



T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü



**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET OYUN OYNAMAYA
BOZUKLUĞU İLE EBEVEYN YETKİNLİĞİ, DÜRTÜSELLİK
VE SALDIRGANLIK ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ**

Yüksek Lisans Tezi

YELDA DİRİKAL

EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI

İzmir
Eylül, 2024

T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET OYUN OYNAMA
BOZUKLUĞU İLE EBEVEYN YETKİNLİĞİ, DÜRTÜSELLİK VE
SALDIRGANLIK ARASINDAKİ İLİŞKİNİN
İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Yelda DİRİKAL

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZEKES

Jüri Üyeleri
Doç. Dr. Burcu PAMUKÇU KARASU
Dr. Öğr. Üyesi İsmet KOÇ

Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Yüksek Lisans Programı

İzmir
Eylül, 2024

EGE ÜNİVERSİTESİ EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
ETİK KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Ege Üniversitesi Lisansüstü Eğitim ve Öğretim Yönetmeliğinin ilgili hükümleri uyarınca Yüksek Lisans Tezi olarak sunduğum “*Tezin Adı Tırnak İçinde İtalik Olarak Yazılır*” başlıklı bu tezin kendi çalışmam olduğunu, sunduğum tüm sonuç, doküman, bilgi ve belgeleri bizzat ve bu tez çalışması kapsamında elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara atıf yaptığımı ve bunları kaynaklar listesinde usulüne uygun olarak verdiğimi, tez çalışması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını, bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya diğer bir üniversitede başka bir tez çalışması içinde sunmadığımı, bu tezin planlanmasından yazımına kadar bütün safhalarda bilimsel etik kurallarına uygun davrandığımı ve aksinin ortaya çıkması durumunda her türlü yasal sonucu kabul edeceğimi beyan ederim.

Yelda DİRİKAL



T.C.
EGE ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü



Tez Savunma Sınavı Jüri Tutanağı

006 – Enstitü Yönetim Kurulu’nun 05/05/2023 tarihli – 16/17 sayılı kararı.

Öğrencinin	
Adı Soyadı	Yelda DİRİKAL
Numarası	94220000190
Anabilim Dalı	EĞİTİM BİLİMLERİ
Programı	Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık
Derecesi	X Yüksek Lisans Doktora

Tezin	
Türkçe Başlığı	Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile Ebeveyn Yetkinliği, Dürtüsellik ve Saldırganlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi
İngilizce Başlığı	Investigation of Internet gaming disorder of middle school age students in terms of parental self efficacy, Impulsivity and aggression
Başlığında Değişiklik Varsa*	
Yeni Türkçe Başlığı	
Yeni İngilizce Başlığı	
Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZEKES

Tez Savunma Sınavının	
Tarihi	09.09.2024
Saati	14.00
Yapılış Biçimi	x Yüz Yüze Çevrimiçi (Enstitü Yönetim Kurulu’nun .../.../20 tarih ve .../... sayılı kararı)

Ön Karar	
Ege Üniversitesi Lisansüstü Eğitim – Öğretim Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca; Jüri üyeleri tarafından hazırlanan ve ekte sunulan kişisel raporlar, intihal yazılım programında belirlenen “ Benzerlik Kapsamlı Raporu ” incelenmiş, ayrıntılı şekilde tartışılmış ve adayın tez savunma sınavına alınıp alınmayacağı ile ilgili olarak oybirliği / oyçokluğu ile aşağıdaki karar alınmıştır.	
X	Savunma sınavına girmesi uygundur.
	Savunma sınavına girmesi <u>uygun değildir</u> .
	İntihal vardır.

	Yukarıdaki kararınız “İntihal vardır” şeklinde ise, Ege Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği’nin Madde 8’in 4. bendinde belirtilen; “Rapordaki verilerde gerçek bir intihalin tespiti halinde gerekçesi ile birlikte karar verilmek üzere tez enstitü yönetim kuruluna gönderilir” maddesi gereği “Son Kararınız” olarak değerlendirileceğinden aşağıdaki “Son Karar” alanında bir işaretlemede bulunmayınız.	
	Değerli jüri üyemiz, kararınızın gerekçelerini yazmanızı rica ederiz. []	
Son Karar		
Yukarıda verilen ön kararın “tezin savunulabileceği” yönünde olması itibarıyla aday tez savunma sınavına alınmış ve sonuçta tezle ilgili olarak oybirliği / oyçokluğu ile aşağıdaki nihai karar alınmıştır:		
X	Başarılıdır (Kabul)	
	Başarısızdır (Ret)	
	Düzeltilmelidir (Tezli yüksek lisans için en çok 3 ay, Doktora için en çok 6 düzeltme verilebilir.)	
	Değerli jüri üyelerimiz kararınız özellikle “Başarısızdır (Ret)” ya da “Düzeltilmelidir” şeklinde ise, bu kutucuğa kararınızın alınma biçiminin ayrıntısı ile gerekçelerini yazmanızı rica ederiz. []	
Jüri Başkanı**	Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZEKES	İmza
Üniversite	Ege Üniversitesi	
Anabilim / Bilim Dalı	RPD	
Jüri Üyesi	Doç. Dr. Burcu PAMUKÇU	İmza
Üniversite	Ege Üniversitesi	
Anabilim / Bilim Dalı	RPD	
Jüri Üyesi	Dr. Öğr. Üyesi İsmet KOÇ	İmza
Üniversite	Celal Bayar Üniversitesi	
Anabilim / Bilim Dalı	RPD	
Jüri Üyesi		İmza
Üniversite		
Anabilim / Bilim Dalı		
Jüri Üyesi		İmza
Üniversite		
Anabilim / Bilim Dalı		

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın amacı, internet oyun oynama bozukluğunun çocukların psikososyal gelişimindeki olası etkilerini ve bu bozukluğun ebeveynlerin yetkinlik düzeyleri, öğrencilerin dürtüsellik düzeyleri ve saldırganlık eğilimleri ile nasıl bir ilişki içinde olduğunu ortaya koymaktır. Aynı zamanda yüksek lisans eğitimim boyunca karşılaştığım zorlukları ve kazandığım deneyimleri yansıtan uzun ve zorlu bir yolculuğun sonucudur. Bu çalışma, hem akademik bilgi birikimimi genişletmiş hem de kişisel gelişimime önemli katkılar sağlamıştır.

