de verilmiştir.

Tablo 3.12.

Öğrencilerin Bilgisayara Nereden Ulaştıkları Değişkenine Göre Dağılımları

Bilgisayara Ulaşılan Yer *	Frekans	Yüzde	n
Ev	479	77.9	615
Okul/İş	68	11.1	615
İnternet kafe	119	19.3	615

*: Bu soruya birden fazla yanıt verilebilmektedir.

Öğrencilerin bilgisayar nereden ulaştıkları değişkenine göre dağılımlar incelendiğinde %77.9’u evden, %11.1’i okul/iş yerinden ve %19.3’ü internet kafeden ulaştıklarını belirtmişlerdir.

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynadıkları yer değişkenine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.13’de verilmiştir.

Tablo 3.13.

Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynadıkları Yer Değişkenine Göre Dağılımları

Bilgisayar Oyunu Oynanan Yer *	Frekans	Yüzde	n
Ev	484	78.7	615
Okul/İş	42	6.8	615
İnternet kafe	119	19.3	615

*: Bu soruya birden fazla yanıt verilebilmektedir.

Tablo 3.13’de Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynadıkları yer değişkenine göre dağılımları gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin %78.7’si bilgisayar oyununu evde oynarken, %6.8’i okul/iş yerinde oynadıklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin %19.3 ise bilgisayar oyunu internet kafede oynamayı tercih etmektedir.

Öğrencilerin günlük oyun oynama sürelerine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.14’de verilmiştir.

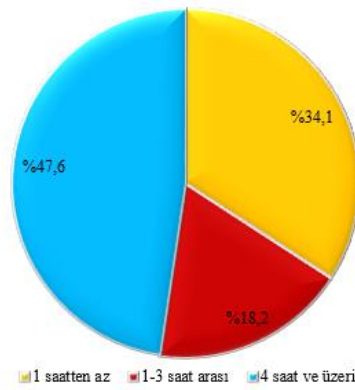
Tablo 3.14.

Öğrencilerin Günlük Oyun Oynama Sürelerine Göre Dağılımları

Günlük Oyun Oynama Süresi	Frekans	Yüzde
1 saatten az	210	34.1
1-3 saat arası	112	18.2
4 saat ve üzeri	293	47.6
Toplam	615	100

Tablo 3.14’de Öğrencilerin günlük oyun oynama sürelerine göre dağılımları gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin %34.1’inin 1 saatten az oyun oynadıkları, %18.2’sinin 1-3 saat arası oyun oynadıkları ve %47.6’sının 4 saat ve üzeri oyun oynadıkları görülmektedir.

Öğrencilerin günlük oyun oynama sürelerine göre dağılımı Şekil 3.8’de verilmiştir.



Şekil 3.8. Öğrencilerin Günlük Oyun Oynama Sürelerine Göre Dağılımı

Öğrencilerin interneti nerede kullandıkları değişkenine göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.15’de verilmiştir.

Tablo 3.15.

Öğrencilerin İnterneti Nerede Kullandıkları Değişkenine Göre Dağılımları

İnternet Kullanılan Yer *	Frekans	Yüzde	n
Ev	508	82.6	615
Okul/İş	99	16.1	615
İnternet kafe	137	22.3	615

*: Bu soruya birden fazla yanıt verilebilmektedir.

Tablo 3.15’de incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin interneti %82.6’sı evden, %16.1’i okul/iş yerinden, %22.3’ü internet kafeden kullandıkları görülmektedir.

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaya başlama zamanı göre frekans ve yüzde dağılımları Tablo 3.16’da verilmiştir.

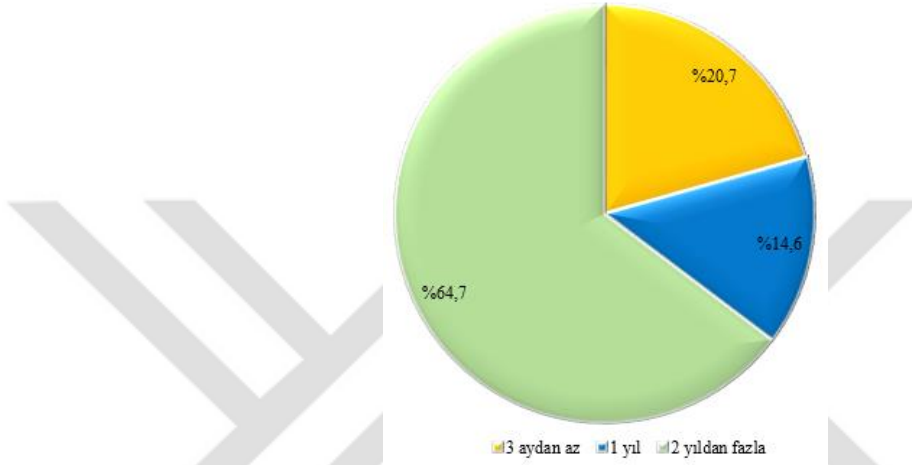
Tablo 3.16.

Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başladığı Sürelere Göre Dağılımları

Ne Kadar Zamandır Bilgisayar Oyunu Oynuyor?	Frekans	Yüzde
3 aydan az	127	20.7
1 yıl	90	14.6
2 yıldan fazla	398	64.7
Toplam	615	100

Tablo 3.16’da Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaya başlama zamanı göre dağılımları gösterilmiştir. Bu dağılımlar incelendiğinde araştırmaya katılan öğrencilerin %20.7’sinin 3 aydan az, %14.6’sının 1 yıl ve %64.7’sinin 2 yıldan fazla bilgisayar oyunu oynadıkları görülmektedir.

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaya başlama zamanı göre dağılımı Şekil 3.9’da verilmiştir.



Şekil 3.9. Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başlama Zamanı Göre Dağılımı

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. BULGULAR

Çalışmanın bu bölümünde alt problemlere ait analizler ve bulgulara yer verilmiştir.

4.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve İnternet Bağımlılığı Belirtileri Ergen Asilik Davranışlarına Etkisi

Ergen asiliği, internet bağımlılığı belirtisi ve bilgisayar oyun bağımlılığı belirtisi arasındaki ilişkileri tespit etmek üzere yapılan korelasyon analizi sonuçları Tablo 4.1.'de verilmiştir.

Tablo 4.1.

Ergen Asiliği, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İnternet Bağımlılığı Korelasyon Analizi

	Ergen Asiliği	İnternet Bağımlılığı Belirtileri	Oyun Bağımlılığı Belirtileri
Ergen Asiliği Belirtileri	1		
İnternet Bağımlılığı Belirtileri	.95**	1	
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri	.94**	.92**	1

** . Correlation is significant at the .01 level (2-tailed).

Tablo 4.1.'deki sonuçları göre internet bağımlılığı belirtileri ile ergen asiliği arasında çok güçlü ve pozitif yönde bir ilişki olduğu, oyun bağımlılığı belirtileri ile ergen asiliği arasında çok güçlü ve pozitif yönde bir ilişki olduğu ve oyun bağımlılığı belirtileri ile internet bağımlılığı belirtileri arasında da çok güçlü ve pozitif yönde bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre internet bağımlılığı belirtileri arttıkça ergen asiliğinin arttığı, benzer şekilde oyun bağımlılığı belirtileri arttıkça ergen asiliğinin arttığı söylenebilir.

Ergen asiliğine bilgisayar oyun bağımlılığı belirtisi ve internet bağımlılığı belirtisi değişkenlerinin etkisini araştırmak üzere çoklu regresyon analizi yapılmıştır.

Tablo 4.2.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve İnternet Bağımlılığı Belirtilerinin Ergen Asiliğine Etkisi Model Özeti

Model	R	R ²	Düzeltilmiş R ²	Tahminin Standart Hatası
1	.96 ^a	.92	.92	.41

a. Belirleyiciler: (Sabit), Oyun Bağımlılığı Belirtisi, İnternet Bağımlılığı Belirtisi

Tablo 4.2.'deki sonuçlara göre bilgisayar oyun bağımlılığı belirtisi ve internet bağımlılığı belirtisi, ergen asiliğine ait varyansı %92 oranında açıklamaktadır. Başka bir ifade ile ergen asiliği davranışları %92 oranında bilgisayar oyun bağımlılığı belirtilerine ve internet bağımlılığı belirtilerine bağlı olarak şekillenmektedir.

Tablo 4.3.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve İnternet Bağımlılığı Belirtilerinin Ergen Asiliğine Etkisi Anova Tablosu

Anova ^a						
Model		Kareler Toplamı	df	Kare Ortalaması	F	Sig.
1	Regression	1229.17	2	614.576	3682.38	.00 ^b
	Residual	102.14	612	.17		
	Toplam	1331.31	614			

a. Bağımlı Değişken: Ergen Asiliği

b. Belirleyiciler: (Sabit), Oyun Bağımlılığı, İnternet Bağımlılığı

Tablo 4.3.'de verilen ANOVA analizi sonuçlarına göre $p < .01$ olarak bulunmuştur. Bu sonuç ergen asiliği davranışları ile bilgisayar oyun bağımlılığı belirtisi ve internet bağımlılığı belirtisi arasındaki ilişkinin $p < .01$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı olduğunu göstermektedir.

Tablo 4.4.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri ve İnternet Bağımlılığı Belirtilerinin Ergen Asiliğine Etkisi Katsayılar Tablosu

Katsayılar ^a					
Model	Standartlaştırılmamış Katsayılar		Standartlaştırılmış Katsayılar		Sig.
	B	Standart Hata	Beta	t	
(Sabit)	.34	.04		8.66	.00
İnternet Bağımlılığı Belirtileri	.53	.03	.55	19.79	.00
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri	.39	.03	.43	15.39	.00

a. Bağımlı Değişken: Ergen Asiliği

Tablo 4.4.'de verilen katsayılar tablosu incelendiğinde ergen asiliği ile bilgisayar oyun bağımlılığı belirtisi ve internet bağımlılığı belirtisi arasındaki ilişkinin $p < .01$ düzeyinde anlamlı olduğu görülmektedir. Tablodaki sonuçlara göre internet bağımlılığı belirtisi ergen asiliği davranışlarında oyun bağımlılığı belirtisine göre daha fazla etkiye sahip faktördür. Bu sonuçlar bilgisayar oyun bağımlılığı belirtisi ve internet bağımlılığı belirtisinin ergen asiliği davranışlarına anlamlı bir katkısı olduğunu, ergen asiliği davranışlarını yordadığını göstermektedir.

4.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı – Ergen Asilik Davranışı Regresyon Analizi

Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık belirtilerinin ergen asiliği davranışlarını yordayıp yordamadığına ilişkin alt probleme yönelik Regresyon analizi yapılmıştır.

Tablo 4.5.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri– Ergen Asiliği Model Özeti

Model	R	R ²	Düzeltilmiş R ²	Tahminin Standart Hatası
1	.94 ^a	.87	.87	.52

a. Belirleyiciler: (Sabit), Oyun Bağımlılığı

Tablo 4.5.'deki sonuçlara göre bilgisayar oyun bağımlılığı belirtileri, ergen asiliği belirtilerine ait varyansı %87 oranında açıklamaktadır. Başka bir ifade ile ergen asiliği davranışlarının %87 oranında bilgisayar oyun bağımlılığı belirtileri yüzünden şekillendiği anlaşılmaktadır.

Tablo 4.6.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri – Ergen Asiliği Anova Tablosu

Anova ^a						
Model		Kareler Toplamı	df	Kare Ortalaması	F	Sig.
1	Regression	1163.78	1	1163.78	4258.28	.00 ^b
	Residual	167.53	613	.27		
	Toplam	1331.31	614			

a. Bağımlı Değişken: Ergen Asiliği

b. Belirleyiciler: (Sabit), Oyun Bağımlılığı Belirtisi

Tablo 4.6.'da verilen ANOVA analizi sonuçlarına göre $p < .01$ olarak bulunmuştur. Bu sonuç ergen asiliği ile bilgisayar oyun bağımlılığı belirtileri arasındaki ilişkinin $p < .01$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı olduğunu göstermektedir.

Tablo 4.7.

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri – Ergen Asiliği Katsayılar Tablosu

Katsayılar ^a						
		Standartlaştırılmamış Katsayılar	Standartlaştırılmış Katsayılar			
Model		B	Standart Hata	Beta	t	Sig.
1	(Sabit)	.56	.05		11.51	.00
	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri	.84	.01	.94	65.26	.00

a. Bağımlı Değişken: Ergen Asiliği

Tablo 4.7.'de verilen katsayılar tablosu incelendiğinde ergen asiliği ile bilgisayar oyun bağımlılığı belirtileri arasındaki ilişkinin $p < .01$ düzeyinde anlamlı olduğu görülmektedir. Bu sonuçlar bilgisayar oyun bağımlılığı belirtilerinin ergen asiliği davranışlarına anlamlı bir katkısı olduğunu, ergen asiliği davranışlarını yordadığını göstermektedir.

4.3. İnternet Bağımlılığı Belirtileri – Ergen Asiliği Davranışı Regresyon Analizi

Lise öğrencilerinin internet bağımlılık belirtilerinin ergen asiliği davranışlarını yordayıp yordamadığına ilişkin alt probleme yönelik Regresyon analizi yapılmıştır.

Tablo 4.8.

İnternet Bağımlılığı – Ergen Asiliği Model Özeti

Model	R	R ²	Düzeltilmiş R ²	Tahminin Standart Hatası
1	.95 ^a	.89	.89	.48

a. Belirleyiciler: (Sabit), İnternet Bağımlılığı belirtisi

Tablo 4.8.'deki sonuçlara göre internet bağımlılığı belirtileri, ergen asiliğine ait varyansı %89 oranında açıklamaktadır. Başka bir ifade ile ergen asiliği davranışlarının %89 oranında internet bağımlılığı belirtileri yüzünden şekillendiği anlaşılmaktadır.

Tablo 4.9.

İnternet Bağımlılığı – Ergen Asiliği Anova Tablosu

Anova ^a						
Model		Kareler Toplamı	df	Kare Ortalaması	F	Sig.
1	Regression	1189.65	1	1189.65	5147.59	.00 ^b
	Residual	141.67	613	.23		
	Toplam	1331.31	614			

a. Bağımlı Değişken: Ergen Asiliği

b. Belirleyiciler: (Sabit), İnternet Bağımlılığı Belirtileri

Tablo 4.9.'da verilen ANOVA analizi sonuçlarına göre $p < .01$ olarak bulunmuştur. Bu sonuç ergen asiliği ile internet bağımlılığı belirtileri arasındaki ilişkinin $p < .01$ düzeyinde istatistiksel olarak anlamlı olduğunu göstermektedir.

Tablo 4.10.

İnternet Bağımlılığı Belirtileri– Ergen Asiliği Katsayılar Tablosu

Katsayılar ^a						
		Standartlaştırılmamış Katsayılar	Standartlaştırılmış Katsayılar			
Model		B	Standart Hata	Beta	t	Sig.
1	(Sabit)	.40	.05		8.62	.00
	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri	.90	.01	.95	71.75	.00

a. Bağımlı Değişken: Ergen Asiliği

Tablo 4.10.'da verilen katsayılar tablosu incelendiğinde ergen asiliği ile internet bağımlılığı belirtileri arasındaki ilişkinin $p < .01$ düzeyinde anlamlı olduğu görülmektedir. Bu sonuçlar internet bağımlılığı belirtilerinin ergen asiliği davranışlarına anlamlı bir katkısı olduğunu, ergen asiliği davranışlarını yordadığını göstermektedir.

4.4. Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Belirtileri

Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı belirtilerinde cinsiyete göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan t-test sonuçları Tablo 4.11.'de verilmiştir.

Tablo 4.11.

Cinsiyet ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri t-testi Analizi

	Cinsiyet	N	X	Ss	t	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri	Kız	213	2.78	1.67	9.37	.002
	Erkek	402	3.74	1.53		

Tablo 4.11.'deki sonuçlara göre bilgisayar oyun bağımlılığı belirtileri ile cinsiyet arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu ($p < .05$) görülmektedir. Erkek öğrencilerin ortalamaları (3.74), kız öğrencilerin ortalamalarından (2.78) daha yüksek

düzeydedir. Bu sonuçlardan hareketle erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyunlarına daha fazla bağımlılık belirtileri gösterdikleri söylenebilir.

Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı belirtilerinde okul türüne göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan t-test sonuçları Tablo 4.12.'de verilmiştir.

Tablo 4.12.

Okul Türü ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri Anova Analizi

	N	X	Ss	F	p
Anadolu Lisesi	192	2.24	1.46	85.38	.00
Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	182	3.57	1.63		
Anadolu İmamhatip Lisesi	90	4.90	.16		
Sosyal Bilimler Lisesi	151	3.80	1.35		

Okul türü ile bilgisayar oyun bağımlılığı belirtileri arasındaki ilişkinin analizi sonucunda okul türleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı belirtileri arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu ($p<.05$) tespit edilmiştir. Okul türlerine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı belirti ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma vardır. Ortalama olarak en yüksek değer 4.90 ile Anadolu İmamhatip Lisesi öğrencilerindedir. İkinci sırada 3.80 ortalama ile Sosyal Bilimler Lisesi ve üçüncü sırada da 3.57 ortalama ile Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi gelmektedir. Anadolu Liselerinde okuyan öğrencilerin ortalamaları diğer liselere göre daha düşük çıkmıştır.

Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı belirtilerinde yatılı/gündüzlü öğrenim görme durumuna göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan t-test sonuçları Tablo 4.13'de verilmiştir.

Tablo 4.13.

Yatılı/Gündüzlü Öğrenim Görme Durumu ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri t-Testi Analizi

	Cinsiyet	N	X	Ss	t	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri	Yatılı	244	2.85	1.58	.76	.38
	Gündüzlü	371	3.78	1.58		

Öğrencilerin yatılı/gündüzlü öğrenim görme durumları ile bilgisayar oyun bağımlılık belirtileri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma bulunamamıştır ($p>.05$). Bu sonuca göre bilgisayar oyun bağımlılığı belirtileri ile öğrencilerin yatılı veya gündüzlü olmaları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı söylenebilir.

Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı belirtilerinde sınıf düzeyine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan Anova sonuçları Tablo 4.14.'de verilmiştir.

Tablo 4.14.

Sınıf Düzeyi ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri Anova Analizi

	N	X	Ss	F	p
Lise 1	97	3.32	1.56	4.11	.007
Lise 2	165	3.11	1.69		
Lise 3	194	3.70	1.56		
Lise 4	159	3.42	1.69		

Tablo 4.14'deki sonuçlara göre öğrencilerin devam ettikleri sınıf düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılık belirtileri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu ($p<.05$) söylenebilir. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı belirtilerinin ortalamaları, okudukları sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. 3.70 ortalama ile 3. sınıftaki öğrenciler ilk sırada yer almakta, 3.42 ile 4. sınıf öğrencileri ikinci sırada gelmektedir.

Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık belirtilerinde oynadıkları oyun türüne göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan t-test sonuçları Tablo 4.15.'de verilmiştir. Her oyun türü için oynayıp oynamadığına yönelik evet/hayır yanıtları alınmış, her oyun türü için ayrı t-test analizi yapılmış, bütün sonuçlar tek bir tablo altında verilmiştir.

Tablo 4.15.

Oynanan Oyun Türü ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Belirtileri t-test Analizleri

Oyun Türü	Oynuyor mu?	N	X	Ss	t	p
Macera	Hayır	235	2.25	1.19	4.27	.00
	Evet	380	3.99	1.33		
Spor	Hayır	479	3.23	1.53	1.17	.00
	Evet	136	3.66	1.50		
Yarış	Hayır	392	2.98	1.52	20.97	.00
	Evet	223	3.92	1.38		
Dövüş	Hayır	511	3.16	1.54	64.47	.00
	Evet	104	4.11	1.21		
Nişan	Hayır	483	3.08	1.56	155.02	.00
	Evet	132	4.20	1.07		
Zekâ	Hayır	450	3.41	1.50	7.06	.24
	Evet	165	3.09	1.60		
Strateji	Hayır	370	3.00	1.56	37.53	.00
	Evet	245	3.81	1.36		

Tablo 4.15.'deki sonuçlara göre öğrencilerin oynadıkları macera, spor, yarış, dövüş, nişan ve strateji oyun türlerine göre bilgisayar oyun bağımlılık belirtileri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu ($p<.05$), zekâ oyunları ile bilgisayar oyun bağımlılık belirtileri arasında ise anlamlı bir farklılaşma olmadığı ($p>.05$) tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre oynanan oyun türünün bilgisayar oyun bağımlılık belirtileri üzerinde etkisi olduğu söylenebilir.

4.5. Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Belirtileri

Lise öğrencilerinin internet bağımlılık belirtilerinde cinsiyete göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan t-test sonuçları Tablo 4.16.'da verilmiştir.

Tablo 4.16.

Cinsiyet ile İnternet Bağımlılığı Belirtileri t-testi Analizi

	Cinsiyet	N	X	Ss	t	p
İnternet Bağımlılığı	Kız	213	2.85	1.51	.09	.77
	Erkek	402	3.57	1.49		

Yapılan analiz sonucunda cinsiyet ile internet bağımlılığı belirtileri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olmadığı ($p>.05$) görülmektedir. İnternet bağımlılığı belirtilerine yönelik kızlar ile erkeklerin ortalama puanları arasındaki farklılık anlamlı düzeyde değildir.

Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı belirtilerinde okul türüne göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan Anova sonuçları Tablo 4.17.'de verilmiştir.

Tablo 4.17.

Okul Türü ile İnternet Bağımlılığı Belirtileri Anova Analizi

	N	X	Ss	F	p
Anadolu Lisesi	192	2.23	1.26	101.22	.00
Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	182	3.33	1.55		
Anadolu İmamhatip Lisesi	90	4.87	.17		
Sosyal Bilimler Lisesi	151	3.80	1.22		

Okul türü ile internet bağımlılığı belirtileri arasındaki ilişkinin analizi sonucunda okul türleri ile internet bağımlılığı belirtileri arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu ($p<.05$) tespit edilmiştir. Okul türlerine göre öğrencilerin internet bağımlılık belirtilerinin ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma vardır. Ortalama olarak en yüksek değer 4.87 ile Anadolu İmamhatip Lisesi öğrencilerindedir. İkinci sırada 3.80 ortalama ile Sosyal Bilimler Lisesi ve üçüncü sırada da 3.33 ortalama ile Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi gelmektedir. Anadolu Lisesinde okuyan öğrencilerin ortalamaları diğer liselere göre daha düşük çıkmıştır.

Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı belirtilerinde yatılı/gündüzlü öğrenim görme durumuna göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan t-test sonuçları Tablo 4.18’de verilmiştir.

Tablo 4.18.

Yatılı/Gündüzlü Öğrenim Görme Durumu ile İnternet Bağımlılığı Belirtileri t-testi Analizi

	Cinsiyet	N	X	Ss	t	p
İnternet Bağımlılığı Belirtileri	Yatılı	244	2.77	1.47	.22	.64
	Gündüzlü	371	3.69	1.65		

4.18.de öğrencilerin yatılı/gündüzlü öğrenim görme durumları ile internet bağımlılık belirtileri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma bulunamamıştır ($p>.05$). Bu sonuca göre internet bağımlılığı belirtileri ile öğrencilerin yatılı veya gündüzlü olmaları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı söylenebilir.

Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı belirtilerinde sınıf düzeyine göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan Anova sonuçları Tablo 4.19.’da verilmiştir.

Tablo 4.19.

Sınıf Düzeyi ile İnternet Bağımlılığı Belirtileri Anova Analizi

	N	X	Ss	F	P
Lise 1	97	3.10	1.55	6.31	.00
Lise 2	165	2.99	1.58		
Lise 3	194	3.64	1.39		
Lise 4	159	3.42	1.57		

Tablo 4.19’daki sonuçlara göre öğrencilerin devam ettikleri sınıf düzeyi ile internet bağımlılık belirtileri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu ($p<.05$) söylenebilir. Öğrencilerin internet bağımlılık belirtilerinin ortalamaları, okudukları sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. 3.64 ortalama ile 3. sınıftaki öğrenciler ilk sırada yer almakta, 3.42 ile 4. sınıf öğrencileri ikinci sırada gelmektedir.

Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı belirtilerinde oynadıkları oyun türüne göre istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığına yönelik yapılan t-test sonuçları Tablo 4.20’de verilmiştir. Her oyun türü için oynayıp oynamadığına yönelik evet/hayır yanıtları alınmış, her oyun türü için ayrı t-test analizi yapılmış, bütün sonuçlar tek bir tablo altında verilmiştir.

Tablo 4.20.

İnternet Bağımlılığı Belirtileri ile Oynanan Oyun Türü t-test Analizleri

Oyun Türü	Oynuyor mu?	N	X	Ss	t	p
Macera	Hayır	235	2.25	1.19	4.27	.00
	Evet	380	3.99	1.33		
Spor	Hayır	479	3.23	1.53	1.17	.00
	Evet	136	3.66	1.50		
Yarış	Hayır	392	2.98	1.52	20.97	.00
	Evet	223	3.92	1.38		
Dövüş	Hayır	511	3.16	1.54	64.47	.00
	Evet	104	4.11	1.21		
Nişan	Hayır	483	3.08	1.56	155.02	.00
	Evet	132	4.20	1.07		
Zekâ	Hayır	450	3.41	1.50	7.06	.24
	Evet	165	3.09	1.60		
Strateji	Hayır	370	3.00	1.56	37.53	.00
	Evet	245	3.81	1.36		

Tablo 4.20’deki sonuçlara göre öğrencilerin oynadıkları macera, spor, yarış, dövüş, nişan ve strateji oyun türlerine göre internet bağımlılık belirtileri arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu ($p < .05$), zekâ oyunları ile internet bağımlılık belirtileri arasında ise anlamlı bir farklılaşma olmadığı ($p > .05$) tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre oynanan oyun türünün internet bağımlılık belirtileri üzerinde etkisi olduğu söylenebilir.

4.6. Lise Öğrencilerinin Ergen Asilik Davranışları

Ergen asiliği puanlarının cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için t-testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 4.21’de verilmiştir.

Tablo 4.21.

Ergen Asiliğinin Cinsiyet Değişkeni ile İlişkisi

	Cinsiyet	N	X	Ss	t	p
Ergen	Kız	213	2,94	1,46	-5.93	.000
Asiliği	Erkek	402	3,66	1,42		

Tablo 4.21 incelendiğinde ergen asiliği puanlarının cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($t=-5.93$, $p<.01$). Tablo incelenmeye devam edildiğinde erkeklerin ergen asiliği ölçek puanları ortalamalarının kızların ölçek puan ortalamalarından daha yüksek olduğu görülmektedir.

Ergen asiliği puanlarının okul türüne göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans (Anova) analizi yapılmış ve sonuçlar Tablo 4.22. verilmiştir.

Tablo 4.22.

Ergen Asiliğinin Okul Türü Değişkenine Göre Analizi

Okul Türü	N	X	Ss	S.H	F	Farkın Kaynağı
Anadolu Lisesi	192	2,32	1,17	,084	98.15	1-2, 1-3, 1-4
Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	182	3,51	1,51	,11		
Anadolu İmamhatip Lisesi	90	4,81	,12	,013		
Sosyal Bilimler Lisesi	151	3,84	1,20	,098		

Ergen asiliği puanlarının okul türüne göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan tek yönlü varyans analizi sonuçlarına göre farkın anlamlı olduğu bulunmuştur ($F=98.157$, $p<.01$). Ergen asiliği puanları için farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için Post Hoc testlerinden Tukey testi yapılmıştır. Buna göre Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Anadolu İmam Hatip Lisesi ve Sosyal Bilimler Lisesi'nde okuyan öğrencilerin Anadolu Lisesi'nde okuyan öğrencilere göre ergen asiliği ölçeğinden aldıkları puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmüştür.

Ergen asiliği puanlarının yatılı ve gündüzlü öğrenim görme göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için t-testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 4.23'de verilmiştir.

Tablo 4.23.

Ergen Asiliğinin Yatılı/Gündüzlü Değişkeni ile İlişkisi

	Okulunuzda Öğrenim Görme Durumunuz	N	X	Ss	t	p
Ergen Asiliği	Yatılı	244	2,85	1,42	-8.106	.000
	Gündüzlü	371	3,79	1,39		

Tablo 4.23. incelendiğinde ergen asiliği puanlarının yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumuna göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($t=-8.106$, $p<.01$). Tablo incelenmeye devam edildiğinde gündüzlü öğrencilerin ergen asiliği ölçek puanları ortalamalarının yatılı öğrencilerin ölçek puan ortalamalarından daha yüksek olduğu görülmektedir.

Ergen asiliği puanlarının sınıf düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için tek yönlü varyans (Anova) analizi yapılmış ve sonuçlar Tablo 4.24’de verilmiştir.

Tablo 4.24.

Ergen Asiliğinin Sınıf Düzeyi Değişkeni ile İlişkisi

Sınıf Düzeyi	N	X	Ss	F	Farkın kaynağı
Lise 1	97	3,25	1,44	5.31	
Lise 2	165	3,11	1,50		1-3
Lise 3	194	3,70	1,40		2-3
Lise 4	159	3,47	1,48		2-4

Ergen asiliği puanlarının sınıf düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan tek yönlü varyans analizi sonuçlarına göre farkın anlamlı olduğu bulunmuştur ($F=5.137$, $p<.01$). Ergen asiliği puanlarının sınıf düzeyine göre farklılaşmasının hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için Post Hoc testlerinden LSD testi yapılmıştır. Buna göre lise3 sınıfların lise 1 ve 2. sınıflara göre, lise 4. Sınıfın ise lise 2. Sınıfa göre ergen asiliği puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmüştür.

Ergen asiliği puanlarının oyun türüne göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için t-testi yapılmış ve sonuçlar Tablo 4.25’de verilmiştir.

Tablo 4.25.

Ergen Asiliğinin Oyun Türü Değişkeni ile İlişkisi

Oyun Türü	Oynuyor mu?	N	Ort.	Ss	t	p
Macera	Hayır	235	2,34	1,08	-17.21	.000
	Evet	380	4,07	1,28		
Spor	Hayır	479	3,33	1,46	-2.38	.000
	Evet	136	3,67	1,48		
Yarış	Hayır	392	3,09	1,45	-7.52	.000
	Evet	223	3,98	1,32		
Dövüş	Hayır	511	3,27	1,49	-5.35	.000
	Evet	104	4,10	1,11		
Nişan	Hayır	483	3,18	1,50	-7.69	.000
	Evet	132	4,24	,96		
Zekâ	Hayır	450	3.41	1.50	2.288	.023
	Evet	165	3.09	1.60		
Strateji	Hayır	370	3,11	1,49	-6.460	.000
	Evet	245	3,87	1,30		

Öğrencilerin oynadıkları macera, spor, yarış, dövüş, nişan ve strateji oyun türlerine göre ergen asiliği puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu tespit edilmiştir ($p<.05$). Bu sonuçlara göre oynanan oyun türünün ergen asiliği üzerinde etkisi olduğu söylenebilir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bilgisayar ve internet teknolojilerinin gelişmesi, toplumsal yapılarda önemli değişimler yaşanmasına yol açmıştır. Özellikle çocukların ve gençlerin gelişim dönemlerinde internetin ve bilgisayar oyunlarının çok ciddi bir zaman kapladığı bilinen bir gerçektir. Sanal ortamlarda sosyalleşen bu kitlenin toplumsal yaşam ve bireyler arası sosyalleşme konusunda yaşadıkları eksiklikler, birtakım davranış bozukluklarına da yol açabilmektedir.

Bilgisayarların, teknolojinin ve internetin bilinçli kullanımının insanlara sağladığı birçok fayda bulunmaktadır. İnsanların birbirlerini daha iyi anlamaları, ülkeler arasındaki sınırların internet ortamlarında ortadan kalkması, kültürlerin kaynaşması, bilgiye hızlı ulaşım, bilgi paylaşımının artması, bireylerin kendilerini ifade edebilecekleri bir ortam yaratması, sosyal ağlar aracılığı ile aynı konulara ilgi duyan insanların bir araya gelebilmesi gibi sayısız fayda örnek olarak sayılabilir. Ancak bilgisayar başında geçirilen zamanın artmasının, özellikle bilgisayar ve/veya internet bağımlılığının artmasının insanları bireyselleştirmeye yöneltebileceği de bilinen bir gerçektir.

5.1. Sonuç ve Tartışma

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulguların ışığında sonuçlar verilmekte, tartışılmakta ve konuya ilişkin öneriler sunulmaktadır.

5.1.1. Bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığının ergen asilik davranışlarının etkisine ilişkin elde edilen bulguların tartışılması

Araştırmada ergen asiliği ile oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkinin anlamlı olduğu tespit edilmiştir (Tablo 4.20). Elde edilen sonuçlara göre internet bağımlılığı düzeylerinin, ergen asiliği davranışlarında oyun bağımlılığına göre daha fazla etkiye sahip faktördür. Elde edilen sonuçlar doğrultusunda bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığının ergen asiliği davranışlarına anlamlı bir katkısı olduğu, ergen asiliği davranışlarını yordadığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Toksöz

(1999), Erşan, Süer ve Alcı (2012), Çetinkaya (1991), Swing ve Anderson (2008), DeWall ve Anderson (2011) tarafından yapılan çalışmalar bilgisayar oyun bağımlılığı ile ergenlerde saldırganlık davranışları arasında anlamlı ilişkiler olduğunu, oyun ve internet bağımlılığı arttıkça ergenlerdeki asilik davranışlarının da arttığını ortaya koyan çalışmalardır. Bu sonuçlar ile bu araştırmadan elde edilen sonuçlar birbiri ile örtüşmektedir.

