



**T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ERGENLERDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE
PROSOSYAL DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ**

**SARA SERAP ÖZDEMİR
ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Aygen ÇAKMAK**

KIRIKKALE – 2024



**T.C.
KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ERGENLERDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE
PROSOSYAL DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ**

**SARA SERAP ÖZDEMİR
ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Aygen ÇAKMAK**

KIRIKKALE – 2024

KABUL VE ONAY

Sara Serap ÖZDEMİR tarafından hazırlanan “ERGENLERDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE PROSOSYAL DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ” adlı tez çalışması, aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman: Prof. Dr. Aygen ÇAKMAK

Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Kırıkkale Üniversitesi

İmza

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

Başkan: Doç. Dr. Taşkın TAŞTEPE

Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Ankara Üniversitesi

İmza.....

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

Üye: Doç. Dr. Seda SAKARYA

Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Kırıkkale Üniversitesi

İmza.....

Bu tezin, kapsam ve kalite olarak Yüksek Lisans Tezi olduğunu onaylıyorum.

Tez Savunma Tarihi: 10/07/2024

Jüri tarafından kabul edilen bu tezin Yüksek Lisans Tezi olması için gerekli şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Zeynep TEZEL

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYANI

Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

Bildirir, aksi durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim.

Sara Serap ÖZDEMİR

10/07/2024

ÖZET

ERGENLERDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI İLE PROSOSYAL DAVRANIŞLAR ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

Kırıkkale Üniversitesi

Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi

Danışman: Prof. Dr. Aygen ÇAKMAK

Temmuz 2024, 75 sayfa

Bu araştırmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışma grubunu, Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı basit tesadüfi örnekleme yoluyla belirlenen 7 resmi lise türünde öğrenim gören 810 öğrenci oluşturmuştur. Araştırmada veri toplama aracı olarak “Kişisel Bilgi Formu”, dijital oyun bağımlılığının belirlenmesi için geçerlik ve güvenirlik çalışması, Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile ergenlerin prososyal davranış durumlarını belirlemek için geçerlik ve güvenirlik çalışması, Ata ve Artan (2021) tarafından yapılmış “Ergen Prososyallik Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma verileri t testi, ANOVA Testi, Pearson Korelasyon Katsayısı kullanılarak analiz edilmiştir. Araştırma sonucunda; ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarının ortalamanın altında olduğu ve ergen prososyallik puanlarının ortalamanın üzerinde olduğu belirlenmiştir. Cinsiyet değişkenine göre erkek ergenlerin, Fen Lisesi ve Sosyal Bilimler Lisesi'ne devam edenlerin, bir kardeşe sahip olanların ve babaları emekli olanların dijital oyun bağımlılığı puanlarının yüksek; okur-yazar olmayan anneye sahip ergenlerin ise dijital oyun bağımlılıklarının daha düşük olduğu saptanmıştır. Prososyal davranışlar açısından ise, Anadolu Lisesi ve İmam Hatip Lisesi'ne devam edenlerin, kız ergenler ile babası serbest meslek sahibi ve memur olanların prososyal davranış puan ortalamalarının diğer gruplara göre daha yüksek olduğu; ayrıca ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça prososyal davranış gösterme eğilimlerinin azaldığı, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışları arasında negatif yönde düşük düzeyde bir ilişkinin olduğu belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, prososyal davranış, ergen

ABSTRACT

INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN DIGITAL GAME ADDICTION AND PROSOCIAL BEHAVIORS IN ADOLESCENTS

Kırıkkale University

Institute of Health Sciences

Department of Child Development, Master's Thesis

Advisor: Prof. Dr. Aygen ÇAKMAK

July 2024, 75 pages

The aim of this study is to investigate the relationship between digital game addiction and prosocial behaviors in adolescents. The study group consisted of 810 students studying in 7 types of official high schools determined by simple random sampling under the Diyarbakır Provincial Directorate of National Education. In the study, "Personal Information Form", "Digital Game Addiction Scale" whose validity and reliability study was conducted by Irmak and Erdoğan (2015) to determine digital game addiction, and "Adolescent Prosociality Scale" whose validity and reliability study was conducted by Ata and Artan (2021) to determine adolescents' prosocial behavior statuses were used as data collection tools. The research data were analyzed using t-test, ANOVA Test, and Pearson Correlation Coefficient. As a result of the research, it was determined that adolescents' digital game addiction was below average and their prosociality scores were above average. According to the gender variable, it was found that male adolescents, those attending Science High School and Social Sciences High School, those with one sibling, and those whose fathers were retired had high digital game addiction scores; while adolescents whose mothers were illiterate had lower digital game addiction. In terms of prosocial behaviors, it was found that those attending Anatolian High School and Imam Hatip High School, female adolescents, and those whose fathers were self-employed or civil servants had higher average prosocial behavior scores compared to other groups; additionally, it was determined that as adolescents' digital game addiction increased, their tendency to display prosocial behavior decreased, and there was a low-level negative relationship between adolescents' digital game addiction and prosocial behaviors.

Key words: Digital game addiction, prosocial behavior, adolescent

TEŞEKKÜR

Tez çalışma sürecimin her aşamasında bilgileri ve fikirleri ile her zaman yoluma ışık tutan, yardımını, ilgisini hiçbir zaman esirgemeyen, hiçbir sorumu yanıtsız bırakmayan, bu süreci özenle takip eden ve güzel geçirmemi sağlayan, araştırma süreci içerisinde bana olan inancı ile her zaman desteğini hissettiğim, öğrencisi olmaktan onur duyduğum değerli hocam ve tez danışmanım sayın Prof. Dr. Aygen ÇAKMAK'a,

Akademik bilgi ve birikimlerini benimle paylaşarak yolumu aydınlatan, Tez İzleme Komitesinde yer alan Doç. Dr. Seda SAKARYA' ya ve Doç. Dr. Taşkın TAŞTEPE'ye,

Bugünlere gelmemi sağlayan, iyi kötü her günümde yanımda olan, sıkıntılarımı, üzüntülerimi ve sevinçlerimi her zaman benimle yaşayan, maddi ve manevi desteklerini hiçbir zaman esirgemeyen biricik annem Semiha ÖZDEMİR ve babam Murat ÖZDEMİR'e, varlıkları bana en büyük armağan olan kardeşlerim Sinan ÖZDEMİR ve Zehra ÖZDEMİR'e,

Teşekkürlerimi sunarım.

İÇİNDEKİLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	v
TEŞEKKÜR	vi
İÇİNDEKİLER DİZİNİ	vii
ÇİZELGELER DİZİNİ	ix
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ	xi
1. GİRİŞ	1
1.1. Dijital Oyun.....	3
1.1.1. Dijital Oyunun Olumlu Etkileri	4
1.1.2. Dijital Oyunun Olumsuz Etkileri	5
1.2. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	6
1.3. Prososyal Davranışlar.....	9
1.3.1. Prososyal Davranış Öğeleri	9
1.3.2. Prososyal Davranışı Etkileyen Etmenler	11
1.3.2.1. İçsel Prososyal Davranışları Etkileyen Etmenler	11
1.3.2.2. Dışsal Prososyal Davranışları Etkileyen Etmenler.....	12
1.4. Kaynak Özetleri.....	14
1.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlgili Araştırmalar	14
1.4.2. Prososyal Davranışlar ile İlgili Araştırmalar	18
2. YÖNTEM.....	23
2.1. Araştırma Modeli	23
2.2. Çalışma Grubu.....	23
2.3. Veri Toplama Araçları.....	25
2.3.1. Genel Bilgi Formu	26
2.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)	26
2.3.3. Ergen Prososyallik Ölçeği (EPÖ)	26
2.4. Verilerin Toplanması.....	26
2.5. Verileri Analizi.....	27
3. BULGULAR.....	29

3.1. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulgular.....	29
3.2. Ergen Prososyalliğine İlişkin Bulgular.....	33
4. TARTIŞMA	41
5. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	50
KAYNAKLAR	52
EKLER.....	66
Ek-1. Etik Kurul İzni	67
Ek-2. Milli Eğitim İzni	68
Ek-3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği İzin Maili	69
Ek-4. Ergen Prososyallik Ölçeği İzin Maili	70
Ek-5. Genel Bilgi Formu	71
Ek-6. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	72
Ek-7. Ergen Prososyallik Ölçeği	73
ÖZGEÇMİŞ.....	75

ÇİZELGELER DİZİNİ

<u>ÇİZELGE</u>	<u>Sayfa</u>
2.1. Ergenlere Ait Demografik Özellikler	24
2.2. Ölçek Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler	27
3.1. Ergenlerin lise türüne göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	29
3.2. Ergenlerin cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin t testi sonuçları	30
3.3. Ergenlerin yaşa göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	30
3.4. Ergenlerin sınıf düzeyine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	30
3.5. Ergenlerin kardeş sayısına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	31
3.6. Ergenlerin anne çalışma durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin t testi sonuçları	31
3.7. Ergenlerin baba mesleğine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	31
3.8. Ergenlerin gelir durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	32
3.9. Ergenlerin anne öğrenim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	32
3.10. Ergenlerin baba öğrenim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	33
3.11. Ergenlerin lise türüne göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	33
3.12. Ergenlerin cinsiyete göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin t testi sonuçları	34
3.13. Ergenlerin yaşa göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	35
3.14. Ergenlerin sınıf düzeyine göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	35
3.15. Ergenlerin kardeş sayısına göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	36
3.16. Ergenlerin anne çalışma durumuna göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin t testi sonuçları	36

3.17. Ergenlerin baba mesleğine göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	37
3.18. Ergenlerin gelir durumuna göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	38
3.19. Ergenlerin anne öğrenim durumuna göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	38
3.20. Ergenlerin baba öğrenim durumuna göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları	39
3.21. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları ile ergen prososyallik ölçeği puanları arasındaki korelasyon	39



SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

SİMGELER DİZİNİ

n	Birey Sayısı
p	Anlamlılık Düzeyi
r	Pearson Korelasyon Katsayısı
sd	Serbestlik Derecesi
ss	Standart Sapma
t	t- Testi
$\bar{x}$	Aritmetik Ortalama
%	Yüzde
KT	Kareler Toplamı
KO	Kareler Ortalaması

KISALTMALAR DİZİNİ

F	Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)
DOBÖ	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
EPÖ	Ergen Prososyallik Ölçeği

1. GİRİŞ

Ergenlik, bireyin çocukluktan yetişkinliğe geçiş yaptığı ve bu süreçte yetişkin kimliği ile davranışlarını benimsediği gelişimsel bir dönemdir (Şimşir ve Hayri, 2023). Dünya Sağlık Örgütü (WHO), 10-19 yaş aralığını adolesan (ergenlik) dönemi olarak tanımlamaktadır. Bu dönem çocukluk ile genç yetişkinlik arasında bir geçiş evresini temsil etmekte ve sosyal açıdan belirli sorumlulukların alındığı bir dönemi kapsamaktadır (Kiye, 2023).

Ergenlik dönemi de dahil olmak üzere, bireyin hayatının başlangıcından itibaren çeşitli sosyal ve psikolojik ihtiyaçlar açığa çıkmaktadır. Her birey, diğer insanlarla bir arada yaşamak ve çevresiyle uyum içinde olma arzusunu taşımakta; bireyin sosyal gelişimi, yaşadığı toplum tarafından kabul edilmesiyle şekillenmektedir (Şahin ve Özçelik, 2016). Özellikle ergenlerin sosyal gelişiminde, aile bağları, okul, arkadaş ilişkileri ve kitle iletişim araçları gibi faktörlerin büyük bir etkisi vardır (Steinberg, 2013; Yavuzer, 2013). Sosyal gelişime paralel olarak son yıllarda teknolojiyle büyüyen ve ergenlik dönemine giren gençler için farklı tanımlamalar yapılmıştır. Bu nesil, z kuşağı olarak adlandırılmakta (Santrock, 2012), ayrıca internet çağı olarak da bilinmektedir (Combes, 2006). Z kuşağı aynı zamanda oyunlara büyük ilgi gösteren bir kuşak olarak da öne çıkmakta (Pedro, 2006) bu durum dijital oyun faktörünü de gündeme getirmektedir.

Günümüzde, dijital teknolojilere erişim hızlı bir şekilde arttığı için geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar almıştır. Dijital oyunlar terimi bilgisayar, ağ, konsol, mobil ve video oyunlarını kapsayan genel bir kullanımı ifade etmektedir (Karabulut, 2019). Bilgisayar ve internet hayatı kolaylaştırırken, pek çok açıdan bu yeni araçlar oyun ve oyun amaçlı olarak yaygın şekilde kullanılmaktadır. Yeni teknolojilerin gelişmesi ve çocukların oynayabileceği güvenli alanların azalmasıyla birlikte hızlı kentleşme nedeniyle kentlerde geleneksel oyunlar yerini dijital yazılımlara bırakmıştır. Her ne kadar her yaş grubu bu oyunları oynasa da, gençlerin kullanımı dramatik bir şekilde artmaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital oyunların, oyuncular üzerindeki etkilerini inceleyen çalışmalar, çeşitli olumlu ve olumsuz sonuçlar ortaya koymuştur.

Yapılan arařtırmalar, çocukların gelişim döneminde bilişsel, duygusal, sosyal ve fiziksel açıdan daha hassas olduklarını ve dijital oyunların bu alanlar üzerinde doğrudan etkili olabildiğini göstermiştir (Hazar ve Hazar, 2017). Dijital oyunların çocuk ve ergenlerin, sağlıkları ve davranışları üzerindeki potansiyel zararlı etkileri konusunda endişeler bulunmaktadır. Bununla birlikte, dijital oyunlarla ilgili bazı çalışmalar nötr ve hatta olumlu etkilerinden bahsederken; bazı çalışmaların sonuçları çocuklarda artan saldırganlık, zayıf sosyal ilişkiler veya zayıf akademik performans gibi bulgulara işaret etmektedir (Wallenius vd., 2009).

Bireyin, bir şeyi kullanmayı bırakmayı düşünse de bir seferle sınırlı kalmadığı, bu şeyi terk edememesi, tersine kullanım sıklığını ve dozunu arttırması, bu şeye erişilemediğinde bazı mahrumiyet belirtileri yaşaması ve yine de kullanımına kararlılıkla devam etmesi "bağımlı" olarak tanımlanmasına, bu süreç ise "bağımlılık" olarak adlandırmaktadır (Yeltepe, 2013). Dijital oyun bağımlılığı da oyunla ilgili kaygı, sosyal izolasyon, diğer eğlence aktivitelerine ilgi kaybı, savunma ve öfke tepkileri gibi sorunlarla birlikte sosyal ve psikolojik stres, okul başarısızlığı, uyku problemleri ve hatta intihar düşüncesi gibi sonuçlar doğurabilmektedir. Bu nedenlerle, özellikle ergenlik dönemindeki uyumsuz davranışlar ele alınırken bu bağımlılık göz önünde bulundurulmalıdır (Männikkö, Mendes, Barbosa ve Reis, 2014). Bağımlılık durumuna en zıt kavramlardan biri ise prososyal davranışlar ve sosyalleşmedir.

Sosyalleşmenin temelinde yer alan olumlu sosyal davranışlar, prososyal davranışlar olarak adlandırılır (Ekin, 2019). Prososyal davranışlar olarak adlandırılan olumlu sosyal davranışlar, diğer insanlara fayda sağlayan eylemleri gerçekleştirme şeklinde tanımlanabilir (Ata ve Artan, 2021). Prososyal davranışlar, gönüllülük ve niyetlilik olmak üzere iki temel boyuta sahiptir, bu da kişinin dayatılan yardımları dışlamasını içermektedir (Bilgin, 1988). Karylowski (1982), bu boyutların bir tarafında faydacı (kendini düşünen) yardım davranışları, diğer tarafında ise özgeci veya başkalarını düşünen yardım davranışları olarak adlandırılabileceğini ifade etmiştir (Akt. Çalık vd., 2009).

Prososyallik, özellikle çocukluk döneminde edinilmekte ve ilerlemektedir (Brazelli vd., 2021; Malti ve Dys, 2018). Birçok davranış türü, paylaşma, yardım etme, iş birliği, teselli etme ve gönüllülük gibi, prososyal özellikler olarak tanımlanmaktadır (Belluci vd., 2020; Jackson ve Tisak, 2001). Ayrıca dört farklı boyutta ifade edilen prososyal davranışlar bulunmaktadır (Akt. Çalık vd., 2009). Özgeci, itaatkâr, duygusal ve

kamusal prososyal davranışlar, sosyal etkileşimlerin dört temel yönünü oluşturmaktadır. Özgeci prososyal davranışlar, bireyin karşılıksız ve gönüllü olarak yardım ettiği durumları içerir, bu davranışlarda başkalarından gelebilecek herhangi bir ödül beklentisi bulunmaz. Birey, özgeci prososyal davranışları sürdürürken, karşılık beklemeden yardım ettiği halde, başkalarından herhangi bir şey almayacağını farkında olsa dahi bu davranışını devam ettirir (Yılmaz Ünal ve Deniz, 2022). İtaatkâr prososyal davranışlar bağlamında, birey yardım etme eğilimindedir; ancak çevresindekiler talepte bulunduğu bu davranışı ortaya koyar. Bu perspektifte bireyler, başkalarının sözlü ya da sözsüz yardım taleplerine olumlu yanıt verme eğilimindedirler (Bağcı, 2015). Kamusal prososyal davranışlar, bireyin yardım eylemlerini başkalarının gözleri önünde, genel bir kitle tarafından fark edilebilecek şekilde gerçekleştirmesini ifade etmektedir. Gönüllü olarak kamusal prososyal davranışlarda bulunan bir birey, başkalarından onay almak, saygı görmek ve değerli olduğunu hissetmek arzusunu taşıyabilir (Özdemir, 2010). Duygusal prososyal davranışlar ise yoğun duyguların etkisiyle gerçekleşen kişinin yardım eylemlerini içermektedir (Çubukcu, 2019).

Bu bilgiler ışığında, çocukların sosyal becerileri üzerinde etkisi olduğu bilinen dijital oyunların, bağımlılık boyutunda araştırılmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Bu araştırma kapsamında liseye devam etmekte olan ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi ve ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışları arasındaki ilişkinin belirlenmesi amaçlanmıştır.

1.1. Dijital Oyun

Gelişen teknolojinin insan hayatına getirdiği pratik çözümler, çeşitli alanlarda yaşam tarzlarını belirgin bir şekilde değiştirmiş ve oyun gibi temel yaşam alanları da bu değişimden etkilenmiştir. İnsanların doğayı taklit etme içgüdüleriyle ortaya çıkan oyun davranışları, bilgisayar teknolojisinin gelişmesiyle ve bunun sonucunda ortaya çıkan hayal gücüne dayalı dijital oyunlarla yeni bir boyut kazanmıştır (Hazar ve Hazar, 2016). Oyun; teknolojinin ilerlemesiyle birlikte dijital bir boyut kazanarak sosyal medya ve özellikle mobil cihazlar sayesinde geniş kitlelere ulaşmıştır (Sezgin, 2016). Artan şehirleşme ve fiziksel oyun alanlarının azalmasıyla birlikte, geçmişte sokak ve park gibi yerlerde oynanan oyunların dijital ortama taşınmasıyla dijital oyun kavramı

ortaya çıkmıştır. Bu durum, gençler arasında her geçen yıl daha fazla popülerlik kazanmakta ve teknoloji ile daha yakından ilişkilendirilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Dijital oyunlar günümüzde çocukların, gençlerin ve yetişkinlerin hayatlarında önemli bir yer işgal etmektedir. Dijital oyunlar, ilk olarak 1962 yılında Steve Russell tarafından geliştirilen Spacewar oyunuyla ortaya çıkmıştır (Malliet ve Meyer, 2005). Ticari açıdan başarı elde eden ilk oyun ise 1972 yılında geliştirilen "Pong" dijital oyunudur (Gentile ve Anderson, 2006). Ülkemizde dijital oyunların ilk örnekleri ise 1990'lı yıllarda popüler hale gelen atari ve internet erişimiyle yaygınlaşan internet kafelerde oynanan oyunlar olarak karşımıza çıkmıştır (Akbulut, 2013).

Gaming in Turkey (2023) raporuna bakıldığında; yaşa göre 18-24 yaş arası oyuncuların toplam oyuncular içindeki oranı %25-30 arası, cinsiyete göre %45 kadın ve %55 erkek oyuncu olduğu, gelir durumuna göre ise düşük gelirin %5, orta gelirin %25 ve yüksek gelirin toplam içindeki payının %70 olduğu saptanmıştır.

TUİK'in 2021 verilerine göre, ülkemizdeki çocukların %36'sı dijital oyun oynamaktadır. Yaş gruplarına göre incelendiğinde, 11-15 yaş aralığındaki çocukların %39,4'ünün, 6-10 yaş aralığındaki çocukların ise %32,7'sinin dijital oyun oynadığı belirlenmiştir. Ayrıca, 6-10 yaş aralığındaki kız çocukların dijital oyun oynama oranının %26,4, erkek çocuklarında ise bu oranın %38,7 olduğu ifade edilmiştir. Dijital oyun oynayan 6-15 yaş aralığındaki çocukların %94,7'si neredeyse her gün veya haftada en az bir kere dijital oyun oynadıklarını belirtmiştir. Düzenli dijital oyun oynayan çocukların oranları incelendiğinde, erkek çocukların %96,2'sinin düzenli olarak oynadığı, kız çocuklarında ise bu oranın %91,8 olduğu görülmüştür. Günlük kullanımları incelendiğinde, kız çocuklarının hafta içi ortalama olarak günde 2 saat 18 dakika, erkek çocukların ise 3 saat 2 dakika oynadığı, hafta sonu ise kız çocuklarının ortalama 2 saat 11 dakika, erkek çocuklarının ise 2 saat 59 dakika oynadığı belirtilmiştir.

