

T.C.
İSTANBUL SABAHATTİN ZAİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM ADALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK BİLİM DALI

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE ALGILANAN
SOSYAL DESTEK İLE
BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ
(EYÜPSULTAN ÖRNEĞİ)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Uğur LERMİ

İstanbul
Eylül-2020

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

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE ALGILANAN SOSYAL
DESTEK İLE
BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ
(EYÜPSULTAN ÖRNEĞİ)

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Uğur LERMİ

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Nüket AFAT

İstanbul
Eylül-2020

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğüne,

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

Danışman Dr. Öğr. Üyesi Nüket AFAT

.....

Üye Doç. Dr. İbrahim TAŞ

.....

Üye Doç. Dr. Sultan Bilge KESKİNKILIÇ KARA

.....

Onay

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylıyorum.

.....

Prof. Dr. Ali GÜNEŞ

Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek lisans tezi olarak hazırladığım “**Ortaokul Öğrencilerinde Algılanan Sosyal Destek İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Eyüpsultan Örneği)**” adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlandığı aşamaya kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığımı, bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

İmza
Uğur LERMİ

ÖN SÖZ

Araştırmamdaki her aşamada bana zaman ayırarak bilgi ve tecrübeleri ile rehberlik eden, tavsiyeleri ile yol gösteren, bu çalışmayı yapmamda bana yardımcı olan değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Nüket AFAT' a, yüksek lisans öğrenimim boyunca bilgileriyle bana ışık tutan Sabahattin Zaim Üniversitesi Psikolojik Danışma ve Rehberlik bölümündeki tüm hocalarıma, başarılarımın temelini oluşturan, desteklerini esirgemeyen sevgili eşim Fatma Nur Lemi'ye biricik yavrumuz motivasyon kaynağım Mete Han LERMİ'ye ve sevgili aileme teşekkürlerimi sunarım.

Uğur LERMİ
İstanbul-2020

ÖZET
ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE ALGILANAN SOSYAL
DESTEK İLE
BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ
(EYÜPSULTAN ÖRNEĞİ)

Uğur LERMİ¹

Yüksek Lisans, Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik

Tez danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Nüket AFAT

Eylül, 2020 - 128 Sayfa

Bilgisayar oyunları, olumlu etkilerinin yanı sıra mesleki ve sosyal ilişkilerde sorunlar yaşanması, odaklanma problemleri, psikolojik iyi oluşun azalması, sosyal ilişkilerinin zayıflaması, saldırgan davranışlar ve uygun olmayan başa çıkma yöntemleri gibi olumsuz etkileri de bulunmaktadır. Bu çalışmada, bilgisayar oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal desteğin çeşitli demografik değişkenlere göre farklılaşma durumu ile genel ve alt puanları arasındaki ilişki incelenmiştir. Veriler, İstanbul ili Eyüpsultan ilçesinde bulunan 21771 öğrenci arasından tabakalı örneklem alınarak 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinden seçilen 635 resmi ve özel ortaokul öğrencisine uygulanan demografik değişkenler anketi ve ölçekler yoluyla elde edilmiştir. Yapılan analizler neticesinde erkek öğrencilerin kızlara oranla daha fazla oyun bağımlılığı yaşadığı, oyunları gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirdiği, ailesi tarafından süre sınırı koyulmayan çocukların bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu ve ailesinde benzer şekilde bilgisayar oyunları oynayan kişiler bulunan çocukların bağımlılığa daha yatkın olduğu sonuçlarına varılmıştır. Bunların yanı sıra, aileden algılanan sosyal destek düzeyi yüksek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin de yüksek olduğu, oyunları başka etkinliklere tercih ettikleri ve gerçek hayat ile daha fazla ilişkilendirdikleri saptanmıştır. Bu doğrultuda ailelerin oyun

¹ Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye ugurlermi@gmail.com
ORCID: 0000-0002-9074-1851

bağımlılığının önüne geçebilmeleri için çocuklarına süre sınırı koymaları, uzun süreli bilgisayar oyunları oynamama konusunda rol model olmaları, çocuklarını geleneksel oyunlar oynamaya yönlendirmeleri, ailelerin ve çocukların oyun bağımlılığı konusunda eğitimler yoluyla bilgilendirilmeleri gerektiği kanaatine varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı, Sosyal Destek, Algılanan Sosyal Destek, Aile



ABSTRACT
INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN
SOCIAL SUPPORT PERCEIVED IN MIDDLE SCHOOL
STUDENTS AND COMPUTER GAME ADDICTION

(Example of Eyupsultan)

Uğur LERMİ

Master Thesis, Psychological Consulting and Guidance

Supervisor: Nüket AFAT, PhD

September, 2020 - 128 Page

Computer games, in addition to the positive effects, also have negative effects such as problems in professional and social relations, problems of focus, decreased psychological well-being, weakened social relations, aggressive behaviors and inappropriate coping methods. In this study, the relationship between computer game addiction and differentiation status of perceived social support according to various demographic variables and their general and sub-scores were examined. The data were obtained by taking stratified sampling among 21771 students in Eyüpsultan district of Istanbul. Demographic variables questionnaire and scales were applied to 635 official and private secondary school students selected among 5th, 6th, 7th and 8th grade students. As a result of the analysis, it was concluded that boys experience more game addiction than girls, and associate games more with real life. Children who do not have a time limit by their families have higher levels of addiction and children who have computer gamer in their family are more susceptible to addiction. In addition, students with perceived high levels of social support from the family were found to have high levels of computer game addiction, preferring games to other activities and associating them more with real life. In this respect, it was concluded that families should set time limit for their children to prevent game addiction, be role models for not playing long-term computer games, direct their children to play traditional games, and families and children should be provided with information about game addiction through trainings.

Keywords: Computer Game Addiction, Game Addiction, Social Support, Perceived Social Support, Family

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAYI.....	i
BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ.....	ii
ÖNSÖZ	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT.....	v
İÇİNDEKİLER	vi
TABLolar LİSTESİ.....	viii
KISALTMALAR	x
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
GİRİŞ1	
1.1.Problem	1
1.2. Amaç	3
1.2.1 Alt Amaçlar.....	3
1.3.Araştırmanın Önemi.....	4
1.4. Varsayımlar	5
1.5. Sınırlılıklar	5
1.6. Tanımlar	5
İKİNCİ BÖLÜM	6
BÖLÜM 2: OYUN VE BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAMI	6
2.1. Oyun ve Bilgisayar Oyunları	6
2.1.1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi	8
2.1.2. Bilgisayar Oyunu Türleri	9
2.2. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu ve Olumsuz Etkileri	11
2.2.1. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu Etkileri.....	11
2.2.2. Bilgisayar Oyunlarının Olumsuz Etkileri	13
2.3. Bağımlılık ve Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı	14
2.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar.....	17
2.1: ALGILANAN SOSYAL DESTEK.....	22

2.1.1 Sosyal Destek	22
2.1.1.1 Sosyal Destek Kavramı	22
2.1.1.2 Sosyal Destek İşlevi ve Çeşitleri	23
2.1.1.3. Sosyal Destek Modelleri	25
2.1.2. Algılanan Sosyal Destek Kavramı	26
2.1.3. Algılanan Sosyal Destek ile İlgili Yapılan Çalışmalar	26
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	30
YÖNTEM.....	30
3.1.Araştırmanın Modeli	30
3.2.Evren ve Örneklem	30
3.3. Veri Toplama Araçları	34
3.3.1. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği.....	34
3.3.2. Algılanan Sosyal Destek Ölçeği.....	34
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	36
ARAŞTIRMA BULGULARI.....	36
4.1. Algılanan Sosyal Destek Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Tanımlayıcı Verileri	36
4.1.1. Normallik Testi	37
4.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Sosyo Demografik Değişkenlere Göre Farklılaşma Durumu	37
SONUÇ.....	66
KAYNAKÇA	84
EK1- DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU	103
EK-2 Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği	104
EK-3 Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ASDÖ-R).....	106
EK-4 Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kullanım İzni.....	109
Ek-5 Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ASDÖ-R) Kullanım İzni.....	110
EK-6 Araştırma Yapma İzni.....	111
EK-7 Özgeçmiş	112

TABLULAR LİSTESİ

Tablo 3.1: Demografik Değişkenler.....	31
Tablo 4.1: Algılanan Sosyal Destek Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Tanımlayıcı Verileri.....	36
Tablo 4.2: Normallik Test Sonucu.....	37
Tablo 4.3: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	37
Tablo 4.4: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	38
Tablo 4.5: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Ailelerinin Aylık Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	40
Tablo 4.6: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Annelerinin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	42
Tablo 4.7: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Babalarının Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	44
Tablo 4.8: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	46
Tablo 4.9: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	48
Tablo 4.10: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Kaçınıcı Kardeş Olduğunu Tespit Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	49
Tablo 4.11: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Anne Baba Evlilik Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	50
Tablo 4.12: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Bilgisayar Oyunu Oynarken Ailenin Süre Koyup Koymama Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	51

Tablo 4.13: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Bilgisayar Oyunu Oynarken Ailenizden Benzer Şekilde Bilgisayar Oyunu Oynayan Kişiler Olup Olmama Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu	52
Tablo 4.14: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu	53
Tablo 4.15: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu	54
Tablo 4.16: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Ailelerinin Aylık Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu	55
Tablo 4.17: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Annelerinin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	56
Tablo 4.18: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Babalarının Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	57
Tablo 4.19: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Başarı Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu	58
Tablo 4.20: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu	60
Tablo 4.21: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Kaçınıcı Kardeş Olduğu Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	61
Tablo 4.22: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Anne ve Baba Evlilik Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu.....	62
Tablo 4.23: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Ailelerin Bilgisayar Oyunu Oynarken Süre Sınır Koyup Koymamasına Göre Farklılaşma Durumu ...	62
Tablo 4.24: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Ailelerinde Benzer Şekilde Bilgisayar Oyunu Oynayanın Olup Olmasına Göre Farklılaşma Durumu.....	63
Tablo 4.25: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutları Arasında ki İlişki Durumu	64

KISALTMALAR LİSTESİ

MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
SPSS	: Sosyal Arařtırmalar İin İstatistiksel Program Paketi
Akt	: Aktaran
ev	: eviren
Ed	: Editör
sf	: Sayfa
vd	: Ve Diđerleri
DSM	: Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı
AİASD	: Aileden Algılanan Sosyal Destek
ÖASD	: Öđretmenden Algılanan Sosyal Destek
ARASD	: Arkadařtan Algılanan Sosyal Destek

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde; problem durumu, araştırmanın amacı, problem cümlesi, alt problemler, sayıtlar, sınırlılıklar, tanımlar ve araştırmanın önemi bölümlerine yer verilmiştir.

1.1.Problem

Günümüzde teknoloji hızla gelişmekte olup, bu gelişmeler hayatımızın her alanına etki etmektedir. Gün geçtikçe teknoloji yaygınlaşmakta ve etkileri daha güçlü bir hal almaktadır. Bu durum bilgiye ulaşma süresini kısaltmakta, bilgi paylaşımına teşvik etmekte, iletişimi hızlandırmakla birlikte, işlerimizi daha az enerji ve daha az vakitte yapabilmemize olanak sağlamaktadır. Teknolojinin gelişimiyle beraber dünya hızlı bir küreselleşme hareketine girmiş fiziki mesafeler yavaş yavaş anlamını yitirmiştir (Şenel ve Gençoğlu, 2003). Eğitim kurumlarından teknolojinin getirdiği yeniliklere açık yaklaşımlar sergilemesi beklenmektedir. Eğitim kurumlarındaki teknolojik imkanların geliştirilmesi yönündeki çalışmalar eğitim yöneticilerinden beklenen en temel özelliklerden olmuştur (Can, 2003). Bu gelişmeler neticesinde, OECD(Ekonomik İşbirliği ve Kalkınma Teşkilatı)'nın raporuna göre, ülkelerin birçoğu, eğitim öğretim kalitesini artırmak, kişileri çağdaş toplumun gerekliliklerine göre hazırlamak ve onların sosyal ve ekonomik hayatlarını desteklemek amacıyla eğitim kurumlarına bilişim teknolojileri yatırımı yapmaktadır (MEB, 2007). Tüm bu gelişmeler pek çok alanda olduğu gibi oyun oynama davranışı üzerinde de etkilere sahiptir. Bilgisayarlarla birlikte gün geçtikçe vazgeçilmez hale gelen telefonlar, tabletler, dijital oyun konsolları oyunlara ulaşmayı kolaylaştırmış ve hayatımızın her anına entegre edilmiştir (Yıldırım, 2019).

İnsan, hayatını sürdürebilmek için birçok temel gereksinim bulunmakla birlikte bu gereksinimleri gidermek için güdülenmiştir (Kesici, 2008). Bu gereksinimler barınma, içecek, yiyecek gibi düşünülse de fiziksel gereksinimler dışında psikolojik gereksinimler de bulunmaktadır. Fiziksel ve sosyal gereksinimlerin karşılanması bireylerin öteki gereksinimleri için temel oluşturur. Toplumla yaşamak, toplum

tarafından kabul edilmek, sevmek, sevilmek, arkadaşlık, gibi sosyal ihtiyaçlar değerlidir. Sosyal ihtiyaçların karşılanmadığı durumlarda yalnız, aidiyet duygularından yoksun, doyumsuzluk ve noksanlık hissine sebep olacaktır. Bireyler yaşadıkları topluma ve buldukları dinamiklere uyum sağlayabilmek ve bu durumu devam ettirebilmek için çeşitli iletişim becerilerine ihtiyaçları vardır. Bu becerilerin ehliyetli biçimde algılaması için ise, çevresinden geri dönütler alması gerekir. Bu ortamın oluşmaması kişiyi psikolojik bağlamda tepkisel, öfkeli olmasına yol açabilmektedir (Mallı, 2019).

İnternet hayatın temel bir parçası olmasıyla bireyler vakitlerinin çoğunu bilgisayar başında çeşitli aktivitelerle geçirmektedir. Türkiye’de insanlar günün neredeyse üçte birini (7 saat 15 dakika) internette çeşitli aktivitelerle geçirmektedir (Datareportal, [18.02.2019]) (Yıldırım, 2019).

Türkiye’de 30, 8 milyon insan dijital oyun oynadığı tespit edilmiştir (NewZoo, [28.03.2019]). Başka bir çalışmada ise 24 milyon mobil oyuncunun %90, 1 15-17 yaş grubudur (Adcolony, [28.03.2019]). 778 milyon dolar ile oyun ekonomisinde dünya da 18. Sırada yer almaktadır.(NewZoo, [28.03.2019]). Türkiye dünyada oyun oynayarak en fazla vakit geçiren 3. ülkedir (Kartal, 2019). Bugün medya ve akademik topluluklar internet tabanlı oyun alanına katılımın muhtemel sonuçlarını araştırma gereksinimi duymaktadır. Bu durumda dijital oyunların kazandığı popülerlik etkili olmuştur. Dijital hizmetler gerçek zamanlı ve paylaşımlı şekilde kişilerarası etkileşimli ortamlara dahil edilerek dünyada milyonlarca insanın katılım sağlayabileceği internet tabanlı bu oyun alanlarının oluşumunu sağlamıştır. Bu gelişmelerin sonucunda yapılan araştırmalarda çevrimiçi oyun oynamanın doğurabileceği olumsuz sonuçlar sosyal beceriden yoksun özgüvensiz bireyler yetişebileceğinden duyulan endişe dile getirilmiştir. Ancak yine de kimi araştırmacılar çevrimiçi oyunların sosyal yeterliliği olumsuz etkilediğini iddia etseler de kimi araştırmacılar bu oyunların bireylere sosyal açıdan yarar sağlayabileceğini öne sürmüştür (Kowert, 2015). Oyun oynama isteği ve bilgisayar oyunlarının etkileri ebeveynleri endişelendirmekte ve bu sebeple son yıllarda psikolojik danışma merkezlerine, psikologlara ve psikiyatri servislerinden sık sık destek alınmıştır (Yeşilyurt, 2014). Oyun oynama eğlenme dışında pek çok işleve sahiptir (Ögel, 2012). Bu da bireylerin sosyalleşme, bir grup dahil olma, onaylanma, popüler olma,

kendini sosyal yaşam içinde değerlendirebilme gibi birçok terimle alakalı olduğu bu terimlerinde sosyal destek ve temel duygusal ihtiyaçlarla ilgili olduğu görülmektedir (Deci ve Ryan, 2000).

Bilgisayar oyunları ile aşırı derecede alakadar olmak kişiyi günlük yaşamındaki her şeyi ruhsal açıdan oyun olarak görme, oyunda yer alan konular günlük yaşamında kişinin zihnini sürekli meşgul etme, sürekli hayal kurma, yakın çevresiyle (ailesiyle) ilişkilerini zayıflatmakta, asosyal bir hayat tarzını benimsenmesinde, gerçeklikten uzaklaşmakta, gerçek ile hayal arasında ki ayrımı yapmakta güçlük çekme, ve sosyal çevre ile geçirilen zamanın azalmasına neden olabilmektedir (Abalı, 2007).

Bu bağlamda; bilgisayar oyun bağımlılığıyla algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmesi konusu araştırmanın yöneldiği esas konudur. “Bilgisayar oyun bağımlılığıyla algılanan sosyal destek arasındaki ilişki ve ölçeklerin çeşitli değişkenlere göre durumu incelenmiştir.”

Sorulara cevap bulmak için İstanbul ili Eyüpsultan ilçesinden tabakalı örneklem alınarak 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinden seçilen 635 ortaokul öğrencisine demografik değişkenler, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği ve algılanan sosyal destek ölçeği uygulanmış hangi seviyede etkilediği incelenmiştir.

1.2. Amaç

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

Araştırmanın problem cümlesi bilgisayar oyun bağımlılığıyla algılanan sosyal destek arasında bir ilişki bulunmakta mıdır? şeklinde belirlenmiştir.

1.2.1 Alt Amaçlar

Bu tezin incelediği sorularla bağlantılı olarak üç alt amaç belirlenmiştir:

1. Bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutları, sosyo-demografik (cinsiyet, sınıf düzeyi, ailenin gelir düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, okul başarısı, kardeş sayısı, doğum sırası, anne babanın evlilik durumu,

bilgisayar oyunları oynama durumu, bilgisayar oyunlarını en çok oynadığı yerler, ailenin bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyma durumu, bilgisayarla oyun oynama süresi, oynanan bilgisayar oyun türü, ailede benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayan kişilerin olup olmama durumu) değişkenlere göre farklılaşmakta mıdır?

2. Algılanan sosyal destek genel ve alt puanları, sosyo-demografik değişkenlere (cinsiyet, sınıf düzeyi, ailenin gelir düzeyi, anne eğitim durumu, baba eğitim durumu, okul başarısı, kardeş sayısı, doğum sırası, anne babanın evlilik durumu, bilgisayar oyunları oynama durumu, bilgisayar oyunlarını en çok oynadığı yerler, ailenin bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyma durumu, bilgisayarla oyun oynama süresi, oynanan bilgisayar oyun türü, ailede benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayan kişilerin olup olmama durumu) göre farklılaşmakta mıdır?

3. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek genel ve alt puanları arasında anlamlı bir ilişki bulunmakta mıdır?

1.3.Araştırmanın Önemi

Bilgisayar ve internet pek çok alanda yaşamımızı kolaylaştırmaktadır. Ayrıca bilgisayar oyun ve eğlence amacıyla kullanımı da giderek yaygınlaşmaktadır. Her geçen gün hızla gelişen teknoloji, kentleşme, betonlaşma ve oyun alanlarının yetersiz kalması gibi birçok nedenle geleneksel oyun faaliyetlerinin yerini bilgisayar oyunları almıştır. Özellikle gençlerin yoğun ilgi gösterdiği ve her yaşta kullanıcısı olan bu oyunlarla geçirilen süre giderek artmaktadır (Gentile, vd. aktaran Irmak, Erdoğan 2016). Bireylerin sosyal destek görmesi ve bu desteği gördüğünü hissetmesi çocukların psikolojik gelişimi açısından önemlidir. Sosyal destek algısı düşük olan çocuklar sosyal varlıklarını sürdürebilmeleri için farklı arayışlar içine girmektedir (Ücan, 2018). Teknolojinin hızla geliştiği ve dijitalleşmenin arttığı günümüzde çocukların fazlaca vakit geçirdiği bilgisayar oyunları belli bir süreden sonra bağımlılığa dönüşmektedir (Horzum, Ayas, Balta 2008). Bu yönüyle algılanan sosyal destekle bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin araştırılarak gereken çalışmaların yapılması önem arz etmektedir.

1.4. Varsayımlar

Araştırmaya katılan öğrencilerin tüm soruları samimiyetle cevapladıkları varsayılmıştır.

1.5. Sınırlılıklar

Bu araştırma 2019-2020 eğitim öğretim yılı ile sınırlıdır.

- Bu araştırma İstanbul ili Eyüpsultan ilçesindeki 21771 resmi ve özel ortaokul öğrencileri arasından kategorik olarak seçilen 635 öğrencinin verdiği cevaplarla sınırlıdır.
- Bu araştırma, kullanılan ölçekler ve demografik bilgi formundan elde edilen verilerle sınırlıdır.

1.6. Tanımlar

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı: Bireyin bilgisayar oyunlarına erişemediğinde yoksunluk belirtileri göstermesi olarak tanımlanabilir (Yeşilay, 2020).

Algılanan Sosyal Destek: Kişilerin çevresinden elde ettiği sosyal ve psikolojik destekleri algılama düzeyi (Yıldırım, 1997).

İKİNCİ BÖLÜM

BÖLÜM 2: OYUN VE BİLGİSAYAR OYUNU KAVRAMI

2.1. Oyun ve Bilgisayar Oyunları

Oyun, sembolik anlamda çocuğun dünyasını yansıtan, gerçek hayattan beklentilerini dile getiren; kültürel olarak da geçmişten bugüne pek çok şekilde varlığını koruyan önemini yitirmeyen ve hala bir çok araştırmaya konu olan bir etkinliktir (Güllü vd., 2012). Türk Dil Kurumu'na göre (TDKS, 2020) oyun; iyi vakit geçirmeye yarayan, yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan eğlence olarak tanımlanmaktadır. Bu gün ki araştırmacılar aynı bakış açısına sahip olmasalar da geçmişte oyuna karşı tutum bugünden çok daha farklıdır. Örneğin; 17. yy da yaşayan Locke'a göre oyun bir zaman kaybıdır. Oyunun çocuğun hayatından çıkarılması gerektiğini öne süren Pestalozzi (1746-1827) ise çocukların oyun nedir bilmeden yaşamaları bir an bile boş durmamaları gerektiğini iddia etmiştir. Bu görüşlerin yanı sıra oyunun çocuğun gelişimde önemli rol oynadığını savunan görüşlerde bulunmaktadır. Aristoteles (M.Ö. 384-322)'e göre çocuk 5 yaşına kadar öğretim hayatına sokulmamaları ve bu dönemde çocuğa oyun ve benzeri meşguliyetler yaratılmalıdır. Jean Jacques Rousseau (1712-1778) oyun çocukluk döneminde ki gelişimin doğal ve en önemli parçasıdır. Dolayısıyla bu dönemde oyuncakların sade ve doğal olması gereklidir. Bu dönemde ki gelişim çocuğun fiziksel ve ruhsal gelişiminin önemli bir aşamasıdır (Taşkın, 2015).

Hüttenmoser ve Degen Zimmerman (1995)'e göre oyun oynama ve serbest hareket imkanı sunulmayan çocuklarda kişisel ve sosyal görülmüştür. Titman (1994) çocuklar için doğal oyun ortamlarının daha cazip olduğunu ve onların gelişimini olumlu desteklediğini söylemiş; Marcberman açık havanın çocukların hafızalarını kullanma kapasitelerini yirmi kat arttığından bahsetmiştir (Akt. Bolat, 2018). Louv (2010) doğada bulunmanın duygusal, zihinsel, kültürel ve fiziksel sağlığa katkıda bulunduğunu belirtmiş. Ayrıca "Doğadaki Son Çocuk" kitabında teknoloji bağımlısı haline gelen çocukların eve kapandığı, doğa yoksunluğu yaşadığı ve bu durumun düzeltilmesi gerektiği vurgulanmıştır. Aynı kitapta Matematik ve Fen alanlarında ilk sıralarda yer alan Finlandiya eğitim sistemi örnek gösterilerek bu sistemin oyunun gücüne inanan öğrenim temelinde çocuk ve çevre etkileşimi olduğunu belirten bir sistem olduğu anlatılmıştır. Çocuğun sağlıklı gelişiminin en önemli parçalarından

biri açık alanlarda oynanan oyunlardır. Bu oyunlar sayesinde çocuk, duygusal olarak büyür ve yetişkin yaşamı için gerekli olan problem çözme, yaratıcı düşünme, sosyal yeterlilik, inisiyatif alma becerilerini öğrenir. Fakat günümüzde çocukların oyun oynayabilecekleri yeterince güvenli açık alan yoktur (Arslan, 2017).

Günümüzde bir milyardan çok çocuk kentlerde yaşamakta olup, UNICEF'in 2012'de yayınlanan raporunda 2050 yılında dünyanın %70'i kentlerde ve kasabalarda yaşamını sürdürecektir. Evde, sokakta veya okulda yeterince fiziksel aktivite yapamayan çocuğun oyun hakkı elinden alınmıştır. Az gelişmiş ve gelişmekte olan ülkelerde daha sık karşılaşılacakla birlikte tüm dünya da beton binalar arasında bırakılmış, park bahçe vb. oyun alanları olmayan güvenli sosyal çevresi oluşturulmayan çocuk hak ihlaline uğramıştır (UNICEF, 2012). Oyun oynanan alanlar oyun türleri zaman içinde şekil değiştirmiştir. Örneğin fiziksel aktiviteler, teknolojik ürünlerle oynamaya, dış mekanlar güvenli iç mekanlara ve arkadaşlarla oynanan oyunlar bireysel bilgisayar başında oynanan oyunlara yerini bırakmaktadır (Tuğrul, vd. 2014). Son 30 yılda tüm dünya da çocuklar geleneksel çocuk oyunlarından çok dijital oyunlara yönelmiştir (Erboy ve Vural, 2010), sokak oyunlarının yerini evde ve sanal alemde oynanan bilgisayar oyunları almıştır (Horzum, 2011; Yiğit, 2017). 1970'lerde oyun salonlarında kollu oyun platformlarının kullanılması ile ilk defa bilgisayar oyunu kavramı hayatımıza girmiştir.

Bilgisayar oyunları kurallar, amaçlar, sonuçlar, çatışma, betimleme gibi öğelerden oluşan sistemli oyuncu makine arasında siberetik bir devredir (Kara, 2014). Günay (2011) ise bilgisayar oyunlarını klavye joystick, fare monitör gibi ara birimler aracılığıyla oynanan sistem olarak tanımlamıştır.1980'lerin sonunda ise kişisel bilgisayarlar ve evde kullanılabilen oyun konsolları bilgisayar oyunlarının evlere girmesini sağlamıştır (Tunceli, 2012). Bilgisayar oyunlarının evlere girmesiyle bilgisayar oyunu oynama oranları ve alışkanlıklarında artış görülmüştür (Güngörmüş, 2007).

Leonard (2003) araştırmasında Amerika halkının yarısından fazlasının düzenli bir şekilde bilgisayar oyunu oynadığı bulgusuna uzmanlar tarafından ulaşıldığını aktarmıştır. Ayrıca dünya da 2000 yılında oyun endüstrisi 7.5 trilyona ulaştığı raporlanmıştır (Prensky, 2001). 2010 yılında dünya da 25.1 milyar dolar bilgisayar

oyunları hasılatı elde edilmiştir. Yapılan arařtırmalar sonucunda 2006 da İngiltere’de yařayan çocukların üçte birinin 2008’de Almanya’daki 10 çocuktan yedisinin aynı yıl Avusturya’da yařayan çocuk ve ergenlerin ise %75’inin bilgisayar oyunları oynadıkları verisi tespit edilmiştir (Güngörmüş, 2007). Dijital oyun sektörü dünyada 70 milyar dolarlık, ülkemizde ise 150-200 milyon dolarlık bir paya sahiptir. TÜDOF’un verilerine göre bu sektör ülkemizde krizlerden en az etkilenen sektördür (Dinç, 2012).

Hazar ve diğeri (2017) bilgisayar oyunlarının çocukların gerçek hayatlarında yapamadıkları, yapmalarının da mümkün olmadığı hayalleri gerçekleştirebilecekleri bir ortam sağladığı ve onları hayal dünyasında yaşattığını savunmuştur. Bilgisayar oyunlarının çocuklar ve ergenler üzerinde ki olumlu etkilerini düşünecek olursak el göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekler, hayal etme, geometri ile matematiksel yüksek düşünme, şekillerin nedenleri, kimya ve fizikle ilgili nesnelere göz önünde canlandırabilme gibi becerileri saymamız mümkündür (Cesarone, 1994:76). Bu oyunların olumlu olduğu kadar olumsuz etkileri de vardır. Bilgisayar başında oyun oynayarak zaman geçiren bir çocukta ya da yetişkinde okul ve çalışma hayatının değişmesi aile ve arkadaşları ile iletişiminin bozulması ya da bağımlı hale gelmesi gibi sorunlar görülebilir. Bağımlı kişiler bu alışkanlıklarından giderek daha fazla zevk aldıklarından ailelerine, okul ya da iş hayatlarına arkadaşlarına daha az bilgisayar oyunlarına işe daha çok zaman ayırırlar (NIMF, 2015:150 akt Güllü vd., 2012).