Bilgisayar oyun bağımlılığının ergen asiliğini yordadığı, oyun bağımlısı gençlerin asilik davranışları göstermelerinde bilgisayar oyun bağımlılığının önemli bir yer tuttuğu bulgulanmıştır. Benzer şekilde internet bağımlılığının ergen asiliğini yordadığı, internet bağımlısı gençlerin asilik davranışları göstermelerinde internet bağımlılığının önemli bir yer tuttuğu bulgulanmıştır. Doğan, Dağköy, Avcı ve Tunca (2014) tarafından Ergen Asiliği Ölçeği ile ilgili yapılan çalışmada asi gençlerin kendilerine yükledikleri ya da yüklemek istedikleri cesur, asi gibi etiketleri korumak adına değişime direnç gösterdikleri ileri sürülmektedir.

Oyunlarda kendilerini hayallerinde yarattıkları cesur kişilerin yerine koyan ve oyunda korkusuzca savaşan gençlerin günlük hayatta da aynı davranışı göstermeleri, cesur kimliklerini koruma noktasında davranış sergilemeleri asilik davranışlarını açıklayabilir. Lee ve Bichard (2006) asilik eğilimini bir kişilik özelliği olarak tanımlamaktadır. Bu özelliği taşıyan gençlerin daha dışa dönük, riski seven ve uyumsuz olduklarını tespit etmişlerdir. Wan ve Chiou (2006) tarafından yapılan araştırmada da bilgisayar oyun bağımlılığının ergenlerde bağımlılık ve şiddet artışına yol açtığı tespit edilmiştir. Dong, Wang, Yang ve Zhou (2012) çevrimiçi oyun oynama davranışlarının bir halk sağlığı sorunu haline geldiğini ve ulusal önlemler alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu araştırmada elde edilen sonuçlar, literatürde benzer konuda yapılan çalışmalarla örtüşmektedir. Bilgisayar oyunlarında risk almaya alışan gençler, günlük yaşamlarında asilik eğilimi gösterebilmekte, daha uyumsuz davranışlar sergileyebilmektedirler.

Bilgisayar oyunlarının kullanıcılar tarafından rahatlıkla satın alınabilmesi, internet kafelerde rahatlıkla oynanabilmesi ya da internet vasıtasıyla bilgisayar ortamına indirilebilmesi gibi nedenlerden dolayı, içeriğinde macera, şiddet, heyecan unsuru içeren oyunların iletileri ergenlik döneminde bulunan lise öğrencilerinin bu iletilerden

olumsuz etkilenme durumlarını artabilmektedir. İnternet ortamında oynadıkları oyunun etkisinde kalan ergen bunu çevre ile iletişimine yansıtarak, okulda, evde ve arkadaş çevresinde asi davranış, karşı gelme, saldırgan davranış tutumları içerisine girebilmektedir.

5.1.2. Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık belirtilerinin ergen asilik davranışlarını yordamakta olup olmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması

Araştırmada elde edilen sonuçlar (Tablo 4.3) doğrultusunda bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin ergen asiliği davranışlarına anlamlı bir katkısı olduğu, ergen asiliği davranışlarını yordadığı saptanmıştır. Ulusoy (2008) tarafından lise öğrencileri ile yapılan bir araştırmada bilgisayarı ve interneti çok fazla kullanan ergenlerin saldırganlık ortalamalarının daha az kullanan veya kullanmayan öğrencilere göre anlamlı şekilde farklılaştığı tespit edilmiştir. Araştırmada özellikle savaş ve strateji oyunlarını oynayan ergenlerin saldırganlık puanları daha yüksek çıkmıştır. Toksöz (1999) içerisinde şiddet bulunduran bilgisayar oyunlarını oynamanın insanlardaki saldırganlık düzeyini artırabileceği ileri sürmektedir. Benzer şekilde içinde şiddet ögesi bulunan bilgisayar oyunlarının çocuklarda ve ergenlerde saldırganlık davranışlarını artırdığını ortaya koyan çalışmalara Erşan, Süer ve Alıcı (2012), Çetinkaya (1991), Swing ve Anderson (2008), DeWall ve Anderson (2011) örnek olarak verilebilir.

Bulgulardan elde edilen sonuçlara göre, ergenlerin oyun sırasında oynadıkları macera, spor, yarış, dövüş, nişan ve strateji gibi oyun türlerine göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu ($p<.05$), zekâ oyunları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ise anlamlı bir farklılaşma olmadığı ($p>.05$) tespit edilmiştir. Bu sonuçlara göre oynanan oyun türlerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi üzerinde etkisi olabilir. Ayrıca ergenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin ergen asiliği düzeyini yordaması, bilgisayar oyunu oynayan ve macera, yarış, dövüş, nişan, strateji gibi oyun türlerini tercih eden ergenlerin bu oyun içerikleri sebebi ile ve kendilerini oyunun akışına kaptırmaları ile sanal bir dünya içinde yer alarak gerçek hayattan kopma, ayrı bir duygusal ve sinirsel durum yaşamaları ile ilişkili olabilir. Literatürdeki sonuçlar ile bu çalışmada elde edilen sonuçlar birbiri ile örtüşmektedir.

5.1.3. Lise öğrencilerinin internet bağımlılık belirtilerinin ergen asilik davranışlarını yordamakta olup olmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması

Araştırmada elde edilen sonuçlar (Tablo 4.6) doğrultusunda internet bağımlılığının ergen asiliği davranışlarına anlamlı bir katkısı olduğu, ergen asiliği davranışlarını yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. Kılıç (2017) tarafından yapılan araştırmada internet bağımlılığı riski bulunan lise öğrencilerinin diğer öğrencilere göre daha çok duygu düzenleme güçlüğü çektiği bulgulanmıştır. İnternet bağımlılık düzeyi yüksek çıkan öğrencilerin asilik düzeylerinin anlamlı şekilde yüksek çıkması, internetin kişinin duygu durumunu ve insan ilişkilerini etkilemesinden kaynaklı olabilir. Sanders, Field, Diego ve Kaplan (2000)'ın çalışmalarında internet kullanımı yüksek düzeyde olan ergenlerin ailelerinden yeterince sosyal destek görmediklerinin tespit edilmesi, bu çocukların asi davranışlara yönelmesine daha kolay yol açabildiğini ortaya koymaktadır. Tsai ve Lin (2001) lise öğrencilerinde internet bağımlılığı özelliği gösteren öğrencilerin kompulsif davranışlar sergilediklerini, internetleri kısıtlandığında depresif, hırçın, asi bir modda hissettiklerini belirlemişlerdir. Kore'de çalışma grubu olarak belirlenen lise öğrencileri üzerinde yapılan araştırmada aşırı internet kullanımının belirlendiği öğrencilerde; dürtüsünü kontrol edememe, asabiyet gibi problemler ön plana çıkmaktadır (Oh, 2003).

İnternet kullanımı ve bağımlılığı araştırmasında liselilerin internet bağımlılığının en yüksek seviyede olduğu tespit edilerek, kişilerarası çatışmaların internet bağımlılığı ile ilişkili olduğu ortaya konmuştur (Özçınar, 2011). Siber suçlar hakkında bilgisi olanların internet bağımlılığı seviyelerinin siber suçlar hakkında habersiz olanlara göre düşük çıkması sonucuna ulaşılması (Eroğlu ve Bayraktar, 2015), ergenler için internet ve tehlikeleri ile ilgili bilgilendirmenin önemini vurgulamaktadır. Bu durum internet bağımlılığının sebep olabileceği riskli durumların habercisi olabilmektedir. İnternet bağımlılık düzeyi yüksek olan lise öğrencileri içlerindeki isyankâr, asi tavır nedeni ile siber suçlara yönelebilirler.

Lise öğrencileri ile yapılan başka bir araştırmada, internet bağımlılığının depresyon ve stres ilişkisinde pozitif korelasyon olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Yadav ve diğerleri, 2013). Patolojik internet bağımlılığı olanlar sosyal olarak, kişilerarası

ilişkilerinde çok daha fazla sorun yaşamaktadır (akt: Balcı ve Gülnar, 2009). Başka bir çalışma da, internet bağımlılık ölçeği puanlarıyla sosyal davranış bozuklukları arasında yüksek ilişki düzeyi olduğunu göstermektedir (Whang, Lee ve Chang, 2003). İnternet bağımlılığı, zaman içinde insan ilişkilerinde yaşanan iletişimsel problemler ve çatışmalar nedeni ile, asi davranış şekli, empati kuramama, karşı gelme bozukluğu, aşırı sinirlilik hali, saldırgan davranışlar ve şiddet yaşanmasına sebep olabilmektedir.

Çalışmalarda ergenlerin internette bulunurken ve sohbet odalarını kullanırken genellikle kendilerini farklı gösterdikleri belirlenmiştir. Bununla birlikte, internet üzerinden oyun oynadıkları ve oynadıkları oyunların da içeriğinde şiddet olduğu ve bu oyunları oynama ile anti-sosyal saldırı ve kendine yönelik saldırı arasında ilişki olduğu belirlenmiştir (Bayraktar ve Gün, 2007). Bu sonuçlar ile yapılan çalışmanın sonuçları birbiri ile örtüşmektedir.

İnternetle birlikte yeni kimliklere bürünen, yeni iletişim seçeneklerini deneyen, hatta farklı cinsiyet rolleri ile karşılaşan ve bunları deneme imkanı bulan ergenler, içlerinde bulunduğu riskli gelişim dönemlerinde gerçek hayatta durumun böyle olmadığı gerçeği ile yüzleşerek artış gösteren asi tavırlar sergileyebilirler. Bununla birlikte internet içeriğinin çok geniş bir ağdan oluşması sebebi ile internet üzerinden her türlü materyale ve içeriği ulaşmak zor değildir. Ergenlerin içinde bulundukları gelişim dönemini, genç, esnek ve meraklı zihinlerini de düşününce önlerine sunulan içeriğin olumsuzluklarından etkilenmeleri kaçınılmaz hale gelebilir. Ergenlerin kendi evlerinde, arkadaşlarının evinde, okullarda, internet kafelerde, telefonda, tableten, bilgisayarlardan erişim sağladığını da hesaba katarsak tam anlamıyla denetlemenin mümkün olmadığı bir tehdit olduğu görülmektedir.

Asıl tehlike ise, bu farklı ve denetlenemeyen içeriğin bazen de ergenleri suç, taciz gibi olumsuz durumlarla başa başa bırakmakta olmasıdır. Böyle bir durumda ergen bazen kurban bazen de sömüren, taciz eden, suç işleyen tarafta olabilmektedir. Güvenliği tam anlamıyla bulunmayan internet ağı ve içeriği ergenlere farklı ülkelerden, farklı şehirlerden, farklı kültürlerden sanal çevrimiçi arkadaşlıklar kurma, cinsel etkinliklere dahil olup, farklı paylaşımlarda bulunmalarına neden olmaktadır.

Özellikle ergenlik döneminde bulunan ve gizli sosyal kaygı yaşayan ergen, gerçek hayatta yaşayamadığı özgüveni internetin sanal dünyasında kendini ispat etmeye

çalışarak gösterebilir. İçinde bulunduğu çelişkinin etkisi, çevre ile iletişimde tutarsızlık ile asilik, karşı çıkma, inatlaşma, zıtlaşma, zarar verici risk alma gibi davranış durumları yaşamasına neden olabilir. İnternet kullanımının günden güne artış göstermesi, tüm yaş gruplarını etkilerken özellikle henüz tam olarak olgunlaşma sürecini tamamlamayan fırtına ve stres döneminde bulunan ergenlerin sosyal, psikolojik ve zihinsel olarak daha fazla etkilenmelerine neden olabilmektedir.

Son yıllarda yapılan çalışmalar arasında internet kullanım miktarı ile bundan etkilenme durumunun paralel şekilde artmakta olduğunu gösteren çalışmalar bulunmaktadır. Yine internet kullanımı ile saldırganlık eğilimi arasındaki ilişkiye değinen birçok çalışma bulunmaktadır. Bu da internet kullanımının saldırganlık, şiddet ve asi davranışlara neden olabileceğini göstermektedir. İnternet kullanımı gerçekte kendini ifade edemeyen ergen için bir ifade ortamı olarak bu dünyadan soyutlanmasına neden olabilmektedir. İnternet ortamında kendisini yargılamayan bir atmosferde ve çevrimiçi arkadaş grubunda kendini daha rahat ifade ederken, aynı zamanda da kandırılma, duygularının sömürülmesi, sevgi ihtiyacından doğan boşluk ile ciddi tehlikelerle karşılaşma ihtimali olabilir. Tehlikelerin farkında olmayan ve çevre ile iletişimi kopan ergenin ailesi ya da yakınları tarafından gelen uyarılar ile internetten yoksun bırakılan ergen, bunun etkisi ile sinirlilik hali ve asi davranışlar sergileyebilmektedir.

5.1.4. Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı belirtilerinin cinsiyet, okul türü, yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu, sınıf düzeyi ve oyun türüne göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması

Lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olup olmadığı yönünde yapılan analizler sonucunda (Tablo 4.7) aralarında anlamlı bir farklılaşma olduğu, erkek öğrencilerin ortalama puanlarının kız öğrencilerden anlamlı bir yüksekliğe sahip olduğu bulgulanmıştır. Araştırma sonucunda erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyunlarına bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas (2014) tarafından yapılan çalışmada da cinsiyet değişkeni ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olduğu, bilgisayarı akşam kullanan erkek öğrencilerin sabah odaklı kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarının

yüksek olduğu bulgulanmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile cinsiyet ilişkisi üzerine araştırmalar yapan Funk ve Buchman (1996); Sherry (2001) ve Fromme (2003)'de, cinsiyet değişkeni ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklılaşmaların olduğunu, kızların erkeklere göre daha az bilgisayar oyunu oynadıklarını, erkeklerin kızlara göre daha fazla bağımlılık eğilimi gösterdiğini tespit etmişlerdir. Literatürde yer alan sonuçlar ile bu araştırma sonucunda elde edilen bulgular birbirleri ile tutarlı görülmüştür.

Cinsiyetler arasındaki bu farklılığın, çalışmaların yapıldığı il olan Gaziantep ilinin kendine özgü sosyo-kültürel özelliklerinden kaynaklandığı söylenebilir. Bu araştırmanın yapıldığı okulların bir bölümünün güneydoğuda bulunan çevre illerden, ilçelerden, köylerden gelen öğrencilerin yatılı ve gündüzlü olarak devam ettiği okullar olması sebebi ve bölgenin sosyo kültürel özelliklerinden etkilenen kızlara yüklenen anlamlar ve olanaklarla cinsiyetler arası farklılık nedeni ile değişkenlik göstermiş olabilir. Ayrıca bu çalışmada kız erkek tüm lise öğrencilerinin interneti nerde kullandıkları ve ne amaçla kullandıkları ile ilgili olan sorulara verilen cevaplar arasında bu öğrencilerin interneti genellikle evden ve internet kafelerden bağlanmaları sonucu da göz önünde bulundurulduğunda kızların erkeklere kıyasla bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha düşük bulunması anlam kazanmaktadır. Gaziantep ilinin bulunduğu bölgenin sosyo kültürel özellikleri nedeni ile kızların internet kafelere gitmeleri ve bilgisayar oyunu oynamaları konusunda sınırlandırıldığı bir ortam olabilmekte ve genellikle bilgisayara ev, yurt veya okul gibi ortamlardan ulaşmaları nedeni ile kızların erkeklere göre bağımlılık düzeyi düşük çıkmış olabilir.

Araştırmadan elde edilen bir başka sonuç, okul türü ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılaşma olduğudur (Tablo 4.8). Okul türlerine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu bulgulanmıştır. Ortalama olarak en yüksek değer 4.90 ile Anadolu İmam hatip Lisesi öğrencilerindedir. İkinci sırada 3.80 ortalama ile Sosyal Bilimler Lisesi ve üçüncü sırada da 3.57 ortalama ile Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi gelmektedir. Anadolu Liselerinde okuyan öğrencilerin ortalamaları diğer liselere göre daha düşük çıkmıştır. Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan çalışmada oyun bağımlılığı ile okul türü arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Yılmaz (2006) tarafından yapılan çalışmada da öğrencilerin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile okul türü arasında anlamlı bir farklılaşma bulunamamıştır. Bu çalışmada ise literatürdeki çalışmaların aksine okul türü ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark olduğu bulgulanmıştır. Literatürden farklı bir sonuç bulunması, araştırmanın yapıldığı bölge ile ilgili olabileceği gibi özellikle Anadolu İmam Hatip, Sosyal Bilimler Lisesi ile Mesleki ve Teknik Anadolu Liseleri'ne çevre il, ilçelerden ve köylerden gelerek okul pansiyonlarında kalan ya da gündüzlü olarak eğitime devam eden öğrencilerin sunulan yoğun ders programından uzaklaşmak amacıyla veya ders çalışma saatleri dışında daha çok tablet, bilgisayar ve telefon aracılığı ile oyun oynama ihtimalleri nedeni ile sonuçlar farklılık göstermiş olabilir.