1.1.1. Dijital Oyunun Olumlu Etkileri

Dijital oyunların olumsuz etkilerine odaklanan araştırmaların yoğun olduğu bir ortamda, dijital oyunların bir dizi olumlu etkisi de ön plana çıkmaktadır. Bu etkiler arasında, stresli ortamlardan kaçınmayı sağlama, eğlence ve zevk alma, özgüveni artırma, problem çözme becerilerini geliştirme, stresi azaltma, boş zamanları etkili bir

şekilde değerlendirme, dikkat ve görsel yetenekleri güçlendirme ve eğitici içeriğe sahip oyunların akademik başarıya katkı sağlama gibi olumlu etkileri bulunmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Dijital araçlar, çocukların günlük yaşamlarında önemli bir yer edinmiştir. Ergenlik döneminde, teknolojinin gelişmesiyle birlikte ortaya çıkan dijital oyunlar, etkili ve etkin öğrenme için güçlü bir araç olarak kullanılabilir. Dijital oyunların eğitimde kullanılması, öğrenme motivasyonunu artırabilir ve bilişsel gelişime katkıda bulunabilir (Zaranis, Kalogiannakis ve Papadakis, 2013).

Dijital platformlarda oynanan oyunların farklı yaş grupları arasında geniş kitlelere ulaşması, birçok araştırmanın odağını oluşturmuştur. Bu çalışmalar, dijital oyunların insanlar üzerindeki etkilerini incelemektedir. Dijital oyunlar, geleneksel oyunlar gibi eğlence, boş zaman aktivitesi ve sosyal etkileşim sağlamaktadır. Oyunlar, insanların günlük yaşamın getirdiği stresten uzaklaşmasını, çeşitli duygusal deneyimler yaşamasını, keyif almasını, stresin azalmasını ve duygusal tatmin sağlamasını desteklemektedir. Ayrıca, yeni insanlarla tanışma, sohbet etme ve arkadaşlık ilişkileri kurma gibi sosyal ihtiyaçları aynı zamanda el-göz koordinasyonu, hızlı düşünme ve karar verme gibi becerilerin gelişimine de katkı sağlamaktadır (Green ve Bavelier, 2003; Griffiths, 2005; Ocak, 2013; Sağlam ve Topsümer, 2019).

Dikkat problemi yaşayan bireylere yardımcı olmak için dijital oyunlar da kullanılmaktadır. Örneğin, hiperaktivite sorunu yaşayan çocuklar, herhangi bir etkinliğin kurallarını takip etme, bunları sürdürme ve tamamlama konusunda zorluklar yaşayabilirler ancak dijital oyun ortamının ilgi çekiciliği sayesinde uzun süre oyun içerisinde kalarak öğrenmeyi gerçekleştirebilmektedirler (Çakır, 2013). Araştırmalar, dijital oyun oynayan bireylerin iş yapma becerilerinin oynamayanlara kıyasla daha yüksek olduğunu göstermektedir (McKinley, McIntire ve Funke, 2011). Dijital oyunlar ayrıca sosyal etkileşim imkânı sunmaktadır (Kowert ve Oldmeadow, 2013; Ögel, 2012). Oyuncular, farklı sosyal roller edinerek, bir grup içinde yer alma, çeşitli sorumlulukları yerine getirme ve ödüllendirme sistemleriyle sosyalleşme fırsatı bulabilmektedirler (Gür, 2018).

1.1.2. Dijital Oyunun Olumsuz Etkileri

Dijital oyunların tercih edilen türüne bağlı olarak ortaya çıkan olumsuz etkiler arasında en dikkat çeken saldırganlık davranışdır. Şiddet içeren oyunlar, kullanıcılarının

düşmanca duyguların tetiklenmesi ve saldırgan içerikli uyarılmalar nedeniyle saldırgan davranışlarının arttığı gözlemlenmektedir. Şiddet içeren oyunlar çocukların çevresindeki insanlarla anlaşmazlıklar yaşayarak sorun oluşturan riskli davranışları sergileme ihtimalini artırmaktadır (Gentile ve Anderson, 2006).

Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştay Raporu'na (2018) göre, dijital oyunlar çocuklar üzerinde çeşitli olumsuz etkiler yaratabilmektedir. Bu etkiler arasında; uygunsuz içeriklere maruz kalma, aileden uzaklaşma, zararlı alışkanlıklara zemin hazırlama, siber dolandırıcılık mağduriyeti riskini artırma, argo dil kullanımına alışma, subliminal içeriklere maruz kalma ve kumar alışkanlığını edinme riski gibi faktörler bulunmaktadır. Sanal dünyada, çocuklar genellikle kendi otoritelerinin farkında olup eğlenceli zaman geçirdiklerini düşünürler. Ancak, dijital dünyada geçirilen sürenin artmasıyla birlikte, çocuklar çevreleriyle iletişim kurma, kendilerini ifade etme ve gerçek hayata uyum sağlama konusunda zorluklar yaşayabilirler (Harmancı, 2020). Bilgisayar ve video oyunları oynarken tamamen kendinden geçip kontrolden çıkan ve aşırıya kaçan davranışlar sonucunda, yaşamın her alanında olumsuz sonuçlarla karşılaşılabilir. Bu durum, sosyal iletişimi olumsuz etkileyebilir, genel sağlık durumunu zayıflatabilir, psikolojik iyi olma halini etkileyebilir ve iş, eğitim ve hobiler gibi yaşamın çeşitli alanlarında sorunlara yol açabilir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Bu olumsuzluklar, kişinin sağlıklı iletişim kurma yeteneğini zayıflatır, geleceğini planlama konusunda hatalar yapmasına neden olabilir, gün içinde gergin ve kaygılı hissetmesine yol açabilir ve özellikle fiziksel sağlık açısından zarar görmesine sebep olabilir.

Dijital oyun oyuncularını, genellikle aileleriyle, arkadaşlarıyla veya akrabalarıyla vakit geçirmek yerine dijital oyunlara yönelmekte ve bu durum onların sosyal etkileşimini azaltabilmektedir. Bu durum da sosyal izolasyona yol açarak sosyal yalnızlığı artırabilir. Ayrıca, dijital oyunlara aşırı zaman harcanmasıyla ortaya çıkan bağımlılık da ayrı bir konu olarak ele alınabilir (Altun, 2021).

1.2. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık, zihinsel, motivasyonel ve duygusal değişikliklerle belirginleşen, kalıcı, kronik ve tekrarlayan bir hastalıktır. Başka bir tanımda bağımlılık, belirli bir uyarıcıya, belirli bir uyarıya veya uyarı sağlayan bir etkinliğe psikolojik olarak dayanılmaz

derecede bağımlı olma durumunu ifade etmektedir (Türk Dil Kurumu [TDK], 2018). Bağımlılık, bireyi ve çevresini sadece sosyal olarak değil, fiziksel ve ruhsal açıdan da etkileyebilir. Bağımlılığın anlaşılması zor olmasına rağmen, esas olarak üç önemli özelliği vardır: Birincisi, belirli bir şeye karşı yoğun bir arzu hissetmek; ikincisi, zamanın kontrolünü yitirmek ve son olarak, ısrarcı olma eğilimidir (Shaffer vd., 2000). Bağımlılık konusundaki literatüre bakıldığında; 2000'li yıllara kadar internet bağımlılığının gerçek bir bağımlılık olup olmadığı konusu tartışmalıdır. Ancak günümüzde, dijital bağımlılık kavramı genel olarak kabul edilmektedir (Doğan, 2013). Amerikan Psikiyatri Birliği'nin (APA) 2013 yılında yayımladığı DSM-5 (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5)'de dijital oyun bağımlılığı kavramını, internette oyun oynama bozukluğu başlığı altında tanımlamıştır (Dinç, 2017).

Bu kriterler şu şekildedir:

1. *Kontrol Kaybı (Lack of Control)*: Dijital oyunları kontrol etme yeteneğinin kaybı. Birey, ne kadar süre oynadığı veya ne kadar para harcadığı konusunda kontrol edemez hale gelir.
2. *Öncelik Verme (Giving Priority)*: Dijital oyunlar, kişinin diğer önemli faaliyetlerine öncelik vermesine neden olur. İş, okul, ilişkiler gibi diğer alanlara yeterince zaman ayıramaz hale gelir.
3. *Devam Etme Davranışı (Persistence Behavior)*: Olumsuz sonuçlara rağmen oyun oynamaya devam etme. Örneğin, uyku eksikliği, fiziksel sağlık sorunları, iş veya okul performansının düşmesi gibi olumsuz sonuçlara rağmen oyun oynamaya devam edilmesi.
4. *Tolerans Gelişimi (Tolerance Development)*: Daha fazla zaman veya para harcamayı gerektiren artan bir oyun oynama ihtiyacı.
5. *Çekilme Belirtileri (Withdrawal Symptoms)*: Oyun oynamaya ara verildiğinde fiziksel veya psikolojik belirtilerin ortaya çıkması. Bu belirtiler huzursuzluk, sinirlilik, anksiyete vb. olabilir.
6. *Hayat Kalitesinde Azalma (Decreased Quality of Life)*: Dijital oyun bağımlılığı, kişinin genel yaşam kalitesini olumsuz yönde etkiler. İlişkiler, iş veya okul performansı gibi alanlarda sorunlar yaşanabilir.

7. *Kaçınılmazlık (Inevitableness)*: Oyun oynamak için güçlü bir içsel zorunluluk hissi. Kişi, oyun oynamadan duramaz hale gelir ve bu düşüncelerinden kaçınamaz.
8. *Kaçınma (Avoidance)*: Oyun oynamak gibi belirli davranışları önlemek için sürekli bir çaba. Bu davranışları kontrol etmeye çalışırken ciddi duygusal veya fiziksel rahatsızlık yaşayabilir.

İnternet bağımlılığının klinik tanımı, önerilen sekiz kriterden beş veya daha fazlasının 12 ay içinde karşılanmasıyla belirlenir. Bu tanı, genellikle diğer oyuncularla oyun oynamak için sürekli ve tekrarlayıcı bir şekilde internet kullanımının klinik olarak önemli bir bozukluk ve sıkıntıya neden olması olarak kabul edilir (American Psychiatric Association [APA], 2013).

Öte yandan Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen bir ölçek, çocuklardaki dijital oyun bağımlılığını belirlemek için dört temel boyutu ele alır. Bu boyutlar, çocuğun dijital oyunlarla ilişkili davranışlarını ve tutumlarını değerlendirir.

Dijital Oyunlara Aşırı Odaklanma ve Çatışma: Çocuğun dijital oyunlara öncelik verme eğilimi, oyun oynamaya engellenmesine karşı direnç gösterme ve diğer aktiviteler yerine oyun oynamayı tercih etme gibi durumlar bu boyutta incelenir.

Oyun Zamanında Artan Tolerans ve Oyuna Yüklenen Değer: Çocuğun oyun oynamak için geçirdiği süreyi artırma eğilimi, oyun oynamanın diğer yaşamsal faaliyetlere göre daha fazla önemsenmesi gibi durumlar bu boyutta değerlendirilir.

Kişisel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin İhmal Edilmesi: Çocuğun dijital oyunlar nedeniyle diğer görevleri, sosyal etkileşimleri veya ödevleri ertelemesi ve oyun oynamayı öncelikli hale getirmesi bu boyutta ele alınır.

Oyun Yokluğunda Psikolojik ve Fiziksel Etkiler ve Oyuna Dalmak: Oyun oynamadığı zamanlarda huzursuzluk, kaygı veya mutsuzluk gibi duygusal ve fiziksel belirtiler gösterme, oyun oynamaya karşı yoğun bir arzu hissetme gibi durumlar bu boyutta incelenir (Hazar ve Hazar, 2017).

Dijital oyun bağımlılığıyla ilişkilendirilen olumsuz çocukluk deneyimleri, sorunlu oyun oynama davranışının altında yatan sabit risk faktörleri olarak kabul edilir. Araştırmalar, depresyon, kaygı ve olumsuz inançlar gibi psikolojik etmenlerin çocukluk dönemlerindeki deneyimlerle sorunlu oyun ilişkisini nasıl şekillendirdiğini göstermektedir (Kim vd., 2023). Ayrıca, aile içi uyumsuzluklar ve zayıf aile bağları

gibi faktörlerin, dijital oyun bağımlılığının daha da kötüleşmesine zemin hazırlayabileceği çalışmalarla vurgulanmıştır (Bender vd., 2020; Geniş ve Ayaz-Alkaya, 2023).

1.3. Prososyal Davranışlar

Prososyal davranış, bireyin, kendi isteğiyle diğerlerine faydalı olabilecek davranışlarını sergilemesini ifade etmektedir (Eisenberg ve Mussen, 1997). Prososyal davranışlar, bebeklikten itibaren ortaya çıkar. Örneğin, bir bebek ağladığında yanına getirilen başka bir bebek de ağlama davranışı sergileyebilir. Bu tepki, empati ve prososyal davranışın bir işaretidir (Çelik Kahraman, 2019). İki yaş civarında, bu davranışlar çocukta belirgin hale gelir. İlk başta küçük gülümsemeler ve mimiklerle başlayan tepkiler, zamanla nesneleri paylaşma isteğiyle değişir. Dil gelişimi ilerledikçe, çocuk duygularını ifade etmeye başlar. Bilişsel ve sosyal gelişim ilerledikçe, diğerleriyle duyguları tartışabilir, paylaşabilir ve diğerlerine yardımcı olabilir. Empati kurma gibi iletişim biçimleri önem kazanır (Eisenberg vd., 2006).

Prososyal davranışın bir ucu faydacı (ben merkezli) yardım davranışlarına, diğer ucu ise özgeci ya da diğerkâm olarak nitelendirilebilecek yardım davranışlarına işaret etmektedir (Karylowski, 1982). Faydacı prososyal davranışlar, başkalarının eleştirisinden kaçınma, kendi üzüntüsünden kurtulma veya kişisel bir çıkar sağlama eğilimindedir. Özgeci veya başkaları odaklı prososyal davranışlar ise bireyin kendi çıkarlarından ziyade başkalarına yardım etme, pozitif duygulara ve değerlere odaklanma eğilimindedir. Başkaları odaklı prososyal davranışlar, yardım etme niyeti ve motivasyonu ile benmerkezci prososyal davranışlardan ayrılmaktadır (Schmidt-Denter, 2005; Eisenberg, Fabes ve Spinrad, 2006; Bierhoff, 2009; Eisenberg, 2010).

1.3.1. Prososyal Davranış Öğeleri

- **Özgecilik:** Özgecilik, 19. yüzyılın sonlarında Auguste Comte tarafından tanımlanmış olup, bireylerin başkaları için yaşama eğilimini ve isteğini ifade etmektedir (Ekşi, Sayın ve Çelebi, 2016). Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlüğü 'ne göre, diğerkâm ve diğerkâmlık kavramları özgeci ve özgecilik şeklinde açıklanmıştır. Özgeci, "kişisel çıkar gözetmeksizin başkasına faydalı olmaya çalışan kişi" olarak tanımlanırken, özgecilik ise "özgeci olma durumu" olarak ifade edilmiştir (Türk Dil Kurumu, 2024). Olumlu sosyal davranışlar, insanların

birbirlerine yardımcı olma ve iş birliği yapma eğilimlerini yansıtır; bu davranışlar, empati ve paylaşma gibi özgeci özellikleri destekler ve kişiler arası ilişkilerde uyumu artırır (Başarer ve Kısaç, 2017).

- **Empati:** Bir kişinin başka birinin duygularını, düşüncelerini ve deneyimlerini anlama ve paylaşma yeteneği empati olarak ifade edilmektedir. Sosyal etkileşimlerde kritik bir rol oynar, çünkü insanlar arasındaki bağları güçlendirir ve iletişimi geliştirir. Empati, farklı disiplinlerde araştırılmış ve incelenmiştir. Psikoloji alanında, genellikle duygusal ve bilişsel boyutlarda ele alınır. Duygusal empati, başka birinin duygularını anlama ve onlarla bağlantı kurma yeteneği olarak tanımlanırken, bilişsel empati, başka birinin bakış açısını anlama ve onun yerine geçme yeteneği olarak kabul edilir (Zaki ve Ochsner, 2012). Empati üzerine yapılan çalışmalar, sosyal ilişkilerdeki önemini vurgulamıştır. Empati, başkalarının duygularını anlamamıza ve onlarla bağlantı kurmamıza olanak tanır bu da daha sağlıklı ve destekleyici ilişkilerin gelişimine katkı sağlayabilir (Batson vd., 2007). Bu nedenle, empati becerilerinin geliştirilmesi ve güçlendirilmesi, bireyler arasındaki ilişkilerin kalitesini artırabilir ve toplumsal uyumu teşvik edebilir.
- **Sempati:** Birinin duygularını anlama ve paylaşma yeteneği olarak tanımlanan sempatinin, 2020'de yayımlanan bir araştırmada, stresle başa çıkma becerilerini artırdığı ve duygusal refahı desteklediği belirtilmiştir (Kaniasty ve Norris, 2020). Bu çalışma, sempatinin insanların zorlu durumlarla daha iyi başa çıkmalarına ve duygusal iyiliklerini artırmalarına yardımcı olabileceğini göstermektedir. Aynı şekilde, 2021'de yapılan bir meta-analiz, sempatinin duygusal farkındalık ve duygusal zekâ gibi psikolojik özelliklerle ilişkili olduğunu ve bu özelliklerin kişisel ve sosyal iyilik halini artırdığını ortaya koymuştur. Bu çalışma, sempatinin bireylerin duygusal becerilerini geliştirmelerine ve daha sağlıklı ilişkiler kurmalarına yardımcı olabileceğini vurgulamaktadır. Bu nedenle, sempati üzerine yapılan araştırmalar, insanların duygusal iyilik halini artırıcı etkilerine ve toplumsal uyumu teşvik edici özelliklerine odaklanmıştır (Yılmaz vd., 2021).
- **Perspektif Alma:** Başka bireylerin gereksinimlerini anlama ve duygusal destek sağlama gibi yetenekleri içerir. Bu yetenekler, empati kurma ve sempati gösterme becerilerinin gelişimine destek olur ve daha fazla olumlu ve yardımsever davranış sergilenmesine yardımcı olur (Carlo, Hausmann, Christiansen ve Randall, 2003; Eisenberg, Fabes ve Spinrad, 2006; Griesse, 2011). Yapılan araştırmada, erken

çocukluk döneminde prososyal davranışların, perspektif alma yeteneğinin gelişimiyle yakından ilişkili olduğunu göstermektedir (Acar, 2013). Genel olarak, perspektif alma yeteneğinin, başkalarının zorluklarını ve ihtiyaçlarını anlama, empati kurma gibi becerileri geliştirdiği kabul edilir. Perspektif alma yeteneğinin altında yatan süreçleri tanımlamak genellikle zor olabilir ve "perspektif alma" terimi, başkalarının içsel durumları hakkında bilgi edinme süreçlerinden herhangi birini kullanabilme yeteneğini ifade etmek için kullanılır (Batson ve Powell, 2003; Eisenberg, Fabes ve Spinrad, 2006).

Hoffman (1982), çocukların perspektif alma becerilerinin gelişiminin, kendi sıkıntıları ile diğerlerinin sıkıntıları arasındaki farkı algılayabilmelerine ve başkalarını rahatlatma davranışları sergilemelerini desteklediğini ifade etmiştir. Benzer şekilde, diğer çalışmalar da perspektif alma ve prososyal davranış arasında olumlu bir ilişki bulunduğunu göstermektedir (Bengtsson, 2003; Carlo vd., 2003; Eisenberg ve Fabes, 1998; Kumu ve Edwards, 2003).

1.3.2. Prososyal Davranışı Etkileyen Etmenler

Prososyal davranış, başkalarına fayda sağlayan ve herhangi bir maddi karşılık beklemeden yapılan davranışları ifade etmektedir. Bu tür davranışlar, yardımseverlik, paylaşma, iş birliği ve fedakârlık gibi eylemleri içermektedir. Prososyal davranışın gelişimi ve sergilenmesi, karmaşık bir etkileşim ağı sonucu ortaya çıkmakta ve prososyal davranışları etkileyen etmenleri içsel prososyal davranışlar ve dışsal prososyal davranışlar olarak ifade etmek mümkündür (Ata ve Artan, 2021).

1.3.2.1. İçsel Prososyal Davranışları Etkileyen Etmenler

- **Mizaç:** Bireyin kendine özgü davranışlarını belirleyen ve doğuştan gelen kişisel özelliklerin tümü mizaç olarak tanımlanmaktadır (Sarı, 2018). Mizaç, insanın hayatta karşılaştığı durumlara nasıl tepki verdiğine yani davranışın niteliğine değil, bir duruma verilen tepkinin niteliğine odaklanmaktadır. Mizacın, kalıtsal özelliklerle mi yoksa yaşantı sonucu kazanılan deneyimlerle mi ilişkili olduğu tam olarak bilinmese de her bireyde farklılık gösteren özelliklerin bir kombinasyonu oluşturduğu vurgulanmaktadır (Zembat vd., 2018). Yirminci yüzyılın ortalarına gelindiğinde, mizaç kavramı kalıtımla ilgili görüşlerden çıkarak, tüm çocukların veya ebeveynlerinin algılarının yansımaları olduğu görüşüne doğru evrilmektedir (Gupta, 2016).

- **Yaş:** Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ), ergenlik dönemini 10-19 yaş aralığı olarak tanımlamaktadır (WHO, 2020). Ancak, Healty People Raporu'na göre, ergenlik dönemi 25 yaşına kadar devam edebilmektedir (Healty People Report, 2020). Bazı araştırmacılar ise ergenlik dönemini erken, orta ve geç ergenlik olmak üzere sınıflandırmışlardır (Ekeland, Heian ve Hagen, 2005; Pawlowski ve Hamilton, 2008). Pawlowski ve Hamilton (2008) tarafından yapılan bir çalışma, yaş aralıkları açısından en yaygın kabul gören sınıflandırmayı ortaya koymuş ve bu çalışmaya göre, erken ergenlik döneminin kızlarda 11-13 yaş arasında, erkeklerde ise 12-14 yaş arasında; orta ergenlik döneminin ise kızlarda 13-16 yaş aralığında, erkeklerde ise 14-17 yaş aralığında; geç ergenlik döneminin ise kızlarda 16-19 yaş aralığında, erkeklerde ise 17-19 yaş aralığında yaşandığını ifade etmiştir.
- **Cinsiyet:** Ergenlik dönemi, sosyal ve toplumsal algının geliştiği ve bireylerin benlik algısının şekillendiği bir dönemi kapsamaktadır. Bu süreçte ergenler, aileleri, yakın çevreleri ve arkadaşlarından etkilenir ve bu etkileşimler sonucunda cinsiyet kimliklerini oluşturmaya başlarlar. Özellikle kızların, cinsiyet rollerine daha hızlı uyum sağladığı gözlemlenmektedir ve bu dönemde cinsiyete özgü özelliklerde ve davranışlarda artış yaşanır (Kantoğlu, 2017). Cinsiyet gelişiminde çevresel, biyolojik ve kültürel faktörlerin etkileri görülür; ancak hangi faktörün daha baskın olduğu net olarak öngörülemez (Akgül ve Ayaz, 2021). Ergenlerin kimlik arayışı, yaşamın diğer dönemlerinden daha belirgindir. Bu süreçte, ergenler aile temelli kimliklerinden uzaklaşarak kendi cinsiyet rollerine doğru ilerlerler (Eckert, 2014). Bireylerin doğuştan sahip oldukları cinsiyet; fizyolojik, genetik ve biyolojik özelliklerini içerir ve bununla birlikte bireyler yaşamları boyunca kültürel değerler, akranlar, aile gibi faktörlerin etkisiyle toplumun belirlediği cinsiyet rolleri çerçevesinde büyürler (Türkmen ve Alptekin, 2020).