2.1.1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi

1962 yılında Steve Russel ve arkadaşlarının ürettikleri “Spacewar (Uzay Savaşı) adlı oyun ilk video oyunudur. Amerika’da 1972’de piyasaya çıkan Magnavox Odyssey ilk oyun konsoludur. 1980’lere kadar Space Gnvaders, Pacman, Donkey-kong gibi oyunlar piyasaya sürüldü. 1980’lerin başında ev tipi kişisel bilgisayarlar pazarlanmaya başlandı. Commedore 64 1982 yılında piyasaya sürülmüştür. 1985 yılında Tetris oyunu yazılmış, 1990 yılında ise Süper Mario 3 yayınlanmıştır. ID Software Wolfenstein 3D, FPS (First-Person Shooters) adlı oyun türünü 1993 yılında geliştirmiştir. Bu oyun türü elektronik oyun dünyasının o tarihten bugüne şekillendirmiştir. Bu oyunun çeşitli serileri sonraki yıllarda üretilmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2004). Video oyunları 1990’ların başında yaygınken 2000’lerde bilgisayar

oyunları video oyunlarının yerini almış ve günümüzde de bilgisayar oyunlarının kullanımını hızlı bir biçimde yaygınlaştırmaktadır (Torun, Akçay ve Çoklar, 2015).

Ülkemizde ise sınırlı sayıda oyun geliştirilmiştir. Bunlar sırasıyla “Pusu, Kabus 22, Mount and Blade , Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa, İstanbul’da Kıyamet, Nette Hayat” gibi oyunlardır. Bu oyunların hiçbiri rağbet görmemiştir. Bunun en önemli sebebi Türk oyuncularının önyargıdır, yapılan bazı araştırmalarda gençlerin yerli oyunların isimlerini bilmedikleri ve bu oyunlara karşı alaycı tavırlarla yaklaştıkları tespit edilmiştir (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2009). 2004 den sonra Türkiye de oyun sektörü atılımlar yapmaya başladı.2005 de Koridor adlı ilk Türkçe oyun ücretsiz dağıtıldı. Pusu oyunu Kültür ve Turizm Bakanlığında onay alınarak aynı yıl yayınlandı. 2008 yılında Orta Doğu Teknik Üniversitesinde ‘Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi’ (ATOM)’da eğitimler verilmeye başlanarak Türkiye’deki bilgisayar oyunlarına yönelik olumsuz tutumları azaltmaya çalışılmıştır (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008). Bununla bilgisayar oyunlarının, kullanıcıların eğlenirken öğrendiği bir yapı kazanması bekleniyordu (İnal ve Kiraz, 2008).

Zamanla taşınabilir cihazlara oyunların girmesiyle çevrimiçi oyunlar hayatımıza girmeye başladı (Yılmaz ve Çağıltay, 2004). Son 10 yılda Kişisel bilgisayarlar, Playstation, tabletler ve akıllı telefonlarla sürdürülen oyun sektörü çocuklarla birlikte ergenleri de etkilemiş. Farklı ortamlarda yer alan insanların aynı anda konuşup iletişim kurabildikleri çevrimiçi strateji geliştirebildikleri ve anlık iletişim halinde olabildikleri alanlara dönüşebilen oyunlar üretilmeye başlanmıştır. Bunlardan bir kaç “Metin2, Wolftime, Cs Online, Pubg, Fortnite” dır (Barut, 2019).

2.1.2. Bilgisayar Oyunu Türleri

En genel bağlamda bilgisayar oyunları bireysel ve çoklu oyunculu oyunlar olarak iki türde ele alınmaktadır (Soydan, 2011). Oyun türlerini detaylandırmak gerekirse oyuncuların arzu ve beğenileriyle farklı tarzda oyun türleri oluşmuştur. Bir oyun aynı zamanda birden çok türde hitap edebilir (Bilgin, 2015).

2.1.2.1. Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar

MUD ve kuzeni MOO (nesneye dayalı MUD) çevrimiçi bir ortamda farklı ırka, dile, çevreye ve kültüre sahip insanları sanal alemde bir araya getirerek, çeşitli avatarlara

ve karakterlere bürünerek, bu avatar ve karakterler aracılığıyla iletişim kurabildikleri ve sanal bir sosyal çevre oluşturabildikleri çok oyunculu metin tabanlı macera oyunları olarak tanımlanabilir ve bu oyunlar en çok tercih edilen oyun türüdür (Baydaş Sayılğan, 2012; Kaya, 2013).

2.1.2.2. Aksiyon/Macera Oyunları

Bu oyunlar en çok oynanan oyunlardır. Bilmece çözüme, nesnelere genelde, bilinmeyen bir yerde yol bulma, araba yarışları, takip oyunları, Missile Command gibi isabet oyunları, Gekko gibi platform oyunları, Super Mario, Pacman gibi labirent oyunları ve Counter, Doom gibi ateş etmeli klasik oyunlardır (Prensky, 2001).

2.1.2.3. Strateji Oyunları

Age of Empires, Roller Coaster Tycoon, Civilization gibi bir uygarlık , ülke , ordu vb. şeyleri istediğimiz gibi yönlendirebildiğimiz tüm sorumluluğun üzerimizde olduğu oyunlardır (Prensky, 2001).

2.1.2.4. Spor Oyunları

PES, FIFA, Football Manger, Golf, Nba, Baseball, Tennis, Skating, Skiing gibi oyunlardan oluşan bir ya da birden fazla kişinin kontrol edebildiği spor oyunlarıdır (Prensky. 2001).

2.1.2.5. Simülasyon Oyunları

Farmwille, Tycoon, The Sims ve Sim City gibi oyunlardır. Bu oyunlarda bir şirketler kurmak yapay ve yükselen binalar, şehirler ve dünyalar inşa etmek, bir aracı uçurmak ve kullanmak üzerine kurulmuştur (Prensky, 2001).

2.1.2.6. Eğitici Oyunlar

Bilgisayar oyunları diğer öğretim yöntemlerinin zenginleştirici, tamamlayıcısı ya da alternatifi olarak kullanılabilir. Bilgisayar oyunlarının eğlendirici özelliğinin yanı sıra motive edici, öğretici ve eğitici bir yanı da vardır. Tam bir öğrenme sağlanmak için bilgisayar oyunları ile diğer öğretim yöntemleri birleştirilebilir (Prensky, 2001).

2.1.2.7. Rol Yapma Oyunları

Fallout, Zelda, Warcraft, Final Fantasy, Diablo, Ultima gibi oyuncu tarafından belirlenen özellikleri ve kendine has özellikleri olan (büyücü, peri, iblis vs.) karakterler seçilerek oynanan oyunlardır (Prensky, 2001).

2.2. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Bilgisayar oyunları bireylerin ruhsal, akademik ve gündelik yaşantılarını etki altına aldığı için araştırmacıların ilgisini çekmektedir (Kelleci, 2008). Video ve bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan çalışmalar 1980'li yıllarda artmaya başlamıştır. Bu oyunların şiddet içeriği ile ilgili ilk fikir ayrılıkları ise 1976 yılında başlamıştır.

Günümüzde anne baba ve eğitim çevrelerinin kaygılandıkları en önemli konu dijital çağda doğmuş bireylerin (Z kuşağı- İnternet Kuşağı) özellikle dijital oyun kullanımlarının artmasıdır. Bu yönde yapılan çalışmalar bilgisayar oyunlarının yararları ve zararları hakkında bize bilgi vermektedir. Bilgisayar oyunları gündelik yaşamda çocukların pek çok davranışı üzerinde etkilidir. Bu oyunların çocuklar üzerinde bilgilendirici, eğitici tesirleri olabileceği gibi özellikle şiddet içerikli olanların çocukların da gerektiğinde şiddet içeren davranışlar göstermelerine yol açabileceği göz önünde bulundurulmalıdır. Küçük yaşta başlayan oyun bağımlılığı ilerleyen yıllarda çocuklarda haz alma ve rahatlama alanı oluşturabilmekte bu durumda çocuklar ve gençler boş zamanlarını bu oyunlarla değerlendirmekte ve oyunların şiddet içeriklerinden dolayı toplumun şiddet eğilimi de artmaktadır. Bu oyunlarla ilgilenen çocukların yaş aralığı yükseldikçe anne babalar kontrol mekanizmalarını kaybetmekte ve çocuklar bu tarz oyunlara daha çok yönelmektedir (Aydoğdu, Karaaslan, 2015).

2.2.1. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu Etkileri

Yapılan araştırmalarda oyun tabanlı öğrenmenin öğrencilerin derse olan ilgilerini artırdığı tespit edilmiştir. Özellikle öğrencilerin başarısız oldukları derslerde klasik öğrenme yöntemleri yerine oyun ve oyun tabanlı yöntemleri tercih ettikleri, bu şekilde başarı düzeylerinin de arttığı gözlenmiştir. Bu durum aynı zamanda öğrencilerin ilgi ve motivasyonlarının da artmasını sağlamıştır (Bakar, Tüzün, Çağiltay, 2008).

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde ki olumlu etkilerini şöyle sıralanabilir.

Meida Development Authority 2012'e göre

- Öğrencilerin problem çözme becerilerini geliştirir.
- Oyun hakimiyeti kurmaları özgüvenlerini artırır.
- Çocuklara eğlenceli ve sosyal bir ortam sağlar.
- İletişim kurma yaratıcılık iş birliği yardımlaşma, paylaşma gibi davranışlarını ilerletmelerine fayda sağlar.
- El göz koordinasyonunu geliştirir.
- Görsel beceri sağlar.
- Sosyal açıdan problem yaşayan içine kapanık çocuklar için oyun terapisi işlevi görür.
- Otizimli çocukların dil gelişimine destek sağlar (Meida Development Authority 2012).
- Çocuklar farklı yöntemlerle oyunu çözmeye çalıştıklarından öğrenme becerilerini geliştirir. Böylece çocuk perspektif kazanmış olur.
- Başarı duygusunu yaşamak ve devamını sağlayabilmek için hedef belirleme ve belirlenen hedefe ulaşma çabasını güdülemeyi sağlar.
- Eleştirel düşünmeye yönlendirir.
- Geçmiş bilgilerini geleceğe aktarmayı öğretir.
- Yorumlama becerilerini geliştirir ve stratejik düşünmeyi sağlar.
- Çeşitli branşlardaki oyunlarla çocukların ilgileri artırılır ve kalıcı öğrenme sağlanır.
- Merak ve rekabet duygularını geliştirir.
- Çocuklara gerçek yaşantılarında yapamayacakları işleri yapma ortamı sağladığından özgüven kazandırmış olur
- Günlük uygulanması zor ve maliyetli uygulamaların simülasyon yöntemiyle etkin öğrenilmesi sağlanır.
- Çocukların pratik düşünme becerilerini geliştirir.
- Hareket tabanlı oyunlar (Exergame) çocukların fizyolojik gelişimine fayda sağlar.

- Williams sendromu ve otizm gibi genlerle aktarılan bazı hastalıkların tedavi sürecinde kullanılabilir (Güvenliweb[25.02.2020]).
- Yılmamayı ve sabrı öğretir, sabırsız ve aceleci çocukların bu özelliklerini törpüler (Tarhan, 2007).

2.2.2. Bilgisayar Oyunlarının Olumsuz Etkileri

Bilgisayar oyunları bireylerin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkilemektedir. Üre'ye (2009) göre bilgisayar başında geçirilen vaktin fazla olması kişinin fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişimini destekleyen oyunlar ve bu oyunları oynayabileceği arkadaşlarından uzaklaşmasına neden olur. Yalçın Irmak (2014) asosyal davranışlar sergileyen, sosyal yaşamda vakit geçirmektense bilgisayar başında vakit geçiren, kendini sosyal yaşamdan soyutlayan bireylerin oyun oynamayı bağımlılık seviyesine getirmeye meyilli olduklarını belirtmiştir.

Hussain ve Griffiths (2009) bilgisayar oyunlarındaki etkileşimin bağımlılığa neden olduğunu belirtmiştir. Sutton Smith (1986) , Anderson ve Bushman (2001) , Wack ve Tantleff Dunn (2009) 'da bilgisayar oyunlarının insanları yalnızlaştırdığını savunmaktadır. Ulusoy'un 2019 daki araştırmasına göre bilgisayar oyunlarının çocuğunun sosyal hayatını olumsuz yönde etkilediğini düşünenlerin oranı %67, 4 dür.

Şiddet içerikli oyunlar bilgisayar oyunlarının zararları ile ilgili karşımıza en sık çıkan türdür. Bu tür oyunların bireyin hayatına 5 büyük olumsuz etkisi vardır (Gentile ve Anderson, 2006).

Bunlar;

1. Fiziksel tepkileri artırır.
2. Saldırganlık hissini artırır.
3. Hoşgörüyü azaltır.
4. Saldırgan davranışları artırır.
5. Sosyal davranışları azaltır.

Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri şöyle sıralanabilir.

- Bilgisayar oyunları dışındaki etkinliklere karşı ilgisizliği artırabilir.
- Bilgisayar oyunlarından uzak kaldığında psikolojik yoksunluk çekebilir.
- Düşük yaşam doyumuna sebep olabilir.
- Anksiyeteye neden olabilir.
- Sosyal becerilerin gelişimine zarar verebilir.
- Şiddete karşı duyarsızlaşmaya neden olabilir.
- Bilgisayar oyun bağımlısı bireylerin akademik hayatlarında düşüş görülür.
- Emes (1997)'a göre video oyunlarının kısmı ve genel kasıtlara, kısmı felce, tendon iltihabı gibi bir yığın biyolojik reaksiyonlara neden olur (Güvenliweb, [\[04.03.2020\]](#)).
- Bağımlılığa yol açmaktadır (Arısoy, 2009).
- Ruhsal gelişim problemlerine, bilişsel, sosyal, fiziksel ve antisosyal davranışlara yol açmaktadır (Kelleci, 2008; Muslu ve Bolışık, 2009).
- Saldırganlığı artırıcı etkileri vardır (Ulusoy, 2008).

2.3. Bağımlılık ve Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı

Bağımlılık (addiction) kelimesinin kökeni latince addicere kelimesidir. Bu kelime tarafından köleleştirilmiş, bağlı anlamlarına gelmektedir. Önceleri özel olarak madde kullanımı ile ilgili herhangi bir anlam içermemiş, zaman içerisinde madde kullanımını kontrol etmede bozukluk şeklinde tanımlanmıştır (Şahin, 2011). DSM III (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı)'te bağımlılık kavramı ilk olarak madde bağımlılığı şeklinde yer almış, DSM V (2013)'te ise madde bağımlılığı tanımı kapsam olarak genişletilmiş, içeriğine oyun bağımlılığı da eklenerek davranıştan kaynaklanan bozukluklar bağımlılık olarak tanımlanmıştır (Ulusoy, 2019).

Şahin (2007)'e göre bağımlılığın üç ana ögesi vardır: yoksunluk, tolerans ve durdurulamayan istek. Bu öğeler ekseninde bağımlılık tedavi amacı gütmeyen fiziksel bir ihtiyacı karşılamadan daima artarak herhangi bir maddenin kullanılması bağımlılık olarak tanımlanmıştır.

Bağımlılık aşamalardan oluşmaktadır. İlk aşamada kullanabilirim düşüncesi oluşur. Bu düşünce merakla birlikte bir döngüye girer daha sonra ilk kullanım gerçekleşir ve ikinci aşamaya geçilmiş olur. Bu aşamada birey bir daha asla kullanmayacağını tekrarlar ve bağımlı olmadığına kendini inandırmaya çalışır. Üçüncü aşamada ise bireyin hem bağımlı olmadığı düşüncesi hem de istediği zaman maddeyi bırakabileceği inancı vardır. Dördüncü aşamada birey artık maddeyi bırakamayacağını düşünür. Sonraki aşamada maddeyi bırakmak zorunda hisseder bunda sosyal fiziksel ve psikolojik olarak maddenin yol açtığı zararın etkisi görülür. Sonunda birey kendini maddeyi bırakmaya hazır hisseder ve madde kullanmayı tamamen bırakır. Bu son aşamadır. Ancak birey tüm bu aşamalar dahilinde bir kereden bir şey olmaz aşamasını dikkate almazsa bir bağımlılık döngüsü içerine girmiş olur. Bu döngü tüm bağımlılık çeşitleri için geçerlidir (Ögel, 2015).

Bağımlılık bağımlı davranış ve bağımlı kişilik olarak ikiye ayrılır. Bağımlı davranış belirli bir davranış kalıbına veya harekete bağımlı olma, devamlı ve giderek artan icra etme durumudur. Bağımlı kişilik ise kendi dışında bir kişiye, nesneye veya bir duruma bağlı ve onsuz hayatını sürdüremeyeceğini hisseden bir kişilik tipidir. Kişisel, mesleki ve sosyal hayatını olumsuz etkilemesi, yoksunluk belirtilerin gözükmesi, kendini sınırlayamamak sınırlandırmak için tüm çabaların boşa gitmesi, bırakmak veya kullanmak için çokça vakit harcamak, tolerans geliştirme, yüksek ve uzun miktarda alınması, psikolojik veya fiziksel sorunların ortaya çıkması ve bu sorunların giderek artmasına rağmen buna devam etmek gibi sıralanan ölçütlerin yalnızca üçünün birlikte görülmesi bağımlılık için yeterlidir (Yeşilay, 2020).

Bağımlılık davranış olarak bireyin bir eylemi sürekli ve artarak yapmasıdır (Ögel, 2012). Davranışsal bağımlılığın temel unsurları kişiler arası çatışma ve yineleme, yoksunluk, beyni meşgul etme, değişken ruh hali, toleranstır. Bunları karşılayan davranış bağımlılık şeklinde tanımlanır (Arısoy, 2009). Tüm bunlar ışığında bağımlılık bireyin kendine zarar vermesine rağmen bazı eylemleri sürekli yapmaya yönelik durdurulamayan bir istek duymasıdır. Çocukların oto kontrolü daha karışık bir yapıya sahip olduğundan onların davranışsal bağımlılığı önlemleri daha zordur (Ulusoy, 2019).

Bilgisayar oyunları ilk olarak bağımlılık şeklinde tanımlayan ülke Çin'dir (Ulusoy, 2019).

DSM V’de tanı kriterleri ise:

- Oyun oynamaya karşı öz kontrol ve iç denetimin kaybedilmesi
- Negatif, kötü hislerini örtmek görmezden gelebilmek için bilgisayar oyunlarını kullanmak
- Bilgisayar oyunları ile harcadığı vakit konusunda yanıltıcı bilgiler verip doğru olmayan beyanlarda bulunması.
- Oyunlarla geçirilen sürenin her geçen gün artması
- Oyunlar yüzünden eski hayatında ki hobilerine ve ilgilerine ayrılan vaktin kısılması veya hiç vakit ayrılmaması
- Devamlı olarak beyni bilgisayar oyunları ile meşgul olmak
- Yoksunluk semptomları
- Tüm karşılaşılan psikolojik ve sosyal sorunlara rağmen oyun oynamayı sürdürmek.
- Eline geçen iş fırsatlarını, mühim olay ve olguları bilgisayar oyunlarına ayrılan vakitten dolayı sıkıntıya düşürmesi veya kaybetmesi diye maddelenmiştir (Akt. Karacaoğlu, 2019).

Bir oyuncunun, oynadığı bir oyunu sürekli aklından geçirmesi, devamlı bir şekilde oyundan bahsetmesi ve ilişkili kalması ve oyunun başından ayrılamamasına bilgisayar oyun bağımlılığı denir (Horzum, 2011).

Evvela Griffiths (2008) oyun bağımlılığını esas alarak 6 kriterden bahsetmiştir.

- Saliency (İlgi Çekme): Bireyin yaşamının merkezine yerleşmesi, duygu, akıl fikir, hal ve hareketlerini kontrol altında tutamama.
- Mood Modification (Ruh Hali Değişimi): Bilgisayar başında geçirdiği vaktin bireyin hayatında ki etkileri ifade etmesidir. Durgun, sessiz, sükunetli, dingin, duygu durumu içerisinde olmasıdır.
- Tolerance (Tolerans): Bilgisayar başında geçen vaktin bireyi tatmin edebilmesi için her geçen gün daha da artması.
- Withdrawal Symptoms (Yoksunluk Semptomları): Bilgisayar başında geçirilen süre azaldığı zaman veya oynayamama durumlarında ortaya çıkan fizyolojik ve psikolojik hoşnutsuz tepkiler.

- Conflict (Çatışma): Bilgisayar başında geçirdiği uzun süreler yüzünden kendisiyle ve/veya etrafındaki insanlarla ve/veya diğer uğraşlarla yaşadığı sıkıntı durumları.
- Relapse (Tekrar): Bilgisayar başında geçirdiği vakti kontrol altına alan bireyin kontrolü tekrar tekrar elinden kaçırmaması ve bir döngüye girmemesi.

2.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar

Onay, Tüfekçi ve Çağıltay'ın (2005) yüksek öğretim öğrencileri arasında oyun oynama alışkanlıklarını ve seçimlerini belirlemek için yapılan çalışmada erkeklerin kızlara nazaran oyun oynama seviyelerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır. Aynı sonuç Yılmaz'ın (2008) öğrencilerin bilgisayar kullanma bağımlılıklarını çeşitli değişkenlere göre incelemek için 6. ve 7. sınıf öğrencileri ile yaptığı araştırmada; Gökçearslan ve Günbatır (2012)'in İnternet bağımlılığı ile ilgili çalışmasında ve Keser ve Esgü (2012)'nin 6. , 7. ve 8. Sınıfta öğrenim gören 1467 öğrenci ile yaptığı oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmasının sonuçlarında da ortaya çıkmaktadır. Tüm bu çalışmalarda farklı yaş gruplarında da benzer sonuçlar elde edilmiştir (Çakır vd., 2011).

Öncel, Tekin (2015); oyun bağımlılığı ve cinsiyet arasında anlamlı bir fark yoktur. Oyun bağımlılık seviyesi yüksek olan öğrencilerde yalnızlık hissini daha düşüktür. Oyun bağımlılık düzeyleri ve sınıf düzeyleri arasında anlamlı fark olduğu saptanmıştır. Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2005) tarafından yapılan araştırmada da gelir düzeyi düşük olan öğrencilerin bilgisayar oyunlarına yönelme olasılıklarının gelir düzeyi yüksek olan öğrencilere göre daha az olduğu belirtilmektedir. Ekonomik seviye ile bilgisayar bağımlılığı arasındaki bu anlamlı ilişki yüksek öğretim öğrencileri düzeyinde tespit edilmemiştir (Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay 2005).

Yılmaz'ın (2008) araştırmasında ise öğrencilerin internet ve bilgisayar oyunlarına yönelimleri öğrenim gördükleri okulların sosyo-ekonomik seviyelerine göre incelenmiştir. Çalışma sonucunda, özel okullarda öğrenim gören öğrencilerin bilgisayar bağımlılığı gösterme eğilimlerinin devlet okullarında öğrenim gören öğrencilerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Öğrenciler açısından şahsi bilgisayara sahip olan öğrenciler ile bilgisayarı olmayanlar arasında anlamlı bir fark olmadığı tespit edilmiştir. Bu sonuç ışığında, şahsi bilgisayara sahip olup olmamanın,

internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde bir gösterge olarak kullanılamayacağı ifade edilmiştir.

Onay, Tüfekçi ve Çağıltay'ın (2005) çalışmasında, kendi bilgisayarı olan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının, kendi bilgisayarı olmayan öğrencilere oranla daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Özmenler'in (2001) lisede öğrenim gören öğrenciler üzerinde yaptığı çalışmada, öğrencilerin evdeki bilgisayara internet bağlandıktan sonra bilgisayar oyun bağımlılıklarında ciddi düzeyde artış olduğunu saptamıştır. Çalışmada bu durumun öğrencilerin ders başarıları üzerinde olumsuz yönde etkisi olduğu ortaya çıkmıştır. Çalışmada elde edilen bir diğer bulgu ise, özellikle geç saatlere kadar fazla düzeyde bilgisayar kullanımı, sonraki gün yorgunluk hissi yaratmaktadır. Okul çağındaki çocukların internet ve bilgisayarın uygun olmayan şekilde kullanılışı; uzun süreli kullanım, şiddet içerikli oyunlar, uygunsuz içerikli internet sayfalarına girilmesi, ve bu adreslerde absürt ve lüzumsuz sohbetler ve bu durumların sebep olduğu halsizlik, uyku düzeninde bozukluk, az uyuma, çevreye ilgisizlik, motivasyon ve odaklanma sorunları, ekonomik zorluklar, gündelik yaşamdan soyutlanma şeklinde sıralanmaktadır.

Yılmaz'ın 6. ve 7. sınıflarda öğrenim gören 416 öğrenci ile yaptığı araştırmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla, özel okulda öğrenim görenlerin devlet okulunda öğrenim görenlere oranla, bilgisayarını sadece kendisi kullananların, diğer aile fertleriyle birlikte kullananlara göre, günde 3 saat üzerinde bilgisayarla vakit geçirenlerin günde 1 saat ve altında bilgisayarla vakit geçirenlere oranla bilgisayar oyunu bağımlılığı gösterme eğilimi daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır (Yılmaz, 2010). Horzum'un ilkökul 3-4-5. sınıflarda okuyan 100'er öğrenci ile yaptığı araştırmada, erkeklerin ve sosyo-ekonomik seviyeleri üst düzeyde olanların bilgisayar oyunu bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğu belirtmiştir (Horzum, 2011).

Şahin ve Tuğrul, 4-5. sınıflarda okuyan 372 öğrenci ile yaptıkları çalışmada, annelerinin eğitim seviyesi yüksek olan öğrencilerin düşük olanlara oranla, evde bilgisayarı olanların olmayanlara oranla bilgisayar oyunu bağımlılık seviyeleri daha

yüksek bulunmuştur. Sınıftakilerin ve babasının eğitim seviyesinin bilgisayar oyunu bağımlılığında anlamlı farklılık oluşturmadığı belirtilmiştir (Şahin, Tuğrul, 2012).

Schumacher (1997) kolejde öğrenim gören 277 öğrencide “patolojik internet kullanımı (PİK)” olarak adlandırılan davranış biçimi incelemişlerdir. Bağımlı kullanıcılar haftada ortalama olarak 8.48 saat internette vakit geçirmektedirler. Ayriyeten bireyler “UCLA Yalnızlık ölçeğine” göre bağımlı olmayan bireylerden daha yalnız oldukları tespit edilmiştir (akt. Griffiths, 1999). Scherer ve Bost (1997, akt. Tüfekçi, 2007), 531 üniversite öğrencisini internet kullanımı açısından incelemişlerdir. İncelenen bu bireylerin madde bağımlılığı ve istismarı belirtileri doğrultusunda kontrol listesi geliştirmişler ve bu kontrol listeleri 10 klinik belirti içinde barındırmaktadır. Üç veya üzerinde madde işaretleyen bireylere "internet bağımlısı" denmiştir. Çalışmalardaki bulgulara göre, Sanal alemde geçirilen süre haftalık olarak 8.1 saat olarak saptanmıştır. Çalışma yapılan grubun % 13'ü sanal alemde vakit harcamanın akademik hayatını, iş hayatını ya da sosyal yaşamına etki ettiğini , % 2' si ise İnternet'in hayatlarına negatif yönde etkilediğini algıladıkları saptanmıştır (akt. Griffiths, 1999).

Kathleen (1997, akt. Erboy, 2010), Austin'deki Texas üniversitesinde öğrenim gören haftalık süreçte en az bir kere bilgisayar oyunları ile vakit geçiren 381 öğrenci üzerinde çalışma yapmıştır. Bağımlı sayılan denekler yöneltilen sorulardan en az üçüne olumlu cevap veren 49 öğrenci (%13)'dir. Bu öğrenciler günde yaklaşık 8 saatini bu oyunlarla geçirdikleri, diğer öğrencilerin ise haftalık yaklaşık 8 saatini internet ve bilgisayar oyunlarına ayırdıkları belirlenmiştir.

Tayvan'da 12 yüksek öğretim kurumu ve kolejde öğrenim gören 910 öğrenciyle yapılan çalışmanın ikinci bölümünde Young'ın 9 adet internet bağımlılık sorusunu da Doğru/Yanlış biçiminde kullanmışlardır. Ölçekten %10'luk (110 ve üstü) dilimdeki en yüksek puanı alanlar ölçekte beş ve üstü evet yanıtı veren genel 54 kişi (%6) bağımlı olarak nitelendirilmiştir. Bağımlı olarak nitelendirilen grubun internet kullanımı haftada yaklaşık 20 ile 25 saat arası iken, diğerlerinin 5 ile 10 saat arasında kullandıklarını belirtilmiştir (Chien Chou, 2000., akt. Erboy, 2010).

Gentile ve diğerleri (2011), "Video oyunlarının kumar oynamaya benzediğini sanıyorum. Ancak tam anlamıyla kumarın aynısı değil. Çocukların video oyunu

oynama ekline bakarsak, oyunlar kumardan farklı görünüyor" şeklinde açıklamalar yapmıştır. 1178 kişi üzerindeki çalışmada, video bağımlılığı olan kişilerin olmayan kişilerden 2 kat daha fazla dikkat eksikliği bozukluğu yaşadığı tespit edilmiştir. Ayrıca bu kişilerde video bağımlılığı okulda dikkat sorunlarına ve şiddete sebep olmuştur. Online anket ile gerçekleştirilen bu araştırma, gençlerin video oyunu bağımlılığına yönelik davranışlarını ölçmede derlenmiş ilk belge niteliğindedir. Sorunlardan ve kötü duygulardan kaçma, oyun planlama veya oyunla ilgili düşünürken daha fazla vakit geçirme, video oyunları oynarken ev ödevlerini aksatma ve bu durumdan dolayı düşük not alma en sık raporlanan patolojik iz olduğu Gentile tarafından ifade edilmiştir. Ayrıca erkeklerin kızlara göre bilgisayar oyunlarını daha sık ve daha fazlaca vakit harcadıkları sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri hakkında yurtdışında yapılan araştırmalar incelendiğinde bu çalışmaların daha çok öğrencilerin demografik yapıları ve şiddete olan eğilimleri üzerinde yoğunlaştığı görülmektedir. Bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan bu araştırmaların yanında oyun bağımlılığı düzeyini ortaya koyacak ölçme araçlarının geliştirilmesi yurt dışında büyük önem kazanmaktadır (Erboy, 2010).