Araştırma sonuçlarına göre öğrencilerin yatılı/gündüzlü öğrenim görme durumları ile bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma bulunamamıştır (Tablo 4.9). Literatürde internet bağımlılığı ile yatılı/gündüzlü öğrenim görme karşılaştırmalarına rastlanmasına karşılık bilgisayar oyun bağımlılığı ile yatılı/gündüzlü öğrenim görme durumları arasındaki ilişkiyi araştıran bir çalışmaya rastlanmamıştır. İstatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın bulunmama sebebi olarak internet kullanımının yaygınlaşma ihtimali ve internete ile bilgisayar oyunlarına ev, okul, pansiyon, internet kafe vb. gibi hemen hemen her mekandan erişimin sağlanabilme ihtimalinden kaynaklı olabilir. Bu çalışmanın, bilgisayar oyun bağımlılığı ve yatılı gündüzlü öğrenim görme konusunda bundan sonra yapılacak çalışmalara bir zemin oluşturduğu düşünülmektedir.

Öğrencilerin devam ettikleri sınıf düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiye yönelik analizler sonucunda (Tablo 4.10) aralarında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu tespit edilmiştir. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamalarının okudukları sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği bulgulanmıştır. Horzum (2011) tarafından yapılan çalışmada sınıf farklılığı ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu bulunmuştur. Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan çalışmada ise sınıf düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık bulunamamıştır.

Bu çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamaları, okudukları sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. 3.70 ortalama ile 3. sınıftaki

öğrenciler ilk sırada yer almakta, 3.42 ile 4. sınıf öğrencileri ikinci 3.32 ile 1. Sınıflar üçüncü, 3.11 ile 2. Sınıflar son sırada gelmektedir. Elde edilen sonuçlar literatür ile kısmen örtüşmektedir. Ancak elde edilen bulgular ve literatürdeki çalışmalara dayanarak, lise döneminin ergen açısından önemli bir dönem olması sebebi ile birçok sorun ve sorumluluğu beraberinde getirdiğinin de unutulmaması gerekmektedir. Çünkü ergenlikle birlikte gelecek kaygısı ve beklentisi içerisine giren ya da bazı sorumluluklar yüklenen ergen için bilgisayar oyunları bir kaçış yöntemi olarak algılanabilir.

Dolayısı ile bu çalışmanın bulgularında yer alan 3. Sınıfta okuyan lise öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının en yüksek seviyede çıkması, lise eğitiminin sonlarına gelerek artan psikolojik baskı ve sınav kaygısı, meslek seçimi, ders yoğunluğu gibi sorumluluklar ile aynı zamanda ergenlik süreci içinde bulunan fırtınalı ve stresli dönem ile baş etme yöntemi olarak bilgisayar oyunlarını tercih etmeleri lise 3 ve 4. Sınıflar gibi üst sınıf düzeylerinde bağımlılığın artma nedenleri arasında bulunabilir.

Ulaşılan bir başka sonuç, öğrencilerin oynadıkları macera, spor, yarış, dövüş, nişan ve strateji oyun türlerine göre bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğudur (Tablo 4.11). Oynanan oyun türünün bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde etkisi olduğu tespit edilmiştir. Rooij ve diğerleri (2014) tarafından yapılan çalışmada oyun türü ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklılaşmalar olduğu bulunmuştur. Ulusoy (2008)'de özellikle savaş ve strateji oyunları oynayanların saldırganlık puanlarının daha yüksek olduğunu bulgulamıştır. Elde edilen sonuçlar ile literatürdeki sonuçlar birbiri ile örtüşmektedir.

Çalışma bulgularındaki sonuçlara göre, macera, spor, yarış, dövüş, nişan ve strateji oyunlarının heyecan yaşamayı seven ergenin, sürekli ve tekrar tekrar oynama isteğini karşıladığı için, içinde bulunan gerginliği bastırmak için tercih ettiği düşünülebilir. Bilgisayar oyunlarının cezbedeci gelişimi, kurmaca dijital oyunlar ile ergenlere istedikleri karakterlere bürünebilmeleri imkanını tanımaktadır. Gerçek hayatta heyecan, risk ve tehlike barındıran bu ortamlarda bulunmaları sebebi ile tepki ve ceza alabilecek iken, bu sanal dünyada son derece özgür hareket etmeleri ergenleri bu oyun türlerini daha çok ve sık oynamaya itmekte olabilir.

5.1.5. Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı belirtilerinin cinsiyet, okul türü, yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu, sınıf düzeyi ve oyun türüne göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması

Lise öğrencilerinin internet bağımlılığının cinsiyet ile farklılaşp farklılaşmadığına yönelik yapılan analizler sonucunda (Tablo 4.12), cinsiyet ile internet bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılaşma olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Özçınar (2011) tarafından yapılan çalışmada cinsiyet ile internet bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olduğu, erkeklerin kadınlara kıyasla internet bağımlılığının belirli ölçüde yüksek olduğu bulgulanmıştır. Kaltiala- Heino, Lintonen ile Rimpela (2004) tarafından yapılan çalışmada da benzer şekilde cinsiyet ile internet bağımlılığı arasında anlamlı farklılaşmalar olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışmanın sonuçları ile literatürdeki sonuçlar arasında farklılıklar olmasının bu araştırmanın yapıldığı bölge ile açıklanabileceği düşünülmektedir. Ayrıca kız ve erkek lise öğrencilerinin interneti çok daha geniş amaçlarla yaygın şekilde kullanmalarının etkisi de, cinsiyet anlamında anlamlı bir farklılaşmanın bulunmamasına sebep olabilir.

Araştırmada okul türü ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin analizi sonucunda okul türleri ile internet bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu (Tablo 4.13) bulgulanmıştır. Okul türlerine göre öğrencilerin internet bağımlılığı ortalamaları arasında anlamlı bir farklılaşma olduğu tespit edilmiştir. Ortalama olarak en yüksek değer 4.87 ile Anadolu İmam hatip Lisesi öğrencilerindedir. İkinci sırada 3.80 ortalama ile Sosyal Bilimler Lisesi ve üçüncü sırada da 3.33 ortalama ile Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi gelmektedir.

Anadolu Lisesinde okuyan öğrencilerin ortalamaları diğer liselere göre daha düşük çıkmıştır. Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan çalışmada internet bağımlılığı ile okul türü arasında bir ilişkinin olduğu, Sağlık Meslek Lisesi ve İmam Hatip Lisesine giden öğrenciler ile Anadolu Lisesine giden öğrenciler arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Bu araştırmanın sonuçları ile literatürdeki sonuçlar birbiri ile örtüşmektedir. Yatılı ve gündüzlü olarak eğitime devam eden Anadolu İmam Hatip Lisesi, Sosyal Bilimler Lisesi ve Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi öğrencilerinin internet bağımlılık ortalamalarının yüksek çıkması ergenlik dönemi stresinin yaşandığı

ve akademik sorumluluk ile başarı beklentisi yüklenen liselilerin interneti bir araştırma, öğrenme ya da kaçış yöntemi olarak algılamasından kaynaklanabilir.

Öğrencilerin yatılı/gündüzlü öğrenim görme durumları ile internet bağımlılıkları arasında ise istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma bulunamamıştır (Tablo 4.14). Buna karşılık Çiğdem ve Yazar (2015) tarafından yatılı okuyan Meslek Yüksekokulu öğrencileri ile yapılan çalışmada ise, bu öğrencilerin yüksek düzeyde internet bağımlısı oldukları tespit edilmiştir. Kaya, İkiz ve Asıcı (2016) tarafından Fen Lisesi öğrencilerinin problemli internet kullanımına yönelik yapılan araştırmada da gündüzlü öğrencilerin problemli internet kullanma düzeyleri yatılı okuyan öğrencilerden anlamlı şekilde daha yüksek çıkmıştır. Bu çalışmanın sonucu ile literatürdeki sonuçlar arasındaki farklılığın, konuya yönelik yapılan çalışmalarda tek bir lise türü kullanılmış olmasından kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir. Bu çalışmada yatılı ve gündüzlü öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinin arasında farklılık olmaması, internetin araştırma, oyun, eğlence gibi kullanım amacının geniş olması ve hemen her mekanda ulaşılabilme imkanı bulunması ile yatılı ve gündüzlü öğrencilerin istedikleri zaman interneti kullanabilme imkanlarının artmasından kaynaklanabileceğini düşündürmektedir.

Araştırmadan elde edilen bir başka sonuç öğrencilerin devam ettikleri sınıf düzeyi ile internet bağımlılıkları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğudur (Tablo 4.15). Öğrencilerin internet bağımlılığı ortalamalarının okudukları sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan çalışmada sınıf düzeyleri ile internet bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiş, bu farklılığın 9., 10. ve 11. sınıfa giden öğrenciler arasında olduğu bulgulanmıştır.

Günüç (2009) tarafından yapılan çalışmada da sınıf yükseldikçe internet bağımlılığı düzeyinin düştüğü, sonuç olarak internet bağımlılığının sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Bu araştırmadan elde edilen sonuçlarda, 3.64 ortalama ile 3. sınıftaki öğrenciler ilk sırada yer almakta, 3.42 ile 4. sınıf öğrencileri ikinci sırada gelmektedir. Akademik anlamda yüklenen sorumluluk ile sosyal onay ve kabul isteği bu yaş grubu liselileri bir kaçış ve kendini ifade etme yolu

olarak gördüğü internet ortamına itmekte olabilir. Araştırma bulguları ile literatürdeki sonuçlar genel olarak birbirine uyumlu sonuçlardır.

Öğrencilerin oynadıkları macera, spor, yarış, dövüş, nişan ve strateji oyun türlerine göre internet bağımlılıkları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu (Tablo 4.16), araştırmada ulaşılan bir başka sonuçtur. Odabaşı (2016) online oyun bağımlılığı ile öznel mutluluk arasında negatif bir ilişki bulmuş, ayrıca cinsiyet değişkeni ile online oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farklılık olduğunu tespit etmiştir. Ulusoy (2008) tarafından yapılan çalışmada da internette online savaş ve strateji oyunlarının ergenleri internete daha fazla bağladığı belirlenmiştir. Bu çalışmanın bulgularına göre ise, liselileri genel olarak içerisinde aksiyon, heyecan ve kurmacanın olduğu oyun türlerinin internete daha çok bağlanma ve oynama isteği doğurabileceği düşünülebilir. Bu sonuçlar ile yapılan çalışmalardan elde edilen sonuçlar genel olarak birbiri ile örtüşmektedir.

5.1.6. Lise öğrencilerinin ergen asiliği davranış düzeyinin cinsiyet, okul türü, yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumu, sınıf düzeyi ve oyun türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin elde edilen bulguların tartışılması

Tablo 21. de ergen asiliği puanlarının cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($t=-5.93$, $p<.01$). Tablo incelenmeye devam edildiğinde erkeklerin ergen asiliği ölçek puanları ortalamalarının kızların ölçek puan ortalamalarından daha yüksek olduğu görülmektedir. Ergen asiliği davranış düzeyinin erkek öğrencilerde kızlara göre daha yüksek düzeyde çıkması, ergenlik döneminin etkisi ile cinsiyet değişkeninin bir özelliği olarak erkeklerin internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı belirtisi gösterme eğilimleri gibi çeşitli nedenlerle, daha fazla karşı duruş gösterme eğiliminden kaynaklanabilir.

Tablo 22. de ergen asiliği puanlarının okul türüne göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan tek yönlü varyans analizi sonuçlarına göre farkın anlamlı olduğu bulunmuştur ($F=98.157$, $p<.01$). Ergen asiliği puanları için farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için Post Hoc testlerinden Tukey testi yapılmıştır. Buna göre Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Anadolu İmam Hatip Lisesi ve Sosyal Bilimler Lisesi'nde okuyan öğrencilerin Anadolu

Lisesi'nde okuyan öğrencilere göre ergen asiliği ölçeğinden aldıkları puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Araştırma sonuçlarında ergenlik döneminde bulunan ve farklı türdeki okullara devam eden Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Anadolu İmam Hatip Lisesi ve Sosyal Bilimler Lisesi'nde okuyan öğrencilerin, internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı belirtisi gösterme eğilimleri gibi çeşitli nedenler ile asilik düzeyleri Anadolu Lisesi'nde okuyan öğrencilere göre daha yüksek çıkmış olabilir.

Tablo 23 de ergen asiliği puanlarının yatılı ve gündüzlü öğrenim görme durumuna göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmektedir ($t=-8.106$, $p<.01$). Tablo incelenmeye devam edildiğinde gündüzlü öğrencilerin ergen asiliği ölçek puanları ortalamalarının yatılı öğrencilerin ölçek puan ortalamalarından daha yüksek olduğu görülmektedir. Ergen asiliği puanının gündüzlü öğrencilerde yatılı öğrencilere göre daha yüksek çıkması, ailelerinin yanında bulunan gündüzlü öğrencilerin çeşitli nedenlerle ve ergenlik dönemi fırtınalı sürecinde ailesinin müdahalesini daha çok hissetmesi nedeni ile olabilir.

Tablo 24'de ergen asiliği puanlarının sınıf düzeyine göre anlamlı düzeyde farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan tek yönlü varyans analizi sonuçlarına göre farkın anlamlı olduğu bulunmuştur ($F=5.137$, $p<.01$). Ergen asiliği puanlarının sınıf düzeyine göre farklılaşmasının hangi gruplar arasında olduğunu belirlemek için Post Hoc testlerinden LSD testi yapılmıştır. Buna göre lise3 sınıfların lise 1 ve 2. sınıflara göre, lise 4. Sınıfın ise lise 2. Sınıfa göre ergen asiliği puan ortalamalarının daha yüksek olduğu görülmüştür. Sınıf düzeyi arttıkça asilik davranış düzeyinin lise 3 sınıflarda lise 1 ve 2. sınıflara göre, lise 4. Sınıfın ise lise 2. Sınıfa göre ergen asiliği puan ortalamalarının daha yüksek olması, ergenlik döneminde bulunan üst sınıflardaki ergenlerin akademik başarı, sınav kaygısı gibi nedenlerle ergen asiliği davranışlarını daha fazla gösterme eğiliminden kaynaklanabilir.

Tablo 25'de öğrencilerin oynadıkları macera, spor, yarış, dövüş, nişan ve strateji oyun türlerine göre ergen asiliği puanları arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olduğu tespit edilmiştir ($p<.05$). Bu sonuçlara göre oynanan oyun türünün ergen asiliği üzerinde etkisi olduğu söylenebilir. Öğrencilerin oynadıkları macera, spor, yarış, dövüş, nişan ve strateji oyun türlerine göre ergen asiliği puanları arasında

istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılaşma olması, lise öğrencilerinin oynadığı bu oyun türlerinin haz alarak oynanması, heyecan yaşatması ve içerikleri nedeni ile ergen asilik davranış düzeyini arttırmasından kaynaklanabilir.

5.2. Öneriler

Elde edilen sonuçlardan hareketle aşağıdaki önerilerin yapılması uygun bulunmuştur:

1. İnternet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin ergen asiliği ile ilişkisinin incelendiği bu çalışma, sadece Gaziantep İli'nde bulunan lise öğrencileri üzerinde yapılmıştır. Daha sonraki araştırmalar, farklı illeri, bölgeleri ve okul türlerini kapsayacak şekilde yapılabilir.

2. İnternet ve bilgisayar oyun bağımlılığı başka bir çalışmada daha farklı değişkenlerle incelenebilir ve tetikleyicilerinin neler olduğu ile ilgili kapsamlı bir araştırma yapılabilir.

3. İnternet ve bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi yüksek olan lise öğrencilerinin uzun süre internet ve bilgisayar başında kalıp, internetten ve bilgisayar oyunlarından olumsuz yönde etkilenmemeleri için ebeveynlerin, öğretmenlerin ve okul rehberlik servisinin bu konuda duyarlı olması, öğrenciyle etkileşime geçmeleri, zaman yönetimi konusunda ona yardımcı olmaları ve gelişimini olumlu yönde etkileyecek sportif faaliyetlere ve sosyal etkinliklerine yönlendirmeleri önerilebilir.

4. Araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin ergen asiliği davranışlarına anlamlı bir katkısı olduğu, ergen asiliği davranışlarını yordadığı saptanmıştır. Bu sonuca göre, öğrencilerin en çok oynadıkları bilgisayar oyunlarının içerikleri, türleri, olası etkileri ayrı bir araştırma başlığı altında incelenebilir. İnternet kafelerin, bu kafelerde oynatılan oyunların, piyasada satılan bilgisayar oyunlarının gençlerin gelişim düzeylerine uygunluğu ve içeriklerinin, ebeveynler, eğitimciler ve uzmanlar tarafından denetlenmesi, bilgisayar oyunlarına erişimin kontrollü olması, koruyucu programlar hazırlanması ve kullanılması, ailenin ve eğitimcilerin bilgisi dahilinde öğrencilerin oyunlara ulaşması, oyunların risklerini ve olası zararları önleme konusunda yardımcı olabilir.