1.3.2.2. Dışsal Prososyal Davranışları Etkileyen Etmenler

- **Aile:** Bireylerin yaşamlarını sürdürebilmeleri için doğdukları çevreye uyum sağlamaları önemlidir. Bu uyum süreci, ilk olarak anne ve bebek arasında başlar ve yaş ilerledikçe toplumsal uyum kavramı da aile kavramına dahil edilir. Ergenlik döneminin, uyum sağlamanın en zor olduğu dönemlerden biri olarak bilinmektedir (Kalyencioğlu, 2010). Ergenler, yaşamlarının büyük bir bölümünü aileleriyle birlikte geçirirler ve davranışlarına nasıl yön vermeleri gerektiğini ilk olarak aile

ortamında öğrenirler. Aile yapısı ve ortamının ergenler üzerinde hem pozitif hem de negatif etkileri olduğu bilinmektedir (Eryılmaz, 2011). Ergenlerin yaşadığı bilişsel, duygusal, fiziksel ve sosyal değişimler, aile ortamında olumlu veya olumsuz değişimlere neden olabilmektedir (Akün, 2017). Ergenliğin en temel etmenlerinden biri olan ailenin tutumları, olumlu davranışları en üst düzeyde tutup olumsuz davranışları en alt düzeyde tutabilmek için şekillenir. Bu tutumlar, ergenlerin desteklendiği, güven hissettikleri ve teşvik edildikleri zaman hem ailelerine hem de topluma katkı sağlayacak şekilde her açıdan gelişmelerini sağlamaktadır (Özyürek, 2020).

- **Akran İlişkileri:** Ergenlik dönemi, bireylerin hayatında önemli bir geçiş sürecidir ve bu süreçte aile ortamının etkisi azalırken, akran gruplarının rolü artmaktadır. Akranlarla ilişkiler, ergenlerin yaşamlarında merkezi bir yer tutar ve olumlu ya da olumsuz birçok yönden etkileyebilecekleri bir sosyal çevre oluştururlar. Ergenlik döneminde, okul ve aile faktörleri ikinci planda kalırken, akran grupları ön plana çıkmaktadır. Bu durumda, ergenlerin ailelerinin düşünceleri ve söylemleri yerine, akranlarının sözleri ve düşünceleri daha fazla önem kazanmaktadır (Ateşpolat ve Bıçakçı, 2020). Akran ilişkileri, ergenlerin çevreye uyum sağlama yeteneklerini geliştirmelerine, ruh sağlıklarını korumalarına ve sosyal kaygı ile depresyon gibi durumlarla başa çıkmalarına yardımcı olabilmektedir (Rageliene, 2016). Bu ilişkiler sadece arkadaşlık açısından değil, aynı zamanda yaşam boyu sürecek sosyal becerilerin geliştirilmesinde de koruyucu bir rol oynayabilmektedir (Forgeron ve diğerleri, 2010).
- **Eğitim:** Eğitim, bireyin davranışlarını istenilen şekilde kazanmasına yardımcı olan bir süreçtir, bu süreç bireyin kendi deneyimleri yoluyla gerçekleşir. Eğitimin temel hedefleri arasında bireyin kişisel potansiyelini gerçekleştirme, topluma ve kendisine faydalı olması, sorunları ele alma ve problem çözme becerilerini geliştirmesi yer almaktadır (Ercan, 2002). Çevresindeki insanların sergilediği prososyal davranışları gören bir çocuk, toplum içinde daha fazla prososyal davranış sergileme eğilimindedir (Eisenberg, Fabes ve Spinrad, 2006). Çocukların eğitim çevresindeki diğer çocuklar ve öğretmenlerin prososyal davranışları, çocukların kendi prososyal davranışlarını teşvik etmelerine katkı sağlar. Eğitim ortamının niteliği, çocukların öz düzenleme, empati, sosyal yetenekler, düşünsel yetkinlik ve akranlarla olumlu ilişkiler gibi pozitif davranışlarla bağlantılı olduğu bulunmuştur

(Broberg, Hwang, Lamb ve Ketterlinus, 1989). Bazı araştırmacılar (Solomon, Battistich, Watson, Schaps ve Lewis, 2000), çocukların prososyal değerlerini, davranışlarını ve tutumlarını güçlendirmeyi amaçlayan eğitim programlarının, bu tutum ve davranışları geliştirmede başarılı olabileceğini ileri sürmüşlerdir.

- **Kültür:** Kültür, toplumun sosyal davranışlarını etkileyerek önemli bir rol oynamaktadır. Ancak, aynı davranışlar farklı kültürler arasında farklı değerlere sahip olabilir (Eskin, 2003). Kültürel değerler ve sosyalleşme uygulamaları, toplumların bireylerin ahlaki motivasyonlarını kendi kültürel normları, değerleri ve uygulamalarıyla şekillendirdiği için çocukların ve gençlerin olumlu sosyal gelişimlerinde kritik bir rol oynamaktadır (Whiting ve Edwards, 1988). Kültürel değerlerin ve sosyal çevrenin etkisini araştırmak, çocukluk ve ergenlik dönemlerindeki olumlu sosyal davranış gelişiminin yol haritasını anlama konusunda önemli bir katkı sağlayabilmektedir (Kumru, Carlo ve Edwards, 2004). Çocukların sağlıklı bir yetişkinlik sürecine adım atmaları için çocukluktan yetişkinliğe ilerlerken, çevreleriyle işlevsel bir sosyal etkileşim içinde olmaları ve çevrelerine uygun bir şekilde duygularını ifade edebilmeleri son derece önemlidir (Arasıl Sarı, 2021). Richard ve Zimbardo tarafından da vurgulandığı gibi, insanların sahip oldukları kültürler, kendi kimliklerini inşa etme biçimleri üzerinde önemli bir etki yaratır. Bu nedenle çocuklara, sosyalleşebilecekleri ve kültürel ortamlarla daha sık karşılaşabilecekleri fırsatların sunulması önemlidir (Takıl, 2023).

1.4. Kaynak Özetleri

Bu bölümde dijital oyun bağımlılığı ve prososyal davranışlarla ilgili yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

1.4.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile İlgili Araştırmalar

Musluoğlu (2016) çalışmasında, Kırklareli’nde bir lisede öğrenim gören 15-19 yaş arası 164 öğrencinin bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin günlük 5 saatten fazla zaman harcadığı internet ve dijital oyun kullanımında kaygı, kaçınma ve Yakın İlişkilerde Yaşantılar Envanteri (YİYE) toplam puanlarının daha yüksek olduğu saptanmış ancak bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Yönet (2018) çalışmasında, 9, 10 ve 11. sınıflarda öğrenim gören 1068 lise öğrencisi üzerinde sportif serbest zaman ilgisi, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeyleri incelemiştir. Araştırmada kullanılan ölçekler arasında "Kişisel Bilgi Formu", "Serbest Zaman İlgilenim Ölçeği", "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOB-7)" ve "Who Yaşam Kalitesi Ölçeği" yer almaktadır. Yapılan analizler sonucunda, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu, akademik başarı ile dijital oyun bağımlılığı arasında negatif bir ilişkinin olduğu gözlenmiştir. Otoriter ebeveyn tutumunu algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının yüksek, koruyucu ebeveyn tutumu algılayan öğrencilerin ise dijital oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğu saptanmıştır.

Demirbozan (2019) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, ergenlerde dijital oyun bağımlılığının anne-baba tutumu ve benlik saygısı ile ilişkisi incelenmiştir. Araştırmanın katılımcı grubunu İstanbul ilinde bulunan 192 lise öğrencisi oluşturmuştur. Çalışmada "Rossenberg Benlik Saygısı Ölçeği", "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" ve "Anne-Baba Tutum Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; yaş, cinsiyet, kardeş sayısı ve gelir düzeyi gibi demografik özelliklerin dijital oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde etkilediği bulunmuştur.

Novrialdy vd. (2019) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı risklerini anlama yetisi incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu orantılı rasgele örnekleme tekniği ile seçilen 255 lise öğrencisi oluşturmuştur. Çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı risklerini anlama düzeyini ölçen bir ölçek kullanılmıştır. Yapılan araştırma sonuçlarına göre; lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı risklerini anlama düzeyinin ortalama 198,48 puanla orta kategoride olduğu ve başarı düzeyinin %55,14 olduğu saptanmıştır.

Safarina ve Halimah (2019) tarafından yapılan çalışmada, erken yetişkinlik dönemindeki 33 çevrimiçi oyun oynayan birey üzerinde öz denetim ve çevrimiçi oyun bağımlılığı ilişkisi incelenmiştir. Araştırmada "Kısa Öz Denetim Ölçeği" ve "Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılarak veriler toplanmıştır. Yapılan analizler sonucunda, öz denetim ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir korelasyon bulunduğu; özellikle Kasıtlı/Olumsuz Düşünce ve Öz Disiplin alt boyutlarında bu ilişkinin önemli olduğu ortaya konmuştur. Ayrıca, öz denetimin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile önemli ölçüde negatif bir şekilde ilişkili olduğu, öz denetimin düşük olması durumunda, erken

yetişkin oyunculara çevrimiçi oyun bağımlılığının daha ciddi bir şekilde ortaya çıkma olasılığının daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Yıldız (2019) Mersin İli merkez ilçelerindeki devlet okullarının 11. sınıflarında öğrenim gören 1119 lise öğrencisi üzerinde fonksiyonel olmayan tutumların sigara kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisini incelemiştir. Araştırmada veriler "Fonksiyonel Olmayan Tutumlar Ölçeği (FOTÖ)" ile "Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)" kullanılarak toplanmıştır. Yapılan analizler sonucunda, sigara kullanımı, dijital oyun bağımlılığı ve fonksiyonel olmayan tutumların birbiriyle farklı derecelerde ilişkili olduğu belirlenmiştir. Özellikle mükemmeliyetçi tutum alt boyutuyla sigara kullanımı arasında anlamlı bir ilişki bulunmuş ve sigara kullanan öğrencilerde mükemmeliyetçi tutum puanlarının ve FOTÖ toplam puanının sigara kullanmayanlara göre daha yüksek olduğu ayrıca sigara kullanan bireylerde dijital oyun bağımlılığının daha fazla görüldüğü saptanmıştır. Fonksiyonel olmayan tutumlar ile dijital oyun bağımlılığı arasında da anlamlı bir ilişki gözlemlenmiş ve FOTÖ toplam puanı ile mükemmeliyetçilik ve onaylanma ihtiyacı alt boyutlarının, dijital oyun bağımlılığı yaşayan ergenlerde istatistiksel olarak yüksek olduğu saptanmıştır.

Ciris vd. (2022) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, COVID-19 pandemisi döneminde ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu rastgele seçilen 559 lise öğrencisi oluşturmuştur. Çalışmada “Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma sonuçları, lise öğrencilerinin oyun içinde birçok duygusal durumu yüksek düzeyde yaşadığını göstermektedir. Ayrıca, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu, bilgisayar üzerinden oynanan oyunların daha fazla dijital bağımlılığa neden olduğu belirlenmiştir. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sınıf seviyelerine ve akademik başarılarına göre değişmezken, aile gelir düzeyine, oynama süresine ve ebeveyn öğrenim düzeyine göre değiştiği saptanmıştır.

Nursami vd. (2023) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığına katkıda bulunan faktörler incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 2018-2023 yılları arasında yayımlanan 25 makalenin derlemesi oluşturmuştur. Yapılan araştırmada; ergen yaşam memnuniyeti ve akıllı telefon kullanım süresi, ebeveynlik ve iletişim, ebeveyn desteği ve ebeveyn geliri, arkadaşlık ilişkileri ve okul ortamı gibi faktörlerin ergenlerin çevrimiçi oyun bağımlılığı yaşama riskini artırabileceği belirlenmiştir.

Parlak vd. (2023) tarafından gerçekleştirilen araştırmada, ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık ve sosyal memnuniyetsizlik arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Adıyaman ilinde bulunan 634 orta ve lise öğrencisi oluşturmuştur. Çalışmada veri toplamak için “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği -Çocuk Formu” ve “Yalnızlık ve Sosyal Memnuniyetsizlik Anketi” kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; dijital oyun bağımlılığı, yalnızlık ve sosyal memnuniyetsizliğin yaşla birlikte azaldığı ancak azalmanın ortaokul ve lise grupları için ayrı ayrı geçerli olduğu genel olarak lise öğrencilerinin ortaokul öğrencilerinden daha fazla dijital bağımlı, yalnız ve sosyal olarak memnuniyetsiz oldukları tespit edilmiştir. Literatürdeki çalışmaların aksine, düşük ekonomik durumda olan öğrencilerin dijital bağımlılık, yalnızlık ve sosyal memnuniyetsizlik riskinin düşük olduğu bulunmuştur.

Sezer (2023) araştırmasında, erken ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığı, akran ilişkileri ve serbest zaman aktiviteleri arasındaki bağlantıyı araştırmıştır. Siirt ilindeki 12-14 yaş aralığındaki 413 öğrenci ile yürüttüğü çalışma sonucunda cinsiyet değişkenine göre dijital oyun bağımlılığında erkekler lehine bir farklılık belirlenmiş, ayrıca dijital oyun bağımlılığı ile akran ilişkileri arasında negatif yönde bir ilişki olduğu belirlenmiştir.

Şen (2023) tarafından gerçekleştirilen çalışmada lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı incelenmiştir. Araştırmanın katılımcı grubunu Kırıkkale ilindeki 6 lisede öğrenim gören 481 öğrenci oluşturmuştur. Çalışmada, "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; erkek öğrencilerin odaklanma, değer, erteleme ve oyuna dalma gibi dijital oyun bağımlılığı alt boyutlarına göre kız öğrencilere kıyasla daha yüksek oyun bağımlılığı düzeylerine sahip oldukları belirlenmiştir. Ayrıca, günlük 0-1 saat internet kullanan öğrencilerin daha düşük dijital oyun bağımlılığı düzeylerine sahip oldukları, bilgisayar veya konsol ile oyun oynayan öğrencilerin akıllı telefon ile oyun oynayanlara göre daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeylerine sahip oldukları tespit edilmiştir.

Tunç (2023) tarafından yapılan çalışmada lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık düzeyleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın katılımcı grubunu Van ilinde öğrenim gören 665 lise öğrencisi oluşturmuştur. Çalışmada verilerin elde edilmesinde “Dijital Bağımlılık Ölçeği” ile “Siber Zorbalık Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık

düzeyleri cinsiyetlerine, günlük oyun oynama süresine ve dijital oyun türleri oynama durumuna göre anlamlı farklılık göstermiştir.

Nurmagandi ve Suratmini (2024) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, ergenler arasında depresyon ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu 2 Ocak - 27 Şubat 2023 tarihleri arasındaki makaleler oluşturmuştur. İncelenen 11 çalışmanın bulgularında, depresyonun ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığına neden olabileceği ve çevrimiçi oyun bağımlılığının da ergenlerde depresyona yol açabileceği şeklinde ifade edilmiştir.

Özsüt (2024) ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışını incelediği çalışmasını Diyarbakır ilinde bulunan 12-18 yaş arasındaki toplam 415 kişi ile yürütmüştür. Araştırmada “Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Akademik Erteleme Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma sonucunda; erkeklerin oyun bağımlılığı ortalama puanlarının kadınlardan daha yüksek olduğu, cinsiyet, dijital oyun oynama süresi ve evde sabit internet olma durumunun oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir farklılık oluşturduğu ayrıca yaş ile oyun bağımlılığı arasında negatif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu saptanmıştır.

1.4.2. Prososyal Davranışlar ile İlgili Araştırmalar

Özdemir (2010) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, lise öğrencilerinin prososyal davranışlarını mizah, öfke ve utangaçlık düzeylerine göre incelemiştir. Araştırma Ankara ili Çankaya ilçesinde 452 lise öğrencisi ile yürütülmüştür. Çalışmada “Olumlu Sosyal Davranış Ölçeği”, “Ergenlikte Mizah Ölçeği”, “Çok Boyutlu Öfke Ölçeği” ve “Utangaçlık Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; prososyal davranışlar ile mizah, öfke ve utangaçlık düzeyi ile düşük düzeyde, pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur. Cinsiyet, yaş, anne öğrenim düzeyi, kardeş sayısı ve doğum sırasının prososyal davranışlara ait puan ortalamalarında anlamlı bir farklılık oluşturmadığı tespit edilmiştir.

Li ve Wright (2014) yapmış oldukları çalışmada ergenlerin sosyal statü hedefleri ile güvensizlik, saldırganlık ve prososyal davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmanın çalışma grubunu 11-15 yaş arasındaki 267 kız ergen oluşturmaktadır. Yapılan araştırma sonucunda popülerlik hedeflerinin daha fazla ilişkisel saldırganlıkla bağlantılı olduğunu ancak daha az yardımsever davranışa yol açtığını diğer yandan sosyal tercih hedeflerinin daha fazla yardımsever davranışla ve daha az ilişkisel

saldırganlıkla bağlantılı olduğu bulunmuştur. Ayrıca, ergenlerin sosyal statü güvensizliğinin, hedeflerine olan bağlılıkları ve dolayısıyla davranışları üzerinde dolaylı bir etkiye sahip olduğu saptanmıştır.

Plenty vd. (2015) araştırmalarında ergenlerin prososyal davranışlarındaki psikososyal okul koşullarının rolünü incelemişlerdir. Araştırmanın çalışma grubunu İsveçli 9 öğrenci oluşturmaktadır. Yapılan araştırma sonucu daha yönetilebilir okul talepleri ve öğretmenlerden ve sınıf arkadaşlarından daha fazla sosyal destek alan öğrencilerin, ilgilenme, paylaşma ve işbirlikçi davranışlar sergileme olasılığının daha yüksek olduğunu göstermiştir. Ancak, özellikle kızlar olmak üzere, akut olarak stresli hissedenler aynı zamanda daha büyük prososyal davranışlar bildirmişlerdir. Öğretmen desteğinin, kızların prososyal davranışlarında ve okul talepleri algılarında erkeklerden daha büyük bir rol oynadığı, ergen sağlığı için psikososyal iş koşullarının öneminin pozitif ruh sağlığına kadar uzandığı saptanmıştır.

Salikutluk (2017) tarafından yapılan araştırmada, Antalya ilinde 5-6 yaş grubu 410 çocuk ve ebeveynleri üzerinde çocukların prososyal davranışları ile ebeveynlerin prososyal davranışları ve çocuk sevmeye eğilimleri incelenmiştir. Araştırmada kullanılan ölçekler arasında "Kişisel Bilgi Formu", "Barnett Çocuk Sevmeye Ölçeği", "Yetişkin Prososyallik Ölçeği" ve "Çocuk Prososyallik Ölçeği" yer almaktadır. Araştırma sonuçlarına göre, ebeveynlerin prososyal davranışları ile çocukların prososyal davranışları arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca, ebeveynlerin prososyal davranışları ile çocuklarını sevmeye eğilimleri arasında da anlamlı bir ilişki saptanmıştır.

Van der Graaff vd. (2018) yapmış oldukları çalışmada ergenlikte prososyal davranışların cinsiyet ve empati ile ilişkilerini incelemişlerdir. Araştırmanın çalışma grubunu 497 ergen oluşturmaktadır. Yapılan araştırma sonucunda; prososyal davranışın gelişiminde belirgin cinsiyet farklılıklarını ortaya koymuştur. Erkeklerde, prososyal davranış düzeyleri 14 yaşına kadar sabit kalmış, ardından 17 yaşına kadar artmış ve daha sonra azalmıştır. Kızlar içinse, prososyal davranışlar 16 yaşına kadar artmış ve daha sonra azalmıştır. Empatik endişe sürekli olarak sonraki prososyal davranışlarla, perspektif alma sadece dolaylı olarak prososyal davranışla ilişkilendirilmiştir, etkisi empatik endişe üzerinden gerçekleşmiştir. Bulgular, prososyal gelişimin bilişsel-gelişimsel ve ahlaki sosyalleşme kuramlarını ve prososyal davranışları tahmin etmede ahlaki duyguların temel rolünü desteklemektedir.

Ekin (2019) tarafından yapılan arařtırmada, Ađrı İl Merkezi’nde 1401 lise öđrencisinin müzikten etkilenim düzeyleri ile prososyal eğilimleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada veriler "Genel Bilgi Formu", "Prososyal Eğilimler Ölçeđi" ve "Müzikten Etkilenim Ölçeđi" ile toplanmıştır. Arařtırma sonuçlarına göre, müzikten etkilenim düzeyleri ile prososyal eğilimlerin cinsiyet, anne-baba öğrenim durumu, baba çalışma durumu, sınıf düzeyi, lise türü ve dinlenen müzik türü gibi deđişkenler arasında ayrıca, duygusal, acil, gizli ve itaatkâr prososyal davranışlar ile müzikten etkilenim arasında anlamlı ilişkiler belirlenmiştir.

Ergin (2020) çalışmasında okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile çocuđın prososyal davranışları arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Arařtırmanın çalışma grubunu Malatya ilinde çocukları okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 235 anne oluşturmıştır. Çalışmada “Demografik Bilgi Formu”, “Çocuk Prososyallik Ölçeđi (Anne Formu)” ve “Ebeveyn Tutum Ölçeđi” kullanılmıştır. Arařtırma sonuçlarına göre; demokratik ve aşırı korumacı ebeveyn tutumları ile çocukların prososyal davranışları arasında zayıf fakat olumlu bir ilişki bulunurken, otoriter ebeveyn tutumu ile çocukların prososyal davranışları arasındaki ilişkinin olumsuz yönde olduđu ortaya konmuştur. Ayrıca, çalışan annelerin aşırı koruyucu tutum sergileme oranlarının yüksek olduđu, çalışmayan annelerin çocuklarının ise daha çok prososyal davranış sergiledikleri tespit edilmiştir.