1998 yılında İngiltere’de yapılan bir araştırmada, kızların bilgisayar oyunları ile geçirdiği zaman erkeklerin bilgisayar oyunları ile geçirdiği zamanın yarısından daha az olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu tespit çerçevesinde günde bir saat ile üç saat arası bilgisayar oyunu oynayan kızların oranı %14, erkeklerin oranı ise %36’dır. Öğrencilere bilgisayar oyunlarını oynarken neler hissettikleri sorulduğunda ise şu yanıtları vermişlerdir: “Silahları sevmem ama oyunda zevkli oluyor.” “Artık tutku haline geldi, resmen bağıyım.” “Kimseyi dinlemek istemem, sadece oyun ve ben olmalıyım. Bazen vaktimin öldüğünü düşünüyorum ama ondan kopamam.” “Çok zevk alıyorum, oyundan başka bir şey düşünemem.” “Kaybedince sinir oluyorum, telefonumu yere atmak istiyorum, ondan nefret ediyorum.” “Kazanınca seviniyorum, kaybedince bilgisayarı kırasım geliyor.” “Elendiğim oyunlarda, kalbim yerinden çıkacak gibi oluyor.” Bu hissedilenler, madde bağımlısı olan bireylerin hislerini ve verdikleri tepkileri çağrıştırmaktadır (akt. Ural, 2009).

Klawe (1999) yapmış olduğu çalışmasında, kız çocukları bilgisayar kullanabilmek ve sanal oyunları oynayabilmek konusunda erkek çocuklara oranla daha az isteklidirler.

Ayrıyeten alan araştırması esnasında, kızların çevreyle ve çevredekilerle daha fazla ilgilenmektedir. Erkeklerse daha seri oldukları ve daha çok bulmaca çözümlerle daha fazla bölüm ilerledikleri gözlemlenmiştir.

Neticede yurt içi ve bilgisayar oyun bağımlılığıyla ilgili yurt dışında yapılan araştırmalara genel olarak baktığımızda, orta öğretim ve yüksek öğretim düzeyindeki öğrencilerle yapılan çalışmaların daha çok olduğunu görmekteyiz. İlköğretim seviyesinde yapılan araştırmaların ise sayısının sınırlı olduğu görülmektedir. Ve yine, bu yapılan çalışmalarda bilgisayar oyun bağımlılığına etkisi olan değişkenlere kilitlenmediği, araştırmaların yalnızca bağımlılığın şiddetini ve derecesini tespit etme ile bilgisayar oyunlarının, kişiler ve özellikle de öğrenciler üzerinde nasıl ve ne kadar etkisi olduğunu belirleme amacıyla yapıldıkları anlaşılmaktadır. Bu araştırma ise hem ilköğretim düzeyindeki çocuklarla yapılacak bir araştırma olmakta hem de bilgisayar oyun bağımlılığının derecesini saptanmasından çok bilgisayar oyun bağımlılığının yordayıcılarının tespit edilmesine odaklanmaktadır.

2.1: ALGILANAN SOSYAL DESTEK

Bu bölümde sosyal destek, algılanan sosyal destek ve algılanan sosyal destek ile ilgili yurt içi ve yurt dışında yapılmış çalışmalardan bahsedilmiştir.

2.1.1 Sosyal Destek

Bu başlık altında sosyal destek kavramı, işlevi ve çeşitlerinden bahsedilmiştir.

2.1.1.1 Sosyal Destek Kavramı

Bireyin negatif yöndeki davranışlarını ortadan kaldırırken olumlu istikametteki davranışlar kazanması bireyin çevresindeki psikolojik unsurların değiştirilmesiyle gerçekleşir. Bu değişime davranış kavramı denir. Kuramsal açıdan sosyal destek bu noktada Kurt Lewin'in "Davranış tanımı ve Alan Kuramı" nı temel almaktadır. Birey hayatının her aşamasında çevresinden yardım ve desteğe gereksinim duyabilmektedir. Bu gereksinime karşın yapılan her yardım sosyal destektir. Emile Durkheim 1897'de intihar içerikli bir araştırma yapmıştır. Sosyal desteğin önemine ilk olarak bu çalışmada dikkat çekilmiştir. 1960'lı yıllarda sağlık etkenleri merkeze alınarak çalışmalar yapılmış stres ve benzeri olumsuz durumlar üzerinde sosyal desteğin olumlu bir etken olduğu saptanmıştır. 1970'lerde bu konu ekseninde gerçekleştirilen araştırmalar artmıştır (Akt: Özkul, 2019).

İnsanoğlu dünyaya gözleri açtığı ilk andan, hayata gözlerini yumuncaya kadar çevresindeki bireylerle ilişki kurarak yaşamını sürdürebilmektedir. Aileden başlayarak daha büyük topluluklara kadar tüm kliklerde bireyler her türlü sosyal ilişkiye ihtiyaç duymaktadır. Bu ilişkilerle kişinin yaşamıyla ilgili gereksinimlerinin giderilmesi amaçlanır. Birey sosyal çevresiyle bir ilişki ağı örerek bu çevrede yer edinir. Böylece sosyal destek olgusu ortaya çıkmış olur (Aksakal, 2019).

Sosyal desteğin temelinde bireyin çevresiyle ilişki kurarken, çevresindeki kişiler tarafından kabullenilirken bir yandan da kendinin farkına varması kendini gerçekleştirme bulunmaktadır (Aksakal, 2019).Bireyin sosyal etkinlik gerçekleştirme isteğini yükselten ve bireyi istenmeyen vaziyetlerden koruyan tutumlar, Demaray ve Malecki (2002) tarafından sosyal destek olarak açıklanmıştır (Akt: Polat, 2019). Folkman ve Lazarus (1984) etrafındaki insanlar tarafından bireye psikolojik, maddi manevi, bilgisel yardım sunulmasına sosyal destek demiştir (Akt: Temel, 2019).

Kişinin kendini sosyal bir çevrenin mensubu olarak hissetmesi ve kendisine değer verildiğini kendisinin sevildiğini ve sayıldığını hissetmesi Cobb'a (1976) göre sosyal destektir. House (1981)'e göre bireyin hayatındaki problemleri çözmeyi öğrendiği, öz değerlendirme yapabildiği, maddi destek aldığı, çevresindeki kişilerin ona güvendiği ve onunla ilgilendiği, bunlardan en az birinin olduğu sosyal iletişimler sosyal destektir. Kişinin çevresindeki insanlarla sosyal iletişimde ve etkileşimde bulunduğu ölçüde kendi sosyal gereksinimlerini karşılayabilmesi Leichtentritt ve Ben David'a (1999) göre sosyal destek olarak tanımlanmıştır (Akt: Polat, 2019).

Bireylerin kendi yaş grubundan olan insanlara ihtiyacı olması bu insanlar tarafından sevgi ve ilgi görmesi kendini herhangi bir sosyal grubun parçası olarak hissetmesi ve kabul görmesi Greenberg (1993) tarafından sosyal destek olarak açıklanmıştır (Akt: Yıldırım, 2019). Kişinin hayatın güçlüklerine karşı sosyal çevresinden aldığı yardımlarla fizyolojik ve psikolojik sağlığını devam ettirebilmesi, Kenny (1990)'e göre sosyal destek kuramıdır (Akt: Kırçallıoğlu, 2019).

Kohut (1984) sosyal desteği özetle bireyin gereksinimi olduğu vaziyetlerde maddi manevi ve sosyal açıdan çevresindeki kişilerden aldığı her türlü destek şeklinde tanımlanmıştır (Akt: Yıldırım, 2019).

2.1.1.2 Sosyal Destek İşlevi ve Çeşitleri

Sosyal destek bireye sağladığı yararlar bakımından çeşitli türlere ayrılabilir (Büyükacaroğlu, 2019).

Sosyal destek Cohen ve Wills (1985), Stewart, Riedel ve Vaux (1987) ve Zander (2008)'e göre 4'e ayrılır.

- **Maddesel Destek:** Kişinin gereksinim duyduğu materyallerin, iktisadi yardımın sağlanması için yapılan desteklerin tümüdür.
- **Toplumsal Etkileşim Desteği:** Her birey çevresindeki kişilerle sosyal açıdan ilişki kurar. Bu ilişkilerde kişinin olumlu duygular geliştirmesine ve karşılaştığı ve karşılaşılabileceği problemlerle başa çıkma konusunda daha dirayetli olmasına yardım eden destek türüdür.
- **Veri ve Tavsiye Desteği:** Bireyin hayatın zorluklarına karşı mücadelesinde yol gösterici ona rehberlik edecek bilgi ve önerilerin sağlandığı destek türüdür.

- **Duygu Desteği:** Bireyler çevreleriyle olan ilişkilerinde kabul edilmeye değer görmeye pozitif kalmaya ve öz güvene ihtiyaç duyarlar. Bu gereksinimlerini duygu desteği ile karşılayarak hayat yolundaki mücadelelerinde daha güçlü hale gelirler.

Turdy (1985) , sosyal desteğin 5 yönünden bahsetmiştir.

- **Sosyal Bağlantı:** Bireye sosyal bağlantıların kim veya ne tarafından sağlandığıdır.
- **Desteğin Tanımı:** Bireyin sosyal desteği ne olduğuna verdiği cevaptır.
- **Desteğin Kapsamı:** Desteğin maddesel, toplumsal etkileşim, veri ve tavsiye, duygu gibi destek türlerinden hangisinin olduğudur.
- **Desteğin Türü:** Bireyin başka bireylere uygulandığı veya çevredeki bireylerden yararlandığı desteğin türüdür.
- **Desteğin Yönü :** Sosyal desteğin kişi tarafından başka bireylere uygulandığının veya çevredeki bireylerden yararlanıldığının belirlenmesidir (Akt: Polat, 2019).

Cobb (1976)'un yaptığı araştırmada sosyal destek 3'e ayrılır:

- **Hürmet Desteği:** Bireyin hislerine ve fikirlerine önem verilmesi.
- **Etkileşim Desteği:** Olumlu iletişim diye adlandırılır.
- **Duygu Desteği:** Olumlu duygular hissettiren destek diye adlandırılır (Akt: Yıldırım, 2019).

Richman ve arkadaşları (1988) sosyal desteği 8'e ayırmışlardır.

- **Görülebilir Destek ve Yardım:** Kişinin elle tutulur gözle görülür (hediye, para vs) maddesel türden aldığı destektir.
- **Şahsi Yardım:** Yakınlarından yardım alan bireyin ihtiyacının giderilmesi ve bu bağlamda aldığı destek.
- **İşiterek Destek Verme:** Eleştiri ve nasihat olmadan bireyin anlattıklarının dikkate alındığını hissettiren destek.
- **Gerçeği Teyit Etme Desteği:** Kişinin zihniyeti ve diğer özellikleri kendisiyle özdeşleşen başka birinin doğrulamasına ihtiyaç duyması ile aldığı destek.

- **Çalışmaların Önemszenmesi Desteđi:** Kişinin yaptığı işlerin çevresindekilerce beğenilmesi takdir edilmesi yönündeki destek.
- **Duygu Desteđi:** Kişinin kendini yalnız hissetmemesi ve değer gördüğünü hissetmesi desteđi.
- **Karşıt Fikrin Açıkça Beyan Desteđi:** Kişinin duygu ve düşüncelerinin yorumlanması, bunun yanında kişin fikrine karşıt görüş belirterek ona destek olma.
- **Çalışma Motivasyonunu Zıt Görüşle Artırma Desteđi:** Kişinin çalıştığı işe duyduğu heyecanın, iş sadakatinin ve yaratıcılığının yükselmesi yönünde motive etmek amacıyla yapılan zorlayıcı destek türüdür.

2.1.1.3. Sosyal Destek Modelleri

2.1.1.3.1. Gerginliđi Gögüsleme Modeli:

Kişiyi etrafındaki istenmeyen, gerginlik veren ve psikolojik bütünlüğünün tehdit eden olaylara karşı kişinin mental sağlığını koruyan destek gruplarının sağladığı yardım modelidir (Polat, 2019).

2.1.1.3.2. Özü Etken Modeli:

Sosyal desteđin insanın sağlık durumunu doğrudan etkilediđini düşünen, sosyal destek bulamayan insanlarda olumsuz tesirler görülebileceđi düşünülür (Bayraktar, 2011).

Shook ve Pugliese (1998) sosyal desteđi dört önemli maddede açıklamıştır.

- Sosyal destek seviyelerinde düzenli sınıflandırma farklılıkları vardır.
- Kişinin psikolojik, fizyolojik ve sosyal olarak iyilik durumunu üzerinde sosyal destek önemli bir etki oluştur.
- Arkadaşlık, komşuluk, aile gibi karşılıklı anlayışa samimiyete ve gücüne dayalı yüzyüze ilişkiler sosyal desteđin en önemli hammaddesidir.
- Sosyal destek kişinin hayat kalitesi için temel becerileri geliştirmesine yardımcı olan en önemli etkidir.

Wills ve Cohen yaptığı araştırmalar sonucunda gerginliđi gögüsleme modelinin daha etkin olduğunu saptamıştır. (Yıldırım, 2019).

2.1.2. Algılanan Sosyal Destek Kavramı

Sarason 1986 yılında sosyal desteği alınan ve algılanan sosyal destek olarak ikiye ayırmış. Alınan sosyal destek kişinin, sosyal çevresinden aldığı destektir, algılanan sosyal destek ise kişinin hisleri üzerinde duran, ruhsal bütünlüğünü etkileyen destektir ve alınan sosyal destekten daha çok öneme sahiptir. Algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan bireyler daha mutlu, zorluklarla başa çıkma becerileri daha kuvvetli, sıkıntılı durumları çözmeye olumlu yaklaşımlar sergileyebilen, kabul duygusu üst düzey bireylerdir (Sarason ve Prince, 1990, Akt: Polat, 2019).

Algılanan sosyal destek, sosyal çevre kaynaklarından alınan sosyal desteğin kişinin kendisi tarafından varlığının, yokluğunun yeterliğinin yorumlanmasıdır (Eker, Arkar ve Yıldız, 2001). Algılanan sosyal desteğin iki esas dayanağı vardır: İhtiyaç olduğunda ulaşılabilecek insanların var olduğu algısı ve bu insanların yardımlarından memnun olma düzeyi. Algılanan sosyal destekte bu iki dayanağın ilişkisinin insanların şahsi özelliklerine göre değişiklik gösterdiği görülmüştür (Karadağ, 2007). Algılanan sosyal desteğin ruh sağlığı bütünlüğü bakımından alınan sosyal desteğe oranla insan psikolojisi üzerinde etkisi daha fazladır (Çeçen, 2008).

2.1.3. Algılanan Sosyal Destek ile İlgili Yapılan Çalışmalar

Arıcıoğlu (2008), Banaz (1992), Kartal ve Çetinkaya (2009), Kahrıman ve Polat (2003) ile Yamaç (2009), kız çocukların algılanan sosyal destek seviyelerinin erkek çocuklarınınkine oranla daha üst düzeyde olduğunu tespit etmişlerdir.

Ustabaş (2011), 8.sınıfa giden öğrencilerin algılanan sosyal destek düzeyleri ve saldırganlık seviyeleri bir takım değişkenlere göre incelediği araştırmasında kız ve erkeklerin algıladıkları sosyal destek total puanları değerlendirilmiştir. Kızların puanları erkeklerden anlamlı derecede daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Fakat aile desteğinin cinsiyetlere göre anlamlı bir farklılık göstermediğine ulaşılmıştır.

Ustabaş (2011), yaptığı çalışmada öğrencilerin ebeveynleri ile aynı evde ikame etme durumları incelendiğinde algılanan sosyal destek genel puanları bakımından ebeveynleri ile beraber aynı evde ikame edenlerin algılanan sosyal destek puanları farklı yerde ikame edenlere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklı olduğu tespit edilmiş ve daha yüksek olduğu saptanmıştır. Ebeveyn ile beraber aynı evde ikame etme durumu arkadaş desteği puanlarında anlamlı farklılık yaratmamıştır.

Bireylerin ebeveyn ile beraber aynı evde ikame etme durumu ile öğretmen desteği puanları arasında anlamlı farklılık tespit edilmiştir. Ebeveyn ile beraber aynı evde ikame edenlerin puan ortalamaları kalmayanlardan göre anlamlı derecede yüksek bulunmuştur.

Çetinkaya (2009), yüksekokul öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada algılanan sosyal destek düzeyini ve sosyal desteğe etki eden faktörleri incelemiştir. Kızlarda algılanan aile desteği ve arkadaş desteği erkek öğrencilerinkine göre istatistiksel olarak anlamlı derecede daha fazladır.

Karataş (2012), algıladıkları sürekli kaygı ile sosyal destek düzeyleri bakımından ergenleri incelemiştir. Araştırmada cinsiyetler bakımından akrandan görülen sosyal destek, öğretmen kaynaklı sosyal destek ve genel sosyal destek puanları bakımından istatistiksel olarak anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir.

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

Yağcı (2010) tarafından yapılan çalışmada bireylerin sosyal destek seviyeleriyle akılcı olmayan inanç düzeyleri bakımından ters (negatif) yönlü anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır.

Yıldırım (2000) tarafından gerçekleştirilen çalışmada öğretmen desteği ile akademik başarı arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Aileden alınan sosyal desteğin, öğrenciler üzerinde hissedilen sınav kaygısına hafifletici bir etki yarattığı tespit edilmiştir.

Özdemir (2013) tarafından yapılan araştırmada aile ve arkadaş desteği arasında anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir. Bu durumun sebebi olarak ise araştırma yapılan grubunun etkisi görülmüştür. Üniversite öğrencilerinin hayatında aile desteği önemli olarak görülmezken partner ve arkadaş desteği daha büyük önem taşımaktadır.

Çebi (2009) üniversitede okuyan öğrencilerinin, şahsi problemlerinde yardım almak amacıyla daha çok arkadaş sosyal desteği sonucu ulaşılmıştır.

Çakır ve Palabıyıkoglu (1997) öğrenci yurdunda kalanlar ile yurtlarda kalmayan öğrencilerin sosyal destek kaynaklarını incelemiştir. Sonuç olarak yatılı yurtlarda kalan öğrencilerin yatılı kalmayanlardan anlamlı farklılık yalnızca aileden algılanan destek olduğu tespit edilmiştir.

Karacabey (2012) ortaöğretimdeki öğrencilerin aileden algıladıkları destek ile intihar olasılığı arasında bir ilişkinin varlığını belirlemek için gerçekleştirdiği çalışmada cinsiyet faktörü ile aileden algıladıkları sosyal destek arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir farklılığın bulunmadığını tespit etmiştir.

Sürücü (2005) tarafından gerçekleştirilen algıladıkları sosyal destek düzeyleri ile mesleki olgunluk seviyeleri incelenen lise öğrencilerinde aile bireylerinden algıladıkları sosyal destek bakımından cinsiyet ve algılanan sosyal destek arasında anlamlı bir fark bulunmamaktadır. Arkadaşlardan algılanan sosyal destek bakımından ise cinsiyet değişkenine göre kızların erkeklerden daha çok destek aldığı sonucuna varılmıştır.

Ralpmund ve Moore'un (2000) depresyon ile algılanan sosyal destek arasında ki ilişkiyi incelemiştir. Sosyal desteğin olmaması durumunda bireylerin depresyona girebileceği bireylerin sosyal ilişkilerinin bozulmasına neden olabileceği sonuçlarına varılmıştır.

Santa Lucia ve diğerlerinin (2000) 701 ilkökul öğrencisi ile sosyal desteğin algılanması arasındaki farklılıklar üzerine yaptığı çalışmada kızların akran desteğinin düşük olduğu ve akranları ile daha yüksek düzeyde problem yaşadıkları, erkek öğrencilerin ise okullarından, aile ve kardeşlerinden aldıkları sosyal desteğin düşük olduğu ve okul çalışmalarında daha yüksek düzeyde problem yaşadıklarını bildirmişlerdir.

Aemsden ve Grenenerg'in (1987) 16-20 yaş aralığında ki bireylerle aileden ve arkadaştan algılanan destek ile ergenlerin benlik saygısı ve yaşam doyumları arasındaki ilişki incelenmiş, algılanan arkadaş ve aile desteği ile psikolojik sağlık arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur (Akt. Başer, 2006).

Kenney'nin (1990), aileden bağılılıđını ölçmek amacıyla yüksek öğretim öğrencileriyle yaptığı çalışmada, kızların aileden sosyal destek düzeylerinin yüksek olduđu. Stresli zamanlarda kız öğrencilerin aile desteđine daha çok ihtiyaç duyduđu sonuçlarına ulaşılmıştır(Akt. Erdeđer, 2001).



ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

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

3.1.Araştırmanın Modeli

Nicel araştırma yöntemlerinden ilişkisel tarama modelinde bir çalışma olan bu araştırma; bilgisayar oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadır. Tarama modeli, mevcut bir durumu ortaya çıkarmaya ve yorumlamadan durumu olduğu gibi tanımlamaya çalışan bir araştırma tekniğidir. Bu teknikte; birden fazla unsuru olan bir evren hakkında, evrensel bir kanıya ulaşmak amacıyla evrenin bütünü ya da evrenin bir parçası üzerinde yapılan tarama çalışmalarıdır. Bu tür tarama araştırmaları büyük örneklem üzerinde yapılan düzenlemeleridir. Ayrıca tarama türü araştırmalar nicel büyüklüğü olan gruplar üzerinde çalışma olanağı sağlamaktadır (Karasar, 2005).

3.2.Evren ve Örneklem

Bu araştırmanın evrenini İstanbul ili Eyüpsultan ilçesinde ortaokul düzeyinde eğitim gören 21771 öğrenci oluşturmaktadır. Aynı ilçenin resmi ve özel ortaokul öğrencileri arasından tabakalı örneklem alınarak 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinden seçilen 635 öğrenci araştırmanın örneklemini oluşturmuştur. Tabakalı örnekleme; evrenin alt kümelerine ayrılarak, örneklerin bu gruplar içerisinde basit seçkisiz örnekleme ile seçilmesidir. Bu örneklemede her tabakadan belli bir sayıda örneklem çekilmesi, söz konusu tabakaların yeterince temsil edilmesini sağlamakta, dolayısıyla bulguların evreni temsil etme gücünü arttırmaktadır. Araştırma kapsamında Eyüpsultan ilçesinde farklı sınıf düzeylerindeki öğrenci sayılarının birbirine yakın olduğu tespit edildiğinden tabakalı örnekleme yönteminde sınıf düzeylerine göre öğrenci sayılarının da birbirine yakın olmasına dikkat edilmiştir.

Tablo 3.1: Demografik Değişkenler

		Sayı (f)	%
1-Cinsiyetiniz	Kız	316	49,8
	Erkek	319	50,2
2-Sınıf Düzeyi	5. Sınıf	177	27,9
	6. Sınıf	128	20,2
	7. Sınıf	147	23,1
	8. Sınıf	183	28,8
3-Ailenin Aylık Gelir Düzeyi	Bilmiyorum	250	39,4
	0-2500	127	20,0
	2501-5001	192	30,2
	5001 ve Üstü	66	10,4
4-Anninizin eğitim durumu nedir?	İlkokul	215	33,9
	Ortaokul	165	26,0
	Lise	179	28,2
	Üniversite	61	9,6
	Yüksek Lisans ve Üstü	15	2,4
5-Babanızın eğitim durumu nedir?	İlkokul	155	24,4
	Ortaokul	170	26,8
	Lise	214	33,7
	Üniversite	69	10,9
	Yüksek Lisans ve Üstü	27	4,3
6-Okul başarınızı nasıl değerlendiriyorsunuz?	Başarısız	18	2,8
	Orta Başarılı	276	43,5
	Başarılı	244	38,4
	Çok Başarılı	97	15,3
7-Kaç kardeşiniz?	1	68	10,7
	2	283	44,6
	3	204	32,1
	4 ve Üstü	80	12,6
8-Kaçıncı kardeşsiniz?	1	315	49,6
	2	191	30,1
	3	96	15,1
	4 ve Üstü	33	5,2
9-Anne babanızın evlilik durumu?	Boşandı	39	6,1
	Evli Fakat Ayrı Yaşıyor	8	1,3
	Evli	588	92,6
10-Bilgisayar oyunlarını en çok nerede oynarsınız?	İnternet Kafe	32	5,0
	Diğer	71	11,2
	Ev	532	83,8
11-Aileniz bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyuyor mu?	Hayır	198	31,2
	Evet	437	68,8

12-Hangi tür bilgisayar oyunları oynarsınız? (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)	Aksiyon	278	43,8
	Macera	270	42,5
	Simülasyon	154	24,3
	Strateji	145	22,8
	Yarış Oyunları	196	30,9
	Online (Çevrimiçi)	276	43,5
	Spor	164	25,8
	Eğitim	173	27,2
	Savaş	280	44,1
	Puzzle	93	14,6
	Rol Yapma	77	12,1
Diğer	59	11,2	
13-Günde kaç saat bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?	3 Saat Ve Üstü	84	13,2
	2-3 Saat	60	9,4
	1-2 Saat	166	26,1
	0-1 Saat	325	51,2
14-Ailenizde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayan kişiler var mı?	Hayır	326	51,3
	Evet	309	48,7

Örneklem olarak aldığımız kişilerin cinsiyet dağılımına baktığımızda erkek öğrenciler örneklem grubunun %50, 2 (n:319)'si, kız öğrenciler %49, 8 (n:316)'idir.

Örneklem olarak aldığımız kişilerin dağılımına bakıldığında örneklem grubunun %27, 9 (n:177)'unu 5. Sınıflar, %20, 2 (n:128)'sini 6. Sınıflar, %23, 1'ini 7. Sınıflar, %28, 8'ini 8. sınıflar oluşturduğu görülmektedir.

Örneklem olarak aldığımız kişilerin dağılımına bakıldığında öğrencilerin ailelerinin gelir düzeyleri hakkında %39, 4 (n:250)'ünün bilgi sahibi olmadığı, %20 (n:127)'sinin 0-2500 tl arası aylık gelir düzeyine sahip olduğu, %30, 2 (n:192)'sinin 2501-5001 tl arası aylık gelir düzeyinde olduğu %10, 4 (n:66)'ünün 5001 tl ve üzeri aylık gelire sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Örneklem grubundaki öğrencilerin annelerinin eğitim düzeylerine bakıldığında %33, 9 (n:215)'unun ilkökul , %26 (n:165)'sının ortaokul, %28, 2 (n:179)'sinin lise, %9, 6 (n:61)'sının üniversite, %2, 4 (n:15)'ünün ise yüksek lisans ve üstü eğitim düzeyine sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Örneklem grubundaki öğrencilerin babalarının eğitim düzeylerine bakıldığında %24, 4 (n:155)'ünün ilkökul , %26, 8 (n:170)'inin ortaokul, %33, 7 (n:214)'sinin lise, %10, 9 (n:69)'unun üniversite, %4, 3 (n:27)'ünün ise yüksek lisans ve üstü eğitim düzeyine sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Örneklem grubundaki öğrencilere okul başarınızı nasıl değerlendiriyorsunuz sorusu sorulduğunda gruptaki öğrencilerin %2, 8 (n:18)'i kendisini başarısız olarak görürken, %43, 5 (n:276) orta düzeyde başarılı, %38, 4 (n:244) başarılı, %15, 3 (n:97)'ü ise çok başarılı olarak görmektedir.

Örneklem grubundaki öğrencilere kaç kardeşsiniz sorusu yöneltildiğinde %10, 7 (n:68) tek çocuk olduğunu, %44, 6 (n:283)'sının iki kardeş olduğunu, %32, 1 (n:204)'inin üç kardeş olduğunu, %12, 6 (80)'sının ise dört veya daha üstü kardeş olduğunu beyan etmişlerdir.

Örneklem grubundaki öğrencilere yöneltilen kaçınıcı kardeşsiniz sorusuna ise %49, 6 (n:315)'sının birinci , %30, 1 (n:191)'inin ikinci, %15, 1 (n:96)'inin üçüncü, %5, 2 (n:33)'inin ise dördüncü veya daha üstü olduğunu beyan etmişlerdir.

Örneklem grubundaki öğrencilerin anne babalarının şuan ki evlilik durumları hakkında bilgi istendiğinde %6, 1 (n:39)'unun boşanmış , %1, 3 (n:8)'ünün evli fakat birlikte yaşamadıkları, %92, 6 (n:588)'inin ise evli olduğu bilgisine ulaşılmıştır.

Örneklem grubundaki öğrencilerin %83, 8 (532)'i en çok evinde bilgisayar oyunları oynarken %5, 0 (n:32)'i internet kafelerde, %11, 2 (n:71)'sinin diğer yerlerde bilgisayar oyunlarını daha çok oynadığı anlaşılmaktadır.

Örneklem grubundaki öğrencilere bilgisayar oyunları oynarken ailelerinin %68, 8 (437)'i süre sınırı koyarken, %31, 2 (n:198)'si süre sınırı koymamaktadır.