5. Yatılı olarak pansiyonda kalan ve gündüzlü olarak kendi evinde ailesi ile birlikte yaşayan öğrencilerin bağımlılık düzeyinin benzer sonuçları vermesi, bu durumun yaygın olan internet ve bilgisayar erişimine bağlı olarak arttığını düşündürmektedir. Bağımlılık düzeyinin artışının önüne geçebilmek için, internet ve bilgisayar kullanım sıklığı ve yaygınlığının daha kontrollü sağlanması konusunda tedbir alınabilir.

6. Bilgisayar oyunlarına yönelerek haz alma duygularını doyurmaya çalışan, bulduğu haz ile yetinmeyip daha fazlasını alma arayışında olan, bulamayınca ya da engellenince asilik davranışları sergileyen öğrencilere, duygu yönetimi konusunda bireysel rehberlik, sınıf veya grup rehberliği çalışmaları yapılarak olumlu duyguların fark edilmesi ve ifade edilmesi, olumsuz duyguların etkilerinin azaltılması sağlanarak, internet ve bilgisayar oyunlarında aradıkları heyecan ve haz arama duygusunun olumlu taraflara yönlendirilmesi sağlanabilir.

7. Araştırma bulgularına göre, internet ile bilgisayar oyunlarına yönelen ve ergen asiliği davranışı gösteren öğrencilerin bu yönelimleri, bir gruba ait olma isteği, özgüven eksikliği, sosyal fobiyi bastırarak sanal alemin özgürlüğünü sınırsızca yaşama, her toplumdaki, kültürden arkadaş edinebilme, kendisini olduğundan farklı tanıtmaya isteginden kaynaklanabilir. Ergenin iç dünyasını anlamaya çalışmak ve ona gerçek hayatta yakınlık duyabileceği bir gruba ait olduğunu hissedebileceği ortamlar sağlamak, asilik davranışının çözümü için de katkı sağlayabilir.

KAYNAKÇA

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aktüel. (2017). Kiralık Katil Tuttu. Erişim tarihi: 28.10.2017. Erişim adresi: <http://www.aktuel.com.tr>.
- Akyel, Y. (2011). *Okul öncesi eğitim kurumlarında görev yapan öğretmenlerin drama yöntemi yeterliklerinin değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kırşehir.
- Alaçam, H. (2012). *Denizli bölgesi üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığının görülme sıklığı ve yetişkin dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ile ilişkisi*. Yayımlanmamış uzmanlık tezi. Pamukkale Üniversitesi Tıp Fakültesi, Denizli.
- Alaçam, H., Çulha Ateşçi, F., Şengül, A. C. ve Tümkaya, S. (2015). Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığının sigara ve alkol kullanımı ile ilişkisi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16, 383-388.
- Allen, J. P., Moore, G. M., Kuperminc, G. and Bell, K. (1998). Attachment and adolescent psychosocial functioning. *Child Development*, 69, 1406-1419.
- American Academy of Child and Adolescent Psychiatry. (2013). Teen suicide. Erişim tarihi:11.03.2017. Erişim adresi:<http://www.aacap.org/>.
- American Psychiatric Association (1980). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, 3rd Edition (DSM-III). Washington, DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association (1994). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders IV (DSM-IV). Washington DC: American Psychiatric Association.
- American Psychiatric Association (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5 (DSM-V). Washington DC: American Psychiatric Association.
- Amichai-Hamburger, Y., and Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and Internet use. *Computers in Human Behavior*, 19, 71-80.

- Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, Swing EL, Bushman BJ, Sakamoto A, Rothstein HR ve Saleem M., (2010) Violent video game effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: A meta-analytic review. *Psychol Bull* 136: 151-173.
- Anderson, C. A. and Prot, S. (2011). *Effects of playing violent video games*. Chapter in M. Paludi (Ed.), *The Psychology of Teen Violence and Victimization*, (Volume 2, pp. 41- 70). Santa Barbara, CA: Praeger.
- Anderson, C. A. ve Bushman, B. J. (2001). Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, naggessive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359.
- Anderson, J.A. and Olnhausen, K.S. (1999). Adolescent self-esteem: A foundational disposition. *Nursing Science Quarterly*, 12, 62-67.
- Arıcak, O. T., Tanrıkulu, T. ve Kınay, H. (2012). Siber Mağduriyet Ölçeği'nin ilk psikometrik bulguları. *Akdeniz Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 6(11), 1-6.
- Arıkan, Y. (2007). *İlköğretimler için uygulamalı tiyatro ve drama eğitimi*. İstanbul: Pozitif Yayıncılık.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*; 1, 55-67.
- Armstrong, L., Phillips, J.G. and Saling, L.L. (2000). Potential determinants of heavier internet usage. *Internetonial Journal of Human-Computer Studies*, 53, 537-550.
- Arriaga, P., Esteves, F., Carneiro, P., Monteiro, M.B. (2006) .Violent computer games and their effects on state hostility and physiological arousal. *Aggressive Behavior*, 32, 358-371.
- Artar, M., Onur, B. ve Çelen, N. (2002). Çocuk oyunlarında üç kuşakta görülen değişimler. *Çocuk Forumu*, 5(1), 35- 39.
- Ayas, T. (2012). The relationship between internet and computer game addiction level and shyness among high school students. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 12(2), 632-636.

- Ayas, T. ve Horzum, M.B. (2013). Relation between depression, loneliness, self- esteem and internet addiction. *Education*, 133, 283-290.
- Ayas, T., Çakır, Ö. ve Horzum, M. B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448.
- Aydın, İ. (2017), Kamuda Etik. Erişim tarihi: 12.03.2017. Erişim adresi: <https://www.tbmm.gov.tr>.
- Balcı, Ş. ve Gülnar B.(2009).Üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve internet bağımlılarının profili. *Konya Selçuk Üniversitesi İletişim Fakültesi Akademik Dergisi*, 6(1), 5-22.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- Başbakanlık Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü (BASAGM). (2008). İnternet Kullanımı ve Aile. Ankara.
- Baumeister, R. F. (2003). Ego depletion and self-regulation failure: a resource model of self-control. *Alcoholism: Clinical and Experimental Research*, 27, 281- 284.
- Bayrak, C. (Editör). (2008). *Beden eğitimi ve oyun öğretimi*. (1. Baskı). Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 1794.
- Bayraktar, F. (2001). *İnternet kullanımının ergen gelişimindeki rolü*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Bayraktar, F. ve Gün, Z. (2007). Incidence and correlates of internet usage among adolescents in North Cyprus. *CyberPsychology&Behavior*, 10(2), 191-197.
- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on -anti- and pro-social influences of media events: A cognitive-neoassociation. *Psychological Bulletin*, 95, 410-427
- Beyatlı, Ö. (2012). *Orta öğretim kademesindeki öğrencilerin internet bağımlılığı düzeylerinin belirlenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Yakındoğu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.

- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, İstanbul.
- Bilir, Ş. ve Mağden, D. (1990). *Ailelerde boşanma varlıkları sonucu çocukların geliştirdikleri tepkiler ve bu tepkileri doğuran faktörler*. Aile Yazıları III Birey, Kişilik ve Toplum. Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Başkanlığı Bilimsel Serisi 5/III. Ankara: 1990.
- Bizsiziz. (2017). 150 Genci Öldüren Katil Oyunu. Erişim tarihi: 21.03.2017. Erişim adresi: <http://www.bizsiziz.com>.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., Melkevik, O. R., Torsheim, T., Samdal, O., Hetland, J., Andreassen, C. S. and Pallesen, S. (2013). Gaming addiction, gaming engagement, and psychological health complaints among norwegian adolescents. *Media Psychology*, 16(1), 115-128.
- Buckley, K. E. and Anderson, C. A. (2006). A Theoretical Model of the Effects and Consequences of Playing Video Games. Chapter in P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing Video Games - Motives, Responses, and Consequences* (pp. 363-378). Mahwah, NJ: LEA.
- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin saldırganlık düzeylerine etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İlköğretim Bölümü İlköğretim Anabilim Dalı, Edirne.
- Büyüköztürk, Ş. (2012). Örneklem yöntemleri, Balıkesir Üniversitesi. Erişim tarihi: 28.03.2017. Erişim adresi: <http://w3.balikesir.edu.tr>.
- Büyüköztürk, Ş., Çokluk, Ö., Şekercioğlu G. (2012). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik SPSS ve LISREL uygulamaları*. (2. Baskı), Ankara: Pegem A Yayıncılık.

- California State Department of Education. (1987). Caught in the middle: Educational reform for young adolescents in California public schools. Sacramento, CA: Author.
- Canan, F. (2010). *Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı, disosiyatif belirtiler ve demografik özellikler arasındaki ilişki*. Yayımlanmamış uzmanlık tezi, Düzce Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Psikiyatri Anabilim Dalı.
- Cao, F. ve Su L. (2006). Internet addiction among Chinese adolescents: Prevalence and psychological features. *Child: Care, Health and Development*, 33(3), 275-278.
- Carras, M. C., Van Rooij, A. J., Van de Mheen, D., Musci, R., Xue, Q. L. and Mendelson, T. (2017). Video gaming in a hyperconnected world: A cross-sectional study of heavy gaming, problematic gaming symptoms, and online socializing in adolescents. *Computers in Human Behavior*, 68, 472-479.
- Caskey, M. M. ve Ruben, B. (2007). Under construction: The young adolescent brain. In S. B. Mertens, V. A. Anfara, Jr., & M. M. Caskey (Eds.), *The young adolescent and the middle school* (pp. 47-72). Charlotte, NC: Information Age.
- Cesarone, B. (1994). Video Games and Children. ERIC Digest. Erişim tarihi: 12.03.2017. Erişim adresi: <http://www.kidsource.com>.
- Ceyhan, E. (2010). Problemlili internet kullanım düzeyi üzerinde kimlik statüsünün, internet kullanım amacının ve cinsiyetin yordayıcılığı. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 10(3), 1323-1355.
- Chak, K. and Leung, L. (2004). Shyness and locus of control as predictors of internet addiction and internet use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 7, 559-570.
- Charlton, J. P. (2002). A factor-analytic investigation of computer 'addiction' and engagement. *British Journal of Psychology*, 93(3), 329-344.
- Charlton, J. P. and Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548.

- Chermack, S., Berman, M. ve Taylor, S. (1997). Effects of provocation on emotions and aggression in males. *Aggressive Behavior*, 23, 1-10.
- China.org.cn. (2017). Young addict's suicide sounds stark warning. Eriřim tarihi: 21.02.2017. Eriřim adresi: <http://www.china.org>.
- Chiu, S., Lee, J. ve Huang, D. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7, 571-581.
- Chou, C. (2001). Internet heavy use and addiction among taiwanese college students: an online interview study. *Cyberpsychology and Behavior*, 4(5), 573-585.
- Chou, Chien., Hsiao and Ming-Chun. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case. Eriřim tarihi: 17.03.2017 Eriřim adresi: <http://www.sciencedirect.com>.
- Chou, T. ve Ting, C. (2003). The role of flow in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, 6, 663-675.
- Cinel, N. (2006). *Farklı sosyo ekonomik düzeydeki 3-6 yař çocuęu olan anne babaların oyuncak ve oyun materyalleri hakkındaki görüşlerinin ve bu yař grubu çocukların sahip oldukları oyuncak ve oyun materyallerinin incelenmesi*. Yayımlanmamıř yüksek lisans tezi, Gazi Üniversitesi Eęitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Clements, R. (2004). An investigation of the status of outdoor play. *Contemporary Issues in Early Childhood*, 5(1), 68-80.
- CNNIC, (2012). The 29th Statistical Survey Report on The Internet Development in China. [Online] Eriřim tarihi: 12.12.2016. Eriřim adresi: www.cnnic.com.cn
- CNNIC, (2017). The 39th Statistical Survey Report on The Internet Development in China. [Online] Eriřim tarihi: 11.03.2017. Eriřim adresi: <https://cnnic.com.cn>
- Cooper, M. L., Shaver, P. R. and Collins, N. L. (1998). Attachment styles, emotion regulation and adjustment in adolescence. *Journal of Personality and Social Psychology*, 74(5), 1380-1397.
- Corsica, J.A, Hood, M.M. (2011). Eating disorders in an obesogenic environment. *Journal Of The American Dietetic Association*, 111(7), 996-1000.

- CQ Researcher. (2017). Video games. Erişim tarihi:22.04.2017.Erişim adresi: <http://library.cqpress.com>.
- Crick, N.R. ve Dodge, K.A. (1996). Social information-processing mechanisms inreacticve and proactive aggression. *Child Development*, 67(3), 993-1002.
- Çalışkan, N. ve Karadağ, E. (2008). *Kuramdan-Uygulamaya İlköğretimde Drama “Oyun ve İşleniş Örnekleriyle”*. (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Çavuş, S. ve Ayhan, B. (2014). Computer game addiction: a field study on adolescents. *International Symposium - Communication in the Millenium*, 12, 197-208.
- Çiğdem, H. ve Yazar, G. (2015). Meslek yüksekokulu öğrencilerinin internet bağımlılıkları ile iyilik halleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Meslek Yüksekokulları Elektronik Dergisi*, 72-81.
- Çikili, U. M., Öztıp, D. B. ve Eşel E. (2013). Ergenlik ve erişkinlikte bağlanma davranışının değerlendirilmesi. *Düşünen Adam Dergisi*, 26(177), 177- 189.
- Çuhadaroğlu, F., Canat, S., Kılıç, E., Şenol, S., Ruganca, N., Öncü, B., Hoşgör, A.G.- Işıklı S., Avcı, A. (2004). *Ergen ve Ruhsal Sorunlar. Durum Saptama Çalışması, Türkiye Bilimler Akademisi Raporları*, Ankara.
- Daily News. (2017). Florida mom alexandra tobias pleads guilty murdering baby crying farmville game. <http://www.nydailynews.com>. adresinden 02.04.2017 tarihinde erişilmiştir.
- Davis, R. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological internet use. *Computers in Human Behavior*, 17, 187-195.
- Dell’Osso B., Altamura A., Allen A., Marazziti D. and Hollander, E. (2006). Epidemiologic and clinical updates on impulse control disorders: a critical review. *European Archives of Psychiatry and Clinical Neuroscience*, 256(8), 464-475.
- Derin, S., Özkan, H.H. ve Coşkun, M. (2016). Patolojik kumar bağımlılığı olan ergen bir vaka. 26. Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Kongresi. İzmir.

- Desai, R.A, Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., Potenza, M.N. (2010). Video-gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics*, 43(3), 173-183.
- DeWall, C. N. and Anderson, C. A. (2011). The General Aggression Model. In M. Mikulincer & P. R. Shaver (Eds.), *Understanding and reducing aggression, violence, and their consequences* (pp. 15–33). Washington, DC: American Psychological Association.
- Dijital Ajanslar. (2017). İnternet ve sosyal medya kullanıcı istatistikleri 2016. Erişim tarihi: 15.03.2017 Erişim adresi:<http://www.dijitalajanslar.com>.
- Dinç, M. (2010). *İnternet bağımlılığı*. İstanbul: Hiperlink.
- Dinçel, E. (2006). *Ergenlik dönemi gelişimsel ödevleri ve psikolojik problemler*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dinçer, B. (2008). *Alt ve üst sosyo-ekonomik düzeyde lise ikinci sınıfa devam eden ergenlerin anne baba tutumlarını algılamaları ile arkadaşlık ilişkilerinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü. Ev Ekonomisi (Çocuk Gelişimi ve Eğitimi) Anabilim Dalı, Ankara.
- Ding, W. N., Sun, J. H., Sun, Y. W., Chen, X., Zhou, Y. and Du, Y. S. (2014). Trait impulsivity and impaired prefrontal impulse inhibition function in adolescents with internet gaming addiction revealed by a Go/No-Go fMRI study. *Behav. Brain Funct.* 10:20. doi: 10.1186/1744-9081-10-20.
- Doğan, M., Dağköy, S., Avcı, H. ve Tunca, N. (2014). Ergen asiliği ölçeği (ERAS). *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 281-300.
- Doğan, M., Dağköy, S., Avcı, H. ve Tunca, N. Ergen asiliği ölçeği (ERAS) [Adolescent rebelliousness scale (ARES)]. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 2014. 281-300. Erişim tarihi: 12.12.2016 Erişim adresi:<http://ebad-jesr.com>.
- Dolu, O., Büker H. ve Uludağ Ş. (2010). Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: saldırganlık, şiddet ve suça dair bir değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 54-75.