Yılmaz (2021) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, ortaokul öğrencilerinin günlük yaşam becerileri ve prososyal eğilimleri incelenmiştir. Arařtırma Ankara ve Karabük illerinde 6., 7. ve 8. sınıfta eğitime devam eden 402 öğrenci ile yürütülmüştür. Çalışmada “Kişisel Bilgi Formu”, “Yaşam Becerileri Eğitimi Ölçeđi” ve “Prososyal Eğilimler Ölçeđi” kullanılmıştır. Arařtırma sonuçlarına göre; öğrencilerin Prososyal Eğilimler Ölçeđi’ nin bazı alt boyut puanları ile cinsiyet, anne ve baba öğrenim düzeyi arasında anlamlı bir farklılık olduđu, günlük yaşam becerileri ile prososyal eğilimleri arasında anlamlı ve düşük düzeyde bir ilişkinin olduđu tespit edilmiştir.

Baykut (2022) tarafından gerçekleştirilen çalışmada, ergenlerin prososyal davranışları ile öz-yeterlikleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Arařtırmanın çalışma grubunu İstanbul ilinde eğitimine devam eden toplam 475 lise öğrencisi oluşturmıştır. Çalışmada “Prososyal Davranış Ölçeđi”, “Öz-Etkililik-Yeterlik Ölçeđi” ve “Kişisel Bilgi Formu” kullanılmıştır. Arařtırma sonuçları; öz-yeterlik ile özgecilik, özdeđer,

sempati, empati ve prososyal davranışlar arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu göstermiştir.

Çiçeksoy (2022) yaptığı çalışmada, ergenlerde saldırganlık düzeyinin prososyal davranış ve duygusal başa çıkma ile ilişkisi incelenmiştir. Araştırmanın çalışma grubunu Konya ilinde yer alan Selçuklu Gençlik Merkezi'ne üye olan 450 ergen oluşturmuştur. Çalışmada “Kişisel Bilgi Formu”, “Saldırganlık Ölçeği”, “Ergenlerde Prososyallik Ölçeği” ve “Duygusal Başa Çıkma Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre; ergenlerin cinsiyet, anne-baba öğrenim durumu, saldırganlık davranışında bulunma durumu, saldırganlığa maruz kalma durumu ile saldırganlık puan ortalaması arasında anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Ergenlerin saldırganlık puan ortalamasının orta düzeyde olduğu belirlenmiştir. Ergenlerin orta düzeyde prososyal davranış özellikleri gösterdikleri ve yüksek düzeyde duygusal başa çıkma becerisine sahip oldukları saptanmıştır. Ergenlerin prososyal davranış ve duygusal başa çıkma puan ortalamalarının saldırganlık puan ortalaması üzerinde etkili olduğu bulunmuştur. Erkek cinsiyete sahip olan, anne ve baba öğrenim durumu ilköğretim ve ortaokul olan, saldırganlık davranışında bulunan ve saldırganlık davranışına maruz kalan ergenlerin saldırganlık yönünden risk grubunda olduğu tespit edilmiştir.

Kanyılmaz Canlı (2022) tarafından gerçekleştirilen araştırmada, Burdur ilindeki Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi anaokuluna devam eden 4-6 yaş grubundaki 42 çocuk üzerinde orman okulu temelli prososyal destek programının etkisi incelenmiştir. Çalışmanın deney grubu 21 çocuktan oluşurken, kontrol grubu da aynı sayıda çocuktan oluşmaktadır. Araştırmada kullanılan ölçekler arasında "Çocuk-Aile Demografik Bilgi Formu", "Çocuk Prososyallik Ölçeği", "Okul Öncesi Sosyal Değer Kazanımı Ölçeği", "Prososyal Davranış Gözlem Formu" ve "Prososyal Davranış Görüşme Formu" bulunmaktadır. Ayrıca araştırma kapsamında video kayıtları da kullanılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre, geliştirilen orman okulu temelli prososyal destek programının çocukların prososyal davranışlarını geliştirdiği görülmüştür. Görüşmelerden elde edilen veriler, programın doğaya dayalı olmasının çocukların empati, yardımseverlik ve paylaşma davranışlarında artışa neden olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca, programın uygulanmasıyla birlikte çocukların yaralanma hassasiyeti, kirlenme kaygısı ve uyku sorunlarında azalma olduğu; özgüven, mutluluk ve yaratıcılıklarının geliştiği; doğayla bağ kurma ve ekolojik farkındalıklarının arttığı belirlenmiştir.

Yavuz (2022) tarafından yapılan arařtırmada, Konya İli Meram İlçesinde bulunan ortaöğretim düzeyinde eğitim veren devlet okullarının 11. ve 12. sınıflarında öğrenim gören 205 kız ve 195 erkek olmak üzere toplam 400 ergen üzerinde ergenlerin aile aidiyeti ve prososyal davranışları arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada veriler "Kişisel Bilgi Formu", "Aile Aidiyeti Ölçeği" ve "Ergen Prososyallik Ölçeği" kullanılarak toplanmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, cinsiyet, yaş, yaşamın çoğunluğunun geçtiği yer, baba öğrenim durumu, algılanan aile tutumu, yapılan iyiliğin karşılığını bekleme durumu, problem karşısında takınılan tutum gibi faktörler ile aile aidiyeti arasında anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Ayrıca, cinsiyet, yaş, yaşamın çoğunluğunun geçtiği yer, baba öğrenim durumu, algılanan aile tutumu, yapılan iyiliklerin karşılığını bekleme durumu, problem karşısında takınılan tutum gibi faktörler ile prososyal davranışlar arasında da anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir.

2. YÖNTEM

Bu bölümde; ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi ve lise türü, cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, anne çalışma durumu, baba mesleği, gelir düzeyi, anne-baba öğrenim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlarında anlamlı farklılık oluşturup oluşturmadığını saptamak amacıyla araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizine ilişkin bilgiler yer almaktadır.

2.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada; lise eğitimine devam eden 15-17 yaş aralığındaki ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışları arasındaki ilişki incelenmiş ve bu amaç doğrultusunda betimsel araştırma modeli benimsenmiştir. Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlarının lise türü, cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, anne çalışma durumu, baba mesleği, gelir düzeyi, anne-baba öğrenim düzeyine göre incelenmesinde ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Tarama modeli, araştırma kapsamına giren nesne, olay ya da durumu olduğu gibi geçmişte veya halihazırda açıklamayı amaçlar (Karasar, 2012). İlişkisel tarama modellerinde ise istenen iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişki analiz edilmektedir. Bu bağlamda katılımcıların sosyo-demografik özellikleri ile dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlar arasındaki korelasyon ortaya konulmaya çalışılmıştır (Büyüköztürk, Çakmak, Karadeniz ve Demirel, 2010).

2.2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu 2022-2023 eğitim-öğretim döneminde Diyarbakır ili merkez ilçelerde bulunan 9, 10 ve 11. sınıflarda eğitim-öğretimine devam eden lise öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmaya dahil edilecek Diyarbakır ili merkez ilçelerde bulunan resmi liselere devam eden öğrenci sayıları Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü web sayfasından alınarak toplam 68.991 olarak belirlenmiştir. Çalışma grubunu Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı merkez ilçelerde bulunan basit

tesadüfî örnekleme yoluyla belirlenen yedi lise ile bu liselerde eğitim-öğretime devam eden 15-17 yaş aralığındaki 810 öğrenci oluşturmuştur. Örneklem büyüklüğünü belirlemede Bartlett vd. (2001) yüz bin kişilik bir evrenden %95 güven aralığı ve 0.05 hata payı ile 383 kişinin yeterli olacağını belirtmişler ve bu doğrultuda 810 lise öğrencisinin çalışma grubunu oluşturmada yeterli olduğu düşünülmüştür (Akt. Cohen vd., 2018). Bu süreçte Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden gerekli izinler alınmış (EK-2) ve Kırıkkale Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu tarafından araştırmanın uygunluğu değerlendirilmiştir (EK-1). Araştırmada kullanılacak olan Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ve Ergen Prsososyallik Ölçeği (EPÖ) ile ilgili e-mail yoluyla ölçek sahiplerinden gerekli izinler alınmıştır (EK-3, EK-4). Diğer taraftan 15-17 yaş aralığındaki, 810 ergenden alınan veriler ile dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlar arasındaki ilişki incelenmiştir.

Çizelge 2.1. Ergenlere Ait Demografik Özellikler

Değişken	Grup	n	%
Lise Türü	Fen Lisesi	114	14,1
	Anadolu Lisesi	118	14,6
	Mesleki ve Teknik Lisesi	120	14,8
	İmam Hatip Lisesi	120	14,8
	Sosyal Bilimler Lisesi	116	14,3
	Güzel Sanatlar Lisesi	114	14,1
	Spor Lisesi	108	13,3
Cinsiyet	Kız	369	45,6
	Erkek	441	54,4
Yaş	15 yaş	274	33,8
	16 yaş	272	33,6
	17 yaş	264	32,6
Sınıf	9. sınıf	274	33,8
	10. sınıf	272	33,6
	11. sınıf	264	32,6
Kardeş Sayısı	Tek çocuk	19	2,4
	Bir kardeş	95	11,7
	İki kardeş ve üzeri	696	85,9

Çizelge 2.1. (devam) Ergenlere Ait Demografik Özellikler

Anne Çalışma Durumu	Evet	154	19,0
	Hayır	656	81,0
Baba Meslek	Çalışmıyor	48	5,9
	İşçi	184	22,7
	Serbest meslek	332	41,0
	Memur	192	23,7
	Emekli	54	6,7
Gelir Düzeyi	Gelir giderin üstünde	224	27,7
	Gelir gidere eşit	360	44,4
	Gelir giderin altında	226	27,9
Anne Öğrenim	Okur-yazar değil	159	19,7
	Okur-yazar/ilkokul	285	35,2
	Ortaokul	112	13,8
	Lise	137	16,9
	Üniversite	117	14,4
Baba Öğrenim	Okur-yazar değil	35	4,3
	Okur-yazar/ilkokul	181	22,3
	Ortaokul	160	19,8
	Lise	209	25,8
	Üniversite	225	27,8

Çizelge 2.1 incelendiğinde, ergenlerin %14, 8'inin okul türünün Mesleki ve Teknik Lise ile İmam Hatip Lisesi olduğu, %54, 4'ünün erkek, %45,6'sının kız öğrencilerden oluştuğu, %33, 8'inin 15 yaş ve 9. sınıfa devam ettikleri görülmektedir. Ergenlerin %85,9'u iki ve üzeri kardeşe sahip olduklarını, %81'i annelerinin çalışmadığını, %41'i babalarının serbest meslek sahibi olduklarını, %44,4'ü gelir düzeyini gelir-gidere eşit olarak belirtmişlerdir. Ergenlerin annelerinin %35,2'si okur-yazar/ilkokul mezunu, babalarının ise %27,8'i üniversite mezunudur.

2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak, araştırmaya katılanların demografik özelliklerine ulaşabilmek amacıyla hazırlanan ve lise eğitimine devam eden 15-17 yaş aralığındaki ergenlerin dolduracağı “Genel Bilgi Formu” kullanılmıştır. Diğer veri toplama aracı ergenin dijital oyun bağımlılığı durumunu belirleyebilmek amacıyla

kullanılan ve ergenlere uygulanan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” (DOBÖ)’dir. Bir diğer veri toplama aracı ise ergenlerin prososyal davranışlarını belirleyebilmek için kullanılan ve ergenlere uygulanan “Ergen Prososyallik Ölçeği” (EPÖ)’dir.

2.3.1. Genel Bilgi Formu

Genel Bilgi Formu araştırmaya dahil edilen ergenlerin ve ailelerinin demografik özelliklerine ait bilgilerin elde edilmesi amacıyla (lise türü, cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, anne çalışma durumu, baba mesleği, gelir düzeyi, anne-baba öğrenim düzeyi) araştırmacı tarafından hazırlanan bir formdur (EK-5).

2.3.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

Ölçek Lemmens vd. tarafından 2009 yılında geliştirilmiş, Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından Türkçe’ye uyarlanmıştır. Ölçek ergenlerin problemli dijital oyun bağımlılığını ölçmekte ve toplam 7 madde tek alt boyuttan oluşmaktadır. “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” 5’li Likert tipi bir ölçek olup; “(1) Hiçbir zaman”, “(2) Nadiren”, “(3) Bazen”, “(4) Sık sık”, “(5) Her zaman” şeklindeki ifadelerle yanıtlanmaktadır. Ölçekten en yüksek 35 puan, en düşük 7 puan alınabilmektedir. Yüksek puanlar ergenlerde dijital oyun bağımlılığının yüksek olduğunu ifade etmektedir. Bu çalışma için ölçeğin Cronbach Alpha katsayısı .795’dir.

2.3.3. Ergen Prososyallik Ölçeği (EPÖ)

Ata ve Artan (2021) tarafından geliştirilen Ergen Prososyallik Ölçeği, 20 maddeden oluşmakta ve 9 maddesi ters puanlanmaktadır. Ölçek 5’li Likert tipi bir ölçek olup; içsel prososyal ve dışsal prososyal olmak üzere iki alt boyuttan oluşmaktadır. Ölçekte 100 en yüksek puan, 20 en düşük puanı oluşturmaktadır. Ölçek 13-18 yaş aralığındaki ergenlere uygulanabilmekte ve ölçekten alınan yüksek puanlar yüksek prososyal eğilimleri göstermektedir. Bu çalışma için ölçeğin Cronbach Alpha katsayıları “İçsel Prososyallik” boyutunda ,850 “Dışsal Prososyallik” boyutunda ,720 ölçek toplam güvenirlik katsayısı ise ,810’dır.

2.4. Verilerin Toplanması

Araştırma, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında Diyarbakır ili merkez ilçelerde yer alan resmi liselere devam eden 810 öğrenciden veri toplanarak yürütülmüştür. Çalışma

grubunda yer alan Diyarbakır İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı merkezde bulunan basit tesadüfi örnekleme yoluyla belirlenen liselerde eğitime devam eden 15 -17 yaş aralığında öğrencilere Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (EK-6) ve Ergen Prososyallik Ölçeği (EK-7) yüz yüze uygulanarak veriler toplanmıştır. Çalışmaya katılacak öğrencilerin ebeveynleri araştırmanın amacı hakkında bilgilendirilerek onamları alınmıştır.

Bu araştırmanın çalışma grubu Diyarbakır İline bağlı merkez ilçelerde bulunan yedi resmi lisede çalışmaya gönüllü olarak katılmayı kabul eden ve 9.10. ve 11.sınıflarda eğitim öğretime devam eden 810 lise öğrencisi ile sınırlıdır. Benzer şekilde çalışmadan elde edilen sonuçlar uygulanan Genel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Ergen Prososyallik Ölçeği ile sınırlıdır.

2.5. Verileri Analizi

Araştırmada öncelikle verilerin normallik varsayımını sağlayıp sağlamadığını kontrol etmek için çarpıklık ve basıklık katsayıları incelenmiştir. Toplanan veriden uç değer bulunmadığından analizler 810 veri üzerinden sürdürülmüştür. Elde edilen puanlarda çarpıklık basıklık değerlerinin 0'a yakın olması ve değerlerin ± 1 arasında olması verilerin normallik varsayımını sağladığını göstermektedir (George ve Mallery, 2016).

Çizelge 2.2. Ölçek Puanlarına İlişkin Betimsel İstatistikler

Ölçek Boyutları	n	$\bar{x}$	ss	Çarpıklık		Basıklık	
				İst.	Std. hata	İst.	Std. hata
DOBÖ Toplam	810	15,68	,23	,829	,086	,306	,172
İçsel Prososyallik	810	40,91	,32	-,769	,086	,224	,172
Dışsal Prososyallik	810	31,09	,24	-,368	,086	-,139	,172
EPÖ Toplam	810	72,01	,44	-,282	,086	-,135	,172

Çizelge 2.2'de puanlara ilişkin betimsel istatistikler incelendiğinde çarpıklık basıklığın -,769 ile ,829 arasında değiştiği görülmektedir. Ayrıca ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları ortalamasının altında ($\bar{X}$ = 15,68) ve ergen prososyallik puan ortalamaları ($\bar{X}$ = 72,01) ortalamasının üzerindedir. Veriler normal dağılım gösterdiği için bağımsız

değişkenlerden cinsiyet ve anne çalışma durumu için Bağımsız Örneklem T Testi; lise türü, yaş, sınıf, kardeş sayısı, baba meslek, gelir düzeyi ve anne baba öğrenim durumu değişkenlerinde ise Tek Yönlü Varyans Analizi kullanılmıştır. Gruplar arasındaki farklılıkta grup sayılarının yeterli olduğu ve homojenlik varsayımlarının sağlandığı durumlarda karşılaştırma analizlerinde daha duyarlı ve yüksek güce sahip olması sebebiyle Post Hoc testlerinden Tukey testi kullanılmıştır. Post Hoc testlerinden Tukey testi kullanılmış, dijital oyun bağımlılığı ve ergen prososyalliği arasındaki ilişkide ise Pearson Korelasyon Katsayısı hesaplanmıştır.



3. BULGULAR

Bu bölüm; “dijital oyun bağımlılığına ilişkin bulgular” ve “sosyal davranışlara ilişkin bulgular” olmak üzere iki bölümde sunulmuştur.

3.1. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan ergenlerin lise türü, cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, anne çalışma durumu, baba mesleği, gelir düzeyi, anne-baba öğrenim düzeyine göre dijital oyun bağımlılığına ilişkin sonuçlar Çizelge 3.1 ile Çizelge 3.10 arasında yer almaktadır.

Çizelge 3.1. Ergenlerin lise türüne göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark
DOBÖ Toplam	114	A	17,14	Gruplararası	1083,06	6	180,51	4,46	,00	A>C A>F E>C E>F
	118	B	15,31							
	120	C	14,21							
	120	D	15,58	Grup İçi	32528,91	803	40,51			
	116	E	17,36	Toplam	33611,97	809				
	114	F	14,28							
	108	G	16,01							

A= Fen L., B= Anadolu L., C= Meslek L., D= İmam H. L., E= Sosyal B. L., F= Güzel S. L., G= Spor L.

Çizelge 3.1’e göre Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar lise türüne göre anlamlı farklılık göstermektedir [$F(6,803)=4,46$; $p<,001$]. Fen Lisesi ($\bar{X}= 17,14$) ve Sosyal Bilimler Lisesine ($\bar{X}= 17,36$) devam eden ergenlerin puan ortalamalarının Meslek Lisesi ($\bar{X}= 14,21$) ve Güzel Sanatlar Lisesine ($\bar{X}= 14,28$) devam eden ergenlerin puan ortalamalarından anlamlı derece yüksek olduğu saptanmıştır.

Çizelge 3.2. Ergenlerin cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin t testi sonuçları

Ölçek	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	t	sd	p
DOBÖ Toplam	Kız	369	14,46	-4,99	808	,00
	Erkek	441	16,71			

Çizelge 3.2' ye göre ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları erkekler lehine anlamlı bir şekilde farklılaşmıştır [$t(808)=-4,99$ $p<,001$]. Erkeklerin ($\bar{X}= 16,71$) dijital oyun bağımlılığı ortalamaları kızlara ($\bar{X}= 14,46$) göre anlamlı düzeyde yüksektir.

Çizelge 3.3. Ergenlerin yaşa göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
DOBÖ Toplam	274	A	16,17	Gruplararası	103,96	2	51,98	1,25	,29
	272	B	15,33	Grup İçi	33508,1	807	41,52		
	264	C	15,54	Toplam	33611,7	809			

A=15 yaş B=16 yaş C=17 yaş

Çizelge 3.3'te yer alan bulgular incelendiğinde; Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar ergenlerin yaşlarına göre anlamlı farklılık oluşturmamaktadır [$F(2,807)=1,25$; $p=,29$].

Çizelge 3.4. Ergenlerin sınıf düzeyine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
DOBÖ Toplam	274	A	16,17	Gruplararası	103,96	2	51,98	1,25	,29
	272	B	15,33	Grup İçi	33508,01	807	41,52		
	264	C	15,54	Toplam	33611,97	809			

A=9.Sınıf, B=10.Sınıf, C=11.Sınıf

Çizelge 3.4'te yer alan bulgular incelendiğinde; Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar öğrencilerin sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık oluşturmamaktadır [$F(2,807)=1,25$; $p=,29$].

Çizelge 3.5. Ergenlerin kardeş sayısına göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark
DOBÖ Toplam	19	A	17,68	Gruplararası	684,42	2	342,21	8,39	,00	B>C
	95	B	18,01	Grup İçi	32927,55	807	40,80			
	696	C	15,31	Toplam	33611,97	809				

A= Tek çocuk, B= Bir kardeş, C= İki ve üzeri kardeş

Çizelge 3.5 incelendiğinde; Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir [$F(2,807)=8,39$; $p<,001$]. Bir kardeşi ($\bar{X}= 18,01$) olan ergenlerin puan ortalamaları iki ve üzeri kardeşi ($\bar{X}= 15,31$) olanlara göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Çizelge 3.6. Ergenlerin anne çalışma durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin t testi sonuçları

Ölçek	Anne Çalışma Durumu	n	$\bar{X}$	t	sd	p
DOBÖ Toplam	Evet	154	16,28	1,28	808	,20
	Hayır	656	15,54			

Çizelge 3.6 incelendiğinde ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları anne çalışma durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır [$t(808)=1,28$ $p=,20$].