Yüksek lisans eğitimime başlarken, bu süreçte karşılaşacağım zorlukların ve üstesinden gelmem gereken engellerin farkındaydım. Yoğun ders programları, araştırma projeleri, akademik sorumluluklar ve beraberinde çalışma hayatının sorumlulukları bazen yorucu ve zorlayıcı olsa da, öğrenme arzumu sayesinde bu zorlukların üstesinden gelmeyi başardım.

Tez aşaması bu sürecin en önemli ve en zorlu kısmıydı. Bu çalışmanın başarıyla tamamlanmasında en büyük desteği tez danışmanım Dr. Öğretim Üyesi Mustafa Özkes'ten aldığımı belirtmek isterim. Büyük bir çıkmaza girdiğim noktada yoluma ışık tuttuğu, değerli önerileriyle yol gösterdiği ve rehberlik ettiği için minnettirim. Ayrıca tez savunmamda yer alarak değerli katkılarda bulunan ve lisans eğitimimden bu yana desteklerini her zaman hissettiren Doç. Dr. Burcu PAMUKÇU KARASU ve Dr. Öğretim Üyesi İsmet KOÇ hocalarıma çok teşekkür ederim.

Bu süreçte katkı ve desteklerini esirgemeyen pek çok kişi ve kuruma teşekkür etmek istiyorum. Öncelikle lisans ve yüksek lisans eğitimim boyunca eşsiz bilgi ve deneyimleriyle akademik hayatımı zenginleştiren Ege Üniversitesi'nin çok değerli hocalarına teşekkür ederim.

Araştırmaya katılma konusunda gönüllü olan ortaokul öğrencilerine ve ebeveynlerine teşekkür ederim. Katılımları ve paylaşımları, bu çalışmanın gerçekleşmesinde büyük rol oynamıştır. Tez çalışmamı sürdürürken koşulsuz destek veren ve beni motive eden Okul Müdürüm Atiye Duran'a ve meslektaşım Emel AYDINLI'ya teşekkür ederim.

Beni daima cesaretlendiren, yüksek lisans eğitimimi tamamlamam gerektiği konusunda teşvik eden, tez sürecinde ve her türlü zorlukta yanımda olan, zor zamanları rahatlıkla atlatmamı sağlayan, desteğini her zaman hissettiğim yol arkadaşım Barış TAŞTEKİN'e teşekkür ederim.

Ve tabiki hayatım boyunca her türlü kararında yanımda olan, bana güvenen, destek veren, beni motive eden ve sevgisini her zaman hissettiren canım babam Ali DİRİKAL'a, canım annem Aysun DİRİKAL'a ve canım ablam Yeşim DİRİKAL'a teşekkür ederim. Onların sevgisi ve teşviki, bu zorlu süreci aşmamda en büyük güç kaynağım olmuştur.

İÇİNDEKİLER

TEŞEKKÜR.....	vi
İÇİNDEKİLER	viii
TABLOLAR LİSTESİ	xi
EKLER LİSTESİ	xii
KISALTMALAR LİSTESİ	xiii
ÖZET	xiv
ABSTRACT	xv
BÖLÜM I	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Problem Cümlesi.....	10
1.2. Alt Problemler	10
1.3. Sayıtlar	11
1.4. Sınırlılıklar	11
1.5. Tanımlar	11
1.6. Araştırmanın Önemi.....	12
BÖLÜM II.....	16
İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR	16
2.1. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile İlgili Kuramsal Çerçeve.....	16
2.1.1. İnternet ve Oyun.....	16
2.1.2. Dijital Oyun Türleri	17
2.1.3. Çevrimiçi Oyunların Etkileri.....	19
2.1.4. Oyun Oynama Motivasyonları	21
2.1.5. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu.....	23
2.1.6. İnternet Oyun Oynama Bozukluğunu Açıklayan Yaklaşımlar	25
2.1.7. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile İlgili Yapılan Bazı Araştırmalar ...	28
2.2. Ebeveyn Yetkinliği ile İlgili Kuramsal Çerçeve	31
2.2.1. Yetkinlik Kavramı	31
2.2.2. Yetkinlik Kaynakları	32
2.2.3. Ebeveyn Yetkinliği	34
2.2.4. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Ebeveyn Yetkinliği ile İlgili Yapılan Bazı Araştırmalar.....	35
2.3. Dürtüsellik ile İlgili Kuramsal Çerçeve	40