Örneklem grubundaki öğrencilerin birden fazla seçenek işaretleyebileceği oynadıkları oyun türleri hakkında bilgi almak amaçlı yapılan incelemede öğrencilerin %44, 1 (n:280)'inin savaş, %43, 8 (n:278)'inin aksiyon, %43, 5 (n:276) online çevrimiçi, %42, 5 (n:270)'inin macera, %30, 9 (196)'unun yarış, %27, 2 (173)'sinin eğitim, %25, 8 (n:164)'inin spor, %24, 3 (n:154)'ünün simülasyon, %22, 8 (n:145)'inin strateji, %14, 6 (93)'sının puzzle, %12, 1 (n:77)'inin rol yapma, %11, 2 (n:59) bunlar dışında oyunlar oynadıkları görülmektedir.

Örneklem grubundaki öğrencilerin %51, 2 (325)'si 0-1 saat bilgisayar oyunu oynarken , %26, 1 (166)'i 1-2 saat, %9, 4 (n:60)'ü 2-3 saat , %13, 2 (n:84)'si ise 3 saat ve üstü bilgisayar oyunu oynamaktadır.

Örneklem grubundaki öğrencilerin ailelerinde kendileri gibi bilgisayar oyunu oynayan kişiler örneklem grubunun %48,7 (n:309)'sidir.

3.3. Veri Toplama Araçları

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

3.3.1. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği

Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008)'nin geliştirdiği “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği” dir. 21 maddeden ibaret olan 4 faktörlü ölçektir. İlk faktör “Bilgisayar Oyunu Bırakamama”dır. 10 maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın % 27' sini açıklayan bu faktöre ait iç tutarlık katsayısı 0.83'tür. İkinci faktör 4 maddeden oluşmaktadır. “Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme” adında olan bu faktör toplam varyansın % 6,5' ini açıklarken iç tutarlık katsayısı 0.60' tır. Üçüncü faktör 3 maddeden oluşmaktadır. “Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma” adındaki bu faktör toplam varyansın % 6' sını açıklamakta olup iç tutarlık katsayısı 0.50' dir. Son faktör 4 maddeden oluşmaktadır. “Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme” adında olan bu faktör toplam varyansın % 45' ini açıklamakta olup iç tutarlık katsayısı 0.85' tir. Tamamı olumlu maddelerden oluşmaktadır. En fazla 105 en az 21 puan alınabilir.

3.3.2. Algılanan Sosyal Destek Ölçeği

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

Ölçekler ortaokulda öğrenim gören öğrencilere yapıldıktan sonra SPSS programında analiz edilerek güvenilirlik katsayısı hesaplanıp ve verilerin durumu analiz edilmiştir. Gerçekleştirilen güvenilirlik ölçeği popülasyonu temsil etmesi amacıyla örneklemin popülasyonu ne derece temsil ettiğinin ölçülmesi amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda ulaşılan anket verileri SPSS'e girilmiştir. Sosyo-demografik bilgilerin tanımlayıcı istatistikleri yapılmıştır. Bilgisayar Oyun bağımlılığı ölçeği ve Algılanan sosyal destek ölçeğinin sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaşmasını araştırmak için parametrik testlerden independent sample t test ve anova testinden faydalanılmıştır. Hipotez testleri uygulanırken iki tane bağımsız değişken varsa independent sample t test, ikiden çok değişken varsa anova testi kullanılmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkiyi incelemek için pearson korelasyon analizi uygulanmıştır.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMA BULGULARI

Bu bölümde Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği ile Algılanan sosyal destek ölçeğine ait ilişkisel tarama istatistik sonuçları, ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ve algılanan sosyal destek düzeylerinin ele alınan değişkenlere yönelik bulgular tablolar halinde gösterilmiş ve bu tablolar yorumlanmıştır.

4.1. Algılanan Sosyal Destek Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Tanımlayıcı Verileri

Tablo 4.1: Algılanan Sosyal Destek Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Tanımlayıcı Verileri

	N	Minim um	Maximu m	\bar{x}	SS
Algılanan Sosyal Destek	635	58,00	134,00	107,62	7,42
Aileden Algılanan Sosyal Destek	635	22,00	56,00	42,00	3,14
Arkadaştan Alınan Sosyal Destek	635	14,00	37,00	28,00	3,00
Öğretmenden Alınan Sosyal Destek	635	4,00	19,00	8,00	3,64
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	635	21,00	104,00	43,19	16,31
Bilgisayar Oyununu Bırakamama Alt Boyutu	635	10	50	22,51	9,58
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Alt Boyutu	635	4	20	7,73	3,70
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevlerini Aksatma Alt Boyutu	635	3	15	4,55	2,19
Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Alt Boyutu	635	4	19	8,39	3,64

Algılanan sosyal destek ölçeğinden alınabilecek en yüksek değer 150 en düşük değer ise 50 puandır. Öğrenciler algılanan sosyal destek puan ortalaması 107,6189'dur. Bu değerde kısmen değerinden biraz yüksek olduğundan öğrencilerin algılanan sosyal

destek deęerleri orta düzeyin üstündedir. Bilgisayar oyun baęımlılıęı ölçeęinden alınabilecek en yüksek deęer 105, en düşük deęer ise 21 puandır. Öğrencilerin bilgisayar oyun baęımlılıęı puan ortalaması 43, 1874'dür. Bu deęer nadiren ve bazen aralıęında yer almaktadır. Öğrencilerin bilgisayar oyun baęımlılıęı genel Puanları düşük seviyedir.

4.1.1. Normallik Testi

-1, 5 ile +1, 5 Aralıęı arasında Çarpıklık ve basıklık katsayılarının bulunması ölçeklerin normal daęılım gösterdięini belirtmektedir (Tabachnick and Fidell, 2013). Araştırmada normallik testi yapılmıř ve test sonucunda ařaęıdaki tablo elde edilmiřtir.

Tablo 4.2: Normallik Test Sonucu

	N	Skewness		Kurtosis	
		Statistic	Std. Error	Statistic	Std. Error
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	635	-.519	.097	4.050	.194
Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı Genel Puan	635	.863	.097	.350	.194

Tablo'ya bakıldıęında ölçek verilerinin -1, 5 ile +1, 5 arasında çarpıklık ve basıklık katsayıları bulunduęundan ölçekler normal daęılım göstermektedir. Bu yüzden araştırmada parametrik testlerden faydalanılmıřtır.

4.2. Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı Genel ve Alt Boyutlarının Sosyo Demografik Deęişkenlere Göre Farklılaşma Durumu

Tablo 4.3: Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı Genel ve Alt Boyutlarının Cinsiyet Deęişkenine Göre Farklılaşma Durumu

	Cinsiyet	N	\bar{x}	$s\bar{s}$	df	t	p
Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı (Genel)	Kız	316	37, 21	13, 73	614, 54	-9, 87	, 00*
	Erkek	319	49, 11	16, 52			
Bilgisayar Oyununu Bırakamama (Altboyut1)	Kız	316	19, 47	8, 19	613, 49	-8, 40	, 00*
	Erkek	319	25, 53	9, 90			
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İliřkilendirme (Altboyut2)	Kız	316	6, 32	2, 90	588, 58	-10, 36	, 00*
	Erkek	319	9, 13	3, 88			

Bilgisayar Oyunu	Kız	316	3,96	1,76			
Oynamaktan Dolayı							
Görevleri Aksatma	Erkek	319	5,13	2,45	581,51	-6,94	,00*
(Altboyut3)							
Bilgisayar Oyununu	Kız	316	7,45	3,51			
Oynamayı Başka							
Etkinliklere Tercih Etme	Erkek	319	9,32	3,52	632,97	-6,68	,00*
(Altboyut4)							

Bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının cinsiyete göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin yapılan t testi sonuçlarına göre elde edilen veriler aşağıda maddeler halinde verilmiştir;

- Bilgisayar oyun bağımlılığı genel puanı cinsiyete göre erkekler ($x=49,1097$) yönünde anlamlı farklılaşmaktadır.
- Bilgisayar oyununu bırakamama alt boyut genel Puanı cinsiyete göre erkekler ($x=9,90577$) yönünde anlamlı farklılaşmaktadır.
- Bilgisayar oyunlarını gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyut genel Puanı cinsiyete göre erkekler ($x=3,88239$) yönünde anlamlı farklılaşmaktadır.
- Bilgisayar oyunu oynamaktan görevlerini aksatma alt boyut genel Puanı cinsiyete göre erkekler ($x=2,41701$) yönünde anlamlı farklılaşmaktadır.
- Bilgisayar oyunu oynamak için başka oyunları tercih etmeme alt boyutu genel Puanı cinsiyete göre erkekler ($x=2,41701$) yönünde anlamlı farklılaşmaktadır.

Tablo 4.4: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

	N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
	5.sınıf	177	42,99	16,63		
Bilgisayar Oyun	6.sınıf	128	44,00	15,75	,37	,78
Bağımlılığı Genel	7.sınıf	147	43,82	16,36		-
Puan	8.sınıf	183	42,30	16,43		
	total	635	43,19	16,31		
Bilgisayar Oyununu	5.sınıf	177	21,62	9,37	,84	,48
						-

Bırakamama Genel Puan (Altboyut1)	6.sınıf	128	22, 98	9, 31		
	7.sınıf	147	23, 16	10, 01		
	8.sınıf	183	22, 53	9, 66		
	total	635	22, 51	9, 58		
<hr/>						
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Genel Puan (Altboyut2)	5.sınıf	177	8, 18	4, 08		
	6.sınıf	128	8, 01	3, 53	2, 21	, 09
	7.sınıf	147	7, 54	3, 59		-
	8.sınıf	183	7, 27	3, 49		
	total	635	7, 73	3, 70		
<hr/>						
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (Altboyut3)	5.sınıf	177	4, 59	2, 27		
	6.sınıf	128	4, 35	2, 09		
	7.sınıf	147	4, 38	2, 05	1, 37	, 25
	8.sınıf	183	4, 79	2, 29		-
	total	635	4, 55	2, 19		
<hr/>						
Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Genel Puan (Altboyut4)	5.sınıf	177	8, 60	3, 73		
	6.sınıf	128	8, 66	3, 60		
	7.sınıf	147	8, 74	3, 64	3, 01	, 03*
	8.sınıf	183	7, 72	3, 51		
	Total	635	8, 39	3, 64		
<hr/>						

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının sınıf düzeyi göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda “Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme” Genel Puanı sınıf düzeyine göre farklılaşmaktadır (F:3, 012;p<0, 05). Farkı tespit etmek amacıyla post hoc testi yapılmıştır. Varyanslar homojen olduğundan Tukey HSD testi yapılmıştır. Tukey HSD test sonuçlarına göre 7. Sınıf öğrencileri (x=8, 7415) ile 8. Sınıf öğrencileri (x=7, 7158) arasında 7. Sınıflar yönünde anlamlı bir fark vardır.

Tablo incelendiğinde ;

- Bilgisayar oyun bağımlılığı (genel) puanında sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır.
- Bilgisayar oyununu bırakamama genel puanında (altboyut1) sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır.

- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme genel puanında (altboyut2) sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır.
- Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma genel puanında (altboyut3) sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır.

Tablo 4.5: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Ailelerinin Aylık Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Bilmiyorum	250	42, 12	14, 36	2, 14	, 09	-
	0-2500	127	42, 46	16, 68			
	2501-5001	192	43, 53	17, 78			
	5001 ve üstü	66	47, 67	17, 62			
	Total	635	43, 19	16, 31			
Bilgisayar Oyunu Bırakamama Genel Puan (altboyut1)	Bilmiyorum	250	21, 24	8, 69	4, 17	, 01*	Bilmiyorum- 5001 Ve Üstü
	0-2500	127	22, 53	9, 81			
	2501-5001	192	23, 06	10, 18			
	5001 ve üstü	66	25, 70	9, 84			
	Total	635	22, 51	9, 58			
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Genel Puan (altboyut2)	Bilmiyorum	250	7, 69	3, 48	2, 12	, 10	-
	0-2500	127	7, 52	3, 82			
	2501-5001	192	7, 57	3, 85			
	5001 ve üstü	66	8, 80	3, 77			
	Total	635	7, 73	3, 70			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3)	Bilmiyorum	250	4, 33	1, 80	1, 94	, 12	-
	0-2500	127	4, 50	2, 24			
	2501-5001	192	4, 75	2, 43			
	5001 ve üstü	66	4, 88	2, 60			
	Total	635	4, 55	2, 19			
Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka	Bilmiyorum	250	8, 86	3, 47	2, 49	, 06	-
	0-2500	127	7, 90	3, 54			
	2501-5001	192	8, 13	3, 81			

Etkinliklere	5001 ve üstü	66	8, 29	3, 80
Tercih Etme				
Genel Puan	Total	635	8, 39	3, 64
(altboyut4)				

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının sınıf düzeyi göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda “Bilgisayar Oyununu Bırakamama” Genel Puanı ailenin genel gelir düzeyine göre farklılaşmaktadır (F:4, 166;p<0, 05). Farkı tespit etmek amacıyla post hoc testi yapılmıştır. Varyanslar homojen olmadığı için Tamhane testi yapılmıştır. Tamhane testi sonuçlarına göre Ailelerinin aylık gelirini bilmeyen öğrenciler (x=21, 2440) ile 5001 tl üstü aile geliri olan öğrenciler (x=25, 6970) arasında 5001 tl üstü olanlar yönünde anlamlı bir fark vardır.

Tablo incelendiğinde ;

- Bilgisayar oyun bağımlılığı genel puanında ailelerin aylık gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır.
- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme genel puanında (altboyut2) puanında ailelerin aylık gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır.
- Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma genel puanında (altboyut3) puanında ailelerin aylık gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır.
- Bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme genel puanında (altboyut4) ailelerin aylık gelir düzeylerine göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır.

Tablo 4.6: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Annelerinin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	SS	f	p	Farkın Kaynağı
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı GENEL PUAN	İlkokul	215	42,06	16,67	,70	,59	-
	Ortaokul	165	42,72	14,86			
	Lise	179	44,23	17,20			
	Üniversite	61	44,90	14,45			
	Yüksek lisans ve üstü	15	45,20	22,52			
	Total	635	43,19	16,31			
Bilgisayar Oyunu Bırakamama Genel Puan (altboyut1)	İlkokul	215	22,13	10,15	,85	,49	-
	Ortaokul	165	21,78	8,69			
	Lise	179	23,52	9,90			
	Üniversite	61	22,90	8,33			
	Yüksek lisans ve üstü	15	22,47	11,45			
	Total	635	22,51	9,58			
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Genel Puan (altboyut2)	İlkokul	215	7,41	3,43	1,24	,29	-
	Ortaokul	165	7,71	3,70			
	Lise	179	7,83	3,94			
	Üniversite	61	8,56	3,68			
	Yüksek lisans ve üstü	15	8,13	4,60			
	Total	635	7,73	3,70			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3)	İlkokul	215	4,42	2,07	1,31	,26	-
	Ortaokul	165	4,53	2,02			
	Lise	179	4,61	2,44			
	Üniversite	61	4,56	1,74			
	Yüksek lisans ve üstü	15	5,73	3,75			
	Total	635	4,55	2,19			

Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Genel Puan (altboyut4)	İlkokul	215	8,09	3,52		
	Ortaokul	165	8,68	3,68		
	Lise	179	8,27	3,69		
	Üniversite	61	8,89	3,48	1,03	,39
	Yüksek lisans ve üstü	15	8,87	4,72		
	Total	635	8,39	3,64		

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının annelerinin eğitim durumu değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda;

- Bilgisayar oyun bağımlılığı genel puanında annelerinin eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=0,70$).
- Bilgisayar oyununu bırakamama genel puanında (altboyut1) annelerinin eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=0,85$).
- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme genel puanında (altboyut2) annelerinin eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,24$).
- Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma genel puanında (altboyut3) annelerinin eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,31$).
- Bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme genel puanında (altboyut4) annelerinin eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,03$).

Tablo 4.7: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Babalarının Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı GENEL PUAN	İlkokul	155	40,42	14,71	2,42	,05*	İlkokul - Ortaokul
	Ortaokul	170	45,78	17,17			
	Lise	214	42,84	16,55			
	Üniversite	69	43,03	14,98			
	Yüksek Lisans Ve Üstü	27	45,89	19,15			
	Total	635	43,19	16,31			
Bilgisayar Oyunu Bırakamama Genel Puan (altboyut1)	İlkokul	155	21,31	8,97	1,66	,16	-
	Ortaokul	170	23,83	9,89			
	Lise	214	22,39	9,86			
	Üniversite	69	21,81	8,92			
	Yüksek Lisans Ve Üstü	27	23,85	10,16			
	Total	635	22,51	9,58			
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Genel Puan (altboyut2)	İlkokul	155	6,90	3,13	3,11	,01*	İlkokul - Ortaokul
	Ortaokul	170	8,22	3,82			
	Lise	214	7,75	3,82			
	Üniversite	69	8,19	3,52			
	Yüksek Lisans Ve Üstü	27	8,18	4,85			
	Total	635	7,73	3,70			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3)	İlkokul	155	4,31	1,98	1,3	,26	-
	Ortaokul	170	4,76	2,35			
	Lise	214	4,56	2,24			
	Üniversite	69	4,36	1,81			
	Yüksek Lisans Ve Üstü	27	5,04	2,77			
	Total	635	4,55	2,19			

Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Genel Puan (altboyut4)	İlkokul	155	7,91	3,39		
	Ortaokul	170	8,97	3,87		
	Lise	214	8,13	3,50		
	Üniversite	69	8,67	3,55	2,23	,07
	Yüksek Lisans Ve Üstü	27	8,81	4,45		
	Total	635	8,39	3,64		

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının sınıf düzeyi göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda “Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ” genel Puanı babasının eğitim düzeyine göre farklılaşmaktadır (F:2, 419;p<0, 05). Farkı tespit etmek amacıyla POST HOC testi yapılmıştır. Varyanslar homojen olduğundan için Tukey HSD testi yapılmıştır. Tamhane testi sonuçlarına göre babası ilkokul mezunu olan öğrenciler ($x=40, 4258$) ile babası ortaokul mezunu olan öğrenciler ($x=45, 7824$) arasında babası ortaokul mezunu olanlar yönünde anlamlı bir fark vardır. Ayrıca için yapılan anova testi sonucunda “Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme” genel Puanı babasının eğitim düzeyine göre farklılaşmaktadır (F:3, 106;p<0, 05). Farkı tespit etmek amacıyla POST HOC testi yapılmıştır. Varyanslar homojen olmadığından için Tamhane testi yapılmıştır. Tamhane testi sonuçlarına göre babası ilkokul mezunu olan öğrenciler ($x=4, 3097$) ile babası ortaokul mezunu olan öğrenciler ($x=4, 7588$) arasında babası ortaokul mezunu olanlar yönünde anlamlı bir fark vardır.

Tablo incelendiğinde;

- Bilgisayar oyunu bırakamama genel puanı (altboyut1) babalarının eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,66$).
- Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3) babalarının eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,3$).
- Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Genel Puan (altboyut4) babalarının eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=2,23$).

Tablo 4.8: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Başarı Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı GENEL PUAN	Başarısız	18	51,44	24,11			<u>Başarısız</u> – Çok Başarılı
	Orta Başarılı	276	45,31	16,24			Başarılı
	Başarılı	244	41,45	15,09	5,	,00*	<u>Orta Başarılı</u> – Başarılı
	Çok başarılı	97	40,01	16,69	37		Başarılı
	Total	635	43,19	16,31			<u>Orta Başarılı</u> – Çok Başarılı
Bilgisayar Oyunu Bırakamama Genel Puan (altboyut1)	Başarısız	18	26,94	14,26			<u>Başarısız</u> – Çok Başarılı
	Orta Başarılı	276	23,90	9,54	5,	,00*	<u>Orta Başarılı</u> – Başarılı
	Başarılı	244	21,38	8,87	77		Başarılı
	Çok Başarılı	97	20,60	9,69			<u>Orta Başarılı</u> – Çok Başarılı
	Total	635	22,51	9,58			
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Genel Puan (altboyut2)	Başarısız	18	9,39	4,69			
	Orta Başarılı	276	7,96	3,77			
	Başarılı	244	7,40	3,45	2,	,08	-
	Çok Başarılı	97	7,64	3,85	24		
	Total	635	7,73	3,70			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3)	Başarısız	18	6,17	3,50			<u>Başarısız</u> – Başarılı
	Orta Başarılı	276	4,83	2,28			
	Başarılı	244	4,37	1,96	8,	,00*	<u>Başarısız</u> – Orta Başarılı
	Çok Başarılı	97	3,90	1,93	51		Başarılı
	Total	635	4,55	2,19			<u>Orta Başarılı</u> – Çok Başarılı
Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Genel Puan (altboyut4)	Başarısız	18	8,94	3,81			
	Orta Başarılı	276	8,62	3,69			
	Başarılı	244	8,29	3,55	1,	,30	-
	Çok Başarılı	97	7,88	3,82	22		
	Total	635	8,39	3,64			

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının başarı durumlarına göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda “Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı” Genel Puanı başarı durumlarına göre farklılaşmaktadır (F:5, 368;p<0, 05). Farkı tespit etmek amacıyla POST HOC testi yapılmıştır. Varyanslar homojen olmadığı için Tamhane testi yapılmıştır. Tamhane testi sonuçlarına göre başarısız öğrenciler (x=51, 4444) ile çok başarılı öğrenciler (x=40, 0103) arasında başarısız öğrenciler lehine, orta başarılı öğrenciler (x=45, 3116) ile başarılı

öğrenciler ($x=41, 4385$) arasında ortabaşarılı öğrenciler lehine orta başarılı öğrenciler ($x=45, 3116$) ile çok başarılı öğrenciler ($x=40, 0103$) arasında orta başarılı öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Bilgisayar oyunu bırakamama alt boyutu Genel Puanı başarı durumuna göre farklılaşmaktadır ($F:5, 765; P<0, 05$). Farkı tespit etmek amacıyla POST HOC testi yapılmıştır. Varyanslar homojen olmadığı için Tamhane testi yapılmıştır. Tamhane testi sonuçlarına göre başarısız öğrenciler ($x=36, 9444$) ile çok başarılı öğrenciler ($x=20, 5979$) arasında başarısız öğrenciler lehine, başarısız öğrenciler ($x=36, 9444$) ile orta başarılı öğrenciler ($x=23, 8986$) arasında başarısız öğrenciler lehine , orta başarılı öğrenciler ($x=23, 8986$) ile çok başarılı öğrenciler ($x=20, 5979$) arasında orta başarılı öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Bilgisayar oyunu oynamaktan görevlerini aksatma alt boyutu Genel Puanı başarıya göre farklılaşmaktadır ($F:8, 511; P<0, 05$). Farkı tespit etmek amacıyla POST HOC testi yapılmıştır. Varyanslar homojen olmadığı için Tamhane testi yapılmıştır. Tamhane testi sonuçlarına göre başarısız öğrenciler ($x=6, 1667$) ile başarılı öğrenciler ($x=4, 3689$) arasında başarısız öğrenciler lehine , başarısız öğrenciler ($x=6, 1667$) ile orta başarılı öğrenciler ($x=4, 8333$) arasında başarısız öğrenciler lehine, orta başarılı öğrenciler ($x=4, 8333$) ile çok başarılı öğrenciler ($x=3, 8969$) arasında orta başarılı öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Tablo incelendiğinde;

- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme genel puanı (altboyut2) başarı durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=2,24$).
- Bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme genel puanı (altboyut4) başarı durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=1,22$).

Tablo 4.9: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel PUAN	1	68	44,85	15,63	1,19	,31	-
	2	283	43,97	16,94			
	3	204	42,52	16,07			
	4 ve üstü	80	40,70	15,11			
	Total	635	43,19	16,31			
Bilgisayar Oyunu Bırakamama Genel Puan (altboyut1)	1	68	23,46	10,26	2,06	,10	-
	2	283	23,22	9,82			
	3	204	21,98	9,20			
	4 ve üstü	80	20,56	8,85			
	Total	635	22,51	9,58			
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Genel Puan (altboyut2)	1	68	7,78	3,59	,25	,86	-
	2	283	7,85	3,68			
	3	204	7,66	3,80			
	4 ve üstü	80	7,47	3,67			
	Total	635	7,73	3,70			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3)	1	68	4,94	2,11	1,11	,35	-
	2	283	4,56	2,29			
	3	204	4,50	2,11			
	4 ve üstü	80	4,30	2,09			
	Total	635	4,55	2,19			
Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Genel Puan (altboyut4)	1	68	8,68	3,86	,16	,92	-
	2	283	8,34	3,72			
	3	204	8,38	3,56			
	4 ve üstü	80	8,36	3,39			
	Total	635	8,39	3,64			

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının kardeş sayısı değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda;

- Bilgisayar oyun bağımlılığı genel puanında kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,19$).
- Bilgisayar oyununu bırakamama genel puanında (altboyut1) kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=2,06$).
- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme genel puanında (altboyut2) kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=0,25$).
- Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma genel puanında (altboyut3) kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,11$).
- Bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme genel puanında (altboyut4) kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=0,16$).

Tablo 4.10: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Kaçınıcı Kardeş Olduğunu Tespit Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel Puan	1	315	42,07	16,77	1,59	,19	-
	2	191	45,16	15,69			
	3	96	42,41	14,91			
	4 ve üstü	33	44,67	18,70			
	Total	635	43,19	16,31			
Bilgisayar Oyunu Bırakamama Genel Puan (altboyut1)	1	315	21,99	10,10	1,52	,21	-
	2	191	23,71	9,053			
	3	96	21,76	8,26			
	4 ve üstü	33	22,76	10,66			
	Total	635	22,51	9,58			
Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Genel Puan (altboyut2)	1	315	7,44	3,59	1,96	,12	-
	2	191	8,14	3,78			
	3	96	7,61	3,64			
	4 ve üstü	33	8,51	4,36			
	Total	635	7,73	3,70			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3)	1	315	4,51	2,15	,20	,90	-
	2	191	4,57	2,19			
	3	96	4,53	2,07			
	4 ve üstü	33	4,82	2,91			
	Total	635	4,55	2,19			

Bilgisayar Oyununu	1	315	8, 13	3, 77			
Oynamayı Başka	2	191	8, 74	3, 64			
Etkinliklere Tercih	3	96	8, 50	3, 31	1, 19	, 31	-
Etme Genel Puan	4 ve	33	8, 58	3, 13			
(altboyut4)	üstü						
Total		635	8, 39	3, 64			

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının kaçınıcı kardeş olduğuna göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda;

- Bilgisayar oyun bağımlılığı genel puanında kaçınıcı kardeş olduğuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,59$).
- Bilgisayar oyununu bırakamama genel puanında (altboyut1) kaçınıcı kardeş olduğuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,52$).
- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme genel puanında (altboyut2) kaçınıcı kardeş olduğuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,96$).
- Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma genel puanında (altboyut3) kaçınıcı kardeş olduğuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=0,20$).
- Bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme genel puanında (altboyut4) kaçınıcı kardeş olduğuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,19$).

Tablo 4.11: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Anne Baba Evlilik Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel Puan	Boşandı	39	46, 31	16, 22	, 91	, 40	-
	Evli Fakat	8	46, 12	19, 20			
	Ayrı Yaşıyor	588	42, 94	16, 28			
	Evli	635	43, 19	16, 31			
	Total						
Bilgisayar Oyunu Bırakamama Genel Puan (altboyut1)	Boşandı	39	24, 77	10, 97	1, 29	, 27	-
	Evli Fakat	8	24, 12	10, 13			
	Ayrı Yaşıyor	588	22, 34	9, 47			
	Evli	635	22, 51	9, 58			
	Total						

Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Genel Puan (altboyut2)	Boşandı	39	7,77	3,25	2,07	,13	-
	Evli Fakat	8	10,37	5,26			
	Ayrı Yaşıyor	588	7,70	3,70			
	Evli	635	7,73	3,70			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3)	Boşandı	39	5,10	2,19	1,45	,24	-
	Evli Fakat	8	4,12	1,64			
	Ayrı Yaşıyor	588	4,52	2,20			
	Evli	635	4,55	2,19			
Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Genel Puan (altboyut4)	Boşandı	39	8,67	3,80	,35	,70	-
	Evli Fakat	8	7,50	3,66			
	Ayrı Yaşıyor	588	8,38	3,63			
	Evli	635	8,39	3,64			

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının anne baba evlilik durumuna göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda;

- Bilgisayar oyun bağımlılığı genel puanında anne baba evlilik durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=0,91$).
- Bilgisayar oyununu bırakamama genel puanında (altboyut1) anne baba evlilik durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,29$).
- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme genel puanında (altboyut2) anne baba evlilik durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=2,07$).
- Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma genel puanında (altboyut3) anne baba evlilik durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=1,45$).
- Bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme genel puanında (altboyut4) anne baba evlilik durumuna göre anlamlı bir farklılaşma saptanmamıştır($f=0,35$).