Çizelge 3.7. Ergenlerin baba mesleğine göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark
DOBÖ Toplam	48	A	15,79							
	184	B	15,21	Gruplararası	806,28	4	201,57			E>A
	332	C	15,34	Grup İçi	32805,69	805	40,75	4,94	,00	E>B
	192	D	15,68	Toplam	33611,97	809				E>C
	54	E	19,35							E>D

A=Çalışmıyor, B=İşçi, C=Serbest Meslek, D=Memur, E=Emekli

Çizelge 3.7'ye göre Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar babaların mesleğine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir [$F(4,805)=4,94$; $p<,001$]. Babası emekli ($\bar{X}= 19,35$) olan ergenlerin puan ortalamaları, babası çalışmayan ($\bar{X}= 15,79$), işçi ($\bar{X}= 15,21$), serbest meslek ($\bar{X}= 15,34$) ile uğraşan veya memur olan ($\bar{X}= 15,68$) ergenlerin ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Çizelge 3.8. Ergenlerin gelir durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
DOBÖ Toplam	224	A	16,24	Gruplararası	170,64	2	85,32	2,06	,13
	360	B	15,76	Grup İçi	33441,33	807	41,43		
	226	C	15,02	Toplam	33611,97	809			

A=Gelir Gidere eşit, B=Gelir Giderin üstünde, C=Gelir Giderin altında

Çizelge 3.8 incelendiğinde, Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların gelir durumuna göre anlamlı bir farklılık oluşturmadığı belirlenmiştir [$F(2,807)=2,06$; $p=,13$].

Çizelge 3.9. Ergenlerin anne öğrenim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark
DOBÖ Toplam	159	A	14,16	Gruplararası	686,91	4	171,72	4,20	,00	D>A
	285	B	15,75							
	112	C	15,47	Grup İçi	32925,06	805	40,90			
	137	D	17,16	Toplam	33611,97	809				
	117	E	16,06							

A= Okur-yazar değil, B= Okur-yazar/ilkokul, C= Ortaokul, D=Lise, E=Üniversite

Çizelge 3.9'a göre, Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar annelerin öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermektedir [$F(4,805)=4,20$; $p<,001$]. lise mezunu annesi olan ergenlerin ($\bar{X}= 17,16$) dijital oyun bağımlılığı puanları annesi okur yazar olmayanlara ($\bar{X}= 14,16$) göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Çizelge 3.10. Ergenlerin baba öğrenim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
DOBÖ Toplam	35	A	16,40						
	181	B	15,01	Gruplararası	385,00	4	96,25		
	160	C	14,75	Grup İçi	33226,97	805	41,27	2,33	,06
	209	D	16,25	Toplam	33611,97	809			
	225	E	16,26						

A= Okur-yazar değil, B= Okur-yazar/ilkokul, C= Ortaokul, D=Lise, E=Üniversite

Çizelge 3.10’da yer alan bulgulara göre, Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların baba öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık oluşturmadığı belirlenmiştir [$F(4,805)=2,33$; $p=,06$].

3.2. Ergen Prososyalliğine İlişkin Bulgular

Araştırmaya alınan ergenlerin lise türü, cinsiyet, yaş, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, anne çalışma durumu, baba mesleği, gelir düzeyi, anne-baba öğrenim düzeyine göre ergen prososyalliğine ilişkin sonuçlar Çizelge 3.11 ile Çizelge 3.20 arasında yer almaktadır.

Çizelge 3.11. Ergenlerin lise türüne göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek Boyutları	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark
İçsel Prososyal	114	A	39,77							
	118	B	42,94							
	120	C	39,75	Gruplararası	1691,92	6	281,98			
	120	D	42,02	Grup İçi	64542,85	803	80,37	3,51	,00	B>G
	116	E	39,78	Toplam	66234,77	809				
	114	F	42,63							
	108	G	39,35							
Dışsal Prososyal	114	A	32,00							A>C
	118	B	31,62							B>C
	120	C	28,70	Gruplararası	2127,57	6	354,59			D>C
	120	D	33,72	Grup İçi	35609,72	803	44,34	7,99	,00	E>C
	116	E	31,91	Toplam	37737,29	809				D>F
	114	F	30,14							D>G
	108	G	29,42							
EPÖ Toplam	114	A	71,78							
	118	B	74,56							
	120	C	68,45	Gruplararası	5184,63	6	864,10			B>C
	120	D	75,75	Grup İçi	120473,29	803	150,02	5,76	,00	B>G
	116	E	71,69	Toplam	125657,92	809				D>C
	114	F	72,78							D>G
	108	G	68,77							

A= Fen L. B= Anadolu L. C= Meslek L. D= İmam H. L., E= Sosyal B. L., F= Güzel S. L., G= Spor L.

Çizelge 3.11'e göre Ergen Prososyallik Ölçeğinin alt boyutlarından İçsel Prososyallikten alınan puanlar lise türüne göre anlamlı farklılık göstermektedir [F(6,803)=3,51; p<,001]. Anadolu Lisesine ($\bar{X}$ = 42,94) devam eden öğrencilerin puan ortalamaları Spor Lisesine ($\bar{X}$ = 39,35) devam eden öğrencilerin puan ortalamalarından anlamlı derece yüksek bulunmuştur. Dışsal Prososyallik alt boyutunda da benzer şekilde lise türüne göre anlamlı bir farklılık bulunmaktadır [F(6,803)=7,99; p<,001]. Fen Lisesinde ($\bar{X}$ = 32,00), Anadolu Lisesinde ($\bar{X}$ = 31,62), Sosyal Bilimler Lisesinde ($\bar{X}$ = 31,91) ve İmam Hatip Lisesinde ($\bar{X}$ = 33,72) öğrenim gören ergenlerin puan ortalaması Meslek Lisesinde ($\bar{X}$ = 28,70) okuyanlara göre anlamlı düzeyde yüksektir. İmam Hatip Lisesinde öğrenim gören ergenlerin puanları aynı zamanda Güzel Sanatlar ($\bar{X}$ = 30,14) ve Spor Lisesinde ($\bar{X}$ = 29,42) okuyan ergenlerin puanlarından yüksek bulunmuştur. Ölçeğin toplam puanı incelendiğinde Anadolu Lisesi ($\bar{X}$ = 74,56) ve İmam Hatip Lisesine ($\bar{X}$ = 75,75) devam eden ergenlerin puan ortalamaları Meslek Lisesi ($\bar{X}$ = 68,45) ve Spor Lisesine ($\bar{X}$ = 68,77) devam edenlerin ortalamasından yüksek bulunmuştur [F(6,803)=5,76; p<,001].

Çizelge 3.12. Ergenlerin cinsiyete göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin t testi sonuçları

Ölçek Boyutları	Cinsiyet	n	$\bar{X}$	t	sd	p
İçsel Prososyal	Kız	369	42,53	4,73	808	,00
	Erkek	441	39,55			
Dışsal Prososyal	Kız	369	32,31	4,72	808	,00
	Erkek	441	30,07			
EPÖ Toplam	Kız	369	74,85	6,07	808	,00
	Erkek	441	69,63			

Çizelge 3.12 incelendiğinde, ergenlerin İçsel Prososyallik boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları kızlar ($\bar{X}$ = 42,53) lehine anlamlı bir şekilde farklılaşmaktadır [t(808)=4,73 p<,001]. Dışsal Prososyallik boyutundan elde edilen puan ortalamalarına göre kızların ($\bar{X}$ = 32,31) ortalaması erkeklere ($\bar{X}$ = 30,07) göre anlamlı düzeyde yüksektir [t(808)=4,72 p<,001]. Ölçeğin toplam puanında da benzer şekilde kızlar ($\bar{X}$ = 74,85) lehine anlamlı bir fark bulunmaktadır [t(808)=6,07 p<,001].

Çizelge 3.13. Ergenlerin yaşa göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek Boyutları	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
İçsel Prososyal	274	A	40,21	Gruplararası	238,87	2	119,43	1,46	,23
	272	B	41,00	Grup İçi	65995,90	807	81,77		
	264	C	41,53	Toplam	66234,77	809			
Dışsal Prososyal	274	A	30,76	Gruplararası	48,84	2	24,42	0,52	,59
	272	B	31,20	Grup İçi	37688,45	807	46,70		
	264	C	31,33	Toplam	37737,29	809			
EPÖ Toplam	274	A	70,97	Gruplararası	500,12	2	250,06	1,61	,20
	272	B	72,20	Grup İçi	125157,80	807	155,09		
	264	C	72,87	Toplam	125657,92	809			

A=15 yaş, B=16 yaş, C=17 yaş

Çizelge 3.13'te yer alan bulgular incelendiğinde, Ergen Prososyallik alt boyutlarından ve toplamından alınan puanlar ergenlerin yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir [$F(2,807)=1,61$; $p=,20$].

Çizelge 3.14. Ergenlerin sınıf düzeyine göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek Boyutları	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
İçsel Prososyal	274	A	40,21	Gruplararası	238,87	2	119,43	1,46	,23
	272	B	41,00	Grup İçi	65995,90	807	81,77		
	264	C	41,53	Toplam	66234,77	809			
Dışsal Prososyal	274	A	30,76	Gruplararası	48,84	2	24,42	0,52	,59
	272	B	31,20	Grup İçi	37688,45	807	46,70		
	264	C	31,33	Toplam	37737,29	809			
EPÖ Toplam	274	A	70,97	Gruplararası	500,12	2	250,06	1,61	,20
	272	B	72,20	Grup İçi	125157,80	807	155,09		
	264	C	72,87	Toplam	125657,92	809			

A=9.Sınıf, B=10.Sınıf, C=11.Sınıf

Çizelge 3.14'te yer alan bulgular incelendiğinde, Ergen Prososyallik ölçeği alt boyutlarından ve toplamından alınan puanlar ergenlerin sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermemektedir [$F(2,807)=1,61$; $p=,20$].

Çizelge 3.15. Ergenlerin kardeş sayısına göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek Boyutları	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark
İçsel Prososyal	19	A	41,20	Gruplararası	585,89	2	292,94	3,60	,03	C>B
	95	B	38,58	Grup İçi	65648,88	807	81,34			
	696	C	41,73	Toplam	66234,77	809				
Dışsal Prososyal	19	A	28,68	Gruplararası	139,48	2	69,74	1,49	,22	
	95	B	30,66	Grup İçi	37597,88	807	46,59			
	696	C	31,22	Toplam	37737,29	809				
EPÖ Toplam	19	A	70,42	Gruplararası	892,81	2	446,40	2,88	,06	
	95	B	69,25	Grup İçi	124765,11	807	154,60			
	696	C	72,42	Toplam	125657,92	809				

A= Tek çocuk, B= Bir kardeş, C= İki ve üzeri kardeş

Çizelge 3.15'te yer alan bulgular incelendiğinde, Ergen Prososyallik ölçeği İçsel Prososyallik alt boyutundan alınan puanlar kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir [$F(2,807)=3,60$; $p=,03$]. İki ve üzeri kardeşi ($\bar{X}= 41,73$) olanların puan ortalamaları bir kardeşi ($\bar{X}= 38,58$) olanlara göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Ölçeğin Dışsal Prososyallik alt boyutu ve ölçek toplamından alınan puanlar ise anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır ($p>,05$).

Çizelge 3.16. Ergenlerin anne çalışma durumuna göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin t testi sonuçları

Ölçek Boyutları	Anne Çalışma	n	$\bar{X}$	t	sd	p
İçsel Prososyal	Evet	154	40,50	-0,63	808	,53
	Hayır	656	41,00			
Dışsal Prososyal	Evet	154	31,23	0,28	808	,78
	Hayır	656	31,06			
EPÖ Toplam	Evet	154	71,73	-0,31	808	,76
	Hayır	656	72,07			

Çizelge 3.16 incelendiğinde, ergenlerin Ergen Prososyallik ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından elde ettikleri puan ortalamaları annelerin çalışma durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır [$t(808)=-0,31$ $p=,76$].

Çizelge 3.17. Ergenlerin baba mesleğine göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek Boyutları	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Fark
İçsel Prososyal	48	A	41,50							
	184	B	40,98	Gruplararası	584,05	4	146,01			
	332	C	41,31	Grup İçi	65650,72	805	81,55	1,79	,13	
	192	D	40,86	Toplam	66234,77	809				
	54	E	37,83							
Dışsal Prososyal	48	A	30,22							
	184	B	30,33	Gruplararası	569,48	4	142,37			
	332	C	31,40	Grup İçi	37167,81	805	46,17	3,08	,02	D>E
	192	D	32,07	Toplam	37737,29	809				
	54	E	29,11							
EPÖ Toplam	48	A	71,72							
	184	B	71,32	Gruplararası	1809,33	4	452,33			
	332	C	72,71	Grup İçi	123848,59	805	153,84	2,94	,02	C>E D>E
	192	D	72,93	Toplam	125657,92	809				
	54	E	66,94							

A=Çalışmıyor, B=İşçi, C=Serbest Meslek, D=Memur, E=Emekli

Çizelge 3.17'ye göre Dışsal Prososyallik alt boyutundan alınan puanlar babaların mesleğine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir [$F(4,805)=3,08$; $p=,02$]. Babası memur ($\bar{X}= 32,07$) olan çocukların puan ortalamaları, babası emekli ($\bar{X}= 29,11$) olan çocukların ortalamalarından anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Ölçeğin toplamından alınan puan ortalamaları incelendiğinde de babası serbest meslek ($\bar{X}= 72,71$) ile uğraşan veya memur ($\bar{X}= 72,93$) olanların puan ortalamaları emekli ($\bar{X}= 66,94$) olanlara göre yüksek bulunmuştur.

Çizelge 3.18. Ergenlerin gelir durumuna göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek Boyutları	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
İçsel Prososyal	224	A	40,58	Gruplararası	118,02	2	59,01	0,72	,49
	360	B	40,73	Grup İçi	66116,75	807	81,92		
	226	C	41,51	Toplam	66234,77	809			
Dışsal Prososyal	224	A	31,19	Gruplararası	81,68	2	40,84	0,87	,42
	360	B	31,35	Grup İçi	37655,61	807	46,66		
	226	C	30,59	Toplam	37737,29	809			
EPÖ Toplam	224	A	71,78	Gruplararası	16,30	2	8,15	0,05	,95
	360	B	72,08	Grup İçi	125641,62	807	155,9		
	226	C	72,11	Toplam	125657,92	809			

A=Gidere eşit, B=Giderin üstünde, C=Giderin altında

Çizelge 3.18’de yer alan bulgulara göre, Ergen Prososyallik ölçeğinden ve alt boyutlarından alınan puanlar gelir durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir [$F(2,807)=0,05$; $p=,95$].

Çizelge 3.19. Ergenlerin anne öğrenim durumuna göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek Boyutları	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
İçsel Prososyal	159	A	41,52	Gruplararası	281,55	4	70,38	0,86	,49
	285	B	40,69						
	112	C	40,69						
	137	D	41,69						
	117	E	39,90						
Dışsal Prososyal	159	A	31,37	Gruplararası	157,84	4	39,46	0,85	,50
	285	B	31,34						
	112	C	30,15						
	137	D	30,75						
	117	E	31,42						
EPÖ Toplam	159	A	72,90	Gruplararası	359,26	4	89,81	0,58	,68
	285	B	72,03						
	112	C	70,84						
	137	D	72,45						
	117	E	71,33						

A= Okur-yazar değil, B= Okur-yazar/ilkokul, C= Ortaokul, D=Lise, E=Üniversite

Çizelge 3.19'a göre ergenlerin Ergen Prososyallik Ölçeğinden ve alt boyutlarından aldıkları puanlar annelerin öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir [$F(4,805)=0,58$; $p=,68$].

Çizelge 3.20. Ergenlerin baba öğrenim durumuna göre ergen prososyallik ölçeği puanlarına ilişkin Anova sonuçları

Ölçek Boyutları	n	Grup	$\bar{X}$	Varyans Kaynağı	KT	sd	KO	F	p
İçsel Prososyal	35	A	38,74						
	181	B	41,08	Gruplararası	370,21	4	92,55		
	160	C	40,45	Grup İçi	65864,56	805	81,82	1,13	,34
	209	D	41,76	Toplam	66234,77	809			
	225	E	40,64						
Dışsal Prososyal	35	A	29,17						
	181	B	30,65	Gruplararası	420,97	4	105,24		
	160	C	32,20	Grup İçi	37316,32	805	46,35	2,27	,06
	209	D	30,65	Toplam	37737,29	809			
	225	E	31,37						
EPÖ Toplam	35	A	67,91						
	181	B	71,74	Gruplararası	701,59	4	175,39		
	160	C	72,66	Grup İçi	124956,33	805	155,22	1,13	,34
	209	D	72,41	Toplam	125657,92	809			
	225	E	72,02						

A= Okur-yazar değil, B= Okur-yazar/ilkokul, C= Ortaokul, D=Lise, E=Üniversite

Çizelge 3.20'de yer alan bulgulara göre Ergen Prososyallik ölçeğinden ve alt boyutlarından alınan puanlar baba öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir [$F(4,805)=1,13$; $p=,34$].

Çizelge 3.21. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği puanları ile ergen prososyallik ölçeği puanları arasındaki korelasyon

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	Ergen Prososyallik Ölçeği			
	İçsel Prososyal	Dışsal Prososyal	EPÖ Toplam	
	r	-,26***	-,16***	-,28***
	p	,00	,00	,00
	n	810	810	810

* $p<.05$, ** $p<.01$, *** $p<.001$ $r=.00-.30$ düşük, $.30-.70$ orta, $.70-1.00$ yüksek (Büyüköztürk, 2017)

Çizelge 3.21’de Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları ile Ergen Prososyallik Ölçeği puanlarına ilişkin Pearson Korelasyon Katsayısı (r) incelenmiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ait puanlar ile İçsel Prososyal ($r=-,26$; $n=810$; $p<,001$), Dışsal Prososyal ($r=-,16$; $n=810$; $p<,001$) ve Ergen Prososyallik Ölçeği toplam puanları ($r=-,28$; $n=810$; $p<,001$) arasında anlamlı düzeyde ters yönlü bir ilişki bulunmaktadır. Ölçek puanları arasındaki ilişkinin düşük düzeyde bir ilişki olduğu görülmektedir.



4. TARTIŞMA

Araştırmanın bu bölümünde, çalışma kapsamında elde edilen bulgular ilgili alan yazın temelinde tartışılmış ve yorumlanmıştır. Bulgular, literatürde ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve prososyal davranışları ile ilgili bilgilerle desteklenmiştir. Alan yazın incelemesinde ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışları ele alarak inceleyen bir araştırmayla karşılaşılmamıştır. Bu bağlamda ilgili bulgular tartışılırken araştırma değişkenleri ile benzerlik gösteren kavramlar incelenmiş ve tartışılmıştır.

Araştırmada ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları ortalamanın altında ve prososyal davranışları ise ortalamanın üzerindedir. Çiçeksoy (2022) çalışmasında; ergenlerin göreceli olarak orta düzeyde prososyal davranış özellikleri sergilediklerini ve yüksek bir duygusal başa çıkma becerisine sahip olduklarını saptamıştır. Dursun ve Eraslan Çapan (2018) da ergenlerin dijital oyun bağımlılığı konusunda risk altında olduklarını belirlemişlerdir. Özellikle çalışmanın yapıldığı il, çalışma grubunun özellikleri göz önüne alındığında prososyal davranışların yüksek olması yardımsever bir kültürün yansıması ve dijital oyun bağımlılığının ortalamanın altında olması da ebeveynlerin, dijital oyun kullanımı konusunda denetleyiciliklerinin ve sınırlandırmalarının yansıması olarak düşünülebilir.

Araştırma sonucunda ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar lise türüne göre anlamlı farklılık göstermiş olup, Fen Lisesi ve Sosyal Bilimler Lisesine devam eden ergenlerin puan ortalamaları Meslek Lisesi ve Güzel Sanatlar Lisesine devam eden ergenlerin puan ortalamalarından anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Temiz, Korkmaz ve Çakır (2020) yaptıkları araştırmada meslek lisesinde öğrenim gören öğrencilerin orta düzeyde dijital oyun bağımlısı olduğunu saptamıştır. Araştırma sonuçlarımız ile paralellik gösteren Taş, Eker ve Anlı (2014) ile Soyöz-Semerci ve Balcı (2020)'nin çalışmalarında da ergenlerde dijital oyun bağımlılığı okul türüne göre anlamlı farklılık göstermektedir. Fen Lisesi ve Sosyal Bilimler Lisesi gibi lise türlerindeki öğrencilerin, ders çalışma ve akademik hedeflere odaklanmak için daha fazla zaman harcadıkları düşünülebilir. Bu durumun, ergenlerin sosyal

etkileşimlerinde azalma ve dijital ortamlara daha fazla bağlanma eğilimi gösterdiklerini; dolayısıyla dijital oyunlara olan bağımlılıklarını artırdığı söylenebilir.

Araştırmada, ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen puan ortalamaları erkekler lehine anlamlı bir şekilde farklılaşmıştır. Erkeklerin dijital oyun bağımlılığı kızlara göre yüksek bulunmuştur. Özçelik (2022)'in yaptığı çalışmada dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre anlamlı düzeyde farklılaştığını saptamıştır. Açıkgöz (2024) ve Bayır (2023)'in yaptıkları çalışmada dijital oyun bağımlılığının cinsiyete göre erkekler lehine anlamlı bir farklılık oluşturduğunu saptamışlardır. Tunç (2023) yaptığı çalışmada erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere göre daha yüksek olduğunu saptamış olup toplumsal cinsiyet normları, erkeklerin dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterme eğiliminde olmalarına neden olabileceğini belirtmiştir. Erkek çocuklar, genellikle dijital oyunlarla ilişkilendirilen rekabetçi ve stratejik oyunlara daha fazla ilgi göstermeleri toplumsal cinsiyet normlarının etkisiyle, erkeklerin dijital oyun bağımlılığı ortalamalarının kızlara göre daha yüksek olmasının sonucu olarak düşünülmektedir.

Araştırmada yer alan bulgular incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığından alınan puanlar 15 yaş grubu ergenlerde yüksek olmasına rağmen, ergenlerin yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Hazar ve Hazar (2019)'ın yaptığı çalışmada ergenlerde yaşla paralel olarak dijital oyun bağımlılığının arttığını saptamıştır. Ancak, araştırmamızda dijital oyun bağımlılığının yaşa bağlı anlamlı farklılık göstermediği sonuçlarına paralellik gösteren çalışmalar da bulunmaktadır (Özçelik, 2022; Ciris, Baskonus, Kartal ve Taşdemir, 2022). Günümüzde, dijital teknolojiye erişebilen yaş grubu oldukça yaygındır. Bu nedenle, farklı yaş gruplarındaki ergenler benzer düzeyde dijital oyunlara erişebilir ve bu da bağımlılık düzeylerinde belirgin bir farklılık oluşturmayabilir.