2.3.1. Dürtüselliğin Tanımı	40
2.3.2. Dürtüselliği Açıklayan Yaklaşımlar.....	41
2.3.3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Dürtüsellik ile İlgili Yapılan Bazı Araştırmalar.....	43
2.4. Saldırganlık ile İlgili Kuramsal Çerçeve.....	46
2.4.1. Saldırganlığın Tanımı.....	46
2.4.2. Saldırganlığı Açıklayan Yaklaşımlar.....	48
2.4.3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Saldırganlık ile İlgili Yapılan Bazı Araştırmalar.....	50
BÖLÜM III	55
YÖNTEM	55
3.1. Araştırma Modeli	55
3.2. Evren ve Örneklem	55
3.3. Veri Toplama Araçları	56
3.3.1. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği	57
3.3.2. Ebeveyn Yetkinliği Ölçeği.....	57
3.3.3. Barratt Dürtüsellik Ölçeği - Kısa Formu.....	58
3.3.4. Saldırganlık Ölçeği	59
3.4. Verilerin Toplanması	60
3.5. Verilen Analizi	60
BÖLÜM IV	61
BULGULAR	61
4.1. Ön Analizler	61
4.2. Korelasyon Analizi.....	62
4.3. Ebeveyn Yetkinliği ve Saldırganlık Düzeylerinin Ortaokul Öğrencilerinin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Düzeylerini Yordama Gücünün İncelenmesi	63
BÖLÜM V	67
SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	67
5.1. Tartışma.....	67
5.1.1. Ebeveyn Yetkinlik Düzeylerinin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Düzeylerini Yordama Gücüne İlişkin Bulguların Tartışılması	67
5.1.2. Saldırganlık Düzeylerinin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Düzeylerini Yordama Gücüne İlişkin Bulguların Tartışılması.....	70
5.1.3. Dürtüsellik Düzeyleri ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Düzeyleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulguların Tartışılması	72

5.2. Sonuç.....	73
5.3. Öneriler	73
5.3.1 Ailelere Yönelik Öneriler.....	74
5.3.2 Uygulayıcılara Yönelik Öneriler.....	74
5.3.3. Araştırmacılara Öneriler	75
KAYNAKÇA.....	77
EKLER	102
Ek - 1 Veli Onam Formu	102
Ek - 2 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği.....	104
Ek - 3 Ebeveyn Yetkinliği Ölçeği	107
Ek - 4 Barratt Dürtüsellik Ölçeği - Kısa Formu Türkçe Versiyonu	109
Ek - 5 Saldırganlık Ölçeği.....	110

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Öğrencilerden Oluşan Katılımcı Grubuna İlişkin Demografik Özellikler ve Yüzdeleri	51
Tablo 2. Ebeveynlerden Oluşan Katılımcı Grubuna İlişkin Demografik Özellikler ve Yüzdeleri	57
Tablo 3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Ebeveyn Yetkinliği, Dürtüsellik ve Saldırganlık Ölçeklerine Ait Betimsel İstatistikler	58
Tablo 4. Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları	59
Tablo 5. Araştırma Kapsamında Oluşturulan Regresyon Modeli.....	59
Tablo 6. Ebeveyn Yetkinliği ve Saldırganlık Ölçeklerinin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Düzeyini Yordama Gücü	60

EKLER LİSTESİ

<u>Ek - 1 Veli Onam Formu</u>	95
<u>Ek - 2 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği</u>	97
<u>Ek - 3 Ebeveyn Yetkinliği Ölçeği</u>	100
<u>Ek - 4 Barratt Dürtüsellik Ölçeği - Kısa Formu Türkçe Versiyonu</u>	102
<u>Ek - 5 Saldırganlık Ölçeği</u>	103

KISALTMALAR LİSTESİ

n: Gruptaki kişi sayısı

%: Yüzde

$\bar{X}$: Ortalama

SS: Standart sapma

t: t değeri

f: ANOVA testi F istatistiği

r: Korelasyon katsayısı

SD: Serbestlik derecesi

ÖZET

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU İLE EBEVEYN YETKİNLİĞİ, DÜRTÜSELLİK VE SALDIRGANLIK ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ DİRİKAL, YELDA

Yüksek Lisans Tezi, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZEKES

Bu araştırmanın amacı; ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık düzeylerinin ortaokul öğrencilerinde internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini yordama gücünü incelemektir. Araştırma grubunu ulaşılabilir örnekleme yöntemi ile ulaşılmış 293 ortaokul öğrencisi ve bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmada veriler İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği, Ebeveyn Yetkinlik Ölçeği, Barratt Dürtüsellik Ölçeği- Kısa Formu ve Saldırganlık Ölçeği ile toplanmıştır. Verilerin analizinde bağımsız değişkenlerin (ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık) bağımlı değişkeni (internet oyun oynama bozukluğu) yordama derecesini belirlemek amacıyla çoklu doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır. Elde edilen sonuçlar incelendiğinde ebeveyn yetkinlik düzeylerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini anlamlı düzeyde yordamadığı ancak ebeveyn yetkinliği ile internet oyun oynama bozukluğu arasında negatif yönde düşük düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Saldırganlık düzeylerinin ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini pozitif yönde ve anlamlı düzeyde yordadığı sonucu elde edilmiştir. Dürtüsellik düzeyleri ile ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeyleri arasında anlamlı düzeyde bir ilişki bulunmadığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dürtüsellik, Ebeveyn Yetkinliği, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Saldırganlık.

ABSTRACT

INVESTIGATION OF INTERNET GAMING DISORDER OF MIDDLE SCHOOL
AGE STUDENTS IN TERMS OF PARENTAL SELF-EFFICACY, IMPULSIVITY

AND AGGRESSION

DİRİKAL, YELDA

M.S., Guidance and Counseling

Supervisor: Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZEKES

The purpose of this study is to examine the predictive power of parental competence, impulsivity and aggression levels on Internet gaming disorder levels in middle school students. The study group consisted of 293 middle school students and their parents who were reached through a convenience sampling method. Data in the study were collected using the Internet Gaming Disorder Scale, Parental Competence Scale, Barratt Impulsivity Scale-Short Form and Aggression Scale. Multiple linear regression analysis was used to determine the degree to which the independent variables (parental competence, impulsivity, and aggression) predicted the dependent variable (Internet gaming disorder). The results indicated that parental competence levels did not significantly predict Internet gaming disorder levels, but there was a weak yet significant negative correlation between parental competence and Internet gaming disorder. It was found that aggression levels positively and significantly predicted Internet gaming disorder levels in middle school students. No significant relationship was found between impulsivity levels and Internet gaming disorder levels in middle school students.