Tablo 4.12: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Bilgisayar Oyunu Oynarken Ailenin Süre Koyup Koymama Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	$S\bar{S}$	df	t	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel Puan	Hayır	198	47,90	19,07	303,04	4,50	0,00*
	Evet	437	41,05	14,42			
Bilgisayar Oyunu Bırakamama Genel Puan (altboyut1)	Hayır	198	25,24	10,91	313,62	4,51	0,00*
	Evet	437	21,28	8,64			
Bilgisayar Oyununu Gerçek	Hayır	198	8,06	4,01	342,84	1,41	0,14

Hayatla İlişkilendirme Genel Puan (altboyut2)	Evet	437	7, 59	3, 55			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3)	Hayır	198	5, 53	2, 85			
	Evet	437	4, 10	1, 64	257, 98	6, 56	0, 00*
Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Genel Puan (altboyut4)	Hayır	198	9, 07	3, 82			
	Evet	437	8, 08	3, 51	353, 02	3, 19	0, 00*

Bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının bilgisayar oynarken ailenin süre sınırı koyup koymama durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığına ilişkin yapılan t testi sonuçlarına göre elde edilen veriler aşağıda maddeler halinde verilmiştir;

- Bilgisayar oyunu bağımlılığı genel puanına göre süre sınırı koymayan ailelerin çocuklarının (Hayır) (t=4, 50; p<, 01) bağımlılık puanları daha yüksek bulunmuştur.
- Bilgisayar oyununu bırakamama alt boyut puanına göre süre sınırı koymayan ailelerin çocuklarının (Hayır) (t=4, 51; p<, 01) bağımlılık puanları daha yüksek bulunmuştur.
- Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma alt boyut puanına göre süre sınırı koymayan ailelerin çocuklarının (Hayır) (t=6, 56; p<, 01) bağımlılık puanları daha yüksek bulunmuştur.
- Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme alt boyutuna göre süre sınırı koymayan ailelerin çocuklarının (Hayır) (t=3, 19; p<, 01) bağımlılık puanları daha yüksek bulunmuştur.
- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme genel puanına (altboyut2) göre süre sınırı koyan aileler ile koymayan aileler arasında anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.

Tablo 4.13: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutlarının Bilgisayar Oyunu Oynarken Ailenizden Benzer Şekilde Bilgisayar Oyunu Oynayan Kişiler Olup Olmama Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	df	t	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel Puan	Hayır	326	41, 05	15, 72			
	Evet	309	45, 43	16, 64	625, 34	-3, 41	0, 00*
Bilgisayar Oyunu Bırakamama Genel Puan (altboyut1)	Hayır	326	21, 29	9, 56			
	Evet	309	23, 80	9, 45	631, 87	-3, 32	0, 00*
Oyununu Gerçek Hayatla	Hayır	326	7, 18	3, 42	612, 67	-3, 89	0, 00*

İlişkilendirme Genel Puan (altboyut2)	Evet	309	8,32	3,90			
Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Genel Puan (altboyut3)	Hayır	326	4,39	2,04			
	Evet	309	4,72	2,33	611,67	-1,93	0,05*
Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Genel Puan (altboyut4)	Hayır	326	8,19	3,64			
	Evet	309	8,60	3,63	631,50	-1,40	0,16

Bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların olup olmama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin yapılan t testi sonuçlarına göre elde edilen veriler aşağıda maddeler halinde verilmiştir;

- Bilgisayar oyunu bağımlılığı genel puanına göre bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların çocukların (Evet) ($t=-3,41$; $p<,00$) bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi daha yüksek bulunmuştur.
- Bilgisayar oyununu bırakamama alt boyut puanına göre bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların çocukların (Evet) ($t=-3,32$; $p<,01$) bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi daha yüksek bulunmuştur.
- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyut puanına göre bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların çocukların (Evet) ($t=-3,89$; $p<,01$) bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi daha yüksek bulunmuştur.
- Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma genel puanına (altboyut3) göre bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların çocukların (Evet) ($t=-2,33$; $p<,0$) bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 4.14: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

	Cinsiyet	N	\bar{X}	$S\bar{S}$	df	t	p
Algılanan Sosyal Destek (Genel)	Kız	316	107,48	7,36	632,97	-,47	,64
	Erkek	319	107,75	7,48			
Aileden Sosyal Destek (Altboyut1)	Kız	316	42,67	3,29	626,30	-,72	,47
	Erkek	319	42,85	2,99			
Arkadaştan Sosyal Destek (Altboyut2)	Kız	316	28,09	2,98	632,99	-1,52	,13
	Erkek	319	28,46	3,02			

Öğretmenden Sosyal Destek (Altboyut3)	Kız	316	36,72	3,82	631,96	,86	,39
	Erkek	319	36,45	4,02			

Algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan t testi sonuçlarına göre;

- Algılanan sosyal destek genel puanında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.
- Aileden sosyal destek (altboyut1) puanında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.
- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.
- Öğretmenden sosyal destek (altboyut3) puanında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.

Tablo 4.15: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	5.sınıf	177	107,32	7,74	,83	,48	-
	6.sınıf	128	106,93	5,66			
	7.sınıf	147	108,10	7,17			
	8.sınıf	183	108,00	8,31			
	Total	635	107,62	7,42			
Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	5.sınıf	177	42,56	3,04	2,02	,11	-
	6.sınıf	128	42,41	2,20			
	7.sınıf	147	42,73	3,05			
	8.sınıf	183	43,21	3,78			
	Total	635	42,76	3,14			
Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	5.sınıf	177	28,30	3,33	,73	,53	-
	6.sınıf	128	28,47	2,80			
	7.sınıf	147	28,41	2,67			
	8.sınıf	183	28,02	3,07			
	Total	635	28,28	3,00			
Öğretmenden Sosyal Destek	5.sınıf	177	36,46	3,51	1,44	,23	-
	6.sınıf	128	36,05	3,38			

Genel Puan	7.sınıf	147	36,96	4,36
(Altboyut3)	8.sınıf	183	36,78	4,24
	Total	635	36,58	3,92

Algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının sınıf düzeyine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda;

- Algılanan sosyal destek genel puanında sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,83$).
- Aileden sosyal destek (altboyut1) puanında sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=2,02$).
- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,73$).
- Öğretmenden sosyal destek (altboyut3) puanında cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=1,44$).

Tablo 4.16: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Ailelerinin Aylık Gelir Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	Bilmiyorum	250	107,30	7,69	3,83	,01*	<u>2501-5000</u> 5001-Üstü
	0-2500	127	107,68	7,91			
	2501-5001	192	108,78	6,61			
	5001 ve üstü	66	105,35	7,10			
	Total	635	107,62	7,42			
Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	Bilmiyorum	250	42,64	3,12	1,24	,29	-
	0-2500	127	42,67	3,30			
	2501-5001	192	43,10	2,83			
	5001 ve üstü	66	42,36	3,72			
	Total	635	42,76	3,14			
Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	Bilmiyorum	250	28,17	3,23	2,50	,06	-
	0-2500	127	28,19	2,86			
	2501-5001	192	28,70	2,62			
	5001 ve üstü	66	27,62	3,31			
	Total	635	28,28	3,00			
Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	Bilmiyorum	250	36,49	3,72	3,00	,03*	<u>2501-5001</u> 5001-Üstü
	0-2500	127	36,82	4,12			
	2501-5001	192	36,97	3,76			
	5001 ve üstü	66	35,36	4,56			
	Total	635	36,58	3,92			

Algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının ailenin aylık gelir düzeyine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda “Algılanan Sosyal Destek” Genel Puanı ailenin aylık gelirine göre farklılaşmaktadır (F:3, 828;p<0, 05). Farkı tespit etmek amacıyla POST HOC testi yapılmıştır. Varyanslar homojen olduğu için Tukey HSD testi yapılmıştır. Tukey HSD testi sonuçlarına göre ailesinin aylık geliri 2501-5000 tl (x=108, 7760) arası olan öğrenciler ile ailesinin aylık geliri 5001 tl (x=105, 3485) üstü olan öğrenciler arasında aile aylık geliri 2501-5000 tl arası olan öğrenciler lehine bir fark vardır.

Öğretmenden algılanan sosyal destek alt boyutunda aile gelir düzeyine göre varyanslar homojen olduğundan Tukey HSD testi sonucuna bakılarak ailesinin aylık geliri 2501-5000 tl (x=36, 8189) arası olan öğrenciler ile ailesinin aylık geliri 5001 tl (x=35, 3636) üstü olan öğrenciler arasında aile aylık geliri 2501-5000 tl arası olan öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Tablo incelendiğinde;

- Aileden sosyal destek (altboyut1) puanında ailenin aylık gelir düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir(f=1,24).
- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında ailenin aylık gelir düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir(f=2,50).

Tablo 4.17: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Annelerinin Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	İlkokul	215	107, 57	7, 07	, 23	, 92	-
	Ortaokul	165	107, 70	8, 07			
	Lise	179	107, 81	7, 32			
	Üniversite	61	107, 38	6, 91			
	Yüksek Ve Üstü	15	106, 00	8, 58			
	Total	635	107, 62	7, 42			
Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	İlkokul	215	42, 77	2, 87	, 14	, 97	-
	Ortaokul	165	42, 79	3, 43			
	Lise	179	42, 80	3, 43			
	Üniversite	61	42, 47	2, 45			
	Yüksek Ve Üstü	15	42, 80	2, 88			
	Total	635	42, 76	3, 14			

Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	İlkokul	215	28,13	3,08	,57	,69	-
	Ortaokul	165	28,29	3,17			
	Lise	179	28,54	2,68			
	Üniversite	61	28,07	3,31			
	Yüksek Lisans Ve Üstü	15	28,00	2,53			
Total	635	28,28	3,00				
Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	İlkokul	215	36,67	3,77	,60	,67	-
	Ortaokul	165	36,62	4,44			
	Lise	179	36,47	3,74			
	Üniversite	61	36,84	3,06			
	Yüksek Lisans Ve Üstü	15	35,20	5,52			
Total	635	36,58	3,92				

Algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının annelerinin eğitim düzeyine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda;

- Algılanan sosyal destek genel puanında annelerinin eğitim düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,23$).
- Aileden sosyal destek (altboyut1) puanında annelerinin eğitim düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,14$).
- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında annelerinin eğitim düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,57$).
- Öğretmenden sosyal destek (altboyut3) puanında annelerinin eğitim düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,60$).

Tablo 4.18: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Babalarının Eğitim Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	İlkokul	155	108,08	6,50	,67	,61	-
	Ortaokul	170	107,76	7,71			
	Lise	214	107,62	8,16			
	Üniversite	69	106,91	5,62			
	Yüksek Lisans Ve Üstü	27	105,92	8,39			
Total	635	107,62	7,42				
Aileden Sosyal Destek Genel Puan	İlkokul	155	42,85	2,83	,67	,62	-
	Ortaokul	170	42,97	3,32			
	Lise	214	42,69	3,43			
	Üniversite	69	42,27	2,53			

(Altboyut1)	Yüksek Lisans Ve Üstü	27	42,67	2,80			
	Total	635	42,76	3,14			
Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	İlkokul	155	28,28	2,96			
	Ortaokul	170	28,40	3,12			
	Lise	214	28,42	2,88			
	Üniversite	69	27,91	2,95	1,29	,27	-
	Total	635	28,28	3,00			
Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	İlkokul	155	36,94	3,50			
	Ortaokul	170	36,39	4,20			
	Lise	214	36,50	4,07			
	Üniversite	69	36,72	3,09	,60	,66	-
	Total	635	36,58	3,92			

Algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının babalarının eğitim düzeyine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda;

- Algılanan sosyal destek genel puanında babalarının eğitim düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,67$).
- Aileden sosyal destek (altboyut1) puanında babalarının eğitim düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,67$).
- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında babalarının eğitim düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=1,29$).
- Öğretmenden sosyal destek (altboyut3) puanında babalarının eğitim düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,60$).

Tablo 4.19: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Başarı Düzeyi Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Algılanan	Başarısız	18	105,89	11,62			<u>Orta Başarılı-</u> Çok Başarılı
	Orta Başarılı	276	108,47	7,41	5,21	,00*	
Genel Puan	Başarılı	244	107,76	7,48			<u>Başarılı-</u> Çok Başarılı
	Çok Başarılı	97	105,16	5,62			

	Total	635	107,62	7,42		
Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	Başarısız	18	41,50	5,63		
	Orta Başarılı	276	43,24	2,99		<u>Orta Başarılı-</u>
	Başarılı	244	42,66	3,34	5,98 ,00*	<u>Çok Başarılı</u>
	Çok Başarılı	97	41,87	2,00		<u>Başarılı- Çok</u>
	Total	635	42,76	3,14		<u>Başarılı</u>
Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	Başarısız	18	27,17	4,34		
	Orta Başarılı	276	28,27	3,02		
	Başarılı	244	28,41	2,96	1,04 ,37	-
	Çok Başarılı	97	28,15	2,77		
	Total	635	28,28	3,00		
Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	Başarısız	18	37,22	4,92		<u>Orta Başarılı-</u>
	Orta Başarılı	276	36,96	4,03		<u>Çok Başaralı</u>
	Başarılı	244	36,69	3,76	5,53 ,00*	
	Çok Başarılı	97	35,14	3,48		<u>Başarılı-Çok</u>
	Total	635	36,58	3,92		<u>Başarılı</u>

Algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının başarı düzeyine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda “Algılanan Sosyal Destek” Genel Puanı başarı düzeyine göre farklılaşmaktadır (F:5, 212;p<0, 05). Farkı tespit etmek amacıyla POST HOC testi yapılmıştır. Varyanslar homojen olmadığı için Tamhane testi yapılmıştır, Tamhane testi sonuçlarına göre orta başarılı (x=108, 4710) öğrenciler ile çok başarılı (x=105, 1649) öğrenciler arasında orta başarılı öğrenciler lehine, başarılı (x=107, 7582) öğrenciler ile çok başarılı (x=105, 1649) öğrenciler arasında başarılı öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Aileden sosyal destek alt boyut Genel Puanı başarı düzeyine göre farklılaşmaktadır (F: 5, 978;P<0, 05) ,). Farkı tespit etmek amacıyla POST HOC testi yapılmıştır, Varyanslar homojen olmadığı için Tamhane testi yapılmıştır. Tamhane testi sonuçlarına göre orta başarılı (x=43, 2428) ile çok başarılı (x=41, 8660) öğrenciler arasında orta başarılı öğrenciler lehine, başarılı (x= 42, 6557) öğrenciler ile çok başarılı (x=41, 8660) öğrenciler arasında başarılı öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Öğretmenden algılanan sosyal destek alt boyutunda başarı düzeylerine göre varyanslar homojen olmadığından Tamhane testi sonucuna bakılarak orta başarılı ($x=36, 9565$) öğrenciler ile çok başarılı ($x=35, 1443$) öğrenciler arasında orta başarılı öğrenciler lehine, başarılı ($x=36, 6885$) öğrenciler ile çok başarılı ($x=35, 1443$) öğrenciler arasında başarılı öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Tablo incelendiğinde;

- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında başarı düzeyine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=1,04$).

Tablo 4.20: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Kardeş Sayısı Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	$S\bar{S}$	f	p	Farkın Kaynağı
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	1	68	108, 10	8, 61	, 26	' 86	-
	2	283	107, 39	7, 20			
	3	204	107, 83	7, 21			
	4 Ve Üstü	80	107, 46	7, 67			
	Total	635	107, 62	7, 42			
Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	1	68	42, 75	3, 53	, 97	' 40	-
	2	283	42, 53	3, 17			
	3	204	42, 96	2, 77			
	4 Ve Üstü	80	43, 04	3, 58			
	Total	635	42, 76	3, 14			
Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	1	68	28, 00	3, 56	1, 16	' 32	-
	2	283	28, 40	2, 77			
	3	204	28, 39	2, 90			
	4 Ve Üstü	80	27, 79	3, 52			
	Total	635	28, 28	3, 00			
Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	1	68	37, 35	4, 22	1, 02	' 38	-
	2	283	36, 46	3, 63			
	3	204	36, 48	4, 10			
	4 Ve Üstü	80	36, 64	4, 15			
	Total	635	36, 58	3, 92			

Algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının kardeş sayısına göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda ;

- Algılanan sosyal destek genel puanında kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,26$).
- Aileden sosyal destek (altboyut1) puanında kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,97$).

- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=1,16$).
- Öğretmenden sosyal destek (altboyut3) puanında kardeş sayısı değişkenine göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=1,02$).

Tablo 4.21: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Kaçınıcı Kardeş Olduğu Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	1	315	107,63	7,72	,15	,93	-
	2	191	107,37	7,18			
	3	96	107,94	7,31			
	4 Ve Üstü	33	107,97	6,26			
	Total	635	107,62	7,42			
Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	1	315	42,61	3,50	,98	,40	-
	2	191	42,73	2,72			
	3	96	43,12	2,84			
	4 Ve Üstü	33	43,27	2,65			
	Total	635	42,76	3,14			
Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	1	315	28,34	2,89	1,33	,26	-
	2	191	28,09	3,25			
	3	96	28,67	2,67			
	4 Ve Üstü	33	27,64	3,43			
	Total	635	28,28	3,00			
Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	1	315	36,69	3,95	,64	,59	-
	2	191	36,55	3,54			
	3	96	36,15	4,83			
	4 Ve Üstü	33	37,06	2,64			
	Total	635	36,58	3,95			

Algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının kaçınıcı kardeş olduğuna göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda:

- Algılanan sosyal destek genel puanında kaçınıcı kardeş olduğuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,15$).
- Aileden sosyal destek (altboyut1) puanında kaçınıcı kardeş olduğuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,98$).
- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında kaçınıcı kardeş olduğuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=1,33$).
- Öğretmenden sosyal destek (altboyut3) puanında kaçınıcı kardeş olduğuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir($f=0,64$).

Tablo 4.22: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Anne ve Baba Evlilik Durumu Değişkenine Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	f	p	Farkın Kaynağı
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	Boşandı	39	108, 10	11, 01			
	Evli Fakat Ayrı Yaşıyor	8	105, 12	9, 40	, 53	, 59	-
	Evli	588	107, 62	7, 10			
	Total	635	107, 62	7, 45			
Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	Boşandı	39	42, 82	4, 28			
	Evli fakat ayrı yaşıyor	8	41, 12	6, 51	1, 10	, 33	-
	Evli	588	42, 77	2, 99			
	Total	635	42, 76	3, 14			
Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	Boşandı	39	27, 64	3, 70			
	Evli Fakat Ayrı Yaşıyor	8	27, 25	3, 24	1, 45	, 24	-
	Evli	588	28, 33	2, 95			
	Total	635	28, 28	3, 00			
Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	Boşandı	39	37, 64	5, 40			
	Evli Fakat Ayrı Yaşıyor	8	36, 75	2, 37	1, 53	, 22	-
	Evli	588	36, 51	3, 82			
	Total	635	36, 58	3, 92			

Algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının anne baba evlilik durumuna göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda;

- Algılanan sosyal destek genel puanında anne baba evlilik durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir(f=0,53).
- Aileden sosyal destek (altboyut1) puanında anne baba evlilik durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir(f=1,10).
- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında anne baba evlilik durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir(f=1,45)
- Öğretmenden sosyal destek (altboyut3) puanında anne baba evlilik durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir(f=1,53).

Tablo 4.23: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Ailelerin Bilgisayar Oyunu Oynarken Süre Sınır Koyup Koymamasına Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	df	t	p
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	Hayır	198	107,95	8,62	312,77	0,69	0,45
	Evet	437	107,47	6,81			
Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	Hayır	198	43,09	3,72	304,59	1,60	0,08
	Evet	437	42,61	2,83			
Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	Hayır	198	28,22	3,36	328,90	-0,28	0,78
	Evet	437	28,30	2,83			
Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	Hayır	198	36,64	4,56	312,29	0,21	0,82
	Evet	437	36,56	3,59			

Algılanan Sosyal destek genel ve alt boyutlarının bilgisayar oynarken ailelerin süre koyup koymama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin yapılan t testi sonuçlarına göre ;

- Algılanan sosyal destek genel puanında ailelerin bilgisayar oyunu oynarken süre sınır koyup koymamasına durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.
- Aileden sosyal destek (altboyut1) puanında ailelerin bilgisayar oyunu oynarken süre sınır koyup koymamasına durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.
- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında ailelerin bilgisayar oyunu oynarken süre sınır koyup koymamasına durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.
- Öğretmenden sosyal destek (altboyut3) puanında ailelerin bilgisayar oyunu oynarken süre sınır koyup koymamasına durumuna göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.

Tablo 4.24: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutlarının Ailelerinde Benzer Şekilde Bilgisayar Oyunu Oynayanın Olup Olmasına Göre Farklılaşma Durumu

		N	\bar{X}	S \bar{S}	df	t	p																																
Algılanan Sosyal Destek Genel Puan	Hayır	326	107,31	7,61	633,00	-1,07	0,29																																
	Evet	309	107,94	7,20				Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	Hayır	326	42,52	3,19	632,78	-1,97	0,05*	Evet	309	43,01	3,08	Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	Hayır	326	28,28	3,07	632,91	-0,01	0,99	Evet	309	28,28	2,94	Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	Hayır	326	36,52	3,86	628,35	-0,43	0,66
Aileden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut1)	Hayır	326	42,52	3,19	632,78	-1,97	0,05*																																
	Evet	309	43,01	3,08				Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	Hayır	326	28,28	3,07	632,91	-0,01	0,99	Evet	309	28,28	2,94	Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	Hayır	326	36,52	3,86	628,35	-0,43	0,66	Evet	309	36,65	3,99								
Arkadaştan Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut2)	Hayır	326	28,28	3,07	632,91	-0,01	0,99																																
	Evet	309	28,28	2,94				Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	Hayır	326	36,52	3,86	628,35	-0,43	0,66	Evet	309	36,65	3,99																				
Öğretmenden Sosyal Destek Genel Puan (Altboyut3)	Hayır	326	36,52	3,86	628,35	-0,43	0,66																																
	Evet	309	36,65	3,99																																			

Algılanan Sosyal destek genel ve alt boyutlarının bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların olup olmama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin yapılan t testi sonuçlarına göre elde edilen veriler aşağıda maddeler halinde verilmiştir;

- Aileden sosyal destek alt boyut genel puanına göre bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların çocukları (Evet) ($t=-1,97$; $p>,01$) lehine anlamlı farklılaşmaktadır.
- Algılanan sosyal destek genel puanında ailelerinde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayanın olup olmasına anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.
- Arkadaştan sosyal destek (altboyut2) puanında ailelerinde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayanın olup olmasına göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.
- Öğretmenden sosyal destek (altboyut3) puanında ailelerinde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayanın olup olmasına göre anlamlı bir farklılaşma tespit edilememiştir.

Tablo 4.25: Algılanan Sosyal Destek Genel ve Alt Boyutları ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Genel ve Alt Boyutları Arasında ki İlişki Durumu-1

		Bilgisayar Oyun Bağımlılığı TP	Bilgisayar Oyununu Bırakamama TP (AB1)	Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme TP (AB2)	Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Görevlerini Aksatma TP (AB3)	Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme TP (AB4)
Algılanan Sosyal Destek TP	R	,001	,009	,009	-,010	-,020
	P	,972	,823	,819	,807	,606
	N	635	635	635	635	635
Aileden Sosyal Destek TP (AB1)	R	,087*	,071	,090*	,042	,087*
	P	,028	,075	,024	,285	,028
	N	635	635	635	635	635
Arkadaştan Sosyal Destek TP (AB2)	R	-,048	-,030	-,025	-,057	-,076
	P	,228	,452	,532	,150	,055
	N	635	635	635	635	635
Öğretmenden Sosyal Destek TP (AB3)	R	-,030	-,017	-,036	-,009	-,050
	P	,445	,669	,371	,829	,208
	N	635	635	635	635	635

Tablo incelendiğinde aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır.

- Aileden sosyal destek alt boyutu ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında olumlu istikamette anlamlı bir ilişki vardır ($p<.05$; $r<.0$).
- Aileden sosyal destek alt boyutu ile bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyut arasında olumlu istikamette anlamlı bir ilişki vardır ($p<.05$; $r=0,09$).
- Aileden sosyal destek alt boyutu ile bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme alt boyut arasında olumlu istikamette anlamlı bir ilişki vardır ($p<.05$; $r=0,087$).

SONUÇ

Araştırmanın demografik değişkenleri istatistiksel açıdan incelendiğinde örneklem olarak aldığımız kişilerin dağılımına bakıldığında %50, 2 (n:319)'si erkek öğrenciler, %49, 8 (n:316)'i kız öğrenciler oluşturmaktadır. Bu öğrencilerin sınıf düzeyine göre dağılımına bakıldığında %27, 9 (n:177)'unu 5. Sınıflar, %20, 2 (n:128)'sini 6. Sınıflar, %23, 1'ini 7. Sınıflar, %28, 8'ini 8. sınıflar oluşturduğu görülmektedir. Öğrencilerin ailelerinin gelir düzeyleri hakkında %39, 4 (n:250)'ünün bilgi sahibi olmadığı, %20 (n:127)'sinin 0-2500 tl arası aylık gelir düzeyine sahip olduğu, %30, 2 (n:192)'sinin 2501-5001 tl arası aylık gelir düzeyinde olduğu %10, 4 (n:66)'ünün 5001 tl ve üzeri aylık gelire sahip olduğu anlaşılmaktadır. Annelerinin eğitim düzeylerine bakıldığında %33, 9 (n:215)'unun ilkökul , %26 (n:165)'sının ortaokul, %28, 2 (n:179)' sinin lise, %9, 6 (n:61)'sının üniversite, %2, 4 (n:15)'ünün ise yüksek lisans ve üstü eğitim düzeyine sahip olduğu anlaşılmaktadır. Öğrencilerin babalarının eğitim düzeylerine bakıldığında %24, 4 (n:155)'ünün ilkökul , %26, 8 (n:170)'inin ortaokul, %33, 7 (n:214)'sinin lise, %10, 9 (n:69)'unun üniversite, %4, 3 (n:27)'ünün ise yüksek lisans ve üstü eğitim düzeyine sahip olduğu anlaşılmaktadır.

Öğrencilere okul başarınızı nasıl değerlendiriyorsunuz sorusu sorulduğunda gruptaki öğrencilerin %2, 8 (n:18)'i kendisini başarısız olarak görürken, %43, 5 (n:276) orta düzeyde başarılı, %38, 4 (n:244) başarılı, %15, 3 (n:97)'ü ise çok başarılı olarak görmektedir. Öğrencilere kaç kardeşsiniz sorusu yöneltildiğinde %10, 7 (n:68) tek çocuk olduğunu, %44, 6 (n:283)'sının iki kardeş olduğunu, %32, 1 (n:204)'inin üç kardeş olduğunu, %12, 6 (80)'sının ise dört veya daha üstü kardeş olduğunu beyan etmişlerdir. Örneklem grubundaki öğrencilere yöneltilen kaçınıcı kardeşsiniz sorusuna işe %49, 6 (n:315)'sının birinci , %30, 1 (n:191)'inin ikinci, %15, 1 (n:96)'inin üçüncü, %5, 2 (n:33)'inin ise dördüncü veya daha üstü olduğunu beyan etmişlerdir. Öğrencilerin anne babalarının şuan ki evlilik durumları hakkında bilgi istendiğinde %6, 1 (n:39)'unun boşanmış , %1, 3 (n:8)'ünün evli fakat birlikte yaşamadıkları, %92, 6 (n:588)'inin ise evli olduğu bilgisine ulaşılmıştır.

Örneklem grubundaki öğrencilerin %83, 8 (532)'i en çok evinde bilgisayar oyunları oynarken %5, 0 (n:32)'i internet kafelerde, %11, 2 (n:71)'sinin diğer yerlerde bilgisayar oyunlarını daha çok oynadığı anlaşılmaktadır. Örneklem grubundaki

öğrencilere bilgisayar oyunları oynarken ailelerinin %68, 8 (437)'i süre sınırı koyarken, %31, 2 (n:198)'si süre sınırı koymamaktadır.

Örneklem grubundaki öğrencilerin birden fazla seçenek işaretleyebileceği oynadıkları oyun türleri hakkında bilgi almak amaçlı yapılan incelemede öğrencilerin %44, 1 (n:280)'inin savaş, %43, 8 (n:278)'inin aksiyon, %43, 5 (n:276) online çevrimiçi, %42, 5 (n:270)'inin macera, %30, 9 (196)'unun yarış, %27, 2 (173)'sinin eğitim, %25, 8 (n:164)'inin spor, %24, 3 (n:154)'ünün simülasyon, %22, 8 (n:145)'inin strateji, %14, 6 (93)'sının puzzle, %12, 1 (n:77)'inin rol yapma, %11, 2 (n:59) bunlar dışında oyunlar oynadıkları görülmektedir.

Örneklem grubundaki öğrencilerin %51, 2 (325)'si 0-1 saat bilgisayar oyunu oynarken, %26, 1 (166)'i 1-2 saat, %9, 4 (n:60)'ü 2-3 saat, %13, 2 (n:84)'si ise 3 saat ve üstü bilgisayar oyunu oynamaktadır. Öğrencilerin ailelerinde kendileri gibi bilgisayar oyunu oynayan kişiler örneklem grubunun %48, 7 (n:309)'sidir.

Araştırmanın birinci bulgusu bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının cinsiyete göre erkeklerin kızlara göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyinin daha yüksek olduğu, Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakmakta daha fazla zorlandığı, Bilgisayar Oyunlarını Gerçek Hayatla İlişkilendirme Düzeyleri daha yüksek olduğu, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Diğer Görevlerini daha fazla aksattığı, Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Oyunlara Tercih Ettiği söylenebilir. Alan yazın tarandığında erkek öğrencilerin bilgisayar genel ve alt puanlarının daha yüksek olduğu çalışmalara rastlanmaktadır (Johansson ve Gotestam, 2004; Onay ve ark., 2005; İnal ve Çağiltay, 2005; Tüfekçi, 2007; Yılmaz, 2008; Erboy, 2010; Yılmaz, 2010; Horzum, 2011; Şahin ve Tuğrul, 2012; Keser ve Esgü, 2012; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Vollmer, vd. 2014; Arslan ve ark. 2015; Topşar, 2015; Karagöz, 2017; Kurtbeyoğlu, 2018; Aras 2019). TUİK'in yaptığı araştırmaya göre ülkemizde internet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki erkeklerde yüzde 81, 8 iken kadınlarda yüzde 68, 9 olduğu tespit edilmiştir (TUİK, 2019).