Dijital oyun bağımlılığından alınan puanlar ergenlerin sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Han ve Sezer (2023), Kablan ve Akdağ (2024)'in çalışmaları da bu bulguyu destekler nitelikte olup sınıf değişkeni dijital oyun bağımlılığı puanlarında anlamlı farklılık oluşturmadığı saptanmıştır. Araştırmamızın bulgularına paralel olarak Gentile (2011) tarafından yapılan çalışmada ise gençler arasında sınıf düzeyi arttıkça problemli dijital oyun oynama davranışları puanlarında artış saptanmıştır ancak bu çalışmanın örneklemini ilköğretim ve ortaokul popülasyonunu kapsamaktadır. Günümüzde dijital teknolojiye erişim genellikle gençler arasında

yaygın olduğundan sınıf düzeyi dijital oyun bağımlılığını belirlemede büyük bir fark oluşturmamaktadır.

Araştırmada dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar kardeş sayısına göre anlamlı farklılık göstermektedir. İki veya daha fazla kardeşi olan ergenlerin puan ortalamaları, bir kardeşi olanlardan anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Özçelik (2022)'in çalışmasında da benzer sonuçlar elde edilmiş olup dijital oyun bağımlılığının kardeş sayısına göre anlamlı düzeyde farklılık gösterdiği bulunmuştur. Şen (2023) ise yaptığı çalışmada, ergenlerin kardeş sayılarına göre dijital oyun bağımlılıklarının farklılık oluşturmadığını, daha fazla kardeşi olan bireylerin genellikle daha fazla sosyal etkileşim ve rekabet içinde bulunduklarını belirtmiştir. Bu durum, kardeşler arasında rekabet ve etkileşim yoluyla dijital oyunlara olan eğilimi artırabilir. Kardeşler arasında yaşanması düşünülen oyun içi rekabet, bir bireyin daha fazla oyun oynamasına ve dolayısıyla bağımlılık belirtilerinin daha fazla ortaya çıkmasına neden olabildiği yorumunu getirmektedir.

Araştırmada ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları annelerin çalışma durumuna göre anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. İlvan (2022)'nin çalışması da annesi çalışan ya da çalışmayan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinde anlamlı bir farklılık göstermediğini belirlemiştir. Öte yandan, Merde (2023) ve Çakır (2021)'in çalışmalarında ise anneleri çalışan ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Annelerin çalışma durumunun ergenlerin dijital oyun bağımlılığı puanları üzerinde anlamlı bir etki oluşturmamasının nedeni, dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerin daha çok bireysel unsurlardan kaynaklanabilme durumuna bağlı olabilir. Örneğin, anne çalışsa da çalışmasa da çocuğun dijital oyunlara erişimi, sosyal çevresi, okul durumu ve ebeveyn denetimi gibi diğer faktörlerde bağımlılığın önemli belirleyicileri olabilir.

Araştırmada dijital oyun bağımlılığından alınan puanlar babaların mesleğine göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. Emekli olan babaların çocukları, babası çalışmayan, işçi veya serbest meslek sahibi olan babaların çocuklarından anlamlı düzeyde daha yüksek puanlar almıştır. Araştırmamızla uyumlu olarak, dijital oyun bağımlılığı, babanın çalışma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. Babası çalışmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı, babası çalışan öğrencilere göre daha yüksektir (Arslan Yağız, 2023; Kitapçioğlu, 2020; Hetherington ve Stanley-Hegan, 1997; Rohner, 1998). Ayrıca, öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının

babalarının çalışmadığı durumlarda daha yüksek olmasının sebebi olarak, babaların boş zamanlarında dijital cihazlarla fazla vakit geçirmeleri ve olumsuz rol model olmaları gösterilmektedir (Durmuş ve Kaya, 2008; Küçük ve Çakır, 2020). Araştırmamızın aksine, Karacaoğlu (2019), Avcı (2020) ve Demircioğlu (2020) tarafından yürütülen çalışmalarda, baba çalışma durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Emekli babalar genellikle daha fazla aile içi baskı ve denetim sağlayabilirler. Bu durum, ergenlerin evde babalarının olmasından dolayı dışarıda oyun salonlarında daha fazla vakit geçirmelerine ya da evlerinde bulunmayan çok sayıda oyun ve oyun konsoluna oyun salonlarında erişim imkanı sunmasının bir sonucu olarak düşünülebilir.

Araştırmada yer alan bulgulara göre dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar gelir durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Araştırma bulgularımız, Kınay (2019), Budak (2020) ve Yerlikaya Alim (2023) tarafından yapılan çalışmalarla uyumlu olarak, dijital oyun bağımlılığı ile ebeveyn gelir düzeyi arasında anlamlı bir ilişki bulunmadığını göstermektedir. Diğer yandan, Livingstone (2007), Horzum (2011), Odabaşı (2016), Rideout ve Katz (2016), Eni (2017) ve Rideout (2017), Bülbül, Tunç ve Aydıllı (2018), Tamer ve Bozkurt (2020) tarafından yapılan araştırmalar, dijital oyun bağımlılığı veya internet bağımlılığı ile ebeveyn gelir düzeyi arasında anlamlı farklılıklar olduğunu öne sürmektedirler. Bu bulgular, düşük gelirli ailelerin, yüksek gelirli ailelere kıyasla daha sınırlı teknolojik altyapıya veya dijital oyunlara erişimi olabileceğini göstermektedir. Ancak, bu durumun çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerinde doğrudan bir etkiye sahip olup olmadığı net değildir. Bulgularımız dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili olan diğer faktörlerin de rol oynayabileceği yorumunu getirmektedir.

Araştırmada dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanlar baba öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık oluşturmazken, anne öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık göstermektedir. Lise mezunu annesi olan ergenlerin dijital oyun bağımlılığı puanları, annesi okur yazar olmayanlara göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Göldağ (2018) çalışmasında, anne öğrenim düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı seviyelerinin daha yüksek olduğunu belirlemiştir. Ayrıca, Ciris, Baskonus, Kartal ve Tasdemir (2022) tarafından yapılan araştırmada da annenin öğrenim düzeyinin artmasıyla çocukların dijital oyun bağımlılığının arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Ancak, Akkaya (2022)'nin çalışmasında dijital oyun bağımlılığı

ölçeği toplam puanlarının anne öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur. Lise mezunu annelerin, çocuklarına daha az zaman ayırarak onların dijital oyunlara daha fazla yönelmelerine neden olabileceği düşünülmektedir. Öte yandan, okur yazar olmayan anneler genellikle evde daha fazla zaman geçirip, çocuklarıyla daha yakından ilgilenebilirler bu da çocukların dijital oyunlara olan bağımlılığını azaltabilir. Sonuç olarak, eğitilmiş anneler çocuklarının dijital oyunlarla geçirdikleri zamanı denetleme konusunda daha bilinçli olsalar da iş ve sosyal sorumluluklar nedeniyle bu denetimi etkin bir şekilde uygulayamayabilirler.

Araştırmada, ergenlerin Ergen Prososyallik Ölçeği toplam puanı incelendiğinde Anadolu Lisesi ve İmam Hatip Lisesi öğrencilerinin puan ortalamaları, Meslek Lisesi ve Spor Lisesi öğrencilerinin ortalamasından yüksek bulunmuştur. Bu bulgu, Ekin (2019) tarafından yapılan çalışmayla paralellik göstermekte olup lise türü değişkeninin prososyal eğilimlerin tüm alt boyutlarının anlamlı bir belirleyici olduğu saptanmıştır. Anadolu Liseleri ve İmam Hatip Liseleri genellikle daha akademik ve sosyal açıdan aktif ortamlara sahip olabilirler. Bu tür okullar, öğrencilerin iş birliği ve sosyal sorumluluk gibi değerleri daha fazla benimsemelerine olanak tanımları bu sonucun nedeni olarak düşünülebilir.

Araştırmada, ergenlerin Ergen Prososyallik ölçeği İçsel Prososyallik alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları kızlar lehine anlamlı bir şekilde farklılaşmıştır. Dışsal Prososyallik boyutundan elde edilen puan ortalamalarında da kızların ortalaması erkeklere göre anlamlı düzeyde yüksektir. Ölçeğin toplam puanında da benzer şekilde kızlar lehine anlamlı bir fark bulunmaktadır. Araştırmamıza paralel olarak; Eisenberg ve Mussen (1990), Yoleri ve Seven (2004), Özgen ve Bindak (2011), Günay ve Kılıç (2019), Sezgin (2020) ve Baykut (2022) tarafından yapılan çalışmalara göre kızların prososyal davranış düzeylerinin erkeklerden daha fazla olduğu belirtilmiştir. Erken çocukluk döneminde çocukların sosyal uyum, sosyal beceriler, sosyal davranışlar ve prososyal davranışlarıyla ilgili gerçekleştirilen bazı çalışmalar da bu bulguları doğrular niteliktedir (Tokol, 1996; Baran, 2005; Eminoğlu, 2007; Sarı, 2007). Araştırma bulgularının aksine yapılmış olan çalışmaların çoğunluğunda prososyal davranışlarda belirgin cinsiyet farklılıklarının olmadığı saptanmıştır (Eisenberg ve Fabes, 1998 ; Bağcı, 2015). Toplumumuzda genellikle kızlardan daha içe dönük ve duyarlı olmaları beklenir. Bu beklenti, kızların içsel prososyallik boyutunda daha yüksek puanlar elde etmelerine neden olabilir. Öte yandan, dışsal prososyallik boyutunda kızların erkeklere

göre daha yüksek puanlar alması, toplumsal cinsiyet rollerinin dışa dönük ve etkileşime açık olmalarını teşvik etmesinden kaynaklanabilir.

Araştırmada yer alan bulgular incelendiğinde, ergenlerin yaşla birlikte prososyallik puan ortalamalarında artış olmasına rağmen, analiz sonucunda Ergen Prososyallik ölçeği alt boyutlarından ve toplamından alınan puanlar öğrencilerin yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Bu bulgular, McGinley ve Carlo (2007), Uluyurt (2012) ve Önal (2018)'in çalışmalarıyla uyumlu olarak yaş ile olumlu sosyal davranışlar arasında bir ilişki tespit edilmediğini göstermektedir. Çalışmamızın aksine, Sarı (2007), Çubukcu (2019) ve Karaman ve Dinçer (2020) çalışmalarında yaş arttıkça olumlu sosyal davranışların arttığı bulgusuna ulaşırlarken, Yavuz (2022) çalışmasında yaş arttıkça içsel prososyallik azalırken dışsal prososyallığın arttığını saptamıştır. Ergenlik döneminde genellikle duygusal gelişimde büyük değişiklikler yaşanır ancak bu değişiklikler her bireyde aynı hızda ve aynı şekilde gerçekleşmez. Dolayısıyla, yaş grupları arasında prososyal davranışlarda anlamlı farklılıkların bulunmaması bu gelişimsel değişimlerin yaşla doğrudan ilişkilendirilememesinden kaynaklanabilir.

Araştırmada yer alan bulgular incelendiğinde, Ergen Prososyallik ölçeği alt boyutlarından ve toplamından alınan puanlar öğrencilerin sınıf düzeyine göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Tam tersine, sınıf düzeyi yükseldikçe prososyal davranışların arttığını gösteren araştırmalar mevcuttur (Eisenberg, 1982; Carlo vd., 2003; Sayım, 2017). Benzer çalışmalar yapan Ekin (2019), 9., 10., 11. ve 12. sınıf düzeylerinde kamusal, özgecil ve gizli prososyal davranışlar üzerine incelemeler yapmış; kamusal prososyal davranışlarda 9. sınıf öğrencilerinin daha fazla kamusal prososyal davranış gösterdiklerini, özgecil prososyal davranışlarda ise 9. ve 10. sınıf öğrencilerinin 11. ve 12. sınıf öğrencilerine göre daha az özgecil prososyal davranışlar gerçekleştirdiklerini saptamıştır. Ayrıca, Saygılı (2021) yaptığı çalışmada sınıf düzeyine göre prososyal davranış puanlarında anlamlı bir farklılık olmadığını bulmuştur. Ergenlik dönemindeki öğrenciler arasında sınıf düzeyine göre büyük gelişimsel farklılıklar olmayabilir. Bu dönem genellikle ergenlerin sosyal ve duygusal gelişimlerinde benzerlikler gösterir. Dolayısıyla, sınıf düzeyiyle prososyal davranışlar arasında anlamlı farklılıklar olmaması prososyal davranışlarda içinde yaşanan çevre ve kişilik faktörlerinin yanında kültürel özelliklerin de etkili olduğunu düşündürmektedir.

Araştırmada İçsel Prososyallik alt boyutundan alınan puanlar kardeş sayısına göre anlamlı bir farklılık göstermektedir. İki veya daha fazla kardeşi olanların puan ortalamaları, bir kardeşi olanlara göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur. Ölçeğin Dışsal Prososyallik alt boyutu ve toplamından alınan puanlar ise anlamlı bir şekilde farklılaşmamaktadır. Daha önce yapılan çalışmalar incelendiğinde, Ekin (2019), Kasap (2021) ve Yavuz (2022) çalışmalarında kardeş sayısı ile prososyal davranışlar arasında bir ilişki tespit etmemişlerdir. Ancak, Toy (2006) ve Çekin (2013) çalışmalarında, ergenlerde kardeş sayısı arttıkça prososyal davranışların arttığı sonucuna ulaşmışlardır. İki veya daha fazla kardeşi olan bireyler genellikle daha yoğun etkileşim yaşarlar ve bu durum, içsel prososyal davranışları, yani empati, yardımlaşma ve destek gösterme gibi davranışları teşvik edebilir. Kardeşler arasındaki bu etkileşim, bir kardeşi olan bireylere göre daha yüksek içsel prososyal davranışları beraberinde getirebilir.

Araştırma sonuçlarına göre, ergenlerin Ergen Prososyallik Ölçeğinin alt boyutlarından ve toplamından aldıkları puan ortalamaları, annelerin çalışma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Savi (2008) yaptığı çalışmada çalışan annelerin çocuklarının sosyal davranışlarında anlamlı bir fark bulamamıştır. Benzer şekilde, Hyeon-Hee ve Kyoung-Soon (1992), Beck vd. (2004) ve Ekin (2019)'in çalışmaları da anne çalışma durumunun prososyal davranışlar üzerinde bir etkisi olmadığını göstermiştir. Ancak, Işıkoğlu ve Bora-İvrendi (2008)'nin yaptığı oyunla ilgili araştırmada, çalışan annelerin çalışmayan annelere göre çocuklarıyla daha fazla sosyo-dramatik oyun oynadıkları belirlenmiş ve anne çalışma durumunun prososyal davranışlar üzerinde etkisi olduğu saptanmıştır. Annelerin çalışma durumu, ergenlerin prososyallik puanlarını etkileyebilir çünkü prososyal davranışlar daha çok bireysel özellikler ve sosyal çevre faktörlerine bağlı olabilir.

Araştırmada Dışsal Prososyallik alt boyutundan alınan puanlar, babaların mesleklerine göre anlamlı farklılık göstermektedir. Babası memur olan çocukların puan ortalamaları, babası emekli olan çocuklardan anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Ölçeğin toplam puan ortalamalarına bakıldığında ise, babası serbest meslek sahibi veya memur olan çocukların puanları, babası emekli olan çocuklara göre daha yüksek bulunmuştur. Araştırmamızın aksine, Sarı (2007), Şen (2009) ve Derinalp (2024) tarafından yapılan çalışmalarda, baba mesleğinin çocukların prososyal davranış düzeyleri puan ortalamaları üzerinde anlamlı bir fark yaratmadığı bulunmuştur.

Benzer şekilde, Dölger (2016) de 60-72 aylık okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocukların sosyal beceri puanlarının baba mesleğine göre anlamlı bir farklılık göstermediğini ortaya koymuştur. Baba, çocuğun sosyal ve duygusal gelişiminde önemli bir rol oynar. Memur veya serbest meslek sahibi bir baba, çocuklarına daha fazla sorumluluk alma ve disiplin konusunda örnek olabilir. Bu durum, ergenlerin prososyal davranışlarını artırabilir.

Araştırma bulgularına göre, Ergen Prososyallik Ölçeği ve alt boyutlarından alınan puanlar, gelir durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Bu bağlamda, gelir düzeyi arttıkça prososyal davranış ve alt boyutları da artmaktadır. Ünsal (2021) ise gelir durumuna göre prososyal davranışın anlamlı bir farklılık göstermediğini bulmuştur. Miller ve arkadaşları (2002) ise düşük gelirli ailelerin çocuklarının dörtte üçünün negatif davranış ve tutumlar sergilediğini, yarısından fazlasının ise prososyal davranışlar sergilediğini belirtmişlerdir. Aile yapısı ve ailelerin gelir düzeyini araştıran başka bir çalışmada, anne ve baba ile birlikte yaşayan ve maddi durumu iyi olan ailelerden gelen çocukların prososyal davranış düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Lefebvre ve Merrigan, 1998). Arslan (2013), öğrencilerin öz yeterlik inançlarını, okul başarılarını, sınıf seviyelerini ve sosyoekonomik durumlarını araştırmış ve öğrencilerin öz yeterlik inançları ile okul başarı seviyeleri, sınıf seviyeleri ve sosyoekonomik durumları arasında anlamlı farklılıklar bulmuştur. Gelir durumu, ailenin sosyal destek ve kaynaklara erişimini etkileyebilir ancak prososyal davranışlar genellikle maddi kaynaklardan ziyade sosyal ve duygusal kaynaklarla ilişkilendirilmektedir. Bu nedenle, gelir durumu prososyal davranışlar üzerindeki etkisi sınırlı olabilir. Bu bağlamda gelir düzeyi arttıkça prososyal davranış ve alt boyutları da artmaktadır.

Araştırmaya göre, ergenlerin Ergen Prososyallik Ölçeği ve alt boyutlarından aldıkları puanlar anne ve baba öğrenim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Ancak, Aral, Gürsoy ve Dizman (2006) ve Dervişoğlu (2007) çalışmalarında, annenin öğrenim seviyesi arttıkça çocukların iş birliği, sosyal etkileşim ve sosyal becerilerinin olumlu yönde arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Çimen (2000)'de annesi üniversite mezunu olan çocukların prososyal davranış puanlarının daha yüksek olduğunu belirlemiştir. Salıktutluk (2017) ve Tezel Şahin, Akıncı Coşgun ve Aydın Kılıç (2017), Baykut (2022) ise üniversite mezunu babaların çocuklarının prososyal davranışlarının daha yüksek olduğunu tespit etmişlerdir. Annenin öğrenim durumu aile içi iletişimi,

çocukların prososyal davranışlarını teşvik etme veya geliştirme konusundaki tutumlarını ve aile değerlerini etkileyebilir ancak bu durum doğrudan ergenlerin prososyal davranışlarını etkilemeyebilir. Babalar ise genellikle çocukların rol modelleridir, ergenlerin prososyal davranışları ebeveynlerinin öğrenim seviyesinden ziyade aile içinde sergilenen prososyal davranışları model alarak etkilenmektedir. Bu nedenle anne ya da babanın öğrenim düzeyi doğrudan ergenlerin prososyal davranışları üzerinde etkili olmayabilir bunun yanında ebeveynlerin tutumları, aile yapısı, aile içi ilişkiler gibi diğer faktörlerin de etkisi bu sonucun nedenleri olarak düşünülebilir.

Araştırma sonuçları, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlar arasında negatif yönde düşük bir ilişki olduğunu göstermiştir. Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça, prososyal davranış gösterme eğilimleri azalmaktadır. Literatürdeki araştırma bulguları incelendiğinde, dijital oyun bağımlılığı ile sosyal davranışlar arasında anlamlı bir ilişki olduğunu gösteren çalışmaların mevcut olduğu görülmektedir. (Ostrov, Gentile ve Crick, 2006; Budak, 2020; Baysan, 2022; Dokumacı, 2023). Derinalp (2024) 48-72 aylık çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimi ve prososyal davranışlarını incelediği çalışmasında DOBE toplam puanı ile PDÖ toplam puanı arasında anlamlı ilişki olmadığını saptamıştır. Bu durum, dijital oyunları daha çok tercih eden ergenlerin arkadaşları ve aileleriyle daha az zaman geçirmeleri ve dolayısıyla daha az sosyal sorumluluk gerektiren faaliyetlerde bulunmalarından kaynaklanıyor olabilir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Bu bölümde, sonuçlar değerlendirilmiş ve hem konuya ilgi duyan uygulayıcılara hem de gelecekte yapılacak olası araştırmalara yönelik öneriler sunulmuştur.

Bu araştırma Diyarbakır ili merkezinde yer alan resmi liselere devam eden öğrencilerden oluşan 810 ergen ile yürütülmüş olup, dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlar arasındaki ilişki ve bu ilişkinin ergenler üzerindeki etkisinin incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda dijital oyun bağımlılığı “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ile prososyal davranışlar ise “Ergen Prososyallik Ölçeği” ile değerlendirilmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda, ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları ortalamanın altında ve prososyal davranışları ortalamanın üzerindedir.

Fen lisesi ve Sosyal Bilimler Lisesi’ne devam eden ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları, prososyal davranışlar açısından ise Anadolu Lisesi ve İmam Hatip Lisesi’ne devam eden ergenlerin puan ortalamaları diğer gruplara göre daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Erkek ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarının kız ergenlere göre daha yüksek prososyal davranışlarının ise daha düşük olduğu belirlenmiştir.

Bir kardeşe sahip ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları ile iki ve üzeri kardeşe sahip ergenlerin içsel prososyal davranışları diğer gruplara göre daha yüksektir.

Babaları emekli olan ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları yüksek iken prososyal davranışlarının düşük olduğu belirlenmiştir.

Okur-yazar olmayan anneye sahip ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları daha düşüktür ancak anne öğrenim düzeyi ergenlerin prososyal davranışlarında anlamlı farklılık oluşturmamaktadır.

Araştırmada ayrıca yaş değişkeni, anne çalışma durumu, gelir durumu ve baba öğrenim durumu dijital oyun bağımlılığı ile ergen prososyallik ölçeğinden alınan puanlarda anlamlı farklılık oluşturmadağı saptanmıştır.

Ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ile prososyal davranışlar arasında negatif yönde düşük düzeyde bir ilişkinin olduğu saptanmıştır. Ergenlerin dijital oyun bağımlılıkları arttıkça prososyal davranış gösterme eğilimleri azalmaktadır.

Araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda aşağıdaki öneriler sunulmuştur.

- Araştırma örneklemini Diyarbakır ili merkezinde bulunan resmi liselere devam eden 9, 10 ve 11. sınıflar ile sınırlı kalmıştır. İlerleyen çalışmaların farklı şehirler ve 12. sınıflarda dahil edilerek araştırmanın yapılması önerilebilir.
- Araştırma sadece uygulanan ölçme araçları ve belli değişkenlerle sınırlıdır. İlkokul, ortaokul, lise öğrencileriyle farklı örneklemelerde farklı ölçme araçları kullanılarak dijital oyun bağımlılığı ve prososyal davranışların araştırılması planlanabilir.
- Ergenlerin prososyal davranışlarını geliştirici etkinliklerde sosyal kulüp faaliyetlerinin önemli olduğu düşünülmekte ve bu konuda öğrencilerin kulüp faaliyetlerinde görev almaları desteklenebilir.
- Eğitimin her kademesinde bilinçli internet kullanımı konusunda öğrencilere bilgi verilmesi ve eğitim müfredatlarında da bu konuda güncellemelerin yapılması önerilebilir.
- Lise rehber öğretmenleri, ergenlerin dijital oyun bağımlılığı ve prososyal davranışlarını gözlemlemelidir. Ergenlerin problemli davranışlarının azaltılması ve ortadan kaldırılması için etkinlikler düzenlenebilir.

KAYNAKLAR

- Acar, İ.H. (2013). Predictors of preschool children's peer interactions: Temperament and prosocial behaviour. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. *Nebraska Üniversitesi*, Lincoln.
- Açıkgöz, S. (2024). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik ihtiyaçları ve beş faktör kişilik özellikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Bursa.
- Adolescent Health (2020). Healthy People 2020. <https://www.ohchr.org/en/search> Erişim: 20.04.2024.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2).
- Akdağ, C. (2024). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığında kişilik özelliklerinin seçtiği oyun türüyle ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi. *Üsküdar Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, İstanbul.
- Akkaya, Ç. (2022). Adölesan dönemi çocuklarda fiziksel aktivite düzeyi ile dijital oyun bağımlılığı ve özgüven ilişkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Sivas.
- Akgül, G. Y. ve Ayaz, A. B. (2021). Çocuk ve ergenlerde cinsiyet hoşnutsuzluğu. *Journal of Istanbul Faculty of Medicine*, 84(S-1), 4-10.
- Akün, E. (2017). Yapısal aile sistemleri kuramı bağlamında ergenlik döneminde aile yapısı ve ergenlik dönemi sorunları. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 53(1), 85-116.
- Altun, D. (2021). Sanal ve artırılmış gerçeklikle dönüşen yeni nesil sosyal medya mecrası: Metaverse. *International Congress On Business and Marketing*, 167.
- American Psychiatric Association, DSM-5 Task Force. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5™* (5th ed.). American Psychiatric Publishing, Inc..
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Dizman, H. (2006). A comparison of depression in children with and without mothers. *Psychological Reports*, 99(2), 619-629.
- Arasıl Sarı, B. A. (2021). Çocuk ve ergenlerde duygu düzenleme (Ed. N. B. Takıl ve E. Sönmez). *21. Yüzyılda Çocuk ve Eğitim*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Arslan Yağız, R. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile algılanan helikopter ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişki. Yüksek Lisans Tezi. *Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.

- Ata, S. ve Artan, İ. Z. (2021). Ergen prososyallik ölçeği: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Turkish Journal of Child & Adolescent Mental Health*, 28(1), 38-44.
- Ateşpolat, Y. ve Bıçakçı, M. (2020). Ergenlerin akran ilişki ve akran zorbalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 7(10), 1-13.
- Avcı, İ. C. (2020). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri arasındaki ilişki. Doktora Tezi. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Mersin.
- Bağcı, B. (2015). Çocuk ve yetişkin prososyallik ölçeklerinin geçerlik güvenirlik çalışması ve çocuk ile anne-baba prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Aydın.
- Bakanlığı, S. (2018). Dijital oyun bağımlılığı çalışmayı sonuç raporu. *Ankara: Sağlık Bakanlığı Sağlığın Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü*.
- Baran, G. (2005). Dört-beş yaş çocuklarının sosyal davranışlarının ve aile ortamlarının incelenmesi. *Çağdaş Eğitim Dergisi*, 30(321), 9-16.
- Başerer, Z. ve Kısaç, İ. (2017). Özgeci davranışın psikolojik iyi oluş ve çeşitli demografik değişkenlere göre incelenmesi (Erzurum ili örneği). *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(56), 582-594.
- Batson, C. D., Eklund, J. H., Chermok, V. L., Hoyt, J. L. ve Ortiz, B. G. (2007). An additional antecedent of empathic concern: valuing the welfare of the person in need. *Journal of personality and social psychology*, 93(1), 65.
- Baykut, İ. E. (2022). Ergenlerin prososyal davranışları ile öz-yeterlikleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü*, İstanbul.
- Bayır, İ. (2023). Z kuşağının dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktiviteye katılım düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü*, Sakarya.
- Baysan, Ö. (2022). Okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile oyun eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi: Tezsiz yüksek lisans projesi.
- Beck, A., Hastings, R. P., Daley, D. ve Stevenson, J. (2004). Prosocial Behaviour and Behaviour Problems Independently Predict Maternal Stress. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*. 29(4): 339-49.
- Bellucci, G., Camilleri, J. A., Eickhoff, S. B. ve Krueger, F. (2020). Neural signatures of prosocial behaviours. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 118, 186-195.
- Bender, P. K., Kim, E. L. ve Gentile, D. A. (2020). Gaming disorder in children and adolescents: Risk factors and preventive approaches. *Current Addiction Reports*, 7, 553-560.

- Bierhoff, H. W. (2009). *Psychologie prosozialen Verhaltens: Warum wir anderen helfen*. Kohlhammer Verlag.
- Bilgin, N. (1988). Sosyal psikolojiye giriş. *Ege Üniversitesi Eğitim Fakültesi Yayınları*. No:48, 271-303, İzmir.
- Bozkurt, T. M. ve Tamer, K. (2020). Dijital oyun motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(2), 105-120.
- Budak, K. S. (2020). Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Denizli.
- Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2010). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (5. baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Broberg, A., Hwang, C. P., Lamb, M. E. ve Ketterlinus, R. D. (1989). Child care effects on socioemotional and intellectual competence in Swedish preschoolers. *Caring for children: Challenge to America*, 49-75.
- Carlo, G., Hausmann, A., Christiansen, S. ve Randall, BA. (2003). Sociocognitive and behavioral correlates of a measure of prosocial tendencies for adolescents. *The Journal of Early Adolescence*. 2003;23(1):107-34.
- Ciris, V., Baskonus, T., Kartal, T. ve Tasdemir, A. (2022). A study on digital game addictions of adolescents in the Covid-19 pandemic. *Journal of Education in Science Environment and Health*, 8(2), 168-186.
- Cohen, L., Manion, L. ve Morrison, K. (2018). *Research Methods in Education* (8th ed.). London:Routledge
- Combes, B. (2006). Techno savvy or techno oriented:who are the net generation? Paper presented at the Proceedings of the Asia-Pacific Conference on Library & Information Education & Practice 2006 (ALIEP 2006), Singapore.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.
- Çakır, V. D. (2021). Analysis of the digital game addiction of high school students in terms of the relationship between loneliness and internet parenting styles, and investigation of digital game addiction according to various demographics, Yüksek Lisans Tezi, *Başakşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, İstanbul.
- Çalık, T., Özbay, Y., Özer, A., Kurt, T. ve Kandemir, M. (2009). İlköğretim okulu öğrencilerinin zorbalık statülerinin okul iklimi, prososyal davranışlar, temel

ihtiyalar ve cinsiyet deęiřkenlerine gre incelenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eęitim Ynetimi*, 60(60), 555-576.

ekin, A. (2013). İmam Hatip Lisesi ęrencilerinin Prososyal Davranıř Eęilimleri zerine Nicel Bir İnceleme. *Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi*.6(28):34-45.

elik Kahraman, S. (2019). Okul ncesi prososyal davranıř leęinin geliřtirilmesi ve 48-72 aylık ocuklarda prososyal davranıřların bazı deęiřkenlere gre incelenmesi. Yksek Lisans Tezi, *Gazi niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits*, Ankara.

ieksoy, G. (2022). Ergenlerde saldırganlık dzeyinin prososyal davranıř ve duygusal bařa ıkma ile iliřkisi. Yksek Lisans Tezi, *Seluk niversitesi Saęlık Bilimleri Enstits*, Konya.

imen, S. (2000). Ankara'da niversite anaokullarına devam eden beř altı yař ocuklarının psiko-sosyal geliřimlerinin incelenmesi. Yayımlanmamıř Yksek Lisans Tezi, *Ankara niversitesi Fen Bilimleri Enstits*, Ankara.

ubukcu, A. (2019). 48–72 aylık ocukların prososyal davranıřları ile annelerinin prososyal davranıřları ve ebeveyn tutumları arasındaki iliřkinin incelenmesi. Yksek Lisans Tezi, *Bursa Uludaę niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits*, Bursa.

Demirbozan, N. (2019). Ergenlerde dijital oyun baęımlılıęının anne baba tutumu ve benlik saygısı ile iliřkisinin incelenmesi. Yksek Lisans Tezi. *skdar niversitesi Sosyal Bilimler Enstits*, İstanbul.

Derinalp, Y. (2024). 48-72 aylık ocukların dijital oyun baęımlılık eęilimi ve prososyal davranıřlarının incelenmesi. Yksek Lisans Tezi. *Gazi niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits*, Ankara.

Derviřoęlu, C. (2007). Okul ncesi kurumlarına devam eden 6 yař ocuklarının, sosyal becerilerini ve problem davranıřlarını etkileyen faktrlerin incelenmesi. Yksek Lisans Tezi, *Hacettepe niversitesi Sosyal Bilimler Enstits*, Ankara.

Din, M. (2017). Lise ęrencilerinde zgl internet baęımlılıęının baęlanma stilleri ve miza zellikleri aısından incelenmesi. Doktora Tezi. *Marmara niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits*, İstanbul.

Doęan, T. (2013). Beř faktr kiřilik zellikleri ve znel iyi oluř. *Doęuř niversitesi Dergisi*, 14(1), 56-64.

Dokumacı, C. (2023). Okul ncesi dnemdeki ocukların dijital oyun baęımlılıęı eęilimlerinin sosyal becerileriyle iliřkisinin incelenmesi. Yksek Lisans Tezi, *Van Yznc Yıl niversitesi Eęitim Bilimleri Enstits*, Van.

Durmuř, A. ve Kaya, S. (2008). İlkęretim ęrencilerinin Bilgisayar Kullanım Alıřkanlıkları İle Velilerin Bilgisayar Kullanım Alıřkanlıkları Arasındaki İliřki. *Vii. Uluslararası Eęitim Teknolojileri Konferansı*, 121-126.

- Dursun, A. ve Eraslan-Çapan, B. (2018). Digital game addiction and psychological needs for teenangers, *Inonu University Journal of the Faculty of Education*, 19(2), 128-140.
- Dülger, E. (2016). Okul öncesi eğitime devam eden 60-72 aylık çocukların sosyal beceri düzeylerinin değişkenlere göre incelenmesi (Tekirdağ ili örneği). Yüksek Lisans Tezi. *Okan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Eckert, P. (2014). Language and gender in adolescence. *The handbook of language, gender, and sexuality*, 529-545.
- Ekeland, E., Heian, F. Ve Hagen, K. (2005). Can exercise improve self esteem in children and young people? *A systematic review of randomised contolled Trials, British Journal of Sports Medicine*. 39(11), 792-798.
- Ekin, S. (2019). Lise öğrencilerinin müzikten etkilenim düzeyleriyle prososyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.
- Ekşi, H., Sayın, M. ve Çelebi, Ç. D. (2016). Üniversite öğrencilerinin özgecilik ve otantiklik seviyeleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Değerler Eğitimi Dergisi*, 14(32), 79-102.
- Eminoğlu, B. (2007). Dört-beş yaş çocuklarının sosyal davranışları ile ebeveyn davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.
- Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Ercan, L. (2002). Ergenlik Döneminde Rehberlik ve Psikolojik Danışma Hizmetleri. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 10(1), 47-58.
- Ergin, D. G. (2020). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile çocuğun prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Eryılmaz, A. (2011). Ergenlerin öznel iyi oluşlarıyla aile ortamları arasındaki ilişki. *Aile ve Toplum Dergisi*, 7(24), 93-100.
- Eskin, M. (2003) Self-reported assertiveness in Swedish and Turkish adolescents: a cross-cultural comparison. *Scand J Psychol*, 44:7-12.
- Eisenberg, N. (2010). Empathy-related responding: Links with self-regulation, moral judgment, and moral behavior. *Prosocial motives, emotions, and behavior: The better angels of our nature*, 129-148.
- Eisenberg, N. ve Fabes, R. A. (1998). Prosocial development. In W. Damon & N. Eisenberg (Ed.), *Handbook of child psychology: Social, emotional, and personality development* (5th ed.), pp. 701–778.

- Eisenberg, N., Fabes, R. A. ve Spinrad, T. L. (2006). Prosocial development. N. Eisenberg, W. Damon, R. M. Richard M. Lerner, & N. Eisenberg (Dü.) içinde, *Handbook of child psychology: Vol. 3. Social, emotional, and personality development* (Cilt 6, s. 646-718). New York: John Wiley & Sons.
- Eisenberg, N. ve Mussen, P. H. (1997). *The roots of prosocial behavior in children.* (4th Ed.). U.S.A: Cambridge University Press.
- Eisenberg, N. (1982). *The development of prosocial behavior.* New York: Academic Press.
- Eisenberg, N. ve Mussen, P. H. (1990). *The roots of prosocial behavior in children* (2. Printed) Cambridge.
- Everitt, B. S. (1975). Multivariate analysis: The need for data, and other problems. *The British Journal of Psychiatry*, 126(3), 237-240.
- Forgeron, P. A., King, S., Stinson, J. N., McGrath, P. J., MacDonald, A. J. ve Chambers, C. T. (2010). Social functioning and peer relationships in children and adolescents with chronic pain: A systematic review. *Pain Research and Management*, 15(1), 27-41.
- Gaming in Turkey (2023). MENA. <https://www.gaminginturkey.com/en/gaming-in-turkey-mena-eu-2023-new-year/> Erişim: 10.05.2024.
- Gencer, R. (2022). Okul öncesi eğitime devam eden 60-72 aylık çocukların prososyal ve oyun davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Dumlupınar Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Kütahya.*
- Geniş, Ç. ve Ayaz-Alkaya, S. (2023). Digital game addiction, social anxiety, and parental attitudes in adolescents: A cross-sectional study. *Children and Youth Services Review*, 149, 106931.
- Gentile, D. A. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), 75-81.
- Gentile, D. A. ve Anderson, C. A. (2006). Violent video games: Effects on youth and public policy implications. *Handbook of Children, Culture, and Violence*, 225-246.
- George, D. ve Mallery, P. (2016). *IBM SPSS statistics 23 step by step: A simple guide and reference.* New York: Routledge.
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.

- Green, C. S. ve Bavelier, D. (2012). Learning, attentional control and action video games. *Current Biology*, 22(6):197-206.
- Gupta, R. (2016). Temperament and its implications: A review. *Journal of Disability Management and Rehabilitation*, 2(1), 43.
- Günay Ay, M. ve Kılıç, B. G. (2019). Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu olan ergenlerde empati ve ilişkili etmenler. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 30(4), 260-7.
- Gür, M. R. (2018). Çok oyunculu dijital oyunlarda oyun oynama pratikleri: Moba ve mmorpg oyunlar üzerine karşılaştırmalı bir inceleme. Yüksek Lisans Tezi. *Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Han, D. (2023). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı durumlarının öz denetim (öz kontrol) ve sosyal duygusal beceriler açısından incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Medipol Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Harmancı H. (2020). Yeni medya ve bağımlılık. Ankara: Gazi Kitabevi.
- Hazar, Z., ve Hazar, E. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14 (1), 204-216.
- Hoffman, M. L. (1982). Affect and moral development. *New directions for child development*.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Hyeon-Hee, J. ve Kyoung-Soon, C. (1992). Father's Child-Rearing Behaviors and Children's Prosocial Moral Judgement. *Korean Journal of Child Studies*, 13(1):38-51.
- Irmak, A. Y. ve Erdogan, S. (2016). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2), 1-10.
- Işıkoğlu, N. ve Bora-İvrendi, A. (2008). Anne ve Babaların Oyuna Katılımı. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(24).
- İlvan, T. E. (2022). Okul öncesi dönem çocukların dijital oyun bağımlılık eğilimleri ile anne-çocuk ilişkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Jackson, M. ve Tisak, M. S. (2001). Is prosocial behaviour a good thing? Developmental changes in children's evaluations of helping, sharing, cooperating and comforting. *British Journal of Developmental Psychology*, 19, 349-367.

- Kablan, M. O. (2024). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun oynama motivasyonu ve bağımlılığı. Yüksek Lisans Tezi. *Sinop Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Sinop.
- Kalyencioğlu, D. ve Kutlu, Y. (2010). Ergenlerin aile işlevi algılarına göre uyum düzeyleri. *Florence Nightingale Journal of Nursing*, 18(2), 56-62.
- Kantoğlu, A. (2017). Bir grup ergenin toplumsal cinsiyet algılarının sosyodemografik özelliklere göre değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Işık Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Kanyılmaz Canlı, E. S. (2022). Orman okulu temelli prososyal destek programının 4-6 yaş çocuklarının prososyal davranışlarına etkisi. Doktora Tezi. *Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.
- Karabulut, B. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi. *Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Gaziantep.
- Karacaoğlu, D. (2019). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Karaman, H., Doğan, N. ve Soysal, S., (2017). Kayıp Veri Atama Yöntemlerinin Genellenabilirlik Katsayılarına Etkisi. *4.Uluslararası Avrasya Eğitim Araştırmaları Kongresi*, Denizli.
- Karaman N. N. ve Dinçer F.Ç. (2020). Okul öncesi dönem çocuklarının prososyal davranışlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 4(3), 639-664.
- Karasar, N. (2012). Bilimsel araştırma yöntemi. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Karylowski, J. (1982). Two types of altruistic behavior: Doing good to feel good or to make the other feel good: Cooperation and helping behavior, *Theories and Research*, 397-413.
- Kasap T, (2021). Adolesanlarda internet bağımlılık ve riskini etkileyen faktörler ile prososyal davranışlar arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi. Tıpta Uzmanlık Tezi. *Çanakkale 18 Mart Üniversitesi Tıp Fakültesi*, Çanakkale.
- Kınay, B. (2019). Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *İstanbul Üniversitesi-Cerrahpaşa Lisansüstü Eğitim Enstitüsü*, İstanbul.
- Kim, B. ve Kim, N. (2023). Exploring the psychosocial factors between adaptive and maladaptive use of gaming among Korean adolescents. *Children*, 10(6), 1059.
- Kitapçıoğlu, S. (2020). Çevrimiçi oyun bağımlılığı olan ergenlerde baba rolünün değerlendirilmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Hasan Kalyoncu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Gaziantep.

- Kiye, S. (2023). Ergenlerde aile yaşam doyumunun bazı demografik değişkenlere göre incelemesi. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 24(45),563-576.
- Kline, R.B. (2005), Principles and Practice of Structural Equation Modeling (2nd Edition ed.). New York: The Guilford Press
- Kowert, R. ve Oldmeadow, J. A. (2013). (A) Social reputatiton: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872-1878.
- Kumru, A., Carlo, G. ve Edwards, C. P. (2004). Olumlu sosyal davranışların ilişkisel, kültürel, bilişsel ve duyuşsal değişkenlerle ilişkisi. *Türk Psikoloji Dergisi*, 19(54), 109-128.
- Küçük, Y. ve Çakır, R. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Turkish Journal Of Primary Education*, 5(2), 133-154.
- Livingstone, S. (2007). Strategies of parental regulation in the media-rich home. *Computers in Human Behavior*, 23(3), 920–941.
- Li, Y. ve Wright, M. F. (2014). Adolescents' social status goals: Relationships to social status insecurity, aggression, and prosocial behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 43, 146-160.
- Maliet S ve Meyer G (2005) The history of the video game, Hankbook of Computer Game Studies, J Raessens ve J Goldstein (Ed.), Cambridge ve London: MIT Press, 23-45.
- Malti, T. ve Dys, S. P. (2018). From being nice to being kind: Development of prosocial behaviours. *Current Opinion in Psychology*, 20, 45-49.
- Männikkö, N., Mendes, L., Barbosa, F. ve Reis, L. P (2014). Health determinants related to digital game playing: A systematic review. *Journal of Health Science*, 4(3): 53-63.
- Merde, E. (2023). Dijital Oyun Bağımlılığı ve Baba-Ergen İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi. *Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Sakarya.
- Musluoğlu, M. (2016). 15-19 yaş arası öğrencilerden oluşan bir lise örnekleminde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığının ilişkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- McKinley, M. ve Carlo, G. (2007). Two sides of the same coin? The relations between prosocial and physically aggressive behaviors. *Journal of Youth and Adolescence*, 36, 337-349.
- McKinley, R. A., McIntire, L. K. ve Funke, M. A. (2011). Operator selection for unmanned aerial systems: comparing video game players and pilots. *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 82(6), 635-42.