Keywords: Aggression, Impulsivity, Internet Gaming Disorder, Parental Competence.

BÖLÜM I

GİRİŞ

İletişimin tarihsel gelişimine baktığımızda toplumların hayatlarında büyük değişimlere yol açacak buluşların olduğunu görüyoruz. Yazının icadından başlayan süreç; matbaa, telgraf, telsiz, telefon, radyo, televizyon, bilgisayar gibi cihazların keşfedilmesiyle birlikte kitlelerin iletişim kurmalarını kolaylaştırmıştır. Sürekli gelişim gösteren iletişim araçları toplumların daha çağdaş olmasına etki ederek insanların yaşamını şekillendirmiş, ülkeler arasındaki sınırları kaldırmış, ekonomik, toplumsal ve kültürel ilişkilerde hızlı gelişmelerin olmasına yol açmıştır (Gönenç, 2007).

Kuşkusuz iletişim araçlarındaki bu gelişmeler içinde çağımızı en çok etkileyen bilgisayar ve internetin icadı olmuştur. Dünyayı küresel bir köy haline getiren internet; bilgiye erişimi kolaylaştırması, zaman- mekan kavramlarını ortadan kaldırması, eğitim ve öğretim sürecinde içerdiği bilgi miktarının sürekli artması ve bilgi alt yapısı sayesinde öğretim etkinliklerinin biçimlendirilmesine katkı sağlamasıyla ön plana çıkmaktadır (Kuzu, 2011). İnternet ile birlikte zamanla boyutları küçülen, sınırsız iletişim, bilgi ve eğlence kaynağı sunan bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi dijital cihazlar günlük yaşantımızda vazgeçilmez bir yer almıştır. İletişim, bilgiye erişim ve veri işlemede kolaylık sağlamak amacıyla gelişen internet ve dijital cihazlar boş zaman aktivitesi olarak da kullanılır hale gelmiştir.

Yapılan araştırmalara göre dünya çapında insanların %67.9'u, Avrupa'da ise insanların %89.2'si aktif internet kullanıcısıdır (Internet World Stats [IWS], 2023). Türkiye İstatistik Kurumu'nun (TÜİK) araştırmaları 2020 yılında 16-74 yaş arası bireylerin %79'unun interneti aktif bir şekilde kullandığını göstermektedir. Bu oran 2023 yılında %87.1 olarak tespit edilmiştir. Ayrıca, 2013 yılında 6-15 yaş arası çocukların %50.8'i internet kullanıcısı olarak belirlenmiş iken, 2021 yılında bu oran %82.7'ye yükselmiştir. İçinde bulunduğumuz dijital çağda internet arkadaşlarla iletişim kurmak, yeni sosyal çevreler yaratmak, sosyal medya kullanmak, video ve fotoğraf paylaşmak, diğer kişilerin paylaşımlarını takip etmek, bu paylaşımlara yorum yapmak, anlık mesajlaşma, e-posta ve kısa mesaj gibi elektronik iletişim

biçimlerini kullanmak, haberleri takip etmek, alışveriş yapmak, kumar oynamak, pornografi gibi heyecan verici çevrimiçi tabanlı içeriklere erişmek, oyun oynamak, iş ve eğitim hayatıyla ilgili çalışmalar yapmak, banka işlemleri yapmak, sınav sonuçlarını takip etmek, müzik dinlemek, film izlemek gibi tüm yaşam alanlarında sıkça kullanılmaktadır (Andiç ve Durak Batıgün, 2019; Bulut, 2017; Gil de Zúñiga, Jung ve Valenzuela, 2012; Pratama ve Setyaningrum, 2018; Subrahmanyam ve Greenfield, 2008; Wang ve Zeng, 2024).

İnternet sunduğu işlevlerle, zengin bilgi ve uygulama kaynaklarına daha hızlı ve daha az maliyetli erişim sağlar, iletişimi geliştirir ve küresel sınırları ortadan kaldırarak hayatımızı kolaylaştırır (Kraut vd., 1998). Ancak, internetin doğru ve dengeli bir şekilde kullanılması önemlidir, aksi takdirde olumsuz sonuçlara yol açabilir. Bireyin eğlence, etkileşim ve hoşnutluk duygularını daha sık yaşamak istemesi internetin uzun süreli ve kontrolsüz kullanılmasına yol açıp, beraberinde fizyolojik ve psikososyal sorunlar, olumsuz günlük sonuçlar, işlevsel olmayan düşüncelerle internet kullanımının bir bağımlılık türü olarak ifade edilmesine veya riskli bir davranış olarak değerlendirilmesine neden olmaktadır (Atalan Ergin, 2018; Durak-Batıgün ve Kılıç, 2011; Kuzu, 2011). Kontrolsüz internet kullanımı bireylerin sosyal gelişimini, aile ilişkilerini, mesleki hayatlarını ve akademik başarılarını olumsuz etkileyebilmektedir (Cacioppo vd., 2019; Cho vd., 2014).