- Dong G, Wang J, Yang X ve Zhou H. (2012) Risk personality traits of internet addiction: A longitudinal study of Internet-addicted Chinese university students. *Asia Pac Psychiatry* 5, 316-321.
- DSM 5 (2017). İnternet oyun bozukluğu. Erişim tarihi: 18.04.2017 Erişim adresi:<http://www.dsm5.org>.
- DSM IV (1995). *Mental bozuklukların tanıs ve sayımsal el kitabı* (4. Baskı).(Çev. Ed: E. Köroğlu) Hekimler Yayın Birliği: Ankara.
- Durdu, O.P., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye’deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *Eurasion Journal of Educational Research*, 19, 66- 76.
- Durdu, O.P.,Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2005), Türkiye’deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma. *EurasionJournal of Educational Research*, 19, 66-76.
- Egger, O. and Rauterberg, M. (1996). Internet behaviour and addiction. unpublished master’s thesis. work and organisational psychology unit (IfAP), Swiss Federal Institute of Technology (ETH), Zurich.
- Eğitim Pedia. (2017). Silikon vadisi yöneticilerinin çocukları neden teknoloji girmeyen bir okula gidiyor.Erişim tarihi: 10.02.2017. Erişim adresi: <http://www.egitimpedia.com>.
- Ekşi, A. (1982). *Gençlerimiz ve sorunları*. İstanbul Üniversitesi Yayınları.
- Elder, G.H. (1980). *Family structure and socialization*. New York: Arno Press.
- Engelberg, E. and Sjoberg, L. (2004). Internet use, social skills, and adjustment. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 7, 41-47.
- Eraslan, Y. (2010). *Lise son sınıf öğrencilerinin sınav kaygılarının algıladıkları anne baba tutumlarına göre incelenmesi*. Yayınlanmış yüksek lisans tezi. Maltepe Üniversitesi Sosyal bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.

- Erdur Baker, Ö., Yerin Güneri, O. and Akbaba Altun, S.(2006). Bilgi ve İletişim Teknolojileri Çocuk ve Ergenleri Nasıl Etkiliyor?. "I. Şiddet ve Okul: Okul ve Çevresinde Çocuğa Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler Sempozyumu", s.202-210.
- Erşan, E., Süer, N. ve Alcı, B.(2012). İlköğretim İkinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerinin Şiddet İçerikli Bilgisayar Oyunu Oynayıp Oynamamalarına Göre İncelenmesi. 4. *International Congress of Educational Reseach*, 4-7 Mayıs 2012, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye.
- Erşan, Ş. (2006). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş grubundaki çocukların oyun ve çalışma(iş) ile ilgili algılarının incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Esgin, E., Aksaya, H., Kırçalı, O., Direk, A. ve Kılıç, M. (2011). Elektronik oyunlara olan ilginin etkenlerinin tespiti ve piyasadaki eğitsel oyunların özellikleri ile karşılaştırılması. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 10(4), 1291-1310.
- Essaywriting. (2017). Video game addiction.Erişim tarihi: 16.03.2017, Erişim adresi:<http://www.essaywriting.expert>.
- Eşgi, N. (2013). Dijital yerli çocukların ve dijital göçmen ebeveynlerinin internet bağımlılığına ilişkin algılarının karşılaştırılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3)181-194.
- Evcin S. (2010). *Bilgisayar oyunlarının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimine etkisinin incelenmesi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Maltepe Üniversitesi, İstanbul.
- Festl, R., Scharrow, M. and Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Freeman, C. B. (2008). Internet gaming addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*, 43-47.
- Fromme, J. (2003). Computer games as a part of children's culture. Erişim tarihi: 15.05.2017. Erişim adresi: <http://www.gamestudies.org>

- Funk, J. B., Flores, G., Buchman, D. D. ve Germann, J. N. (1999). Rating electronic games: Violence is in the eye of the beholder. *Youth and Society*, 30, 283-312.
- Gecce. (2017). Erkeklerin oyun sevgisi. Erişim tarihi: 13.05.2017. Erişim adresi: <https://www.gecce.com>.
- Gentile, D. A. ve Anderson, C. A. (2006). Violent video games: EVects on youth and public policy implications. In N. Dowd, D. G. Singer, & R. F. Wilson (Eds.), *Handbook of children, culture, and violence* (pp. 225-246). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Gentile, D.A. (2009). Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20, 594-602
- Goldstein, H., Kaczmarek, L.A. ve English, K.M. (2002). Promoting social communication: Children with developmental disabilities from birth to adolescence. *Baltimore Maryland: Paul H. Brookes Publishing Co*, 6.
- Google Play. (2017). Hay day. Erişim tarihi: 28.03.2017.Erişim adresi:<https://play.google.com>
- Green, C. ve Bavelier, D. (2003). Action video game modifies visual selective attention. *Nature*; 423, 534-537.
- Greenfield, D. N. (1999). *The nature of Internet addiction: psychological factors in compulsive Internet use*. Paper presented at the annual meeting of the American Psychological Association, Boston, MA.
- Griffiths, M. D. (1996). Behavioural Addiction: An Issue for Everybody? *Journal of Workplace Learning*, 8(3), 19-25.
- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction: Internet fuels other addictions. *Student British Medical Journal*, 7, 428-429.
- Griffiths, M. D. (2000). Internet addiction-Time to be taken seriously? *Addiction Research*, 8, 413-418.
- Griffiths, M. D., and Hunt, N. (1998). Dependence on Computer Games by Adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475-480.

- Griffiths, M.D. and Davies, M.N.O. (2005). *Video-game addiction: Does it exist? In J Goldstein & J. Raessens (Eds.), Handbook of computer game studies*. Boston: MIT Press. 359–368.
- Grüsser, S. M, Thalemann, C., Griffiths, M. (2007). Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression?. *Cyberpsychology & Behavior*, 10, 290-292.
- Güleç, G., Köşger, F., Eşsizoğlu, A. (2015). DSM-5’te alkol ve madde kullanım bozuklukları. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 7(4), 448-460.
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.
- Gündoğdu, Ö.Y., Vatansever ,Z., Ergüven, M., Memik N.Ç. ve Yar, A. (2016). *DEHB’de internet bağımlılığı ve ilişkili etkenler*. 26. Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Kongresi. İzmir, 160-162.
- Güneş, Z. (Editör). (2013). *Okul öncesinde çocuk edebiyatı*. (6. Baskı). Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını No: 1815.
- Günüç, S. (2009). *İnternet Bağımlılık Ölçeği’ nin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Günüç, S. ve Kayri, M. (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 39, 220-232.
- Gürcan, A., Özhan, U. Y. S. ve Uslu, U. Y. R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1-50.
- Güven, G. (2006). *Kütahya’daki okul öncesi eğitim kurumlarında uygulanan oyun ve spor programlarının incelenip değerlendirilmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.

- Haber Türk. (2017). Sanal bebek büyütürken çocukları öldü. Erişim tarihi: 14.03.2017
Erişim adresi:<http://www.haberturk.com>.
- Haber Türk. (2017). Babamın bir canı varmış. Erişim tarihi: 12.06.2017. Erişim
adres:<http://www.haberturk.com>.
- Han, D. H., Lyoo, I. K. and Renshaw, P. F. (2012). Differential regional gray matter
volumes in patients with on-line game addiction and professional gamers.
Journal of Psychiatric Research, 46, 507–515.
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: do they exist? *Science*, 294, 980-982.
- Horzum , M. B., Ayas , T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008) Çocuklar için bilgisayar oyun
bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30),
76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık
düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*,
36(159), 56-68.
- Hürriyet. (2017). Bilgisayar oyunları başarısızlığa sürüklüyor. Erişim tarihi: 15.03.2017
Erişim adresi:<http://www.hurriyet.com.tr>.
- Hürriyet. (2017). Sınıfta arkadaşı tarafından öldürüldü. <http://www.hurriyet.com.tr>.
adresinden 28.04.2017 tarihinde erişilmiştir.
- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S. and
Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a
hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713.
- IEARN. (2017). Video games. Erişim tarihi: 15.03.2017 Erişim adresi:
<https://iearn.org>.
- IGN. (2017). Obsessed everquest fan found guilty of manslaughter. Erişim tarihi:
21.03.2017. Erişim adresi:<http://www.ign.com>.
- Internet World Stats (IWS),(2017). Usage and population statistic. [Online]
<http://internetworldstats.com>. adresinden 01.05.2017 tarihinde erişilmiştir.
- Irmak Y. A. ve Erdoğan S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı:
güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.

- Irmak, A.Y. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi*. Yayınlanmamış doktora tezi. İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı, İstanbul.
- Irwansyah. (2005). *Internet uses, gratifications, addiction, and loneliness among international students*. Unpublished Master's Thesis, University of Hawaii, Department of Communication.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara (s. 71-74).
- İnan, A. (2010). *İlköğretim II. Kademe ve ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Bölümü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Erzurum.
- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk İletişim*, 7 (1), 122-130.
- Jiang, Q. (2013). Internet addiction among young people in China. *Internet Research*, 24(1), 2-20.
- Johansson, A. ve Götestam, K. G. (2004). Internet addiction: Characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 Years). *Scandinavian Journal Of Psychology*, 45, 223–229.
- Johnson, J. E., Christie, J. F. and Yawkey, T. D. (1998). *Play and childhood development* (2nd Ed.). New York, NY: Longman.
- Johnston, L. D., O'Malley, P. M., Bachman, J. G., & Schulenberg, J. E. (2012). *Monitoring the Future national results on adolescent drug use: Overview of key findings*. Ann Arbor: Institute for Social Research, The University of Michigan.
- Kağıtçibaşı, Ç. (2006). *Yeni insan ve insanlar*, (10. Basım). İstanbul: Evrim Yayınevi.

- Kaltiala-Heino, R., Lintonen, T. and Rimpelä, A. (2004). Internet addiction? Potentially problematic use of the Internet in a population of 12–18 year-old adolescents. *Addiction Research & Theory*, 12(1), 89–96.
- Kang, J. E. (1999). *The relationship of loneliness, social anxiety, coping styles and online addiction of pc communication users*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. The Catholic University of Korea, Güney Kore.
- Karaçıl, M.Ş. ve Şanlıer N. (2014). Obezitenin çevre ve sağlık üzerine etkileri. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 3(2). 786-803.
- Kars, G. B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Disiplinler Arası Adli Tıp Anabilim Dalı, Ankara.
- Kaya, Z., İkiz, F. E. ve Asıcı, E. Fen lisesi öğrencilerinin problemleri internet kullanımı ile psikolojik semptomları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Ulusal Çalışmalar Dergisi*, 13(1).
- Kearns P.R., Pivec M. (2007). Immersed and how? That is the question. Unpublished paper presented at Game in Action, Gothenburg, Sweden.
- Kellough, R. D. and Kellough, N. G. (2008). Teaching young adolescents: Methods and resources for middle grades teaching (5th ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson.
- Kesebir, S., Kavzoğlu, S. Ö. ve Üstündağ, M. F. (2011). Bağlanma ve psikopatoloji. *Psikiyatri Güncel Yaklaşımlar*, 3(2), 321-342.
- Keser, H. ve Esgü, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46(0), 247-251.
- Kılıç, G. (2017). *Ergenlerde internet bağımlılığının çeşitli değişkenlerle ilişkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İzmir.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. and Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212- 218.

- Kim, K., Ryu, E., Chon, M. et al. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey. *Journal of Psychology*, 43, 185–192.
- Kim, S. ve Kim, R. (2002). A study of internet addiction: status, causes, and remedies. *Journal of Korean Home Economics Association English Edition*, 3(1), 1-19.
- Kirriemuir J. (2002). Video Gaming, Education and Digital Learning Technologies. *D-Lib Magazine*, 8(2), 1-12.
- Kirsh, S. J. (2006). *Children, adolescents and media violence: a critical look at the research*. Sage Publications, London.
- Ko C. H., Yen J. Y., Chen C. C., Chen, S. H. and Yen, C. F. (2005). Proposed diagnostic criteria of internet addiction for adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193, 728– 733.
- Ko, C. H., Liu, G. C., Yen, J. Y., Chen, C. Y., Yen, C. F. and Chen, S. H. (2011). Brain correlates of craving for online gaming under cue exposure in subjects with internet gaming addiction and in remitted subjects. *Addiction Biology*, 18, 559-569.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., Wu, K. and Yen, C. F. (2006). Tridimensional personality of adolescents with internet addiction and substance use experience. *Canadian Journal Of Psychiatry*, 51, 887-894.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Liu, S. C., Huang, C. F. and Yen, C. F. (2009). The associations between aggressive behaviors and internet addiction and online activities in adolescents. *Journal of Adolescent Health*, 44, 598-605.
- Koch, W.H. ve Pratarelli, M.E. (2004). Effects of intro/extraversion and Sex on Social Internet Use. *North American Journal of Psychology*, 6(3), 371-382.
- Koçyiğit S., Tuğluk, M.N. , Kaya H.I. ve Kök M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 324-342.

- Korkmaz, Y. (2014). *Lise öğrencilerinin depresyon, anksiyete, stres ve internet bağımlılığı ilişkisinin bazı değişkenlere göre yordanması*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T., and Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53(9), 1017-1031.
- Kubey, R.W, Lavin M. J.,& Barrows, J. R. (2001). Internet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.
- Kulaksızoğlu, A. (2004). *Ergenlik Dönemi. Ailede Çocuk Eğitimi*. Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Basımevi.
- Kulaksızoğlu, A. (2013). *Ergenlik psikolojisi*, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Kuss, D. J., Louws, J. and Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *CyberPsychology & Behavior*, 15(9), 480-485.
- Kuzu, A., Odabaşı, F., Erişti, S. D., Kabakçı, I., Kurt, A. A., Akbulut, Y., Dursun, Ö. Ö., Kıyıcı, M., ve Şendağ, S. (2008). *İnternet kullanımı ve aile*. Ankara: T. C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Bilim Serisi: 133.
- Lam, L. T. (2014). Internet gaming addiction, problematic use of the internet, and sleep problems: A systematic review. *Current Psychiatry Reports*, 16(4), 1- 9.
- Lam, L. T., Peng, Z. W., Mai, J. C. and Jing, J. (2009). Factors associated with internet addiction among adolescents. *cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 12, 551–555.

- Lavin, M. J., Yuen, C. N., Weinman, M. and Kozak, K. (2004). Internet dependence in the collegiate population: the role of shyness. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 7, 379-383.
- Lee, B. W. and Stapinski, L. A. (2012). Seeking safety on the internet: relationship between social anxiety and problematic internet use. *Journal of Anxiety Disorder*, 26, 197-205.
- Lee, D. ve LaRose, R. (2007). A socio-cognitive model of video game usage. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 51(4), 632-650.
- Lee, M. J. & Bichard, S. L. (2006). Effective message design targeting college students for the prevention of binge-drinking: Basing design on rebellious risk-taking tendency. *Health Communication*, 20 (3), 299-308.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- Leung, L. (2004). Net-generation attributes and seductive properties of the internet as predictors of online activities and internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(3), 333-348.
- Lim, J., Bae, Y. and Kim, S. (2004). *A learning system for internet addiction prevention*. Proceedings of the IEEE International Conference on Advanced Learning Technologies (ICALT'04). Erişim tarihi: 28.05.2017. Erişim adresi: <http://www.computer.org>
- Markey, P. M., ve Scherer, K. (2009). An examination of psychoticism and motion capture controls as moderators of the effects of violent video games. *Computers in Human Behavior*. *Computers in Human Behavior*, 25 (2), 407-411.
- Mead, M. (1928). *Coming of age in Samoa: A psychological study of primitive youth for western civilisation*. New York: W. Morrow & Co.
- Memur Haber. (2017). Bilgisayar oyunu can aldı. Erişim tarihi: 22.04.2017 . Erişim adresi: <http://www.memurhaber.com>

- Milani, L., Camisasca, E., Caravita, S. C., Ionio, C., Miragoli, S. and Di Blasio, P. (2015). Violent Video Games and Children's Aggressive Behaviors: An Italian Study. *SAGE Open*, 5(3), 1-9.
- Milani, L., La Torre, G., Fiore, M., Grumi, S., Gentile, D. A., Ferrante, M. and Di Blasio, P. (2017). Internet Gaming Addiction in Adolescence: Risk Factors and Maladjustment Correlates. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 1-17.
- Milliyet. (2017). Oyun bağımlılığı ölüm getirdi. Erişim tarihi: 30.04.2017. Erişim adresi: <http://gundem.milliyet.com.tr>.
- Milliyet. (2017). Video oyunu yüzünden annesini öldürdü. Erişim tarihi: 15.05.2017 Erişim adresi: <http://dunya.milliyet.com.tr>.
- Morahan-Martin, J., Schumacher P. (2000). Incidence and correlates of pathological Internet use among college students. *Computers in Human Behavior*, (16), 13-29.
- Morrison, M. and D. Krugman (2001). A look at mass and computer mediated technologies understanding the roles of television and computers in the home. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 45(1), 135-161.
- Morsünbül, Ü. ve Çok, F. (2011). Bağılanma ve ilişkili değişkenler. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 3(3), 553-570.
- Mukaddes, N. M. (2000). *Çocuk ve ergen psikiyatrisi*, Ankara: Nobel Kitabevi.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 Yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örnekleminde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Müezzın, E. (2015). Lise öğrencilerinde online oyun bağımlılığının alışılmış bilgisayar kullanımı ve online oyun ile karşılaştırılması. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2, 59-65.
- Nalwa, K. and Anand, A. P. (2003). Internet addiction in students: a cause of concern. *Cyberpsychology and Behavior*, 6(6), 653-656.