Bazı araştırmalarda ise farklı oyun bağımlılığının cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermediği saptanmıştır (Çakmen, 2004; Bayraktar ve Gün, 2007; Bilge, 2012; Madran ve Çakılcı, 2014; Taş ve ark., 2014, Bekar, 2018). İnsanların yaşadığı

toplumun etkisiyle birlikte kız ve erkeklere biçilen toplumsal kültürel rollerde farklılaşmaktadır. Erkeklerin daha hareketli oyunları tercih etmesi bilgisayar başında geçirilen sürenin uzunluğunu aileleri tarafından daha kabul edilebilir olduğu söylenebilir. Erkeklerin birlikte bilgisayar başında daha fazla vakit geçirmeleri de onların bilgisayar oyunlarını sosyalleşme ve kabul görme ve benzeri sebeplerle bağımlılık seviyelerini artırdığı söylenebilir.

Araştırmanın ikinci bulgusu “*Bilgisayar Oyununu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme*” Genel Puanı sınıf düzeyine göre farklılaşmaktadır. 7.sınıf öğrencileri 8. Sınıf öğrencilerine göre daha fazla bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih ettiği söylenebilir. Kıldırın (2019)‘ın, Güllü vd. (2012) yaptığı araştırmaya göre bilgisayar oyun bağımlılığı ile sınıf düzeyi arasında anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır. Bekar (2018)‘ın dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu olan ve olmayan çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı araştırmasında sınıf düzeyleri bakımından bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutları arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir. Horzum (2011) yılında yaptığı çalışmada 3, 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin sınıf düzeylerine göre bağımlılık düzeyleri karşılaştırmış. “Bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama” alt boyutunda ve genel bağımlılık düzeyinde 4.sınıflar lehine anlamlı çıkmıştır. “ Oyundan dolayı görevlerini aksatma”, “Oyunu başka etkinliklere tercih etme” ve “Oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutlarında sınıf düzeylerinde anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Karagöz (2017)‘un yapmış olduğu çalışmada kişilerin yaşları yükseldikçe bağımlılık seviyeleri düşmektedir. Yaş ve sınıf doğru orantılı olduğundan sınıf seviyesi yükseldikçe bağımlılık düştüğü söylenebilir. Erboy (2010)‘un çalışmasında 5. Sınıf öğrencileri 4. Sınıf öğrencilerine göre bilgisayar oyunlarını bırakmada daha fazla zorlandıkları ve bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu. Kurtbeyoğlu (2018)‘nun araştırmasında 5. Sınıf öğrencilerinin 7 ve 8. Sınıf öğrencilerine göre 6. Sınıf öğrencilerinin ise 8. Sınıf öğrencilerine göre bilgisayar oyununu bırakmakta zorlandıkları tespit edilmiştir. Araştırmalar arasında çelişkilerin olması yıllar ilerledikçe teknolojinin gelişmesi ailelerin çocukların sakinlik düzeyini artırmak evde problem çıkarmalarını engellemek, sokağa çıkmalarını engellemek, çocukları susturmak için ellerine dijital aletleri vermeleri sebebiyle bağımlılık geliştirmede yaş giderek küçülmektedir.

Araştırmanın üçüncü bulgusu bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının ailelerinin aylık gelirlerine göre farklılaşmaktadır. 5001tl üstü aylık gelire sahip ailelerin çocukları, ailesinin aylık gelirini bilmeyen öğrencilere göre bilgisayar oyununu bırakmada daha fazla problem yaşamaktadır. Alanyazında ailelerin sosyo-ekonomik düzeyleri ile bilgisayar oyunu bağımlılığı arasında İnal ve Çağıltay (2005)'ın araştırmasında aylık gelir düzeyi yüksek olan öğrencilerde bilgisayar oyunu bağımlılığının yüksek olduğunu bulmuşlardır. Fakat öğretmen adaylarıyla yapılan çalışmada Tüfekçi (2007) ve ilköğretim 6. ve 7. Sınıf öğrencileri üzerinde yapılan çalışmada Yılmaz (2008) anlamlı bir ilişki bulunmamış.

Araştırmanın dördüncü ve beşinci bulgusu anne ve babalarının eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının babalarının eğitim durumuna göre farklılaşma duruma göre babasının ortaokul mezunu olan öğrenciler, babası ilkokul mezunu olan öğrencilere göre hem bilgisayar oyunları bağımlılık düzeyi daha yüksektir, hem de bilgisayar oyunlarını gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirirler. Erboy (2010) , un yaptığı araştırmaya göre anne baba eğitim düzeyleri oyun bağımlılığı ölçeğinin bazı alt boyutlarında anlamlı olduğu tespit edilmiştir. Şahin ve Tuğrul (2012)'un yaptığı çalışmada anne eğitim düzeyleri arttıkça bağımlılık artış göstermektedir. Arslan ve ark. (2015)'nın yaptığı çalışmada da anne eğitim düzeyi yüksek olanların bağımlılık düzeyi daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bir diğer araştırmada ise anne ve babalarının eğitim seviyesi yükseldikçe çocukların da oyun bağımlılığı seviyelerinin yükseldiği söylenmiştir (Erboy ve Akar Vural, 2010; Balıkçı, 2018; Aras, 2019). Kıldıran (2019)'un çalışmasında araştırmamızı destek nitelikte anlamlı bir fark bulmamıştır. Ayrıca Şahin ve Tuğrul (2012)'un araştırmasında, babaların eğitim düzeyi ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı farklılık bulunmamaktadır.

Araştırmanın altıncı bulgusu Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının başarı durumlarına göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda “Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı” Genel Puanı başarı durumlarına göre Başarısız öğrenciler, çok başarılı öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi daha yüksektir. Orta başarılı öğrenciler, başarılı öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi daha yüksektir. Orta başarılı öğrenciler, çok başarılı öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi daha yüksektir. Bilgisayar

oyunu bırakamama alt boyutu Genel Puanı başarı durumuna göre Başarısız öğrenciler, çok başarılı öğrencilere göre bilgisayar oyununu bırakmakta daha fazla zorlandıkları söylenebilir. Başarısız öğrenciler, orta başarılı öğrencilere göre bilgisayar oyununu bırakmakta daha fazla zorlandıkları söylenebilir. Orta başarılı öğrenciler, çok başarılı öğrencilere göre bilgisayar oyununu bırakmakta daha fazla zorlandıkları söylenebilir. Bilgisayar oyunu oynamaktan görevlerini aksatma alt boyutu Genel Puanı başarıya göre farklılaşmaktadır. Başarısız öğrenciler, başarılı öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini daha fazla aksattığı söylenebilir. Başarısız öğrenciler, orta başarılı öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini daha fazla aksattığı söylenebilir. Orta başarılı öğrenciler, çok başarılı öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini daha fazla aksattığı söylenebilir. Başarı düzeyi arttıkça bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi azaldığı söylenebilir. Başarı düzeyi arttıkça bilgisayar oyununu bırakmada daha az zorlanıldığı söylenebilir. Başarı düzeyi düştükçe bilgisayar oyunları oynamaktan görevini aksatma vakaları artmaktadır. Literatürde okul başarısı ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ki ilişkiyi inceleyen çalışmalara rastlanmaktadır. Okul başarısı yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu saptanmıştır (Gentile, vd. 2011; Brunborg, vd., 2014;, Çukurluöz, 2016; Taylan ve ark., 2017; Ücan, 2018; Karacaoğlu;2019, Sallayıcı;2019). Bilgisayar oyunlarıyla fazla vakit geçiren öğrencilerin okul başarısının düştüğü düşünülebileceği gibi okul başarısında problemler yaşayan öğrencilerinde başarı duygusunu tatmak için bilgisayar başında geçirdiği vaktinde artmış olduğu söylenebilir.

Araştırmanın yedinci ve sekizinci bulguları Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği genel ve alt boyutlarının kardeş sayısı ve kaçınıcı kardeş olduğu değişkenine göre farklılaşma durumunu araştırmak için yapılan anova testi sonucunda anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Kardeş sayısı, kişilerin hayatlarını etkilemesine rağmen araştırmada dijital oyun bağımlılığı seviyesini etkilemediği tespit edilmiştir (Avşar, 2013). Aydoğdu (2018)'nun yaptığı çalışmasında da kardeş sayısının dijital oyun bağımlılığını etkileyen bir değişken olmadığı saptanmıştır. Kardeş, sayı ve sırası oyun oynama davranışı ve oyuna ulaşma üzerinde etkisi olmadığı söylenebilir.

Araştırmanın dokuzuncu bulgusu anne babanın evlilik durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinde anlamlı bir farklılık saptanmamıştır. Literatürde anne babalarının beraberlik durumuna göre yapılan tek bir araştırmaya rastlanmıştır. Bu araştırmada da öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık seviyeleri arasında anlamlı farklılık saptanmamıştır (Karacaoğlu, 2019). Anne babanın evlilik durumları, çocukların oyuna ulaşma ve oyun oynama davranışı üzerinde önemli bir etkiye sahip olmadığı söylenebilir.

Araştırmanın onuncu bulgusu bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının bilgisayar oynarken ailenin süre sınırı koyup koymama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin yapılan t testi sonuçlarına göre elde edilen verilere göre süre sınırı koymayan ailelerin çocukları bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri daha yüksektir. Süre sınırı koymayan ailelerin çocukları bilgisayar oyununu bırakmakta daha fazla zorlanmaktadır. Süre sınırı koymayan ailelerin çocukları bilgisayar oyunu oynamaktan diğer görevlerini daha fazla aksatmaktadır. Süre sınırı koymayan ailelerin çocukları bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etmektedir. Literatürde ailelerin çocuklarının oynadıkları oyunların sürelerini kontrol etme durumlarına göre bağımlılık düzeyleri değişmektedir. Günde 1-2 saat ve 3-4 saat oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin 5-6 saat oyun oynayan öğrencilere göre daha düşük olduğu söylenebilir (Göldağ, 2018).

Araştırmanın on birinci bulgusu bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların olup olmama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin yapılan t testi sonuçlarına göre bilgisayar oyunu bağımlılığı genel puanına göre bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların çocukları lehine anlamlı farklılaşmaktadır. Buna göre ailesinde bilgisayar oyun oynayan kişiler bulunan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi daha yüksektir. Bilgisayar oyununu bırakamama alt boyut puanına göre bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların çocukları lehine anlamlı farklılaşmaktadır. Buna göre ailesinde bilgisayar oyun oynayan kişiler bulunan öğrenciler bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama problemi yaşamaktadır. Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyut puanına göre bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde

oyun oynayanların çocukları lehine anlamlı farklılaşmaktadır. Buna göre ailesinde bilgisayar oyun oynayan kişiler bulunan öğrenciler bilgisayar oyununu gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirmektedir.

Araştırmanın on ikinci bulgusu algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşma tespit edilmemiştir. Tuğral (2020)'nin yaptığı çalışmada da sosyal desteğin cinsiyetler açısından bir farklılaşma olmadığı tespit edilmiştir. Kapısız (2019)'un çalışmasında aileden ve arkadaşan algılanan sosyal destek düzeyinin erkekler ve kadınlar arasında farklılaşmadığı görülmüştür. Arıcı (2005)'nin lise öğrencileriyle yaptığı çalışmada, sosyal desteğin cinsiyete göre farklılaşma göstermediği tespit edilmiştir. Ayrıca Ünlü (2001)'nin yaptığı çalışmada ergenlerde sosyal desteği cinsiyete göre aileden hissedilen sosyal desteğin farklılaşmadığı tespit edilmiştir. Demirdüzen (2013) de ergenlerin aileden, arkadaşan ve çevreden hissettikleri toplumsal destek cinsiyet değişkenine göre farklılık göstermediği tespit edilmiştir. Literatürde algılanan sosyal destek ile cinsiyet arasında anlamlı ilişkinin tespit edildiği çalışmalar bulunmaktadır. Banaz (1992) , Arıcıoğlu (2008) , Katmer (2008) ve Yamaç (2009) , kız çocuklarının algıladıkları sosyal destek düzeylerinin erkeklerden daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Selçuk (2019)'un yaptığı çalışmada erkeklerin algılanan sosyal destek düzeyi genel puanları veya aile ve arkadaşan algılanan sosyal destek düzeyleri kadınlardan düşüktür. Literatürde farklı sonuçlara rastlanması seçilen örneklemin kültürel yapısı ile alakalı olduğu söylenebilir.

Araştırmanın on üçüncü bulgusu algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının sınıf düzeyine göre farklılaşma tespit edilmemiştir. Literatürde bazı çalışmalarda algılanan sosyal desteğin öğrencinin devam ettiği sınıf düzeyine göre farklılaştığı tespit edilmiştir (Kartal ve Çetinkaya, 2009, Ünsar, vd. 2009; Karataş, 2012). Polat (2019)'un yaptığı çalışmada sınıf düzeyi yükseldikçe öğrencilerin öğretmen desteği algısının azaldığı sonucuna ulaşmıştır. Kapısız (2019)'ın çalışmasında göre yaş grubuna göre arkadaşan algılanan sosyal destek alt boyutunda temel etkenlerden olduğunu bulmuştur.

Araştırmanın on dördüncü bulgusu algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının ailenin aylık gelir düzeyine göre farklılaşma durumunu araştırmak için

yapılan anova testi sonucunda “Algılanan Sosyal Destek” Genel Puanı ailenin aylık gelirine göre ailesinin aylık geliri 2501-5000 tl arası olan öğrenciler ile ailesinin aylık geliri 5001 tl üstü olan öğrenciler arasında aile aylık geliri 2501-5000 tl arası olan öğrenciler lehine bir fark vardır.

- Buna göre 2501-5000 tl arası (orta) gelire sahip ailelerin çocuklarının algılanan sosyal destek düzeyi 5001 tl ve üstü (yüksek) gelire sahip ailelerin çocuklarından daha yüksektir.

Öğretmenden algılanan sosyal destek alt boyutunda aile gelir düzeyine göre ailesinin aylık geliri 2501-5000 tl arası olan öğrenciler ile ailesinin aylık geliri 5001 tl üstü olan öğrenciler arasında aile aylık geliri 2501-5000 tl arası olan öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

- Buna göre 2501-5000 tl arası (orta) gelire sahip ailelerin çocuklarının öğretmenden algılanan sosyal destek düzeyi 5001 tl ve üstü (yüksek) gelire sahip ailelerin çocuklarından daha yüksektir.

Literatürde Kapısız (2019)‘ın araştırmasında göre aileden ve arkadaştan algılanan sosyal desteğin sosyo ekonomik düzeye göre farklılaşmadığı bulunmuştur. Akıncı (2011)‘nın çalışmasına göre sosyo-ekonomik düzeyi orta ve yüksek ailelerinin erkek çocuklarının algıladıkları sosyal destek düşük ve sosyo-ekonomik düzeyi düşük ailelerinin kız çocuklarının algıladıkları sosyal destek düzeyi düşük olduğu tespit edilmiştir. Ünlü (2001)‘nün yaptığı araştırmaya göre sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin, sosyo-ekonomik düzeyi düşük ve orta olan öğrencilere göre öğretmenlerinden, arkadaşlarından ve ailelerinden algıladıkları sosyal desteğin yüksek olduğu tespit edilmiştir. Aile gelir durumu faktörüne göre araştırma sonuçları incelendiğinde; Aile gelirine göre, aile desteği faktörü ile birlikte genel sosyal ilişki unsurları puanlarında gruplar arasında anlamlı farklar olduğu tespit edilmiştir. Farklı olarak Aliyev ve Tunç, (2017)‘un araştırmasında bu konu ile ilgili olarak öğrencilerin ailelerin gelir düzeyine göre anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Araştırmanın on beş ve on altıncı bulgusu algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının anne ve babalarının eğitim düzeyine göre farklılaşma tespit

edilmemiştir. Anne babalarının eğitim durumlarına göre araştırma sonuçlarına bakıldığında; Tunç ve Aliyev'in 2017 yılında yaptığı araştırmada baba eğitim düzeylerine göre anlamlı farklılaşma olmadığı fakat anne eğitim düzeylerine göre anlamlı farklılaşma olduğu tespit edilmiştir. Kırbaş ve Özkan'ın 2013 yılında yaptığı çalışmada annelerin öğrenim durumu ile algılanan sosyal destek düzeyi arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Bilgin'nin 2012 yılında ki araştırmasında annelerin eğitim seviyeleri ile algılanan sosyal destek düzeyi arasında anlamlı bir farklılık olmadığı ayrıca yakın ilişki desteğinde babaların eğitim seviyelerine göre algılanan sosyal desteğin farklılaştığı tespit edilmiştir. Kahrıman ve Bayat'ın 2008 yılında yaptığı çalışmada annelerinin eğitim düzeyleri ile algılanan sosyal destek arasında anlamlı bir farklılık bulunmamıştır.

Karadağ'ın 2009 yılında yaptığı çalışmada annelerin eğitim düzeyi arttıkça çocukların algılanan sosyal destek düzeyinin arttığı tespit edilmiştir. İlhan'ın 2014 yılında yaptığı çalışmalarda babaların eğitim seviyeleri arttıkça algılanan sosyal desteğin arttığı ayrıca annelerin eğitim düzeyleri de arttıkça çocukların algılanan sosyal destek düzeyinin arttığı tespit edilmiş. Ekşisu'nun 2009 yılında yaptığı çalışmaya göre babalarının hiç eğitim almadığını söyleyen ve ilkokul mezunu olduğunu belirten öğrenciler ile lise ve üzeri mezunu olan babaya sahip çocukların algılanan sosyal destek düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiş. Lise ve üzeri eğitim seviyesinde eğitim görmüş babaya sahip çocuklar arkadaş ve aileden sosyal destekleri daha yüksek bulunmuştur.

Araştırmanın on yedinci bulgusu algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının başarı düzeyine göre orta başarılı öğrenciler ile çok başarılı öğrenciler arasında orta başarılı öğrenciler lehine, başarılı öğrenciler ile çok başarılı öğrenciler arasında başarılı öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Buna göre;

- Orta başarılı öğrencilerin algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Başarılı öğrencilerin algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.

Aileden sosyal destek alt boyut Genel Puanı başarı düzeyine göre farklılaşmaktadır. Test sonuçlarına göre orta başarılı ile çok başarılı öğrenciler arasında orta başarılı öğrenciler lehine, başarılı öğrenciler ile çok başarılı öğrenciler arasında başarılı öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Buna göre;

- Orta başarılı öğrencilerin aileden algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Başarılı öğrencilerin aileden algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.

Öğretmenden algılanan sosyal destek alt boyutunda başarı düzeylerine göre varyanslar homojen olmadığından Tamhane testi sonucuna bakılarak orta başarılı öğrenciler ile çok başarılı öğrenciler arasında orta başarılı öğrenciler lehine, başarılı öğrenciler ile çok başarılı öğrenciler arasında başarılı öğrenciler lehine anlamlı bir fark vardır.

Buna göre;

- Orta başarılı öğrencilerin öğretmenden algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Başarılı öğrencilerin öğretmenden algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Yıldırım'ın 1997 yılında yaptığı çalışmada akademik başarısı yüksek olan öğrenciler sosyal destek kaynaklarını daha verimli kullandığını tespit etmiştir.

Ekşisu'nun 2009 yılında ki çalışmasında kendini akademik olarak çok iyi ve iyi olarak değerlendiren öğrenciler öğretmenden ve aileden algılanan sosyal desteği kendini akademik olarak kötü diye değerlendiren öğrencilerden yüksek olduğu saptanmıştır. bu durum iki şekilde yorumlanabilir. Birincisi akademik başarı yükseldikçe kişiler çevrelerindeki sosyal destek kaynaklarını daha akılcı kullanır, günlük hayatlarında yaşadıkları sorunları problemlerini öğretmenlerine ailelerine daha kolay açar, iletişim becerileri daha kuvvetlidir. İkincisi ise öğretmenlerinden ve

ailesinden yüksek düzeyde sosyal destek alan öğrencilerin akademik başarıları diğer öğrencilere göre daha yüksek olması ümit edilir. Köküsoy'un 2008 yılında yaptığı çalışmada Endüstri Meslek lisesinde okuyan öğrencilerin aileden algıladıkları sosyal destek düzeyinin istenilen seviyenin altında olduğu tespit edilmiştir.

Araştırmanın on sekiz ve on dokuzuncu bulgusu algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının kardeş sayısı ve kaçınıcı kardeş olduğuna göre farklılaşma tespit edilmemiştir. Ekşisu'nun 2009 yılında yaptığı çalışmada Dört ve üzeri kardeşe sahip öğrencilerin arkadaş ve aileden algıladıkları sosyal destek değerlerine göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Ailedeki çocuk sayısı arttıkça sağladıkları destek düzeyi düşebilmekte, aile bireyleri arasında yaşanan çatışmalar artmakta ve sağlanan sosyal desteğin azalmasına neden olabilmektedir. Kapıkıran ve Özgüngör'ün 2009 yılındaki araştırmasına göre okul başarının etkileyen faktörlerin başında kardeş sayısı, motivasyon, okuduğu okulun cinsi ve aileden algılanan sosyal desteği; motivasyonu etkileyen baş faktörler ise annelerin eğitim seviyesi, aileden algılanan sosyal destek ve okul başarı ortalamasıdır. Aksoy, Özcan ve Çoknaz'ın 2018 yılında yaptığı çalışmada kardeş sayısı arttıkça algılanan sosyal destek düzeyi düşmektedir. 1981 yılında Reuterfors ve Scheider'in araştırmasına göre doğum sırası sosyal ilgiyi etkilemektedir. Tek çocuğun diğerlerine göre sosyal ilgileri daha düşük ve ortanca çocuğun sosyal ilgileri küçük kardeşlerden daha yüksektir (Akt. Deniz, 2019). Alivey ve Tunç'un araştırmasına göre ise kardeş sayısı ve sırası ile algılanan sosyal destek arasında anlamlı bir farklılaşma bulunamamıştır.

Araştırmanın yirminci bulgusu algılanan sosyal destek ölçeği genel ve alt boyutlarının anne baba evlilik durumuna göre farklılaşma tespit edilmemiştir.

Ekşisu'nun 2009 yılındaki çalışmasına göre anne babaları ayrı olan çocukların aileden algılanan sosyal destek düzeyleri diğer öğrencilerden daha düşüktür. Anne babası ayrı olan çocuklar diğerlerine göre maddi ve psikolojik kaynaklardan daha az yararlanmasına bu durum onların ruhsal durumunu olumsuz etkilemekte ve algılanan sosyal destek düzeyinin düşmesine sebep olabilir. Anne babası ayrı olan öğrenciler ile birlikte yaşayan öğrenciler arasında cinsiyetlerine göre aileden algılanan sosyal destek arasında anlamlı bir fark tespit edilmemiştir (Yaycı, 2016).

Araştırmanın yirmi birinci bulgusu algılanan Sosyal destek genel ve alt boyutlarının bilgisayar oynarken ailelerin süre koyup koymama durumuna göre farklılaşma tespit edilememiştir. Bu durumla ilgili literatürde yapılmış başka bir çalışmaya rastlanılmamıştır.

Araştırmanın yirmi ikinci bulgusu algılanan Sosyal destek genel ve alt boyutlarının bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların olup olmama durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığına ilişkin yapılan t testi sonuçlarına göre elde edilen veriler aşağıda maddeler halinde verilmiştir;

- Aileden sosyal destek alt boyut genel puanına göre bilgisayar oynarken ailelerinde benzer şekilde oyun oynayanların çocukları lehine anlamlı farklılaşmaktadır. Buna göre ailelerinde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayan kişiler olan çocukların aileden algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksektir.

Literatürde benzer bir çalışma yapılmamıştır fakat bu durumu şöyle değerlendirebiliriz. Aktivitelere katılmada en önemli belirleyici ailesinde benzer aktiveler yapması veya aktivitelere yönlendirilmesidir yani aile sosyal desteğidir. Springer ve arkadaşlarının 2006 yılında yaptığı araştırmada aktivite yerine ulaşım ve teşvikte anne ve babanın desteği daha ön plandadır. Sallis ve arkadaşlarının 2000 yılında, Prochaska, Rodgers ve Sallis'in 2002 yılında ve Beets, Cardinal ve Alderman'ın 2010 yılında yaptığı çalışmalarda aileden algılanan sosyal destek fiziksel aktivitelere katılımda direkt etkisinin olduğu vurgusu yapılmıştır. Garcia, Pender, Antonakos ve Ronis'in 1998 yılında yaptığı çalışmada sınıf düzeyi arttıkça aileden algılanan sosyal desteğin düştüğü fakat bununla beraber Dowda ve arkadaşlarının 2007 yılında yaptığı çalışmaya göre algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan kızların sınıf düzeyi arttıkça aktivitelere katılım düzeyleri de artmaktadır (Akt. Aşçı, vd. 2013).

Araştırmanın son bulgusu algılanan sosyal destek ve alt boyutları ile bilgisayar oyun bağımlılığı ve alt boyutları arasındaki ilişki incelenmiş olup;

- Algılanan aileden sosyal destek alt boyutu ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında olumlu istikamette anlamlı bir ilişki vardır. Buna göre aileden algılanan

sosyal destek düzeyi yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri de yüksektir. Aileden algılanan sosyal destek alt boyutu ile bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyut arasında olumlu istikamette anlamlı bir ilişki vardır. Buna göre aileden algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme düzeyleri yüksektir. Algılanan aileden sosyal destek alt boyutu ile bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme alt boyut arasında olumlu istikamette anlamlı bir ilişki vardır. Buna göre aileden algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme durumu yüksektir.

Aile bireylerinin tutum ve davranışları bireylerin gelişimlerini her yönüyle etkiler ve sosyal varlık olmalarını direkt etkileyerek kişiliklerinin kalıplaşmasını sağlar (Özgüven, 2001). Aile bireylerinin fazlaca otoriter olması, kusursuzluk takıntısının olması, pasif ilgisiz olması, çocuğu reddetmesi, çocuğun hal ve hareketlerinin ebeveyn tarafından takip edilmemesi bir takım davranış sorunlarına neden olur. Bu tehlikeli hal ve hareketlerin tekrarlanma aralığı ve şiddeti arasında bir bağlantı vardır. Yeterince özgürlük tanınmayan çocuklar, karşılaştıkları olumsuz tepkilerden dolayı asosyal ve çekingen olduklarından kendilerini ifade etme sorunları ile karşılaşabilmektedirler. Kendini yeterince ifade edemeyen bireyler kendilerini kabul ettirecek bir sosyal çevre arayışı içine girerler. Bunu en basit yolla yapabilecekleri mizaçlarını kabul ettirip, o çevreye en kolay uyum sağlayabilecekleri mecrada dijital mecradır. Birey kendi olumsuz özelliklerini kolayca gizleyeceğinden daha fazla oyun oynamayı tercih edecektir bu da bilgisayar oyun bağımlılığının düzeyini artıracaktır (Uzunlar, vd. 2017). Haddinden fazla çocuk merkezli duruş denetlenmeyen yerler ve kendi bildiğini okuyan bireyler yetiştirilmesine yol açar. Çocuğun arzuları hep daha önemli olması çocuğun antisosyal kişilik özellikleri sergilemesine ve doyumsuz bir birey olmasına neden olur. Bu çocuklar gerçek sosyal çevrelere uyum sağlamak toplumsal kurallara uymak gibi problemlerle daha sık karşılaşır. Her isteğinin olmaması bu çocukları hayal kırıklıklarına uğrattığı için kapalı antisosyal bireyler olmasına neden olurlar (Yavuzer, 1997). Bireyler ailelerinden aldıkları sosyal desteği yüksek olarak algılasalar bile toplum içerisinde ki durumlarını sanal ortamda da olsa iyileştirebileceklerini düşündüklerinden, aile dışında kalan çevrede arzuları tatmin olamayan bu bireyler kendilerini ifade etmek arzularını karşılamak için bilgisayar

oyunlarına yönelebilir, burada başarı sağlamış kişilerde giderek oyun sürelerini artırarak sonunda bağımlı hale gelebilirler.

İstanbul Eyüpsultan ilçesi özel ve devlet ortaokullarından kategorik olarak seçilen 635 öğrenci ile yapılan bu araştırmanın sonuçları aşağıda ki gibi özetlenebilir:

- Erkeklerin kızlara göre bilgisayar oyun bağımlılığı genel puan ortalamaları daha yüksektir.
- Erkeklerin kızlara göre bilgisayar oyunu oynamayı bırakmam genel puan ortalamaları daha yüksektir.
- Erkeklerin kızlara göre bilgisayar oyunlarını gerçek hayatla ilişkilendirme genel puan ortalamaları daha yüksektir.
- Erkeklerin kızlara göre bilgisayar oyunu oynamaktan diğer görevlerini aksatma genel puan ortalamaları daha yüksektir.
- Erkeklerin kızlara göre bilgisayar oyunu oynamayı başka oyunlara tercih etme genel puan ortalamaları daha yüksektir.
- 7.sınıf öğrencileri 8. Sınıf öğrencilerine göre bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme genel puan ortalamaları daha yüksektir.
- 5001tl üstü aylık gelire sahip ailelerin çocukları, ailesinin aylık gelirini bilmeyen öğrencilere göre bilgisayar oyununu bırakmama genel puan ortalamaları daha yüksektir.
- Babasının ortaokul mezunu olan öğrenciler, babası ilkokul mezunu olan öğrencilere göre bilgisayar oyunları bağımlılık genel puan ortalamaları daha yüksektir.
- Babasının ortaokul mezunu olan öğrenciler, babası ilkokul mezunu olan öğrencilere göre bilgisayar oyunlarını gerçek hayatla ilişkilendirme genel puan ortalamaları daha yüksektir.
- Başarı düzeyi yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi daha düşüktür.
- Başarı düzeyi arttıkça bilgisayar oyununu bırakmada daha az zorlanmaktadır.
- Başarı düzeyi düştükçe bilgisayar oyunları oynamaktan görevini aksatma vakaları artmaktadır.