İnternet kullanımının olumsuz sonuçları, insanların internet kullanım alışkanlıklarını daha dikkatli ve bilinçli bir şekilde yönetmeleri gerektiğini göstermektedir. Sağlıklı ve dengeli bir internet kullanımı için bireylerin kendi alışkanlıklarını değerlendirmeleri, sınırlar koymaları ve gerektiğinde yardım alarak problemli internet kullanımını önlemeleri önemlidir. Ancak günümüzde kontrolsüz bir şekilde yaygınlaşan bilgisayar ve internet kullanımı, küçük yaşlardan itibaren bilgisayar ve akıllı telefon kullanımına sınır koyamayan ailelerle karşılaşmamıza neden olmaktadır (Akbulut, 2013). Ebeveynlerin küçük yaşlarda bilgisayar ve internet kullanımı ile ilgili sınır koyamamaları, ergenlik döneminde çocuklarıyla çatışma yaşamalarıyla ve internet kullanımının olumsuz sonuçlarının artarak devam etmesiyle sonuçlanmaktadır. Yapılan çalışmalarda ergenlerin yetişkinlere göre

internette daha fazla zaman harcadığı ve yetişkinlere oranla interneti daha çok sosyal ilişkiler kurmak için kullandıkları sonucuna varılmıştır (Valkenburg ve Peter, 2007). Teknolojik cihazları ve interneti sağlıklı bir şekilde kullanamayan genç bireylerin, gerçek dünyadaki ilişkilerden uzaklaştıkları için sosyal ilişkilerde zorluk çekmeye ve zamanla yalnızlaşmaya başladıkları belirtilmektedir (Karaca, 2007). Bu durum çocuklar ve ergenlerin gerçek dünyada hayatlarını sürdürürken, devasa ve karmaşık sanal evrende neler yaşadıklarını anlamamızın ne kadar önemli olduğunu göstermektedir (Greenfield ve Yan, 2006).

Ergenlik dönemi, bireyin fiziksel, duygusal, sosyal ve bilişsel açıdan hızla değiştiği ve geliştiği bir dönemdir. Erken, orta ve geç olarak üç kısma ayrılan ergenlik dönemi, ülkemizde ortalama olarak 10-12 yaşlarında başlar ve 21-24 yaşlarında sona erer (Parlaz, Tekgül, Karademirci ve Öngel, 2012; Şahin ve Özçelik, 2016). Bu dönemde birey, kimlik bulma, bağımsızlık kazanma, sosyal ilişkiler kurma ve sorumluluk alma gibi birçok önemli gelişimsel görevle karşı karşıyadır. Ergenlik döneminde fizyolojik anlamda vücutta meydana gelen değişimlere, kimlik arayışı ve ani duygusal değişimlerin de eklenmesi, kendilerine ve başkalarına ilişkin farkındalıklarının olumsuz yönde etkilenmesine neden olmaktadır (Uygur, 2017). Pek çok stres kaynağı bulunan ergenlik döneminde, olumlu ve olumsuz stres kaynaklarına rağmen geleceğe yönelik sorumlulukların yerine getirilmesi beklenmektedir. Teknolojiyle ilgili değişimleri yakından takip eden ergenler, yaşam içerisinde karşılaştıkları stresin fiziksel ve psikolojik rahatsız edici olumsuz etkilerinden kurtulmak için çeşitli yöntemler geliştirebilirler (Küçük, 2017; Yağcı ve Yalaki, 2021). Bu nedenle, ergenlik döneminin bağımlılık geliştirme açısından riskli bir dönem olduğu düşünülmektedir.

Bağımlılık denildiğinde akla; herhangi bir şeyin verebileceği zararın bilincinde olunmasına rağmen, kontrol edilemez şekilde güçlü bir bağlanma gelmektedir (Gökalp, 2017). Yüzyıllar boyunca bağımlılık kelimesi ile ilgili tanımlar çok kısıtlayıcı bir şekilde kullanılmış, bir şeye teslim olma veya herhangi bir faaliyete yoğun bir şekilde dahil olma durumu olarak tanımlanmış ve en şiddetli bağımlılıkların mutlaka uyuşturucu içerdiği varsayılmıştır (Alexander ve

Schweighofer, 1988). Holden (2001), bağımlılık kavramının klasik anlamda alkol, sigara ve uyuşturucu gibi fiziksel bağımlılık içeren maddelerin kullanımı ile kısıtlanamayacak kadar geniş bir kavram olduğunu belirtmiştir. Günümüzde alkol, esrar, kokain, eroin gibi kimyasal madde kullanımının yanı sıra; farklı davranış türlerinin de bağımlılığa sebep olduğu görüşü kabul edilmektedir (Arısoy, 2009). Örneğin; Sussman ve Moran (2013) televizyon bağımlılığını, Goodman (1990) seks bağımlılığını, Griffiths (1995) teknoloji bağımlılığını, Lesieur ve Blume (1987), kumar bağımlılığını, Clark ve Calleja (2008) alışveriş bağımlılığını, Griffiths, Pontes ve Kuss (2016a) internet bağımlılığını, Gentile, Swing ve Lim (2012) video oyun bağımlılığını konu alan çalışmalar yürütmüştür.

Olumsuz sonuçlarından dolayı araştırmalara konu olan internet kullanımının ve çevrimiçi oyun oynama davranışının gerçek bir bağımlılık olup olmadığı konusu tartışmalara yol açmıştır. Griffiths ve Pontes (2014)'e göre, psikiyatri ve tıp topluluğunda sarhoş edici maddelerin tüketimini içeren davranışlar gerçek bir bağımlılık olarak kabul edilse de; alışveriş, kumar, oyun ve pornografi gibi madde tüketimi içermeyen ancak sorunlu davranışlar olarak tanımlanan davranışların bağımlılık olarak sınıflandırılmaması için de geçerli bir neden yoktur. Lanchman, Duke, Sariyska ve Montag (2019) ise internet bağımlılığı olan bireylerin aslında internete bağımlı olmadıklarını; interneti alışveriş, kumar, oyun oynama gibi ihtiyaçlarını tatmin etmek için kullandıklarını belirtmiştir. Benzer şekilde Griffiths ve diğerleri (2016a) son zamanlarda internetin; kumar, oyun oynama, alışveriş ve sosyal medya kullanımı için bir araç olduğuna vurgu yapmıştır. Sonuç olarak; bireylerin internet aracılığıyla başka ihtiyaçlarını tatmin etmesiyle birlikte internete bağımlı olma durumu ortaya çıktığı için ve çevrimiçi oyun oynama davranışı internet bağımlılığına sebep olduğu için (Ayhan ve Köseliören, 2019), bu çalışmada teknolojik cihazlarla çevrimiçi oyun oynama davranışı ele alınacaktır.