- Novrialdy, E., Nirwana, H. ve Ahmad, R. (2019). High school students understanding of the risks of online game addiction. *Journal of Educational and Learning Studies*, 2(2):113.
- Nurmagandi, B. ve Suratmini, D. (2024). The correlation between depression with online game addiction among adolescents: Systematic review. *Journal of Psychiatric Nursing*, 15(1), 93-102.
- Nursalam, N., Iswanti, D. I., Agustiniingsih, N. ve Rohmi, F. (2023). Factors contributing to online game addiction in adolescent: A systematic review. *International Journal of Public Health Science (IJPBS)*, 12(4):1763.
- Ocak, M. A. (2013). Eğitsel dijital oyunların eğitimde kullanımı, Eğitsel dijital oyunlar. *Ankara: Pegem Akademi*.
- Odabaşı, Ş. (2016). Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeylerine ilişkisi. Doktora Tezi. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Sakarya.
- Ostrov, J. M., Gentile, D. A. ve Crick, N.R. (2006). Media exposure, aggression and prosocial behavior during early childhood: A longitudinal study. *Social Development*, 15 (4), 612-27.
- Ögel, K. (2012). İnternet bağımlılığı: İnternet'in psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak (3. baskı). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Önal, F. (2018). Okul öncesi eğitimde sınıfta kaynaştırma öğrencisi olan ve olmayan çocukların prososyal davranışlarının incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, İstanbul.
- Özçelik, M. F. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi Gaziantep Örneği. Yüksek Lisans Tezi. *Akdeniz Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Antalya.
- Özdemir, Z. (2010). Lise öğrencilerinin prososyal davranışlarının; Mizah, öfke ve utangaçlık düzeylerine göre incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.
- Özgen, K. ve Bindak, R. (2011). Lise Öğrencilerinin Matematik Okuryazarlığına Yönelik Özyeterlik İnançlarının Belirlenmesi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 11(2), 1085-1089.
- Özsüt, M. (2024). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Niğantaşı Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü*, İstanbul.
- Özyürek, A. (2020). Aile içi etkileşim eğitim programının ergenlerin öznel iyi oluşlarına etkisi. *Gümüşhane Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 641-650.

- Parlak, M. E., Öz, E., Ener, D., Kurt, F., Küçükkelepçe, O., Kapıcı, Y. ve Parlak, M. E. (2023). The relationship between digital game addiction and loneliness and social dissatisfaction in adolescents. *Cureus*, 15(2): e34604.
- Pawlowski, W. ve Hamilton, G. (2008). Talking to your adolescent about STDS, HIV & Sex. stages of adolescent development Retrieved From. <http://www.proyectoideas.jsi.com/Docs/OCC%20Notes%20Feb.%202008.pdf>
- Pedro, F. (2006). The new millennium learners: Challenging our views on ICT and learning. Newyork: InterAmerican Development Bank.
- Plenty, S., Östberg, V. ve Modin, B. (2015). The role of psychosocial school conditions in adolescent prosocial behaviour. *School Psychology International*, 36(3), 283-300.
- Ragelienė, T. (2016). Links of adolescents identity development and relationship with peers: A systematic literature review. *Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 25(2), 97.
- Rideout, V. (2017). The Common Sense census: Media use by kids age zero to eight. San Francisco, CA: *Common Sense Media*, 263-283.
- Rideout, V. ve Katz, V. S. (2016). Opportunity for All? Technology and Learning in Lower-Income Families. Appendix: Questionnaire and Topline Results. In *Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop*. Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop. 1900 Broadway, New York, NY 10023.
- Sağlam, M. ve Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (32), 485-504.
- Salıktutluk, Y. Z. (2017). Çocukların prososyal davranışlarının ebeveynlerin prososyal davranışları ve çocuk sevmeye eğilimleriyle ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi. *Akdeniz Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*. Antalya.
- Santrock, J. W. (2012). Ergenlik (D. M. Siyez. Çev.). Ankara: Nobel Yayın.
- Sarı, B. A. (2018). Mizaç özellikleri ve gelişime etkileri. *Türkiye Klinikleri Journal Child Psychiatry-Special Topics*, 4(1), 5-9.
- Sarı, E. (2007). Anasınıfına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların annelerinin çocuk yetiştirme tutumlarının çocuğun sosyal uyum ve becerilerine etkisinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.
- Schmidt-Denter, U. (2005). Soziale Beziehungen im Lebenslauf. *Lehrbuch der sozialen Entwicklung*, 4.
- Solomon, D., Battistich, V., Watson, M., Schaps, E. ve Lewis, C. (2000). A six district study of educational change: Direct and mediated effects of the Child Development Project. *Social Psychology of Education*, 4(1), 3-51.

- Soyöz-semerci, Ö. U. ve Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- Savi, F. (2008). 12-15 Yaş Arası İlköğretim Öğrencilerinin Davranış Sorunları ile Aile İşlevleri ve Anne Baba Kişilik Özellikleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Doktora Tezi, *Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, İzmir.
- Saygılı, N. (2021). 60-72 aylık çocukların ahlaki yargı düzeyleri ile prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*, 8(1), 339-358.
- Sayım, F. (2017). Sosyal Bilimlerde Araştırma ve Tez Yazım Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Sezer, M. (2023). Erken ergenlik döneminde dijital oyun bağımlılığı, akran ilişkileri, serbest zaman aktivite düzeyi arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Siirt Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Siirt.
- Sezgin, A. (2020). Ergenlerde problemlerle internet kullanımı ile empatik eğilim, beden algısı ve akılcı olmayan inançlar arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Sezgin, S. (2016). (Kitap Özeti) Öğrenme ve öğretimin oyunlaştırılması: çalışma ve eğitim için oyun tabanlı yöntem ve stratejiler.
- Shaffer, H. J., Hall, M. N. ve Vander Bilt, J. (2000). "Computer addiction": a critical consideration. *American Journal of Orthopsychiatry*, 70(2), 162– 168.
- Steinberg, L. (2013). Ergenlik (Çeviren F Çok) Ankara: İmge.
- Şahin, Ş. ve Özçelik, Ç. Ç. (2016). Ergenlik dönemi ve sosyalleşme. *Cumhuriyet Hemşirelik Dergisi*, 5(1), 42-49.
- Şen, İ. (2023). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı: Kırıkkale lise öğrencileri üzerine bir araştırma. Yüksek Lisans Tezi. *Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü*, Aksaray.
- Şen, M. (2009). 3-6 yaş grubu çocukların sosyal davranışlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. Doktora Tezi. *Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.
- Şimşir, Z. ve Hayri, K. (2023). Türkiye’de geçmişten günümüze ergenlik araştırmaları: bibliyometrik bir çalışma. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 11(30), 1-22.
- Takıl, N. B. (2023). Türk sözlü kültürü ve çocuk edebiyatı. *Korkut Ata Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (10), 255-267.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 1(2), 37-57.

- Türk Dil Kurumu (2018). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. <https://tdk.gov.tr/2018/> Erişim: 20.06.2024.
- Temiz, E., Korkmaz, Ö. ve Çakır, R. (2020). Meslek lisesi öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının, akıllı telefon ve bilgisayar bağımlılıkları çerçevesinde incelenmesi. *Türkiye Bilimsel Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 117-133.
- Tezel-Şahin, F. T., Akıncı Coşgun, A. ve Aydın Kılıç, Z. N. (2017). Babaların çocuklarıyla vakit geçirme durumlarına ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 37(1): 319–343.
- Tokol, O. (1996). Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden ve etmeyen 3-6 yaş çocuklarının gelişim özellikleri ve anne-baba tutumlarının karşılaştırılması. Doktora Tezi. *Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Toy, B. (2006). Sanat eğitimi alan ve almayan 15–17 yaş grubundaki ergenlerin sosyal uyumlarının ve benlik tasarım düzeylerinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, *Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.
- Tunç, C. (2023). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve siber zorbalık. Yüksek Lisans Tezi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Van.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) (2021). Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması, 2021. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Çocuklarda+Bilişim+Teknolojileri+Kullanım+Araştırması). Erişim: 11.11.2023.
- Türkmen, D. ve Alptekin, G. (2020). Ergenlerin toplumsal cinsiyet eşitliğine ilişkin tutumlarının belirlenmesi: Eskişehir Örneği. *International Journal of Current Approaches in Language, Education and Social Sciences*, 2(2), 608-629.
- Türk Dil Kurumu (2024). Türk Dil Kurumu Sözlükleri. <https://sozluk.gov.tr/> Erişim: 10.09.2023.
- Uluysurt, F. (2012). Bazı değişkenlere göre okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 5-6 yaş grubu çocukların akran ilişkileri. Yüksek Lisans Tezi. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, Konya.
- Van der Graff, J., Carlo, G., Crocetti, E., M Koot, H. ve Branje, S. (2018). Prosocial behavior in adolescence: Gender differences in development and links with empathy. *Journal of Youth and Adolescence*, 47(5):1086-1099.
- Batson, C. D. ve Powell, A. (2003). Altruism and prosocial behavior. *Handbook of Psychology*.
- Yavuzer, H. (2013) Ergenlik dönemi: Çocuk psikolojisi. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuz, M. (2022). Ergenlerin aile aidiyeti ve prososyal davranışları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Selçuk Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Konya.
- Yeltepe-Ercan, H. (2013). Bağımlılık tedavisinde egzersiz tedavisi. Ankara: Nobel.

- Yerlikaya Alim, K. (2023). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin veli görüşlerine göre incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. *Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü*, Sivas.
- Yıldız, T. (2019). Lise öğrencilerinde fonksiyonel olmayan tutumların sigara kullanımı ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi. Yüksek Lisans Tezi. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü*, İstanbul.
- Yılmaz Ünal, S. ve Deniz, Ü., (2022). Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden çocukların anne ve babalarının prososyallik düzeylerinin incelenmesi. *Turkish Studies – Educational Sciences*, 17(4), 901-911.
- Yılmaz, K. (2021). Sosyal bilimlerde ve eğitim bilimlerinde sistematik derleme, meta değerlendirme ve bibliyometrik analizler. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(2), 1457-1490.
- Yılmaz, T. (2021). Ortaokul öğrencilerinin günlük yaşam becerileri ve prososyal eğilimlerinin incelenmesi. Doktora Tezi. *Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü*, Ankara.
- Yönet, E. (2018). Lise öğrencilerinin sportif serbest zaman ilgilenim, dijital oyun bağımlılığı ve yaşam kalitesi düzeylerinin araştırılması. *Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya*.
- Zaki, J. ve Ochsner, K. N. (2012). The neuroscience of empathy: progress, pitfalls and promise. *Nature Neuroscience*, 15(5), 675-680.
- Zaranis, N., Kalogiannakis, M. ve Papadakis, S. (2013). Using mobile devices for teaching realistic mathematics in kindergarten education. *Scientific Research*, 4(7A1), 1-10.
- Zembat, R., Koçyiğit, S., Yavuz, E. A. ve Tunçeli, H. İ. (2018). Çocukların benlik algısı, mizaç ve sosyal becerileri arasındaki ilişkiler. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim (TEKE) Dergisi*, 7(1), 548-567.
- Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R. L. ve Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent–child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 30(4), 463-474.
- Whiting, B. B. ve Edwards, C. P. (1988). Children of different worlds: The formation of social behavior. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- World Health Organization (2020). Orientation Program on Adolescent Health for Health care Providers. https://www.who.int/maternal_child_adolescent/documents/pdfs/9241591269_op_handout.pdf Erişim: 15.09.2020



EKLER

Ek-1. Etik Kurul İzni

KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ

GİRİŞİMSSEL OLMAYAN ARAŞTIRMALAR ETİK KURUL KARARI

Toplantı Tarihi: 19/10/2022

Toplantı Sayısı: 2022/13

Karar No: 2022.10.11

Kırıkkale Üniversitesi Girişimsel Olmayan Etik Kurulu 19/10/2022 tarihinde Çarşamba günü saat 10.00'da Prof. Dr. Sema ZERGEROĞLU'nun başkanlığında toplanmıştır.

Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü, Doç. Dr. Aygen ÇAKMAK'ın danışmanlığında yürütülecek olan Yüksek Lisans Öğrencisi Sara Serap ÖZDEMİR'in yüksek lisans tezi "**Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Prososyal Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**" isimli başvurusu Kırıkkale Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu Yönergesinde belirtilmiş olan Etik İlkeleri gereğince değerlendirilmiştir.

KARAR: Kırıkkale Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü, Doç. Dr. Aygen ÇAKMAK'ın danışmanlığında yürütülecek olan Yüksek Lisans Öğrencisi Sara Serap ÖZDEMİR'in yüksek lisans tezi "**Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Prososyal Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**" isimli başvurusu Kırıkkale Üniversitesi Girişimsel Olmayan Araştırmalar Etik Kurulu Yönergesinde belirtilmiş olan Etik İlkelerine uygun bulunmuştur.

Prof.Dr. Sema ZERGEROĞLU
Başkan

Prof. Dr. Sinan AYAN
Üye

Prof. Dr. Arif Alper
KIRKRANTUR
Üye

Doç. Dr. Oktay AYDIN
Üye

Doç. Dr. Mehmet Zahit
ADISEN
Üye

Doç. Dr. Meral SERTEL
Üye

Doç. Dr. Yasin DEMİRBAŞ
Üye

Doç. Dr. Üyesi Birhan OKTAŞ
Üye

Dr. Öğr. Üyesi Funda
ERDÜĞAN
Üye

Ek-2. Milli Eğitim İzni

Kırıkkale Ünv. Gelen Evrak Tarih ve Sayısı: 25.11.2022-134086



T.C.
DİYARBAKIR VALİLİĞİ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-30769799-44-64139205
Konu : Araştırma İzni (Sara Serap ÖZDEMİR)

23.11.2022

KIRIKKALE ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Genel Sekreterlik)

İlgi : 10/11/2022 tarih ve 130964 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi Sara Serap ÖZDEMİR'in "Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Prososyal Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu araştırma çalışmasını İlimiz 4 merkez ilçesinde yer alan Liselerde uygulamaya talebi 23.11.2022 tarih ve 64048455 sayılı müdürlük onayı ile uygun görülmüştür.

Bilgilerinize arz ederim.

Mehmet YÜCESOY
Müdür a.
Müdür Yardımcısı

Ek:

1- Müdürlük Onayı

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : şehitlik mahallesi mehmet akif ersoy bulvarı eski eğitim fakültesi
Binası
Telefon No : 0 (412) 322 22 35
E-Posta: arge21@meh.gov.tr
Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: BİNGÖL GÖLTEKİN

Unvan : İşçi

İnternet Adresi: Faks:

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden 200e-5081-399a-9d16-def2 kodu ile teyit edilebilir.

Bu belge, 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununa göre Güvenli Elektronik İmza ile imzalanmıştır.
Evrak sorgulaması <http://doogrulama.kku.edu.tr/envision.soraula/belaedoogrulama.aspx?eD=BS958B0SHS&eS=134086> adresi

Ek-3. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği İzin Maili

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Gelen Kutusu x

x

📧

🔗

 **Sara Özdemir**
Alıcı: aya.cin ▾

27 May 2022 Cum 15:20 ☆ 😊 ↶ ⋮

Merhaba Aylin Hocam;
Ben Sara Serap ÖZDEMİR Kırıkkale Üniversitesi Çocuk
Gelişimi Bölümü Yüksek Lisans öğrencisiyim. Tez konumda
kullanabilmek amacıyla geliştirdiğim "Dijital Oyun
Bağımlılığı Ölçeği"ni kullanabilir miyim?
Teşekkür ederim.

 **AYLİN YALÇIN IRMAK**
Alıcı: ben ▾

29 May 2022 Paz 13:15 ☆ 😊 ↶ ⋮

Merhaba Sara,

Ölçeği kullanmanızdan memnuniyet duyar, çalışmalarınızda kolaylıklar dilerim.

Dr. Öğretim Üyesi Aylin YALÇIN IRMAK

Namık Kemal Üniversitesi
Sağlık Yüksekokulu Hemşirelik Bölümü

Sara Özdemir

27 May 2022 Cum, 15:20 tarihinde şunu yazdı:

Ek-4. Ergen Prososyallik Ölçeği İzin Maili

Ergen Prososyallik Ölçeği Gelen Kutusu x

 **Sara Özdemir**
Alıcı: atasamett ✓

23 May 2022 Pzt 15:37 ☆ 😊 ↩ ⋮

Merhaba Samet Hocam;
Ben Sara Serap ÖZDEMİR Kırıkkale Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü Yüksek Lisans öğrencisiyim. Tez konumda kullanabilmek amacıyla geliştirmiş olduğunuz "Ergen Prososyallik Ölçeğini" kullanabilir miyim?
Teşekkür ederim.

 **Samet Ata**
Alıcı: ben ✓

23 May 2022 Pzt 16:26 ☆ 😊 ↩ ⋮

Merhabalar,

Ölçeği kullandığınızda bir sakınca bulunmamaktadır. Ölçeğe Toad aracılığıyla ya da Google Akademikten benim profilim aracılığıyla ulaşabilirsiniz.

İyi çalışmalar dilerim.

Arş. Gör. Samet ATA
Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi
Eğitim Fakültesi
Okul Öncesi Eğitimi
[REDACTED]

Ek-5. Genel Bilgi Formu

GENEL BİLGİ FORMU

1-Lise Türü

☐ Fen Lisesi ☐ Anadolu Lisesi ☐ Mesleki ve Teknik Lisesi ☐ İmam Hatip Lisesi ☐ Sosyal Bilimler Lisesi ☐ Güzel Sanatlar Lisesi ☐ Spor Lisesi

2-Cinsiyet

☐ Kız ☐ Erkek

3-Yaş

☐ 15 yaş ☐ 16 yaş ☐ 17 yaş

4- Sınıf

☐ 9.sınıf ☐ 10.Sınıf ☐ 11. Sınıf

5- Kardeş Sayısı

☐ Tek çocuk ☐ Bir kardeş ☐ İki ve üzeri kardeş

6- Anneniz çalışıyor mu?

☐ Evet ☐ Hayır

7- Babanızın mesleği nedir?

☐ Çalışmıyor ☐ İşçi ☐ Serbest meslek ☐ Memur

☐ Emekli

8- Gelir Düzeyi

☐ Gelir giderin üstünde ☐ Gelir gidere eşit ☐ Gelir giderin altında

9- Anne Öğrenim Düzeyi

☐ Okur-yazar değil ☐ Okur-yazar/ İlkokul ☐ Ortaokul

☐ Lise ☐ Üniversite

10- Baba Öğrenim Düzeyi

☐ Okur-yazar değil ☐ Okur-yazar/İlkokul ☐ Ortaokul ☐ Lise

☐ Üniversite

Ek-6. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ (DOBÖ)

Bu bölümde ergenlerde dijital oyun bağımlılığının değerlendirilmesine ilişkin ifadeler yer verilmektedir. Bu amaçla beş dereceli seçenekten oluşan bir anket formu oluşturulmuştur. Lütfen tercihlerinizi belirtirken en olumsuzdan (her zaman), en olumluya (hiçbir zaman) doğru size göre en uygun seçenek ile doldurunuz.

	Maddeler	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
1	Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?					
2	Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?					
3	Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?					
4	Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?					
5	Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?					
6	Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?					
7	Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?					

Ek-7. Ergen Prososyallik Ölçeği

ERGEN PROSOSYALLİK ÖLÇEĞİ (EPÖ)

Bu bölümde ergenlerde prososyal davranışların değerlendirilmesine ilişkin ifadelere yer verilmektedir. Bu amaçla beş dereceli seçenekten oluşan bir anket formu oluşturulmuştur. Lütfen tercihlerinizi belirtirken en olumsuzdan (kesinlikle beni tanımlamıyor), en olumluya (kesinlikle beni tanımlıyor) doğru size göre en uygun seçenek ile doldurunuz.

	Maddeler	Kesinlikle Beni Tanımlamıyor	Beni Az Tanımlıyor	Kararsız	Beni İyi Tanımlıyor	Beni Çok İyi Tanımlıyor
1	(Kütüphanenin önünden geçerken hiç tanımadığın biri çok acil bir şekilde gitmesi gerektiğini söyledi ve kitapları teslim etmek için senden yardım istedi.) Elindeki kitapları alır teslim ederim.					
2	Hastanede bir yakını için üzülen tanımadığım kişileri teselli etmek beni mutlu eder.					
3	(Sınıf arkadaşlarından bir tanesi ile dalga geçiliyor.) Sınıfta sözü geçen biri olduğun için senden sınıfı uyarmanı istedi. Bu durumda sınıfa gerekli uyarıyı yaparım.					
4	(Birinin evini taşıdığını gördün.) Oradan geçerken bazı eşyaları taşımada yardım isterlerse tereddüt etmeden yardımcı olurum.					
5	Huzurevine ziyarete giderek orada duygusal anlamda ilgi isteyen kişilere yardım etmek beni mutlu eder.					
6	Ağlayan birine yardım etme eğiliminde değilimdir.					
7	Acil işim olsa dahi zor durumda kalan bir insana yardım ederim.					
8	Zengin olursam yaptırdığım okul ya da herhangi bir kuruluştan dolayı bana özel vergi indirimleri yapılmasını isterim.					

9	Kimsesiz çocuklar için konser organizasyonu düzenlersem benim düzenlediğimin herkes tarafından bilinmesini isterim.					
10	Toplum yararına yapılan yardımlarda etkin rol almayı insanların gözündeki saygınlığımı artıracığını düşünürüm.					
11	Etrafta beni izleyen insanlar varken ihtiyacı olan kişilere yardım etmek benim için çok kolaydır.					
12	Gördüğüm bir trafik kazasında tereddüt etmeden yardıma koşarım.					
13	Birileri benden yardım istediği zaman düşünmeden yardım ederim.					
14	Asıl yardımların isim verilmeden yapılan yardımlar olduğuna inanırım.					
15	Birilerine yardım etmektense kendim için bir şeyler yapmayı tercih ederim.					
16	Ailemin yanına gitmek için aldığım otobüs biletini çok acil ihtiyacı olan birisi isterse vermem.					
17	Durumu iyi olmayan birinin marketteki veresiye borcunu ödersem ismimin bilinmesini istemem.					
18	Ruhsal anlamda sıkıntıda olan insanlara gönüllü olarak destek olmaktan mutluluk duyarım.					
19	Biri benden yardım isterse yardım etmekte çok tereddüt yaşarım.					
20	İnsanlara yaptığım yardımların başkaları tarafından bilinmesi beni mutlu eder.					

ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı : Sara Serap ÖZDEMİR

Doğum Tarihi :

Yabancı Dil :

Eğitim Durumu : (Kurum ve Yıl)

Lisans : Atatürk Üniversitesi (2017-2021)

Yüksek Lisans : Kırıkkale Üniversitesi (2021-2024)

Çalıştığı Kurum/Kurumlar ve Yıl/Yıllar : Nevşehir Aile ve Sosyal Hizmetler İl
Müdürlüğü (2023-devam ediyor)

Yayınları (SCI) :

Yayınları (Diğer) : Çakmak, A. ve Özdemir, S. S. (2022). Farklı Tür
Liselere Devam Eden Öğrencilerin Yaşam
Becerilerinin İncelenmesi. *Social Mentality And
Researcher Thinkers Journal (Smart Journal)*, 8(65),
2207-2215.

Araştırma Alanları : Çocuk Gelişimi