- News Mmosite. (2017). Chinese teen set on fire, blames WoW?.Eriřim tarihi: 30.04.2017 Eriřim adresi: <http://news.mmosite.com>.
- News Paper Archive (2017). Defender game. Eriřim tarihi: 30.01.2017.Eriřim adresi: <http://newspaperarchive.com>
- News Sky. (2017). Father-kills-daughter-overxbox-console.Eriřim tarihi: 23.02.2017 Eriřim adresi:<http://news.sky.com>.
- Ng, B.D. and Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, 8, 110-113.
- Niemz, K., Griffiths, M. ve Banyard, P. (2005). Prevalence of pathological internet use among university students and correlations with self- esteem, the general health questionnaire (ghq), and disinhibition. *Cyberpsychology& Behavior*, 8(6), 562-570.
- Noyan, C.O., Enez-Darçın, A., Nurmedov, S., Yılmaz, O. ve Dilbaz, N. (2015). Akıllı telefon bağımlılığı ölçeğinin kısa formunun üniversite öğrencilerinde Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16, 73-81.
- OBADER, (2013). *Okulöncesi eğitim programı ile bütünleştirilmiş aile destek eğitim 4 rehberi*, Milli Eğitim Bakanlığı, Ankara.
- Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle ilişkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Odacı, H. ve Çikrikci, Ö. (2014). Problematic Internet use in terms of gender, attachment styles and subjective well-being in university students. *Computers in Human Behavior*, 32, 61–66.
- Oh, W. O. (2003). Factors influencing internet addiction tendency among middle school students in gyeong-buk area. *Journal of Korean Academy of Nursing*, 33, 1135-1144.
- Ozcinar, Z. (2011). The relationship between internet addiction and communication, educational and physical problems of adolescents in North Cyprus. *Journal of Psychologists and Counsellors in Schools*, 21(1), 22-32.

- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı: internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öner, U. ve Gümüş A.E. (2000). *Kurt Lewin ve alan kuramı, Lewin'in çocuk psikolojisi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Ankara.
- Özatça, A. (2009). *Ergenlerde sosyal ve duygusal yalnızlığın yordayıcısı olarak aile işlevleri*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Özbay, Y. (2004). *Gelişim ve öğrenme psikolojisi*. Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Özdemir, Y., Kuzucu, Y. ve Ak, Ş. (2014). Depression, loneliness and Internet addiction: How important is low self-control?. *Computers in Human Behavior*, 34, 284-290.
- Özhan, M. (1987). *Çocuk oyunlarında dramatik unsurlar. III. Milletlerarası Türk Folklor Kongresi bildirileri. C.3*, Ankara: Kültür Bakanlığı, M.F.A.D. Yayınları.
- Özten, E., Tufan, E. A., Sayar, G. H., Eryılmaz, G., Aloğul, D. ve Işık, S. (2015). Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu ve major depresif bozukluk tanılı erişkin hastalarda bağlanma biçimlerinin karşılaştırılması: kontrollü bir ön çalışma. *Journal of Mood Disorders*, 5(3), 126-33.
- Öztürk, M. (2001). Çocuk oyunla gelişir. *Zoom Dergisi*, 28-31.
- Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. ve Kalyoncu, Ö. A. (2007). İnternet bağımlılığı: kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 36-41.
- Panksepp, J., Burgdorf, J., Turner, C., and N. Gordon. (2003). Modeling ADHD type arousal with unilateral frontal cortex damage in rats and beneficial effects of play therapy. *Brain and Cognition*, 52, 97-105.
- Park, M. H., Park, E. J., Choi, J., Chai, S., Lee, J. H., Lee, C. and Kim, D. J. (2011). Preliminary Study of Internet Addiction and Cognitive Function in Adolescents Based on Iq Tests. *Psychiatry Research*, 190, 275-281.
- Pepe, K. (2011). A study on playing of computer games, class success and attitudes of parents to primary school students, *Educational Research and Reviews*, 6(9), 657-663.

- Pollard-Sacks, D., Bushman, B. J. and Anderson, C. A. (2011). Do Violent Video Games Harm Children? Comparing the Scientific Amicus Curiae'Experts' in Brown v. Entertainment Merchants Association. Northwestern University Law Review Colloquy, 106(1).
- Poyraz, H. (2011). *Okul öncesinde oyun ve oyun örnekleri*. (3. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Prot, S., Anderson, C.A., Gentile, D.A., Brown, S.C. and Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. Chapter in A. Jordan & D. Romer (Eds.) *Children and Media* (109-128). New York: Oxford University Press.
- Rehbein, F. and Mößle, T. (2013). Video game and Internet addiction: is there a need for differentiation?. *Sucht*, 59(3), 129-142.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G. and Roberts, D. F. (2010). Generation M2: Media in the lives of 8–18 year-olds. Kaiser Family Foundation. January 2010. [Online] <http://files.eric.ed.gov> adresinden 10.05.2017 tarihinde erişilmiştir.
- Rosenzweig, M., and Bennett, E. L. (1976). Enriched environments: Facts, factors, and fantasies. In L. Petrinovich and J. L. McGaugh (Eds.), *Knowing, Thinking and Believing*. New York: Plenum.
- Rothlein, L. and Brett, A. (1987). Children's, teachers' and parents' perceptions of play. *Early Childhood Research Quarterly*, 2(1), 45-53.
- Sabah. (2017). Bilgisayar Oyunu Gerçek Oldu. Erişim tarihi:12.02.2017 Erişim adresi: <http://www.sabah.com.tr>
- Sabah. (2017). Dünyada İnternet Kullanımı Artıyor.Erişim tarihi:15.01.2017 Erişim adresi:<http://www.sabah.com.tr>.
- Sahibinden.com (2017). Konsol Oyun. Erişim tarihi:19.03.2017 Erişim adresi:<https://www.sahibinden.com>. adresinden erişilmiştir.
- Sahibinden.com. (2017). Metin 2 Online Karakteri Oyun İlanı.Erişim tarihi: 18.03.2017 Erişim adresi:<http://www.sahibinden.com>.

- Hürriyet (2006). Bilgisayar oyunları başarısızlığa sürüklüyor. Erişim tarihi:09.02.2017
Erişim adresi:<http://www.hurriyet.com.tr>
- Sanders, C.E., Field, T.M., Diego, M. ve Kaplan, M. (2000). The relationship of internet to depression and social isolation among adolescents. *Adolescence*, 35(138), 237-242.
- Santrock, J. W. (2012). *Yaşam boyu gelişim* (13. Basım). G. Yüksel (Çev.). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Scales, P.C. (2010). Characteristics of young adolescents. In *This we believe: Keys to educating young adolescents*(pp. 62-63).Westerville, OH: National Middle School Association.
- Schafer, C. (2006). *Ömür Törpüsü mü? Bal Küpü mü?* (Çev: CeydaAydın).(1. Basım). İstanbul: Sistem Yayıncılık
- Sabah (2012). Gençleri anlayabilmek. Erişim tarihi: 04.05.2017 Erişim adresi:<http://www.sabah.com.tr>.
- Semerci, Z. B. (2007). *Ergen ruh sağlığı (Aileler ve Ergenler için)* (1.Baskı). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Seok, S. and DaCosta, B. (2012). The world's most intense online gaming culture: Addiction and high-engagement prevalence rates among south korean adolescents and young adults. *Computers in Human Behavior*, 28, 2143–2151.
- Shaffer HJ, Hall MN ve Vander Bilt J (2000). Computer addiction: A critical consideration. *American Journal of Orthopsychiatry*, 70, 162-168.
- Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck Jr, P. E., Khosla, U. M. and McElroy, S. L. (2000). Psychiatric Features of Individuals With Problematic Internet Use. *Journal of Affective Disorders*, 57, 267-272.
- Shaver, P. R. and Brennan, A. K. (1992). Attachment Styles And The Big Five Personality Traits: Their Connections With Each Other and With Romantic Relationship Outcomes. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 18(5), 536-545.

- Shaver, P. R. and Mikulincer, M. (2002). Attachment-Related Psychodynamics. *Attachment & Human Development*, 4(2), 133-161.
- Sherry, J. L. (2001). The effects of violent video games on aggression: A meta-analysis. *Human Communication Research*, 27(3), 409-431.
- Shokouhi-Moqhaddam, S., Khezri-Moghadam, N., Javanmard, Z., Sarmadi-Ansar, H., Aminae, M., Shokouhi-Moqhaddam, M. and Zivari-Rahman, M. (2013). A study of the correlation between computer games and adolescent behavioral problems. *Addiction & Health*, 5(1-2), 4350.
- Simmons, R. ve Blyth, D. (2008). *Moving into adolescence: The impact of pubertal change and the school context*. New York, NY: Aldine Transaction.
- Simonon, L. (2000). Permaculture playgrounds. *Playlines*. 8(21).
- Song, I., LaRose, R., Eastin, M. S. and Lin, C. A. (2004) Internet Gratifications and Internet Addiction: On The Uses and Abuses of New Media. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 7, 384-394.
- Song, W. (1999). *Effects on self-efficacy and self-control on the addictive use of internet*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi. Yonsei University.
- Sonkur, A. (2014). *İnternet bağımlılığının depresyon, tepki biçimleri, düşünce baskılama, endişe ve üst bilişle ilişkisi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Van.
- Sormaz, F. (2010). *Çocukluk imgesi oyun ve oyuncak: sosyo-kültürel bir analiz*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya.
- Sosyal Medya Türkiye. (2017). Türkiye’de İnternetin Kısa Tarihi.Erişim tarihi: 22.05.2017. Erişim adresi: <http://www.socialmediatr.com>.
- Spada, M. M. and Caselli, G. (2015). The Metacognitions About Online Gaming Scale: Development and Psychometric Properties. *Addictive Behaviors*, in pres.
- Spada, M. M., Caselli, G. and Wells, A. (2013). A Triphasic Metacognitive Formulation of Problem Drinking. *Clinical Psychology & Psychotherapy*, 20(6), 494-500.

- Sroufe, L. A. (2005). Attachment And Development: A Prospective, Longitudinal Study From Birth to Adulthood. *Attachment & Human Development*, 7, 349-367.
- Stavropoulos, V., Alexandraki, K. and Motti-Stefanidi, F. (2013). Recognizing internet addiction: Prevalence and relationship to academic achievement in adolescents enrolled in urban and rural Greek high schools. *Journal of Adolescence*, 36(3), 565-576.
- Steyer J.P. (2012). *Facebook Çağında Çocuk Büyütmek*. (Çev: A. Birkan). İstanbul: Doğan Kitap.
- Sutton-Smith B. (1997). The Ambiguity of Play. "Play Theory: A Personal Journey and New Thoughts." *American Journal of Play*, 1, 80-123.
- Swing E.L., Gentile D.A., Anderson C.A., Walsh D.A. (2010). Television and Video Game Exposure and the Development of Attention Problems. *PEDIATRICS* 126(2), 214-221.
- Swing, E. L. and Anderson, C. A. (2008). How and what do videogames teach? In T. Willoughby & E. Wood (Eds.), *Children's learning in a digital world* (pp. 64-84). Oxford, UK: Blackwell.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şahin, N. (2014). *Ergenlik problemleri ve baş etme yöntemleri ile internet bağımlılığı arasındaki ilişki*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı Uygulamalı Psikoloji Bilim Dalı, İstanbul.
- Tanrıverdi, S. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü: Van.
- Taş İ., Eker H., Anlı G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1 (2), 37-57.

- Tekdal, A. (2005). *Çukurova Üniversitesi Bilgisayar Bilimleri Uygulama ve Araştırma Merkezi'ndeki internet laboratuvarlarını kullanan öğrencilerin profili ve bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Telegraph. (2017). Arson Boy Locked Up For Killing Brother. Erişim tarihi:15.08.2017
Erişim adresi:<http://www.telegraph.co.uk>.
- Temel, Z. F. ve Aksoy, B. A. (2001). *Ergen ve gelişimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Thatcher, A. ve Goolam, S. (2005). Development and psychometric properties of the problematic internet use questionnaire. *South African Journal of Psychology*, 35(4), 793-797.
- The Guardian. (2017). Korean Girl Starved Online Game. <http://www.the-guardian.com>.
23.02.2017 tarihinde adresinden erişilmiştir.
- The Morning Journal News. (2017). Halo3 video game. Erişim tarihi: 03 Şubat 2017
Erişim adresi:<http://www.morningjournal.com>
- Toksöz, M. R. (1999). *Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Trimmel, M. and Kopke, E. (2000). Motivations to Control Drinking Behavior in Abstainers, Moderate, and Heavy Drinkers. *Pharmacology Biochemistry and Behavior*, 66, 169- 174.
- Tsai, C-C ve Lin, SSJ. (2001). Analysis of attitudes toward computer networks and Internet addiction of Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 4: 373-376.
- Turner, N.E., Paglia-Boak, A., Ballon, B., Cheung, J.T.W., Adlafi E. M., Henderson, J., Chan, V., Rehm, J., Hamilton, H. ve Mann, R.E. (2012) Prevalence of Problematic Video Gaming among Ontario Adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(6), 877-889.
- Turuncu Levy. (2017). Oyunlardan kaynaklanan ölümler. Erişim tarihi: 12.04.2017
Erişim adresi:<http://www.turuncu-levye.com>..

- Tüfekçi, A. (2007). Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21, 38-54.
- TÜİK, (2016). Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması. [Online] Erişim tarihi:15.03.2017 Erişim adresi:<http://www.tuik.gov.tr>
- Uluslararası Telekomünikasyon Birliği. (2016). Bilgi toplumunun ölçümü. <http://www.itu.int>. adresinden 26.12.2016 tarihinde erişilmiştir.
- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*. Yayımlanmamış yüksek lisans tezi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Adana.
- Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 4(6), 233-242.
- Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M. and Van de Mheen, D. (2014). The (co-) occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Vermulst, A. A., Van Den Eijnden, R. J. J. M., & Van De Mheen, D. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106(1), 205-212.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 1-9.
- Wan, C. S. and Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 9, 762-766.
- Wan, C-S. ve Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). *Ergenler internet oyunlarına neden bağımlılar: tayvan'da bir mülakat çalışması*. (Çev: Fatma Kenevir). Toplum Bilimleri. 7(14), 411-418.

- Wang, E. S. and Wang, M. C. (2013). Social support and social interaction ties on internet addiction: integrating online and offline contexts. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 16, 843-849.
- We are social. (2017). Digital in 2016. Erişim tarihi: 28.01.2017 Erişim adresi: <http://wearesocial.com>.
- Whang, L. S., Lee, S. and Chang G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: a behavior sampling analysis on internet addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 6, 143-150.
- Widyanto, L. Griffiths, M. (2006). Internet addiction: A critical review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(1), 31-51
- Word Press. (2017). Ergenlik dönemi. Erişim tarihi: 30.04.2017 Erişim adresi: <https://ergenlikdonemi.wordpress.com>.
- Xu, Z., Turel, O. and Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.
- Yadav, P., Banwari, G., Parmar, C. and Maniar, R. (2013). Internet addiction and its correlates among high school students: A preliminary study from Ahmedabad, India. *Asian Journal of Psychiatry*, 6(6), 500-505.
- Yalçın, S. S., Örün, E., Özdemir, P., Mutlu, B. ve Dursun, A. (2014). Türk annelerde doğum sonrası bağlanma ölçeklerinin güvenilirliği. *Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Dergisi*, 57, 246-251.
- Yang, S. C. and Tung, C. J. (2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, 23(1), 79-96.
- Yavuzer, H. (1999). *Çocuk Psikolojisi*. (17. Basım). İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (2008). *Eğitim ve gelişim özellikleriyle okul çağı çocuğu*. (13. Basım) İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yellowlees, P. M. and Marks, S. (2007). Problematic Internet Use or Internet Addiction? *Computers in Human Behavior*, 23, 1447-1453.

- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. C., Chen, S. H. and Ko, C. H. (2007). Family factors of internet addiction and substance use experience in taiwanese adolescents. *Cyberpsychology & Behavior*, 10(3), 323- 329.
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., Wang, P. W., Chang, Y. H. and Ko, C. H. (2012). Social anxiety in online and real-life interaction and their associated factors. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15, 7–12.
- Yıldız, M. (2012). Bağlanma Kuramı Açısından Yaşlılık Dönemine Genel Bir Bakış. *CÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 36(1), 1-30.
- Yılmaz, M. B. , (2008). *İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi*. 6.International Educational Technology Conference, 6-9 May 2008, Anadolu University, Eskişehir, Turkey.
- Young, K. S. (1996). Pathological internet use: a case that breaks the stereotype. *Psychological Reports*, 79, 899-902.
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behaviour*, 1(3), 237–244.
- Young, K. S. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402-415.
- Young, K.S. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *Am. J. Family. Therapy*, 37, 355-372.
- Yörükoğlu, A. (2007). *Gençlik çağı ruh sağlığı ve ruhsal sorunlar*. İstanbul. Özgür Yayınları. 2007.
- Zhou, Z., Yuan, G. and Yao, J. (2012). Cognitive Biases Toward Internet Game-Related Pictures and Executive Deficits in Individuals With an Internet Game Addiction. *Plose One*, 7, e48961.