Video oyunu, atari oyunu veya bilgisayar oyunu gibi farklı isimlerle ele alınan dijital oyun; oyun kavramının bilgisayar, konsol ve benzeri cihazlarla teknolojik ortama aktarılmasıyla 1960'larda ortaya çıkmış, ülkemizde 1980'lerde gelişmiş, akademik çalışmalara da 2000 yılında konu olmaya başlamıştır (Sarpkaya,

2021). Video oyunlarının internet teknolojisi ile birleşmesi, oyun deneyiminin daha çekici ve sürükleyici hale gelmesine ve kullanımının daha genişlemesine sebep olmuş; zamanlarının çoğunu çevrimiçi oyuna harcayan ve oyun oynamadığı zamanlarda günlük aktivitelerini yapmak yerine oyun oynamayı düşleyen, klinik olarak sorunlu veya bağımlı oyuncular yaratmıştır (Güleç, 2020).

Madde kullanımı ile ilişkili olmadığından davranışsal bağımlılıklar kategorisine giren oyun bağımlılığı, bireyin oyunlara aşırı derecede zaman ayırması, bu oyunları oynamaya devam etmek için günlük aktivitelerini ihmal etmesi, oyun oynamadığında rahatsızlık hissetmesi ve oyun alışkanlığının kişisel, sosyal, eğitimsel veya mesleki yaşantısına zarar vermesi durumda ortaya çıkan bir bağımlılık türüdür (Doğan- Keskin ve Aral, 2021). Oyun oynamanın bir bozukluk sayılabilmesi için oyunun sağlıklı bir eğlence aracı olmaktan çıkması, bireyin normal işleyişini bozması ve hayatında ciddi psikolojik sıkıntıya neden olması gerekir (Griffiths, Kuss, Lopez-Fernandez ve Pontes, 2017).

Alanyazında çevrimiçi veya çevrimdışı aşırı oyun oynama davranışı farklı isimlerle ifade edilmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı (Ko vd., 2009), patolojik oyun oynama (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011), video oyun bağımlılığı (Parrott, Rogers, Towery ve Hakim, 2020), problemli çevrimiçi oyun kullanımı (Kim ve Kim, 2010), problemli oyun davranışı (Haagsma, Pieterse, Peters ve King, 2013), sorunlu bilgisayar oyunu kullanımı (Festl, Scharkow ve Quandt, 2012) ve internet oyun bağımlılığı (Fu ve Yu, 2015) gibi kavramların kullanıldığı göze çarpmıştır. Görüldüğü gibi tek bir kavram yoktur ve tümü aşırı oyun oynama davranışının yarattığı olumsuz sonuçlara odaklanmaktadır. Bu kavramların bir kısmı çevrimiçi yani internet tabanlı oyunların kullanılmasını, bir kısmı çevrimdışı video oyunlarının kullanılmasını, diğer bir kısmı ise hem çevrimiçi hem de çevrimdışı oyunların kullanılmasını esas almaktadır.

Farklı kavramlarla ifade edilen çevrimiçi veya çevrimdışı oyun oynama davranışıyla ilgili alanyazındaki tartışmalar beraberinde tanı kriterleri oluşturma ihtiyacını doğurmuştur. Bu amaçla Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından Uluslararası Hastalık Sınıflandırılması El Kitabı 11. baskısının (ICD-11) taslağında

oyun oynama bozukluđu kavramı ile yer almıř, d zenlenen yıllık DS  toplantılarında tartıřılmıřtır (G le , 2020). Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı beřinci baskısında (DSM-5) ise tanısal  zellikler kısmında internet oyun oynama bozukluđu (Internet gaming disorder) ismi verilmiř, toplum sađlıđı i in  nemli olmasından dolayı farklı  alıřmalara ihtiya  duyulduđu ve daha fazla arařtırılması gereken bir durum olduđu vurgulanmıřtır (Arıcak, Din , Yay ve Griffiths, 2018; Y celkaya, 2019). Bu y zden bu  alıřmada DSM-5'te verilen isimle, internet oyun oynama bozukluđu olarak yer almıřtır.

Andi  (2019);  nceki yıllarda davranıř bađımlılıklarının DSM'de d rt  kontrol bozukluđu ismiyle yer aldıđını belirtmiř ve ilk defa internet oyun oynama bozukluđu ile birlikte madde dıřı bir bađımlılıđın resmi olarak farklı bir isimle ele alınmasını dikkat  ekici bulmuřtur. Zihinsel meřguliyet, yoksunluk ya da geri  ekilme, tolerans, s reklilik, yerine ge me, olumsuzluklar, aldatma, ka ıř ve  atıřma bařlıkları altında 9 maddelik tanı kriteri DSM-5'te  nerilmiřtir (Andi , 2019; Griffiths, Kuss ve Pontes, 2016b). İnternet oyun oynama bozukluđu tanı kriterlerinin  ođu kumar ve madde kullanım bozukluklarından alınmıřtır (Petry, Rehbein, Ko ve O'Brien, 2015).