- Süre sınırı koymayan ailelerin çocukları bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri daha yüksektir olup, bilgisayar oyununu bırakmakta daha fazla zorlanmaktadır. Ayrıca bilgisayar oyunu oynamaktan diğer görevlerini daha fazla aksatmakta ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etmektedir.
- Ailesinde bilgisayar oyun oynayan kişiler bulunan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi daha yüksektir olup bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama problemi yaşamakta ve bilgisayar oyununu gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirmektedir.
- 2501-5000 tl arası (orta) gelire sahip ailelerin çocuklarının algılanan sosyal destek düzeyi 5001 tl ve üstü (yüksek) gelire sahip ailelerin çocuklarından daha yüksektir.
- 2501-5000 tl arası (orta) gelire sahip ailelerin çocuklarının öğretmenden algılanan sosyal destek düzeyi 5001 tl ve üstü (yüksek) gelire sahip ailelerin çocuklarından daha yüksektir.
- Orta başarılı öğrencilerin algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Başarılı öğrencilerin algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Orta başarılı öğrencilerin aileden algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Başarılı öğrencilerin aileden algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Orta başarılı öğrencilerin öğretmenden algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Başarılı öğrencilerin öğretmenden algılanan sosyal destek düzeyi çok başarılı öğrencilere göre daha yüksektir.
- Ailelerinde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayan kişiler olan çocukların aileden algılanan sosyal destek düzeyi daha yüksektir.
- Algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan öğrencilerin aileden algılanan sosyal destek düzeyleri, arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyleri ve öğretmenden algılanan sosyal destek düzeyleri de yüksektir.
- Aileden algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan öğrencilerin arkadaştan algılanan sosyal destek düzeyleri de yüksektir.

- Aileden algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan öğrencilerin öğretmenlerden algılanan sosyal destek düzeyleri de yüksektir.
- Aileden algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri de yüksektir.
- Aileden algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme düzeyleri yüksektir.
- Aileden algılanan sosyal destek düzeyi yüksek olan öğrencilerin bilgisayar oyununu oynamayı başka etkinliklere tercih etme durumu yüksektir.
- Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olan öğrenciler bilgisayar oyununu bırakmadığı, bilgisayar oyunları ile gerçek hayatı ilişkilendirme düzeylerinin yüksek olduğu, bilgisayar oyununu oynamaktan görevlerini aksattıkları ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih ettikleri söylenebilir.
- Bilgisayar oyununu bırakmayan öğrencilerin bilgisayar oyununu gerçek yaşamla ilişkilendirme düzeylerinin daha yüksek olduğu, bilgisayar oyunu oynamaktan görevlerini aksattıkları ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih ettikleri söylenebilir.
- Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme düzeyi yüksek öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaktan diğer görevlerini aksattıkları, bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih ettikleri söylenebilir.
- Bilgisayar oyununu oynamaktan görevlerini aksatan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih ettikleri söylenebilir.

Bu veriler ışığında;

- Bilgisayar oyun bağımlılığı ve algılanan sosyal destek sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaşmaktadır. • “Bilgisayar oyun bağımlılığı ile Algılanan sosyal destek arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ortaokul öğrencilerinde düşük seviyede görülmekle birlikte erkek öğrencilerde kızlara oranla daha yüksek düzeyde olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca süre sınırı koymayan ve kendi de bilgisayar oyunu oynayan ebevenlerin çocuklarında, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi daha yüksek tespit edilmiştir.

Bu araştırmadan elde edile sonuçlar doğrultusunda şu önerilerde bulunulabilir:

Çocukların bilgisayar oyunlarını oynamasında belirli kısıtlamaların yapılması, kuralların konması, bu süreç içinde onlara doğru ve etkin rol modeller olunması, rehberlik edilmesi, güvenli içerik, internet ve oyun kullanımı ile ilgili farkındalıkların artırılması gerekmektedir. Çocuk yetişkin etkileşiminde yapılması gereken bu çalışmaların; çocuklar açısından doğru ve gerekli olarak anlaşılması, olası iletişim problemlerinin önlenmesi için iletişim becerileri geliştirmeye yönelik eğitimler alınabilir. Veliler çocuklarını spor ve/veya sanat dallarına yönlendirerek sosyalleşmelerini sağlamalı, çocukların bu tür etkinliklere katılmasına teşvik edip ön ayak olmalı, çocuklara vakit ayırıp bu tür yeteneklerini desteklemelidirler.

Eğitimciler olarak aile ve çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı risklerini azaltma yönünde, çevrenin bu konudaki rolü ve rehberliğini vurgulayan, farkındalık artırıcı materyal, seminer ve eğitimler hazırlanabilir. Bilgisayar oyunları, sahip oldukları potansiyel ile eğitim-öğretim sürecinde birer eğitsel materyal olarak işe koşulabilir. Eğitim öğretim ortamlarında motivasyon ve verimliliği artırmada öğrencilerin oyun oynama eğilimlerinden yararlanılabilir. Bu noktada hem ailerin hem de öğretmenlerin materyel geliştirme, etkin materyal seçimi ve kullanım becerilerini destekleyecek ülke genelinde politikalar geliştirilebilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı tanımı konusunda yerel ve/veya evrensel özelliklerin netleştirilmesi, farklı örneklerle karşılaştırma çalışmalarının yapılması, olası risklere yönelik farkındalık artırıcı materyallerin geliştirilmesine yönelik bilimsel çalışmaların yapılması önerilebilir. Bu çalışma; evreninin tamamına ulaşmanın mümkün olmaması sebebi ile belirli sosyo demografik özelliklerle sınırlandırılmış öğrenci grubu ile yürütülmüştür. Veriler sadece öğrenci bakış açısını yansıtmaktadır ve belirli bir süre içerisinde yapılmıştır. Bunlar, araştırmanın sınırlılıklarını oluşturmaktadır. Bu sebeple bu alanda yapılacak çalışmaların farklı demografik özelliklerdeki öğrencilerle yürütülmesi; aile ve öğretmen bakış açısından konunun incelenmesi, nicel ve nitel yöntemlerin bir arada kullanıldığı karma desenli çalışmaların yapılması önerilebilir.

Bilgisayar oyunlarının bazıları dünya çapında organizasyonlarla birlikte milyonlarca kişinin takip ettiği turnuvalar düzenlenmektedir. Bu turnuvalarda gün geçtikçe yaygınlaşmakta ve artık dünyada e-spor diye adlandırılmıştır. Bu oluşum profesyonel oyuncu kavramını ortaya çıkarmıştır. Çeşitli sosyal medya mecralarında bu

müسابakalar canlı yayınlanmakta ve milyonlarca genci oyun oynamaya teşvik eder hale gelmiştir. Gelecek çalışmalarda e-spor'un bilgisayar oyun bağımlılığına veya dijital oyun bağımlılığına etkileri incelenebilir.



KAYNAKÇA

- Abalı, O. (2007). *Günümüz Çocuklarına Psikososyal Tesirler*, Ankara: Adeda Yayınları.
- Aliyev, R. & Tunç, E. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Algılanan Sosyal Destek Düzeyi ve Benlik Algılarının İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Journal of Graduate School of Social Sciences*, 21(2): 401-418.
- Adcolony Mobile Gaming in Turkey Under the Microscope (2017). <https://www.adcolony.com/blog/2017/07/18/mobile-gaming-turkey-microscope/> [28 Mart 2020].
- Akıncı, B. (2011). *Özgül Öğrenme Güçlüğü Gösteren Çocuklarda Öz-Kavramı, Algılanan Sosyal Destek Ve Sosyo-Demografik Değişkenlerin İncelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aksakal, E. (2019). *Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Meslek Kararı Verme Yetkinlikleri İle Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Atatürk Üniversitesi, Eğitim Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Aksoy, E., Özcan Ö. ve Çoknaz H. (2018). Ortaöğretim Kurumlarında Okul Sporlarına Katılan Öğrencilerin Algılanan Sosyal Destek Düzeyleri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(60): 692-698.
- Aliyev, R. & Tunç, E. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Algılanan Sosyal Destek Düzeyi ve Benlik Algılarının İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. 21(2): 401-418.
- Anderson, A.C. & Bushman, J.B. (2011). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior, Aggressive Cognition, Aggressive Affect, Physiological Arousal, and Prosocial Behavior: A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, 15(5): 353-359.

- Aras, S. (2019). *Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkenler Ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi Bursa İli Örnekleme* (Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.
- Arıcı, M. (2005). *Yatılı ve Ailesi İle Kalan Lise Öğrencilerinin Atılganlık, Sosyal Destek Ve Başarılarının Karşılaştırılması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Arıcioğlu, A. (2008). *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Algıladıkları Sosyal Destek*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet Bağımlılığı ve Tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar Dergisi*, 1: 55-67.
- Arslan, A. (2017). Geçmişten Günümüze Uzanan Süreçte Oyun ve Oyuncaklardaki Farklılaşmanın İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 1(2): 69-87.
- Arslan, A., vd. (2015). Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. *İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8): 34-58.
- Arslan Ö. M. (2017). 36-71 Aylık , Çocuklar İçin Oyun Davranış Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 25(3): 897-910.
- Aşçı, H., vd. (2013). 6. - 8. Sınıf Öğrencilerinin Fiziksel Aktiviteye Katılımında Algıladıkları Sosyal Desteğin Rolü. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 38(170): 3-18.
- Avşar, A. H. (2013). *Ergen Bireylerde Sosyal Beceri Düzeyinin Kardeşli Ve Tek Çocuk Olma Açısından İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Arel Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital Oyunlar Ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn Ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36): 806-818.

- Aydođdu, F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bađımlılıklarının Çeşitli Deđişkenler Açısından İncelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31): 1-18.
- Bakar, A., Tüzün, H. ve Çađiltay, K. (2008). Öğrencilerin Eđitsel Bilgisayar Oyunu Kullanımına İlişkin Görüşleri: Sosyal Bilgiler Dersi Örneđi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35(35): 27-37.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bađımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Banaz, M. (1992). *Lise Öğrencilerinde Sosyal Destek Kaynakları ve Stres ile Ruh Sağlığı Arasındaki İlişki* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Barut, B. (2019). *Ergenlerde Dijital Oyun Bađımlılık Düzeyi İle Algılanan Sosyal Destek Ve Duygu Düzenleme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Başer, Z. (2006). "Aileden Algılanan Sosyal Destek İle Kendini Kabul Düzeyi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Araştırma)" (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Baydaş Sayılğan, Ö. (2012). Bir Siberdrama Biçimi Olarak Dijital Oyun: Alice Harikalar Diyarında Örneđi. www.academia.edu/Bir_Siberdrama_Biçimi_Olarak_Dijital_Oyun_Alice_Harikalar [23 Mart 2020].
- Bayraktar, F. & Gün, Z. (2006). Incidence And Correlates Of Internet Usage Among Adolescents In North Cyprus. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2): 191-197.
- Bayraktar, Ö. (2011). *Üniversite Öğrencilerinin Algılanan Sosyal Destek Düzeyleri İle Duygusal Zekâları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Doktora Tezi). Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

- Bekar, B. (2018). *Dikkat Eksikliği Ve Hiperaktivite Bozukluğu Olan Ve Olmayan Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı* (Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bilge, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43(43): 96-105.
- Bilgin, Ş. (2012). *Ağır ve Orta Düzeyde Zihinsel Yetersizliği Olan Çocukların Anne-Babalarının Algıladıkları Sosyal Destek Kaygı Ve Depresyon Düzeylerinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Uludağ Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki* (Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Binark, M. & Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*, (Vol. 13). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M., Bayraktutan Sütçü, G. ve Fidaner, I. B. (2009). *Dijital oyun rehberi Oyun Tasarımı Türler Ve Oyuncu*, (1. Baskı). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Bolat, H. (2018). Değerlerimle Değerleniyorum Eğitsel Oyununun Metaforik Açından İncelenmesi. *Journal of Continuous Vocational Education and Training*, 1(1): 29-39.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A. ve Froyland, L. R. (2014). Is Video Gaming, or Video Game Addiction, Associated with Depression, Academic Achievement, Heavy Episodic Drinking, or Conduct Problems?. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1): 27-32.
- Büyükacaroglu, B. (2019). *Özgül öğrenme güçlüğü olan çocukların ailelerinin depresyon anksiyete ve stres düzeylerinin, aile yükü ve algılanan sosyal destek ile ilişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Can, T. (2003). Bolu orta öğretim okulları yöneticilerinin teknolojik liderlik yeterlilikleri. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 2(3): 94-107.
- Cesarone, B. (1994). *Video Games and Children*. Illinois: ERIC Digest.
- Chiu, S., Lee, J. ve Huang, D. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5): 571-581.
- Cohen, S. & Wills, T. A. (1985). Stress, Social Support, And The Buffering Hypothesis. *Psychological Bulletin*, 98(2): 310.
- Çakır Ö., Ayaş T., ve Horzum M. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2): 95-117
- Çakır, Y. & Palabıyıkoglu, R. (1997). Gençlerde Sosyal Destek ile Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeğinin Güvenirlik ve Geçerlik Çalışması. *Kriz Dergisi*, 5(1): 15-24.
- Çakmen, F. O. (2004). *İlkokul Üç, Dört ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Bağımlılık Eğilimleri Ve Anne-Babalarının Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Çebi, E. (2009). *Üniversite Öğrencilerinin Psikolojik Yardım Aramaya Yönelik Tutumları: Algılanan Sosyal Desteğin, Psikolojik Sıkıntının, Önceki Yardım Arama Deneyiminin Ve Cinsiyetin Etkileri* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çeçen, A. R. (2008). Öğrencilerinin Cinsiyetlerine ve Anababa Tutum Algılarına Göre Yalnızlık Ve Sosyal Destek Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of Turkish Educational Sciences*, 6(3): 415-431.
- Çetinkaya, B. & Kartal, A. (2009). Yüksekokul Öğrencilerinin Algılanan Sosyal Destek Durumları Ve Sosyal Desteği Etkileyen Faktörler. *Fırat Sağlık Hizmetleri Dergisi*, 4(12): 3-20.

- Çukurluöz, Ö. (2016). *Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılıklarının İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Deci, E. L. & Richard, M. R. (2000). The “What” And “Why” Of Goal Pursuits: Human Needs And The Self-Determination Of Behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4): 227- 268.
- Demirdüzen, H. (2013). *Ergenlerin Algılanan Sosyal Destek Düzeyleri İle Duygusal Özyeterlik Düzeylerinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Deniz, A. (2019). *Roman Ergenlerde İyi-Oluşun Yordayıcısı Olarak, Algılanan Sosyal Destek Ve Yılmazlık* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ortadoğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dinç, M. (2012). Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu. tudof.wordpress.com [19 Ocak 2020].
- Durdu, 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. *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 19: 66- 76.
- Eker, D., Arkar, H. ve Yaldız, H. (2001). Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeği’ nin Gözden Geçirilmiş Formu’ nun Faktör Yapısı, Geçerlik Ve Güvenirliği. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 12(1): 17-25.
- Ekşisu, M. (2009). *Liseli Öğrencilerin Zorbalık Düzeyleri İle Aile İşlevleri Ve Algılanan Sosyal Destek Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Eow, Y. L. & Baki, R. (2009). Form One Students’ Engagement With Computer Games And Its Effect On Their Academic Achievement İn A Malaysian Secondary School. *Computers & Education*, 53(4):1082-1091.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

- Erboy, E. & Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11(1): 39-58.
- Erdeğer, N (2001). “Lise Öğrencilerinin Sosyal Destek ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi”. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gentile, D. A., vd. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*. 127(2): 319–329.
- Gentile, D.A., vd. (2014). The Positive And Negative Effects Of Video Game Play. *Media & the Well-Being of Children & Adolescents*, 109(2014): 2010-2014.
- Gentile, D. A. & Anderson, C. A. (2006). *Violent Video Games: Effects On Youth And Public Policy Implications*. N. Dowd, D. G. Singer, & R. F. Wilson (Eds.), *Handbook of Children, Culture, and Violence*. California: Thousand Oaks.
- Gökçearslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014): 419-435.
- Gökçearslan, Ş. & Günbatar, M. (2012). Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi*, 2: 10-12.
- Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1): 1287-1315.
- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction: Fact or fiction?. *The Psychologist*, 12(5): 246-250.
- Griffiths, M. D. (2008). Diagnosis And Management Of Video Game Addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*, 12: 27–41.
- Güllü, M., vd. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *ADYU Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9: 89-100.
- Günay, G. (2011). *Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Çanakkale On sekiz Mart Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Çanakkale.

Güngörmüş, G. (2007). *Web Tabanlı Eğitimde Kullanılan Oyunların Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Güvenliweb: Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri
<https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/wXK68.pdf> [4 Mart 2020]

Hazar, Z., vd. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3).

Dataportal Digital Turkey (2019). <https://dataportal.com/reports/digital-2019-turkey?rq=turkey> [18.02.2020]

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36(159): 56-67.

Horzum, M., Ayas, T. ve Çakır Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30): 76–85.

Hussain, Z. & Griffiths, M. D. (2009). Excessive Use Of Massively Multi-Player Online Role-Playing Games: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 7(4): 563-571

Irmak, A. Y. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27 (2): 128-37.

İlhan, K. (2014). *Engelli Çocuğu Olan Anne ya da Babalarda Aile Desteği ve Aile Stresi ile İlgili Değişkenlerin İncelenmesi* (Doktora Tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

İnal, Y. & Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi? Eğitsel ve Ticari Oyunlara Bakış. *Journal of Turkish Educational Sciences*, 6(3).

İnal, Y. & Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. *Eğitimde Yeni Yönelimler 2. Eğitimde Oyun Sempozyumu*. Özel Tevfik Fikret Okulları, Ankara.

- Johansson, A. & Gotestam, K. (2004). Internet Addiction: Characteristics Of A Questionnaire And Prevalence In Norwegian Youth (12-18 years). *Scandinavian Journal Of Psychology*, 45(3): 223-229.
- Kahriman, İ. & Bayat, M. (2008). Özürlü Çocuğa Sahip Ebeveynlerin Yaşadıkları Güçlükler ve Algıladıkları Sosyal Destek Düzeyleri. *Öz-Veri Dergisi*, 5(1): 1175-1194.
- Kahriman, İ. & Polat, S. (2003). Adölesanlarda Aileden ve Arkadaşlardan Algılanan Sosyal Destek ve Benlik Saygısı Arasındaki İlişki. *Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi*, 6(2): 13-24.
- Kalaycı, G. (2009). *SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri*. Ankara: Asil Yayınevi.
- Kapıkıran, Ş & Özgüngör, S. (2009). Ergenlerin Sosyal Destek Düzeylerinin Akademik Başarımları ve Güdülenme Düzeyi ile İlişkileri. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 16(1): 21-30.
- Kapısız, Z. (2019). *Genç Yetişkin ve Yaşlı Bireylerde Algılanan Sosyal Destek ve Otobiyoğrafik Bellek İşlevlerinin, Otobiyoğrafik Bellek Özellikleriyle İlişkisinin İncelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Kara, U.Y. (2014). *Kimlik Oyunu Video Oyunları*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Karacabey, Ç. (2012). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Aileden Algıladıkları Sosyal Destek ile İntihar Olasılığı Davranışı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Karadağ, G. (2009). Engelli Çocuğa Sahip Annelerin Yaşadıkları Güçlükler ile Aileden Algıladıkları Sosyal Destek ve Umutsuzluk Düzeyleri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(4).
- Karadağ, Ö. (2007). *İlköğretim Besinci Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarılarının Sosyal Destek Kaynakları Açısından İncelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Karagöz B. D. (2017). *İnternet Bağımlılığı ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Yaygınlığının, İlişkili Etkenlerin İncelenmesi* (Uzmanlık Tezi). Kocaeli Üniversitesi, Kocaeli.
- Karasar, N. (2005). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Karatas, Z. & Cakar, F. S. (2011). Self-Esteem And Hopelessness, and Resiliency: An Exploratory Study Of Adolescents In Turkey. *International Education Studies*, 4(4): 84-91.
- Karataş, Z. (2012). Ergenlerin Algılanan Sosyal Destek ve Sürekli Kaygı Düzeylerinin İncelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9(19): 257- 271.
- Kartal, A. & Çetinkaya, B. (2009). Yüksekokul Öğrencilerinin Algılanan Sosyal Destek Durumları ve Sosyal Desteği Etkileyen Faktörler. *Fırat Sağlık Hizmetleri Dergisi*, 4(12): 3- 20
- Kartal, B. (2019). Oyun Başında En Fazla Vakit Geçiren 3. Ülkeyiz. <https://www.webtekno.com/carpici-istatistik-oyun-basinda-en-fazla-vakitgeciren-3-ulkeyiz-h60910.html> [23 Mart 2020].
- Katmer, A. N. (2008). *Ergenlerde Yalnızlığın Yordayıcısı Olarak Algılanan Sosyal Destek, Arkadaşlık Kalitesi ve Arkadaşa Bağlanmanın İncelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gaziantep Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Kaya, B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Osman Paşa Üniversitesi, Tokat.

- Kelleci, M. (2008). İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin Dergisi*, 7(3): 253-256.
- Keser, H., ve Esgi, N. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Kendine Algılamalarının Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Açısından Analizi. *Procedia - Sosyal ve Davranış Bilimleri Dergisi*, 46, 247–251.
- Kesici, Ş. (2008). Yeni Psikolojik İhtiyaç Değerlendirme Ölçeğinin Türkçe Formunun Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması Doğrulayıcı Faktör Analizi Sonuçları. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 20: 493-500.
- Kıldırın, Y. (2019). *Lise Öğrencilerinin Zorbalıkla Baş Etme Düzeyleri ve Zorbalık Eğilimi Düzeyleri ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kıran, Ö. (2011). Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği). *Samsun Sempozyumu Bildirisi*. Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Samsun.
- Kırbaş, Z. Ö. & Özkan, H. (2013). Down Sendromlu Çocukların Annelerinin Aile İşlevlerini Algılama ve Sosyal Destek Düzeylerinin Değerlendirilmesi. *İzmir Dr. Behçet Uzman Çocuk Hastanesi Dergisi*, 3(3): 171-180.
- Kırcallıoğlu, M. (2019). *Lise Öğrencilerinde Siber Zorbalık Duyarlılığının Sosyo-Demografik Özellikleri Algılanan Sosyal Destek ve Ebeveyn ve Akran İlişkileri Açısından Değerlendirilmesi Tekirdağ İli Çerkezköy İlçesi Örneği* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Klawe, M. (1999). *Bilgisayar Oyunları, Eğitim ve Arayüzler: E-GEMS Projesi*. Gelen Grafik Arabirimi Dergisi.
- Kowert, R. (2015). *Video Games and Social Competence*. New York: Routledge.
- Köküsoy, K. (2008). *Endüstri Meslek Liselerinde Bir Meslek Alanına Yönelmiş Olan Öğrencilerin Mesleki Olgunluk ve Algıladıkları Aile Desteği Düzeylerinin*

İncelenmesi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kurtbeyoğlu, Ş. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Demografik Özelliklerinin Oyun Bağımlılığı ile İlişkisi.* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi, İstanbul.

Leonard, D. (2003). Live In Your World, Play In Ours: Race, Video Games, and Consuming The Other. *Studies in Media and Information Literacy Education*, 3(4).

Louv, R. (2010). *Doğadaki Son Çocuk: Çocuklarımızdaki Doğa Yoksunluğu ve Doğanın Sağaltıcı Gücü.* Ankara: TÜBİTAK Popüler Bilim Yayınları.

Madran, H. A. D. & Çakılcı, E. F. (2014). The Relationship between Aggression and Online Video Game Addiction: A Study on Massively Multiplayer Online Video Game Players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 15(2): 99-107.

Mallı, Y. Ç. (2019). *Yetişkinlerde Algılanan Sosyal Yetkinlik ile Sıkıntıya Dayanma Kapasitesinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu ile İlişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

MEB. (2007). *Milli Eğitim Bakanlığı Projeler Koordinasyon Merkezi Başkanlığı, BT Entegrasyonu Temel Araştırması Raporu. Temel Eğitim Projesi II. Fazı.* Bilgitek Eğitim Danışmanlık, Ankara.

Media Development Authority, (2012). http://www.mda.gov.sg/Documents/PDF/mobj.579._parents_vid-effects.pdf [20 Mart 2020].

Horzum M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*, 36: 159.

Muslu, G. K. & Bolışık, B., (2009). Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı. *Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), 445-450.

NewZoo The Turkish Gamer, (2017). <https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017> [28 Mart 2020]

- Onay, P. D., Tüfekçi, A. ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTU ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma. *Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı*. Ankara.
- Ögel, K. (2015). *Bağımlı Aileleri için Rehber Kitap* (2. Baskı). İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- Ögel, K. (2012). İnternet Bağımlılığı: *İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öncel M., ve Tekin A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4): 7-17.
- Özdemir, İ. (2013). *Aile Yanında Yaşayan ve Ailesinden Ayrı Yaşayan Üniversite Öğrencilerinin Algılanan Sosyal Destek, Stresle Başa Çıkma Tarzları, Kaygı Düzeyleri ve Psikolojik Belirtiler Açısından Karşılaştırılması* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özgüven, E. İ. (2001). *Ailede İletişim ve Yaşam*. Ankara: PDREM Yayınları.
- Özkul, M. (2019). *Psikososyal Destek Elemanlarının Algılanan Sosyal Destek ile Yaşadıkları İkincil Travmatik Stres Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Ankara.
- Özmenler, K. N. (2001). Gata Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı. <http://www.gata.edu.tr/dahilibilimler/ruhsagligi/> [17 Şubat 2020].
- Polat, N. (2019). *Algılanan Sosyal Destek ile Okulla Özdeşleşme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *MCB University Press*, 9(5): 1-6.

- Ralpmund, V. ve Moore, C. (2000). Women's Stories of Depression: A Constructivist Approach, *South African Journal of Psychology*, 30(2): 20- 31.
- Richman, J. M., Rosenfeld, L. B., Bowen, G. L. (1988). *Social Support For Adolescents At Risk of School Failure*. Social Work, 43.
- Sağlam, H. (2011). *Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet Eğilimleri Üzerindeki Etkileri* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Sallayıcı, Z. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Davranış Problemleri Arasındaki İlişki* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Bolu.
- Santa Lucia, vd. (2000). Children's School Adjustment: A Developmental Transactional Systems Perspective. *Journal of Applied Developmental Psychology*, Cilt 21, Sayı 4: 429–446.
- Savi Çakar, F. & Karataş, Z. (2011). Ergenlerin Yılmazlık Düzeyleri ile Algıladıkları Sosyal Destek Arasındaki İlişki. *Çağdaş Eğitim Dergisi*, 36(387): 12-20.
- Selçuk O. C. (2019). *Can Sıkıntısı ve Sosyal Medya Bağımlılığı İlişkisinde Duygu Düzenleme ve Öz Kontrol Değişkenlerinin Aracı Rolü*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi. Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Soydan, A. (2011). Oyun çeşitleri: Platform Ve Bilgisayar Oyunları, Elektronik Oyun Türleri. <https://abdurrahmansoydan059.wordpress.com/2011/04/06/oyun-cesitleri-platform-ve-bilgisayar-oyunlari-elektronik-oyun-turleri/> [22 Mart 2020]
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. New York: Gardner Press.
- Sürücü, M. (2005). *Lise Öğrencilerinin Mesleki Olgunluk ve Algıladıkları Sosyal Destek Düzeylerinin İncelenmesi* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Şahin, C. & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Türk Dünyası Dergisi* 4(3): 115-130.