EKLER

EK 1. Kişisel Bilgi Formu

1. Cinsiyetiniz:

- 1-☐ Kız 2-☐ Erkek

2. Öğrenim gördüğünüz okul türü nedir?

- 1-☐ Fen Lisesi
 2-☐ Anadolu Lisesi
 3-☐ Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
 4-☐ Anadolu İmam Hatip Lisesi
 5-☐ Sosyal Bilimler Lisesi

3. Sınıfınız:

- 1-☐ Lise 1 2-☐ Lise 2 3-☐ Lise 3 4-☐ Lise 4

4. Okulunuzda öğrenim görme durumunuz nedir?

- 1-☐ Yatılı 2-☐ Gündüzlü

5. Evinizde bilgisayarınız var mı?

- 1-☐ Evet 2-☐ Hayır

6. Evinizde internet var mı?

- 1-☐ Evet 2-☐ Hayır

7. İnternete bağlanma amacınız nedir? (Birden fazla şıkkı işaretleyebilirsiniz)

- 1-☐ Oyun/Eğlence
 2-☐ Chat yapmak
 3-☐ Araştırma yapmak/Bilgi almak/Ders çalışmak
 4-☐ Gazete okumak

8. Bilgisayar oyunu oynar mısınız?

- 1-☐ Evet 2-☐ Hayır 3-☐ Bazen

9. Nasıl oyun oynamayı tercih edersiniz?

- 1-☐ Tek başına 2-☐ Arkadaşlarımla 3-☐ Çevrimiçi oyun ağı grubu

10. Ne tür oyun oynamayı tercih edersiniz? (Birden fazla şıkkı işaretleyebilirsiniz)

- 1-☐ Macera 2-☐ Spor 3-☐ Yarış 4-☐ Dövüş
 5-☐ Nişan 6-☐ Zeka 7-☐ Strateji

11. Bilgisayara nerede ulaşırsınız?

- 1-☐ Ev 2-☐ Okul/iş 3-☐ İnternet kafe

12. Oyunu nerede oynuyorsunuz?1-☐ Ev2-☐ Okul/iş3-☐ İnternet kafe**13. Günde ne kadar oyun oynarsınız?**1-☐ 1 saatten az2-☐ 1 – 3 saat3-☐ 3 - 4 saat ve üzeri**14. İnterneti nerede kullanırsınız?**1-☐ Ev2-☐ Okul/iş3-☐ İnternet kafe**15. Bilgisayar oyunu oynamaya ne zaman başladınız?**1-☐ 3 aydan az2-☐ 1 yıl3-☐ 2 yıldan fazla

EK 2. İnternet Bağımlılığı-Kısa Formu

ERGENLER İÇİN BİLGİSAYAR BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

Değerli Öğrenciler;

Elinizdeki form, sizlerin bilgisayar oyunu oynama düzeyinizi belirlemek üzere geliştirilmiştir. Bu formda sıralanan maddelere yönelik düşüncenize “hiçbir zaman”, “nadiren”, “bazen”, “sık sık” ve “her zaman” olmak üzere yer alan kutucuklardan uygun olanı (X) işareti ile belirtiniz. Tüm maddeleri cevaplamayı unutmayınız. Verdiğiniz bilgiler kesinlikle saklı kalacak ve araştırmacılar tarafından başka kimse görmeyecektir.

Araştırmamıza katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
İnternet Bağımlılığı						
1	İnternete bağlanmak için işimi/dersimi ihmal ederim.	()	()	()	()	()
2	İnternet kullanımımı kontrol altına almak için başarısız girişimlerde bulunurum.	()	()	()	()	()
3	İnternete bağlanmadığımda kendimi huzursuz hissedirim.	()	()	()	()	()
4	Geç saatlere kadar internete bağlı kaldığım için uykusuz kalırım.	()	()	()	()	()
5	İnternete bağlandığımda kapatmam gerektiğini düşünüp “bir dakika daha” diyerek devam ederim.	()	()	()	()	()
6	Bilgisayar karşısında durmak fiziksel olarak beni olumsuz etkilemesine rağmen internete bağlı kalmak için buna katlanırım.	()	()	()	()	()
7	Boş zamanımı internete bağlanarak geçiririm.	()	()	()	()	()
8	İnternete bağlı olmadığım zamanlarda tekrar bağlanana kadar kendimi huzursuz hissedirim.	()	()	()	()	()
9	İnternete bağlanmak için yaptığım planları değiştiririm.	()	()	()	()	()

EK 3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı-Kısa Formu

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı						
1	Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.	()	()	()	()	()
2	Bilgisayarda oyun oynamak çevremdeki kişilerle birlikte olmaktan daha eğlencelidir.	()	()	()	()	()
3	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için uykusuz kaldığım geceler olur.	()	()	()	()	()
4	Gece herkes uyurken bilgisayarda oyun oynayabilmek için kalkarım.	()	()	()	()	()
5	Hayatımdaki diğer kişiler çok fazla bilgisayar oyunu oynamamdan şikâyet eder.	()	()	()	()	()
6	Okul/ iş dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.	()	()	()	()	()

EK.4. ERAS Ergen Asiliği Ölçeği- Kısa Formu

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
Ergen Asiliği Ölçeği						
1.	Ailem bilgisayar kullanmama karışırsa onlarla inatlaşıyorum.	()	()	()	()	()
2.	Ailem davranışlarımı kısıtladığında onlara hırçın davranırım.	()	()	()	()	()
3.	Evde kendimi baskı altında hissettiğimde saldırgan davranırım.	()	()	()	()	()
4.	Ailem istediğim şeyleri yapmama izin vermediğinde çılgına dönerim.	()	()	()	()	()
5.	Doğru olduğunu düşündüğüm bir şeye, öğretmenlerime gıcıklık olsun diye yanlış derim.	()	()	()	()	()
6.	Okuldaki kurallara uymadığımda mutlu olurum.	()	()	()	()	()
7.	Okulda kurallar olsa da kendi doğrularıma göre hareket ederim.	()	()	()	()	()
8.	Arkadaşlarım sözlerimi dikkate almadığında öfkelenirim.	()	()	()	()	()
9.	Arkadaşlarım bana değer vermezse hırçınlaşıyorum.	()	()	()	()	()

EK 5. Araştırma İzin Talebi

**T.C.
GAZİANTEP VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü**



Sayı: 34659092/605.01/540103
Konu: Araştırma İzin Talebi

13/01/2017

VALİLİK MAKAMINA

İlgi: Atatürk Üniversitesi Öğrenci İşleri Daire Başkanlığının 15/12/2016 tarihli ve 881799374-302.08.01-E. 1600314782 sayılı yazısı.

Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Programı Öğrencisi Esra EYYUPOĞLU'nun "Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Asilık Davranışları Arasındaki İlişkin İncelenmesi " konulu tez çalışması kapsamında, ekte belirtilen İlimiz Şahinbey ve Şehitkamil ilçelerinde bulunan liselerde öğrenim gören öğrencilere 1 Şubat ve 15 Mayıs 2017 tarihlerinde anket uygulama isteği, ilgi yazıda belirtilmektedir.

Bu kapsamda Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Programı Öğrencisi Esra EYYUPOĞLU'nun tez çalışma isteği, Bakanlığımız Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 07.03.2012 tarihli ve 3616 (2012/13) sayılı genelgesi kapsamında değerlendirilmiş olup; araştırmacının, araştırmasının bitiminden itibaren 15 gün içerisinde araştırma sonuçlarını 2 kopya halinde CD içerisinde Müdürlüğümüze bildirmesi şartıyla, ekte belirtilen İlimiz Şahinbey ve Şehitkamil ilçelerinde bulunan liselerde öğrenim gören öğrencilere 1 Şubat ve 15 Mayıs 2017 tarihlerinde, eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde ve gönüllülük esasına dayalı olarak uygulanması, Müdürlüğümüz Ar-Ge bürosu bünyesinde oluşturulan komisyonun uygunluk raporu doğrultusunda uygun mütalaa edilmektedir.

Makamımızca da uygun görüldüğü takdirde; Olurlarınıza arz ederim.

Cengiz METE
Millî Eğitim Müdürü

OLUR
.../01/2017

Faik ARICAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

T.C.
GAZİANTEP VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü
ARAŞTIRMA DEĞERLENDİRME FORMU

ARAŞTIRMA SAHİBİNİN	
Adı-Soyadı	Esra EYYUPOĞLU
Kurumu / Üniversitesi	Atatürk Üniversitesi
Araştırma yapılacak il(ler)	Gaziantep
Araştırma yapılacak eğitim kurumu ve kademesi	Şahinbey ilçesindeki Gaziantep Ticaret Odası Güzel Sanatlar Lisesi ve Gaziantep Lisesi; Şehitkamil İlçesindeki Vehbi Dinçerler Fen Lisesi, Mehmet Api Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Gaziantep Sabahattin Zaim Sosyal Bilimler Lisesi, Mahmudiye Erkek Anadolu İmam Hatip Lisesi, İl Genel Meclisi Anadolu Lisesi, Dr. Nilüfer Özyurt Anadolu Lisesi, Şehitkamil Belediyesi Kız İmam Hatip Lisesinde öğrenim gören öğrenciler
Araştırmanın konusu	"Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Asilık Davranışları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi"
Üniversite / Kurum onayı	Var
Araştırma/proje/ödev/tez (önerisi)	Var
Veri toplama araçları	Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği (54 madde) Ergen Asiliği Ölçeği (38 madde) Kişisel Bilgi Formu(15 madde)
Görüş istenen Birim/Birimler	
KOMİSYON GÖRÜŞÜ	
Bu araştırma izni isteği komisyonumuzca Millî Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından 07.03.2012 tarihinde yayımlanan 2012/13 sayılı "Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri" konulu genelge kapsamında değerlendirilmiştir. Bilimsel çalışma kapsamında uygulanmak istenen anket ve ölçeklerin bu genelgede belirtilen şartları taşıdığı tespit edilmiş ve söz konusu ölçeklerin Gaziantep İli Şahinbey ilçesindeki Gaziantep Ticaret Odası Güzel Sanatlar Lisesi ve Gaziantep Lisesi; Şehitkamil İlçesindeki Vehbi Dinçerler Fen Lisesi, Mehmet Api Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Gaziantep Sabahattin Zaim Sosyal Bilimler Lisesi, Mahmudiye Erkek Anadolu İmam Hatip Lisesi, İl Genel Meclisi Anadolu Lisesi, Dr. Nilüfer Özyurt Anadolu Lisesi, Şehitkamil Belediyesi Kız İmam Hatip Lisesinde öğrenim gören öğrencilere 1 Şubat- 15 Mayıs 2017 tarihlerinde uygulanması uygun görülmüştür. Araştırmacı yapılan araştırmanın iki örneğini, çalışma tamamlandıktan sonra en geç iki hafta içerisinde İl Müdürlüğümüze CD'ye kayıtlı olarak vermeyi taahhüt eder.	
Komisyon kararı	Oybirliği ile izin verilmiştir.

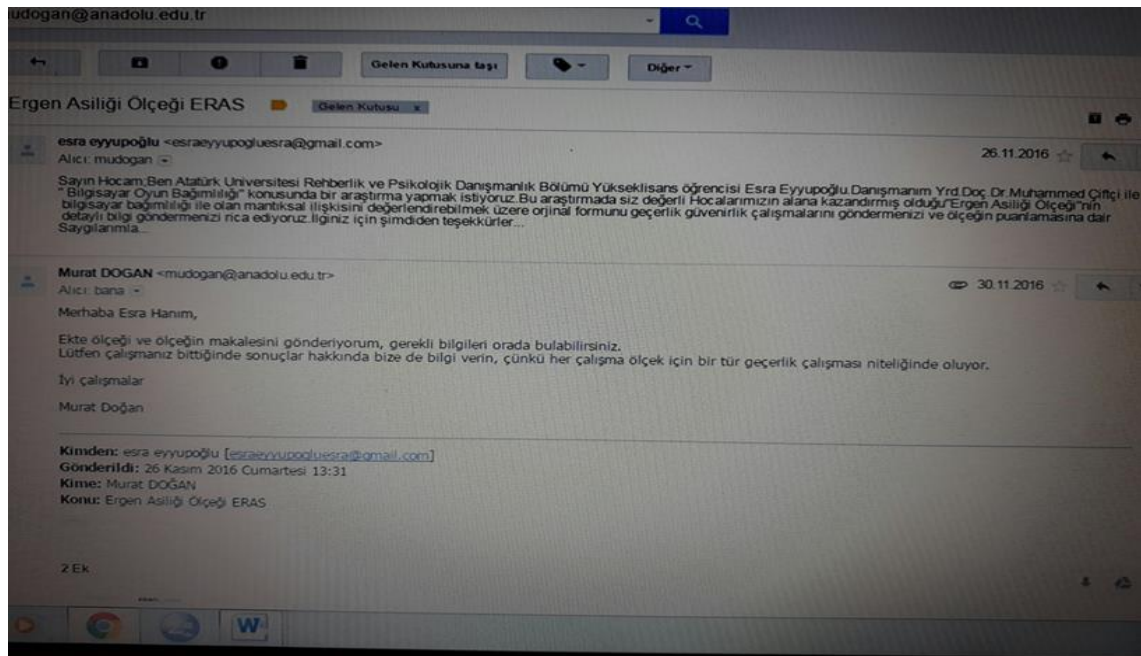
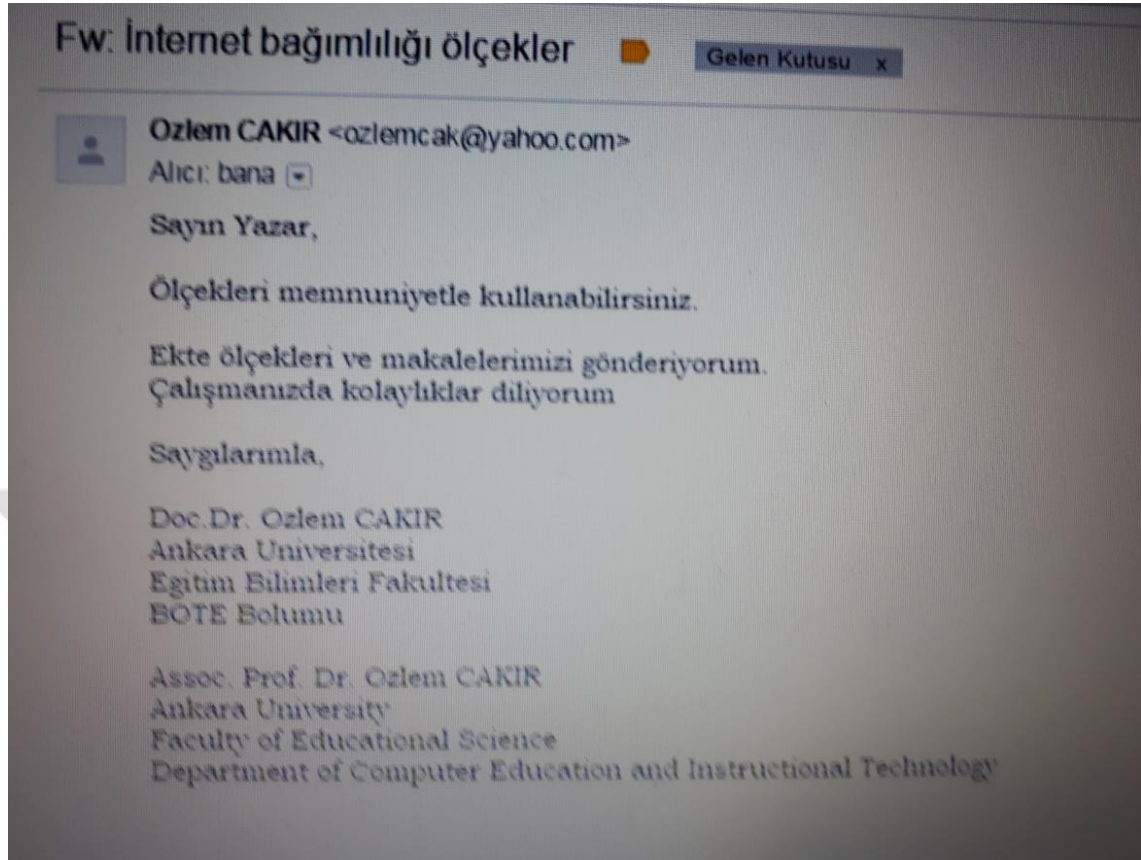
KOMİSYON

10.01.2017
 Komisyon Başkanı
 Altay TIRYAKI
 Şube Müdürü

Üye
 Ozan Emre EMRAĞ
 Öğretmen

Üye
 Halil İbrahim AKTAŞ
 Öğretmen

EK 6. Ölçek Kullanma İzin Belgesi



ÖZGEÇMİŞ