Bilgisayarlar, oyun konsolları veya mobil cihazlar aracılıđıyla ařırı ve kontrols z bir řekilde oyun oynayan bireylerin sayısı her ge en g n artmaktadır. Bu durum bireylerin fiziksel, psikolojik, sosyal ve ekonomik olarak zarar g rmelerine neden olabilir. DSM-5'te ve ICD-11'de yer alarak resmi olarak tanınan bu bozukluđa iliřkin etkili tedavi y ntemleri geliřtirmek, bireylerin yařam kalitesini arttırmak ve toplumsal sađlıđı korumak amacıyla bu konuda yapılan  alıřmalara ilgi artmıřtır.  zellikle internetin ve diđital oyunların pop lerlik kazanmaya bařladıđı 2000'li yılların bařlarından itibaren internet oyun oynama bozukluđu ile ilgili arařtırmaların  nem kazandıđı, 2000'li yılların ortalarından itibaren ise hız kazandıđı s ylenbilir. Alanyazın incelendiđinde internet oyun bozukluđunun  alıřmalarda kiřisel ve demografik fakt rler dıřında (Adamkovi , Marton ik, Karhulahti ve Ropovik, 2023; Darvesh vd., 2020; Rehbein ve Baier, 2013; Wang, Tian, Zheng, Li ve Liu, 2020), yařam doyumu (Bender ve Gentile, 2020; D nmez, 2018; Festl vd., 2012; Lemmens,

Valkenburg ve Gentile, 2015; Makas, 2024), psikolojik iyi oluş (Akbaba, 2023; Chen ve Chang, 2019; Montag vd., 2011), depresyon (Kovacs, Zarate, De Sena Collier, Tran ve Stavropoulos, 2022; Rapinda vd., 2021), anksiyete (Rho vd., 2018; Wang vd., 2017), yalnızlık düzeyleri (Baloch, Mushtaq, Ehsan ve Gul, 2023; Erkilic, 2021; Maroney, Williams, Thomas, Skues ve Moulding, 2019) ve algılanan sosyal destek (Yağcı ve Yalaki, 2021) gibi değişkenlerle birlikte incelendiği görülmüştür.

Farklı değişkenlerin incelendiği çalışmalar görülmekle birlikte, internet oyun oynama bozukluğu ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmalara rastlamak da mümkündür. Örneğin Andiç (2019) tarafından yapılan çalışmada; internet oyun oynama bozukluğu ile aile işlevleri, teknolojik cihazları kullanım süresine ilişkin ebeveyn tutumları ve ebeveynlerden algılanan psikolojik kontrol arasında anlamlı ilişkiler olduğu; annenin eğitim düzeyinin, ebeveynlerin çocuklarına karşı koalisyonunun, çocuğun ebeveynler arasında kaldığı üçgenleşmenin, farklı ebeveyn tutum ve davranışlarının internet oyun oynama bozukluğu ile pozitif yönde ilişkili olduğu bulunmuştur. Yapılan çalışmalar gençlerin riskli davranışlar geliştirmeye açık oldukları ergenlik döneminde ailelerinin model olmasına, sınırlar belirlemesine, kendileriyle açık iletişim kurmasına ve kendilerine destek olmasına ihtiyaç duyduklarını göstermektedir. Hem gelişimsel ödevlerin başarılı bir şekilde tamamlanması, hem de alkol, tütün ve uyuşturucu kullanımı gibi potansiyel tehlikeli alışkanlıklardan uzak durulması konusunda ebeveynlerin yol gösterici olması oldukça önemlidir (Andiç, 2019; Miller ve Plant, 2010).

Toplumlara, dönemlere, kişilere göre farklı özellikler gösterebilen ve nelerin normal olduğunun tespit edilmesinde zorluk yaşanan bir dönem olan ergenlik döneminde; özellikle ebeveynlerinden ihtiyaç duyduğu desteği alamayan gençlerin daha fazla zorlandığı ve ciddi psikolojik belirtilere sebep olan bocalamaların görüldüğü söylenebilir (Parlaz vd., 2012). Bu dönemde ebeveynlerin sağlam bir iletişim, empati ve destek sağlaması gençlerin sağlıklı büyümeleri ve riskli davranışlardan kaçınmaları açısından önemlidir. Ergenlik dönemindeki çocuğunun isteklerini, ihtiyaçlarını anlayamayan ve çocuğuyla duygusal bağ kuramayan ebeveynler ile çocukları arasındaki iletişim kopmaktadır. Ebeveyn desteği

eksikliđinin ergenlerin riskli davranışlarında artışa, içine kapanma ya da öfke kontrolü gibi sıkıntılar yaşanmasına neden olduđu ifade edilmektedir (Çakmak, Gedikli, Demirkol ve Tamam, 2018). Sonuç olarak ergenlik döneminde yaşanan problemlerde ebeveyn davranışlarının etkisi önemli olduğundan, bu araştırmada bağımsız deđişkenlerden biri olarak ebeveyn yetkinliđi seçilmiştir.

Araştırmanın bir başka deđişkeni olan dürtüsellik, ergenlik döneminde yaşanan problemlerde önemli bir etkisi olduğü düşünölen diđer bir kavramdır. Hem bireyler hem de toplumlar üzerinde etkisi olan dürtüsellik; bireye ve başkalarına getirebilecek olumsuz sonuçlarına bakılmaksızın, düşünmeden tüm uyarılara karşılık verme eğilimidir (Moeller, Barratt, Dougherty, Schmitz ve Swann, 2001). Dürtüsellik dikkati sürdürememe, sabretme konusunda güçlük çekme, heyecan ve zevk arama, riskli davranışlarda bulunma ve bunların sonucunu hesaplayamama gibi özellikler ile birlikte görölen; ortamla uyumsuz, iyi organize edilmemiş, çok riskli ve genellikle istenmeyen sonuçlar doğuran davranışları içerir (Yazıcı ve Yazıcı, 2010).