- Şahin, M. (2011). *İlköğretim Okulu Öğrencilerindeki İnternet Bağımlılığı* (Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Şahin, M. (2007). *Madde Bağımlılığı Konusunda Türkiye’de Yapılmış Olan Lisansüstü Tezler Üzerine Bir Değerlendirme* (Tezsiz Yüksek Lisans Dönem Projesi). Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Şenel, A. & Gençoğlu, S. (2003). Küreselleşen Dünyada Teknoloji Eğitimi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(12): 45-65.
- Tabachnick, B.G. & Fidell, L.S. (2013). *Using Multivariate Statistics*. Boston: Pearson
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar Bilgisayar Oyunlarından Etkilenir mi?. *Tefekkür Dergisi*, 19(1).
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction ve Cyberbullying* 1(2): 37-57.
- Taşkın, N. (2015). *Okul Öncesi Eğitime Giriş - Okul Öncesi Eğitime Temel Olan Bazı Görüşler*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1).
- TDKS - Türk Dil Kurumu Sözlük. Oyun Nedir?. <https://sozluk.gov.tr/> [02.03.2020]
- Temel, R. (2019). *Engelli Yakınları Tarafından Algılanan Sosyal Destek ve Stresle Başetme Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Sivas örneği)* (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Cumhuriyet Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sivas.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zeka ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Torun, F., Akçay, A. ve Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15): 25-35.
- Tuğral, R. (2020). *Ergenlerde Yalnızlık, Psikolojik Sağlık, Algılanan Sosyal Destek ve Sosyal Görünüş Kaygısı* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Nişantaşı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tuğrul, B., vd. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi, Change of the Play in Three Generations. *International Journal of Social Science*, 27: 1-116.
- Tunceli, O. (2012). *Bilgisayar Oyunları Grafiğinin İncelenmesi ve Bir Bilgisayar Oyununun Grafik Tasarım Sürecinin Yürütülmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Tüfekçi, A. (2007) Bilgisayar Öğretmeni Adaylarının Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21: 38- 54.
- TÜİK., (2003). 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866> [05 Mart 2020].
- TÜİK., (2019). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması [Basın bülteni]. Erişim adresi <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30574>. (23 Mart 2020)
- Ulum, H. (2016). *Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ile Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Ulusoy, B. (2019). *Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine, Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine Etki Eden Etkenlere ve Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Veli ve Öğretmen Görüşleri* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı Ve Saldırganlık İlişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- UNICEF (2012). *United Nations Children's Fund, Measuring and Monitoring Child Protection Systems: Proposed Core Indicators for the East Asia and Pacific Region-2012* Strengthening Child Protection Series. Bangkok: UNICEF EAPRO
- Ural, M. N. (2009). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi* (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Ustabaş, S. (2011). *İlköğretim 8.Sınıf Öğrencilerinin Saldırganlık ve Algılanan Sosyal Destek Düzeylerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Uzunlar, S. H., vd. (2017). *Algılanan Ana-Baba Tutumunun Dijital Oyun Bağımlılığıyla İlişkisi*. (Bitirme Projesi). İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul.
- Ücan, İ. (2018). *Algılanan Sosyal Destek ile Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Nişantaşı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ünlü, H. (2001). *Lise Öğrencilerinin Algıladıkları Sosyal Destegin Ve Ego Kimlik Statülerinin Sosyo-Ekonomik Düzey Ve Cinsiyete Göre İncelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ünsar, S., vd. (2009). Üniversite Öğrencilerinin Sosyal Destek Düzeyleri ve Etkileyen Etmenler. *Dokuz Eylül Üniversitesi, Hemşirelik Yüksekokulu Elektronik Dergisi*, 1(1): 17-29.
- Üre, Ö. (2009). Bilgisayar Oyunları Sosyalleşmede Engel. [www.geldik.com/annevecocuk sagligi](http://www.geldik.com/annevecocuk_sagligi) [20 mart 2020].

- Vaux, A., Riedel, S., ve Stewart, D. (1987). Modes Of Social Support: The Social Support Behaviors (Ss-B) Scale. *American Journal of Community Psychology*, 15(2): 209-232.
- Vollmer, C., vd. (2014). Computer Game Addiction İn Adolescents And İts Relationship To Chronotype and Personality. *SAGE Open*, 4(1): 1-9.
- Wack, E., & Tantleff-Dunn, S. (2009). Relationships Between Electronic Game Play, Obesity, And Psychosocial Functioning İn Young Men. *CyberPsychology and Behavior*, 12(2): 241-244.
- Wood, R. T., Griffiths, M. D., ve Eatough, V. (2004). Online Data Collection From Video Game Players: Methodological İssues. *CyberPsychology and Behavior*, 7(5): 511-518.
- Yağcı, M. V. (2010). *Üniversite Sınavına Hazırlanan Öğrencilerin Sınav Kaygısı Ve Algılanan Sosyal Destek Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Yalçın Irmak A. (2014) *Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi* (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yamaç, Ö. (2009). *Üniversite Öğrencilerinin Algıladıkları Sosyal Destek İle Stresle Başa Çıkma Stilleri Arasındaki İlişki* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Yavuzer, H. (1997). *Çocuk Psikolojisi* (14 b.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yaycı, L. (2016). Lise Öğrencilerinde Aileden Algılanan Sosyal Destek İle Denetim Odağı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(3): 829-843.
- Yeşilay (2020). Teknoloji Bağımlılığı Basın bülteni. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği>. [25 Mart 2020].

- Yeşilyurt, F. (2014). *Ergenlerin Çevrim İçi Oyunlardaki Deneyimleri Ve Oyuna İlişkin Tutumlarının İncelenmesi* (Doktora Tezi). İstanbul Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, Erol (2019). *Ailesinin Yanında Yaşayan Ve Ailesinin Yanında Yaşamayan Üniversite Öğrencilerinin Psikolojik Sağlıklarının Yordayıcı Olarak Algılanan Sosyal Destek Ve Mutluluk Düzeylerinin Karşılaştırılması* (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, Emre. (2019). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Algılanan Sosyal Destek Ve Temel Psikolojik İhtiyaçlarla İlişkisi* (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yıldırım, İ. (1997). Algılanan Sosyal Destek Ölçeğinin Geliştirilmesi Güvenirliği Ve Geçerliliği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13: 81–87.
- Yıldırım, İ. (2000). Akademik Başarının Yordayıcısı Olarak Sınav Kaygısı Ve Sosyal Destek. *Hacettepe Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18: 167-176.
- Yılmaz B M. (2010). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 1(2010): 617-622.
- Yılmaz, B. (2008). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *6.Uluslar Arası Eğitim Konferansı*. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
- Yılmaz, E. & Çağıltay, K. (2004). Elektronik Oyunlar Ve Türkiye. In *TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı*. <http://www.simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf>. [18 Mart 2020].
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.

Zander, S. (2008). *Acculturation, Perceived Social Dominance Orientation, And Perceived Social Support Among European International Students*. The University of Oklahoma.

EK1- DEMOGRAFİK BİLGİ FORMU

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

Uğur LERMİ

- | | | |
|---|---|---|
| 1 | Cinsiyetiniz | () ERKEK () KIZ |
| 2 | Sınıf Düzeyi | () 5.Sınıf () 6. Sınıf () 7.Sınıf () 8.Sınıf |
| 3 | Ailenin Gelir Düzeyi | () 0 - 2500 TL () 2501-5000
() 5001 ve üstü () Bilmiyorum |
| 4 | Annenizin eğitim durumu nedir? | () İlkokul () Ortaokul
() Lise () Üniversite () Yüksek Lisans ve üstü |
| 5 | Babanızın eğitim durumu nedir? | () İlkokul () Lise
() Ortaokul () Üniversite () Yüksek Lisans ve üstü |
| 6 | Okul Başarınızı Nasıl Değerlendiriyorsunuz? | () Başarısız
() Orta düzey Başarılı
() Başarılı
() Çok Başarılı |

7	Kaç Kardeşiniz?	<input type="checkbox"/> Bir <input type="checkbox"/> İki <input type="checkbox"/> Üç <input type="checkbox"/> Dört ve Üzeri
8	Kaçıncı Kardeşsiniz?	<input type="checkbox"/> Bir <input type="checkbox"/> İki <input type="checkbox"/> Üç <input type="checkbox"/> Dört ve üzeri
9	Anne Babanızın Evlilik Durumu	<input type="checkbox"/> Evli <input type="checkbox"/> Boşandılar <input type="checkbox"/> Evli Fakat Ayrı Yaşıyorlar
10	Bilgisayar oyunlarını en çok nerede oynarsınız?	<input type="checkbox"/> Ev <input type="checkbox"/> İnternet Kafe <input type="checkbox"/> Diğer (arkadaş, komşu, akraba vb.)
11	Aileniz bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyuyor mu?	<input type="checkbox"/> Evet (Ne kadar süre?) <input type="checkbox"/> Hayır
12	Günde kaç saat bilgisayar oyunu oynuyorsunuz?	<input type="checkbox"/> 1 saatten az <input type="checkbox"/> 1-2 saat arası <input type="checkbox"/> 3 saatten fazla <input type="checkbox"/> 2-3 saat arası
13	Hangi tür bilgisayar oyunları oynarsınız? (Birden fazla seçenek işaretlenebilir)	<input type="checkbox"/> Aksiyon <input type="checkbox"/> Eğitim <input type="checkbox"/> Spor <input type="checkbox"/> Strateji <input type="checkbox"/> Macera <input type="checkbox"/> Puzzle <input type="checkbox"/> Savaş oyunu <input type="checkbox"/> Yarış oyunları <input type="checkbox"/> Simülasyon <input type="checkbox"/> Rol yapma <input type="checkbox"/> Çevrimiçi (online) <input type="checkbox"/> Diğer (varsa belirtiniz)
14	Ailenizde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayan kişiler var mı?	<input type="checkbox"/> Evet (Kim olduğunu belirtiniz) <input type="checkbox"/> Hayır

EK-2 Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

s.s. Maddeler	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
1 Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

3	Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.	()	()	()	()	()
4	Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.	()	()	()	()	()
5	Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.	()	()	()	()	()
6	Ne kadar çok bilgisayar oyunu oynasam da, bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.	()	()	()	()	()
7	Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.	()	()	()	()	()
8	Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım.	()	()	()	()	()
9	Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem.	()	()	()	()	()
10	Bilgisayar oyunu oynarken kendimi, çoğu zaman kendi kendime bir şeyler söylerken bulurum.	()	()	()	()	()
11	Arkadaşlarımın beni kabul etmesi için bende onların oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım.	()	()	()	()	()
12	Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı hayal ederim.	()	()	()	()	()
13	Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.	()	()	()	()	()
14	Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm.	()	()	()	()	()
15	Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksattığım olur.	()	()	()	()	()

16	Bilgisayarda oyun oynamak için okula geç kaldığım olur.	()	()	()	()	()
17	Okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.	()	()	()	()	()
18	Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.	()	()	()	()	()
19	Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.	()	()	()	()	()
20	Bilgisayar oyunu oynadığım süre hakkında yanlış bilgi verdiğim olur.	()	()	()	()	()
21	Bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, tv izleme vb.) tercih ederim.	()	()	()	()	()

EK-3 Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ASDÖ-R)

S.S.	AİLEM	HAYIR	KISME	EVE
AİLEM	1 Bana gerçekten güvenir .	()	()	()
	2 Sorunlarımı çözmeme yardım eder.	()	()	()
	3 Bir haksızlığa uğradığımda beni gerçekten destekle	()	()	()
	4 Bana gerçekten değer verir.	()	()	()
	5 Bana doğru tavsiyelerde bulunur.	()	()	()
	6 Doğru kararlar vermeme yardım eder.	()	()	()
S.S.	AİLEM	HAYIR	KISMEN	EVET
AİLEM	7 Davranışlarımı takdir eder.	()	()	()
	8 İlgi duyduğum şeyleri yapmama yardım eder.	()	()	()
	9 Hatalarımı nazikçe düzeltir.	()	()	()
	10 Beni gerçekten anlar.	()	()	()
	11 Bana, aile gelirimize göre yeterince harçlık verir.	()	()	()
	12 İyi ve kötü günlerimde yanımda olur.	()	()	()
	13 Geleceğimle ilgili planlar yapmamda bana yar	()	()	()

eder.

14	Üstün, güçlü yanlarımı vurgular.	()	()	()
15	İyi ve kötü yönlerimle beni sever.	()	()	()
16	Başarılı olmam için bana destek olur.	()	()	()
17.	Zaman ayırıp sıkıntılarımı gerçekten dinlemez.	()	()	()
18	Arkadaşlarımla ilişkilerimin güçlenmesini destekler.	()	()	()
19	Sosyal etkinliklere katılmamı destekler.	()	()	()
20	Başarılarımı takdir eder.	()	()	()

S.S. ARKADAŞLARIM

HAYIR KISMEN EVET

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

ARKADAŞLARIM

S.S. ÖĞRETMENLERİM

HAYIR KISMEN EVET

34	Amaç, ilgi ve yeteneklerim konusunda beni konuşur	()	()	()
35	Bana gerçekten güvenir	()	()	()
36	Sorunlarımı çözmeme yardım eder	()	()	()
37	Bir haksızlığa uğradığımda beni gerçekten destekler	()	()	()
38	Bana gerçekten değer verir	()	()	()
39	Bana doğru tavsiyelerde bulunur	()	()	()

ÖĞRETMENLERİM

40	Dođru kararlar vermeme yardım eder	()	()	()
41	Hatalarımı nazikçe düzeltir	()	()	()
42	Beni gerçekten anlar	()	()	()
43	Üstün, güçlü yanlarımı vurgular	()	()	()
44.	Zaman ayırıp sıkıntılarımı gerçekten dinlemez	()	()	()
45	Arkadaşlarımla ilişkilerimin güçlenmesini destekler	()	()	()
46	Sosyal etkinliklere katılmamı	()	()	()
47	Çok çalıştığım ya da başarılı olduğum zaman beni ç	()	()	()
48	Duygu, düşünce ve inançlarıma saygı duyar	()	()	()
49	Derslerde sorularıma içtenlikle cevap verir	()	()	()
50	Bana karşı genellikle adil davranır	()	()	()

EK-4 Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Kullanım İzni

The screenshot shows a Gmail inbox on a Windows 10 desktop. The search bar contains 'insent ölçek'. The selected email is from 'uğur lermi' (uğurlermi@gmail.com) to 'Mehmet Barış Horzum' (mhorzum@sakarya.edu.tr), dated 14 Mar 2019 Per, 12:18. The email content includes a greeting, a reference to a previous meeting, and a request to use the 'Ölçekte İhtiyacı Hk.' scale. An attachment named 'cocuk_son.doc' is visible. The Windows taskbar at the bottom shows the time as 18:08 on 10.02.2020.

Ölçekte İhtiyacı Hk. Gelen Kutusu X

uğur lermi <uğurlermi@gmail.com>
Alıcı: mhorzum

Değerli saygı değer Mehmet Barış HORZUM hocam : Ben Uğur LERMI Sebastein Zaim Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Ana bilim dalı yüksek lisans öğrencisiyim. Aynı zamanda Milli Eğitim Müdürlüğünde müdür yardımcılığı yapmaktayım. Tez çalışmamda ÇOCUKLAR İÇİN BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİNİ kullanmak için izinize ve ölçeğe ihtiyacım var. Ölçeğin word halini ve kullanma izin verirsiniz minnettar olurum. İyi günler iyi çalışmalar.

Mehmet Barış Horzum <mhorzum@sakarya.edu.tr>
Alıcı: ben

ölçek ekteedir. kolay gelsin.

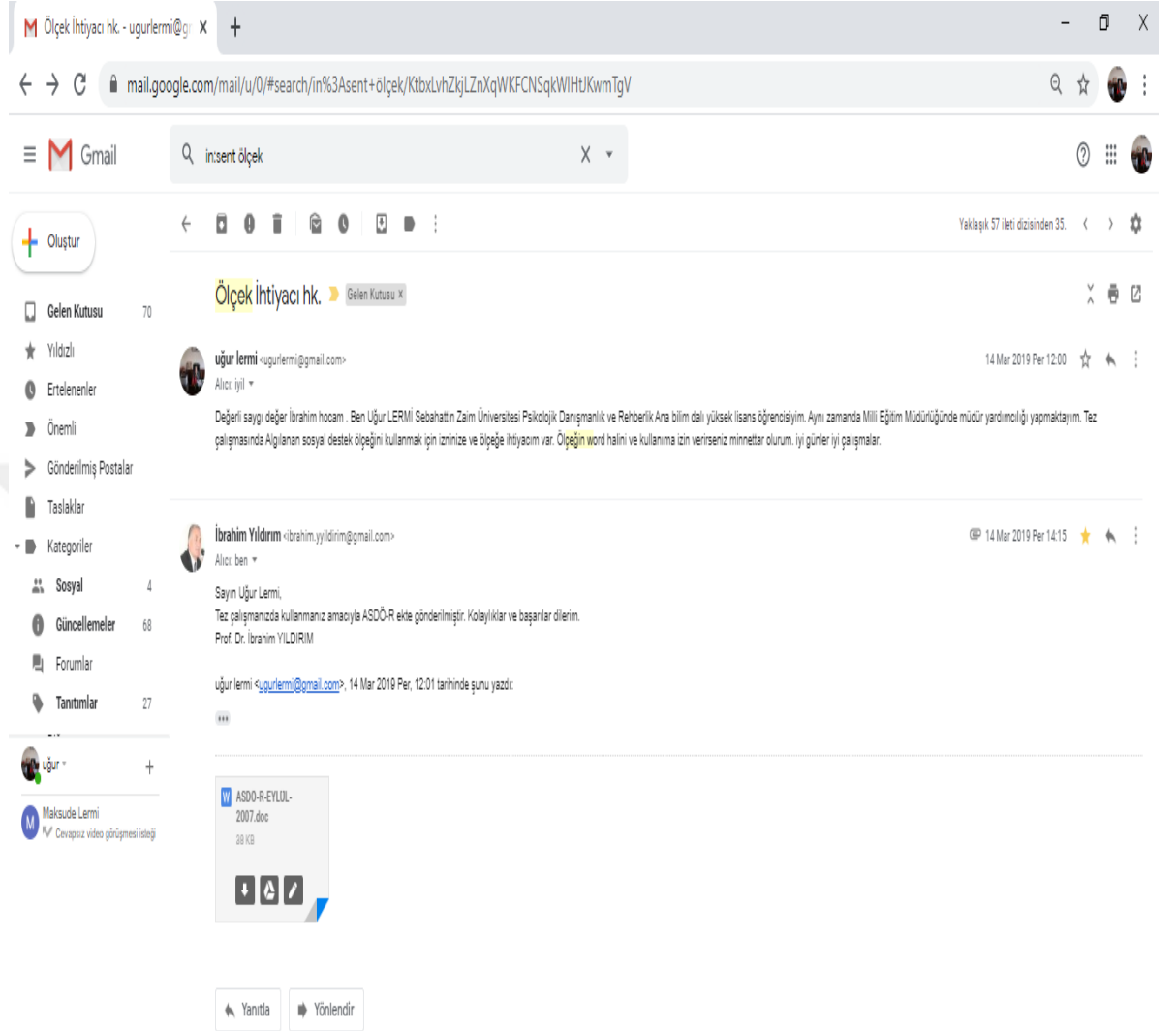
uğur lermi <uğurlermi@gmail.com>, 14 Mar 2019 Per, 12:19 tarihinde şunu yazdı:

cocuk_son.doc

Yanıtla Yönlendir

Windows'u Etkinleştir
Windows'u etkinleştirmek için Ayarlar'a gidin.

Ek-5 Algılanan Sosyal Destek Ölçeği (ASDÖ-R) Kullanım İzni



The screenshot shows a Gmail inbox on a desktop browser. The search bar contains "insent ölçek". The email list shows two messages:

- Ölçek İhtiyacı hk.** (Subject: Scale Requirement) - Received 14 Mar 2019 Per 12:00. From: [Uğur Lermi](mailto:ugurlermi@gmail.com). The body text reads: "Değerli saygı değer İbrahim hocam - Ben Uğur LERMI Sebahattin Zaim Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik Ana bilim dalı yüksek lisans öğrencisiyim. Aynı zamanda Milli Eğitim Müdürlüğünde müdür yardımcılığı yapmaktayım. Tez çalışmamda Algılanan sosyal destek ölçeğini kullanmak için izniniz ve ölçeğe ihtiyacım var. Ölçeğin word halini ve kullanma izin verirsiniz minnettar olurum. İyi günler iyi çalışmalar."
- İbrahim Yıldırım** (Subject: İbrahim Yıldırım) - Received 14 Mar 2019 Per 14:15. From: [İbrahim Yıldırım](mailto:ibrahim.yildirim@gmail.com). The body text reads: "Sayın Uğur Lermi, Tez çalışmanızda kullanmanız amacıyla ASDÖ-R ekte gönderilmiştir. Kolaylıklar ve başarılar dilerim. Prof. Dr. İbrahim YILDIRIM". Below the text is a link to the email and a file attachment: "ASDÖ-R-EYLÜL-2007.doc" (28 KB).

At the bottom of the email, there are two buttons: "Yanıtla" (Reply) and "Yönlendir" (Forward).

EK-6 Arařtırma Yapma İzni



T.C.
EYÜPSULTAN KAYMAKAMLIĞI
İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 10658018-44-E.23696153
Konu : Uğur LERMİ Anket Onayı
İsteęi

29.11.2019

SİLAHTARAĞA ORTAOKULU MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : a)Eyüpsultan Kaymakamлығы'nın 29/11/2019 tarihli ve 23663341 sayılı onayı.
b)Silahtarağa Ortaokulu Müdürlüğü'nün 25/11/2019 tarihli ve 67157585-44-
E.23247376 sayılı dilekçesi.

Müdürlüğünüzde Müdür Yardımcısı olarak görev yapan Uğur LERMİ'nin yüksek lisans bitirme tezi için "Ortaokul Öğrencilerinde Algılanan Sosyal Destek ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Eyüpsultan Örneęi)" konulu anketi Eyüpsultan İlçesi sınırları içindeki muhtelif okullarda görüşmeli anket olarak yapmasına kaymakamlık onayı yazımız iliştiğinde olup gereęinin yapılması hususunda;

Bilgilerinize rica ederim.

Ali AKTAY
Müdür a.
Şube Müdürü

EK:İlgi Onay

Adres: Eyüpsultan İlçe Millî Eğitim Müdürlüğü (Strateji Geliştirme
Şubesi) Adres:Hz.Halit Bulvarı,Eyüpsultan Hükümet Konağı
B/Blok Kat2
Elektronik Aę: www.eyupsultan.meb.gov.tr
e-posta: eyup34@meb.gov.tr

Bilgi için: Programcı Müjgan TEZEL

Tel: 0 (212) 497 27 27
Faks: 0 (212) 497 27 37

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 24d9-612d-3b72-8a51-fd1b kodu ile teyit edilebilir.

EK-7 Özgeçmiş

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı Soyadı	: Uğur LERMİ
Doğum Yeri	: DÜZKÖY
Doğum Tarihi	: 25.05.1991
Cinsiyeti	: Erkek
En Son Görevi	: Müdür Yardımcısı
En Son Görev Yeri	: Silahtarağa Ortaokulu
Askerlik Durumu	: Yaptı
Cep Telefonu	: 5394481869
Orcıd	: 0000-0002-9074-1851
E-mail Adresi	: ugurlermi@gmail.com



EĞİTİM BİLGİLERİ

06/06/2013	Lisans Atatürk Üniversitesi-Eğitim Fakültesi (Kazım Karabekir) - Eğitim Bilimleri-Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
------------	---

İŞ TECRÜBESİ

08.2018-Şu ana kadar	Müdür Yardımcısı-Silahtarağa Ortaokulu (İSTANBUL/EYÜPSULTAN)	Süre:1 yıl 11 ay
09.2017-08.2018	Müdür Yardımcısı (Görevlendirme)-Silahtarağa Ortaokulu (İSTANBUL/EYÜPSULTAN)	Süre:10 ay
01.2017-08.2018	Öğretmen-Silahtarağa Ortaokulu (İSTANBUL/EYÜPSULTAN)	Süre:1 yıl 6 ay
04.2016-01.2017	Müdür Yardımcısı (Görevlendirme)-Şehit Er Tuncay Türken Ortaokulu (İSTANBUL/ARNAVUTKÖY)	Süre:9 ay
09.2013-01.2017	Öğretmen-Şehit Er Tuncay Türken Ortaokulu (İSTANBUL/ARNAVUTKÖY)	Süre:2 yıl 4 ay

BİLİMSEL ÇALIŞMALAR

Araştırma Makalesi	LERMİ, U., AFAT, N.(30/06/2020), Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyunu Bağımlılığının Ebeveyn Davranışları Açısından İncelenmesi, <i>İZÜ EĞİTİM DERGİSİ</i> , 02(03), 122- 136.
-----------------------	---

HİZMET İÇİ FAALİYETLER

04/08/2020- 16/08/2020	2.01.01.02.041 - Masal Anlatıcılığı Uzaktan Eğitim Kursu- (F.No: 2020000362 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
22/06/2020- 19/07/2020	1.01.01.06.009 - Kotlin ile Android Mobil Uygulama Geliştirme Uzaktan Eğitim Kursu- (F.No: 2020000281 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
04/05/2020-17/05/2020	2.01.01.02.033 - Müze Eğitimi Kursu – (F.No:2020000252 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
12/02/2020-14/02/2020	Psikolojik Danışmada Terapötik Kartların Kullanımı (F.No:-/ - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
02/01/2020-03/01/2020	4.02.02.01.001 - İlyardım Eğitimi Kursu – (F.No:2020340612 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
14/12/2019-22/12/2019	2.02.08.15.008 - Arduino Uygulamaları (İleri Seviye) Kursu - (F.No:2019344670 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
23/11/2019-01/12/2019	1.01.01.08.001 - Bilgisayar Web 2.0 Araçlarını Tanıma ve Bu Araçlarla İçerik Geliştirme Kursu – (F.No:2019344151 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
25/11/2019-30/11/2019	2.02.03.02.007 - Okul Tabanlı Afet Eğitimi Kursu - (F.No:2019000507 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
18/11/2019-22/11/2019	2.02.08.15.007 - Arduino Uygulamaları (Temel Seviye) Kursu - (F.No:2019343924 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
02/11/2019-10/11/2019	2.02.08.15.009 - Temel Elektronik ve Kodlamaya Giriş Kursu - (F.No:2019343894 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
14/10/2019-18/10/2019	2.02.07.01.002 - Okçuluk Kursu - (F.No:2019343760 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
09/10/2019-13/10/2019	2.01.01.02.032 - Kapsayıcı Eğitim Bağlamında Okul Yöneticilerinin Mesleki Becerilerinin Gelişimi Eğitimi Kursu - (F.No:2019000453 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
16/09/2019-20/09/2019	2.01.01.06.003 - Ölçme ve Değerlendirme Uygulamaları Kursu - (F.No:2019342991 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
09/09/2019-13/09/2019	2.01.01.02.018 - Harezmi Modeli Öğretmen Eğitimi Kursu - (F.No:2019342939 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
11/04/2019-11/04/2019	Arama, Kurtarma ve Tahliye Eğitimi Semineri - (F.No:2019341431 - F.Türü:Seminer –

	Katılım Türü:Kursiyer)
22/10/2018-05/11/2018	2.01.01.02.015 - STEM (Temel Seviye) Kursu - (F.No:2018343418 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
26/03/2018-30/03/2018	2.02.04.01.007 - Özel Eğitim Farkındalığını Arttırma Kursu - (F.No:2018340178 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
24/03/2018-25/03/2018	2.02.07.01.001 - Oryantring Kursu - (F.No:2018341477 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
19/02/2018-23/02/2018	2.02.09.01.002 - Zekâ Oyunları Kursu 1 - (F.No:2018340175 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
01/11/2017-02/11/2017	Doküman Yönetim Sistemi Kullanıcı Eğitim Semineri - (F.No:2017343730 - F.Türü:Seminer - Katılım Türü:Kursiyer)
25/04/2017-25/04/2017	Stratejik Yönetim ve Planmalama Semineri - (F.No:2017342402 - F.Türü:Seminer - Katılım Türü:Kursiyer)
26/12/2016-30/12/2016	2.02.04.02.021 - Çocuk Koruma Kanunu Danışmanlık Tedbiri Kararları Uygulayıcı Yetiştirme Kursu - (F.No:2016344219 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
20/06/2016-21/06/2016	2.02.08.11.001 - Çalışanların Temel İş Sağlığı ve Güvenliği Eğitimi Kursu - (F.No:2016341941 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
09/05/2016-20/05/2016	1.02.01.01.009 - Sunum Teknikleri Kursu - (F.No:2016000132 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
18/04/2016-26/04/2016	2.01.01.03.003 - Eğitimde Drama Teknikleri Kursu - (F.No:2016341041 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
28/03/2016-30/03/2016	2.02.04.02.009 - Psikoegitim Uygulayıcı Eğitimi Kursu - (F.No:2016341052 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
21/03/2016-25/03/2016	1.02.03.01.006 - Eğitimde Etik Kursu - (F.No:2016340006 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
14/03/2016-16/03/2016	2.02.04.02.016 - Bağımlılıkla Mücadele İçin Eğitici Eğitimi Kursu - (F.No:2016341009 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
14/12/2015-18/12/2015	Avrupa Birliği Proje Hazırlama Semineri - (F.No:2015342342 - F.Türü:Seminer - Katılım Türü:Kursiyer)
02/03/2015-29/03/2015	Motorlu Taşıtlar Sınav Sorumluları Kursu - (F.No:2015490007 - F.Türü:Kurs - Katılım Türü:Kursiyer)
03/11/2014-07/11/2014	Doğu Anadolu Kalkınma Ajansı(DAKA)- Memurlar Halk İçin Çalışıyor- Proje Döngüsü Yönetimi

	(F.No:TRB2-14-TD/0028 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
05/03/2014-07/03/2014	Stratejik Plan Hazırlama Semineri – (F.No:2014340813 - F.Türü:Seminer – Katılım Türü:Kursiyer)
25/11/2013-20/12/2013	2.GRUP Hazırlayıcı EĞİTİM KURSU – (F.No:2013341768 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
04/11/2013-22/11/2013	2. Grup Temel Eğitim Kursu – (F.No:2013341598 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
02/06/2013	T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı Evlilik Öncesi Eğitimi Programı Eğitici Eğitimi- Evlilikte İletişim ve Yaşam Becerileri -Aile Hukuku - Evlilik ve Sağlık (F.No:80356495.101/681 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)
09/10/2006-14/12/2006	Bilgisayar İşletmeni (F.No:20070130/1043 - F.Türü:Kurs – Katılım Türü:Kursiyer)

ALDIĞI ÖDÜLLER

04/03/2019	Başarı Belgesi – (Veriliş Nedeni:Çalışkanlık - Veren Makam:Kaymakamlık)
------------	--

SPORTİF YETENEKLER

Satranç	Antrenör (Lisans Tarihi:28.05.2014)
---------	--------------------------------------