Dürtüsellik pek çok bozukluđun tanılanmasında ve tedavisinde önemli bir role sahiptir (Moeller vd., 2001). Basit bir hareketten ziyade bir davranış örüntüsü özelliđine sahip olan dürtüsellik, hem biyolojik hem davranışsal yönüyle araştırmalarda önemli bir faktör olarak görölmektedir (Özdemir, Selvi ve Aydın, 2012). Madde kullanım bozuklukları, yeme bozuklukları, dikkat eksikliđi ve hiperaktivite bozukluđu, şizofreni, antisosyal ve bordeline kişilik bozuklukları gibi bozuklukların dürtüsellikle eşlik ettiđi belirtilmiştir (Özdemir vd., 2012). Aynı zamanda dürtüsellik bağımlılık yaratan davranışlar için risk faktörüdür (Thomsen vd., 2018). Hem yurtiçi hem de yurtdışı alanyazında dürtüsellik ile çevrimiçi veya çevrimdışı oyun bağımlılıđı arasındaki ilişkiyi inceleyen ve iki deđişken arasında istatistiksel olarak pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit eden çalışmalar bulunmaktadır (Çakırbilgiç, 2023; Gentile vd., 2012). Bu iki deđişkenle ilgili Gentile ve diđerleri (2012) tarafından yapılan araştırma sonucunda daha fazla dürtüsel olan veya daha fazla dikkat sorunu yaşayan bireylerin video oyunu oynamak için daha fazla zaman harcadıkları tespit edilmiştir. Ancak söz konusu araştırmada video oyunu oynama ile dürtüsellik arasında çift yönlü bir nedensellik olabileceđi de ifade

edilmiştir. Birçok araştırma dürtüsellik ile problemlili oyun oynama davranışı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğunu gösterse de, bu ilişkinin doğası hala tam olarak anlaşılamamıştır. Örneğin Blinka, Škařupová ve Mitterova (2016) tarafından yapılan çalışmada; dürtüsellik çevrimiçi oyun bağımlılığı için kendi başına belirgin bir açıklayıcı değere sahip olmadığı, sadece diğer bağımlılıklara benzer şekilde çevrimiçi oyun oynama davranışı için potansiyel bir risk olarak görüldüğü belirtilmiştir. Kişilik özellikleri, çevresel etmenler ve bilişsel faktörler gibi birçok değişken dürtüsellik ile çevrimiçi oyun oynama davranışı arasındaki ilişkiyi etkileyebilir. Bu nedenle konu hakkında daha fazla araştırma yapılması gerekmektedir.

Son zamanlarda internet oyunları içerisinde en çok popüler olan oyunların şiddet içerikli oyunlar olduğu gözlemlenmiştir. Şiddet, savaş, suç, soygun gibi olguları normalleştiren oyunlar çocuklarda saldırgan ve öfkeli kişiliklerin gelişmesine neden olurken, çocuk oynadığı karakterin davranış ve tutumlarını içselleştirebilir hatta bazı oyunlarda görevleri yerine getirmek uğruna kendine zarar verebilir (Aydemir, 2022). Bu nedenle internet oyun oynama bozukluğu ile birlikte ele alınan diğer bir değişken saldırganlıktır. Sosyal psikoloji araştırmalarında sıklıkla karşımıza çıkan bir kavram olan saldırganlık; bir kişiye veya bir objeye zarar vermek niyetiyle yapılan, mutlaka bir olumsuzlukla sonuçlanan ve herkesin yaşantısında bir şekilde başına gelen bir davranıştır (Kağıtçıbaşı, 2010). Uz Baş'a (2011) göre saldırgan davranış, başka insanların haklarını dikkate almayan ya da onların haklarını yok sayan, onların duygularını gözetmeden kazanmayı hedefleyen, kısmen tehdit edici bir davranış biçimidir. Küçük yaşlarda başlayan, olumsuz yaşam olayları ve ebeveyn tutumları bağlamında yaşamın erken döneminde öğrenilen saldırgan davranışların istikrarlı bir şekilde yetişkinliğe taşınabilme ihtimali vardır (Yıldızeli, Ünal ve Bulut, 2024).

Alanyazın incelendiğinde saldırganlık ve oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalar yapıldığı görülmektedir. Mehroof ve Griffiths (2010) tarafından yapılan araştırmada, saldırganlık ile çevrimiçi oyun bağımlılığı ilişkili bulunmuş olup; oyundaki şiddet oynayanlar için ödüllendirici olduğunda, oyun oynama davranışının

tekrarlanacağı ve bazı bireylerde aşırı ve/veya bağımlılık yapıcı oyun oynamaya yol açacağı, saldırgan davranışın çevrimiçi oyun bağımlılığının gelişimini kolaylaştırabileceği vurgusu yapılmıştır. Yuh (2018) tarafından yapılan araştırmada da saldırganlık, aile çatışması ve düşük okula bağlılık düzeyinin internet oyun bağımlılığını anlamlı şekilde yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ferguson (2017) tarafından yapılan boylamsal çalışmada ise oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasındaki ilişkiye farklı açıdan yaklaşılmış, saldırganlığı olan gençlerin şiddet içerikli oyunları seçmeye daha yatkın olabileceği ve şiddet içerikli video oyunlarının oyuncuların ilerleyen yaşlardaki saldırganlığı için bir risk faktörü olmadığı belirtilmiştir. Yurt içinde yapılan araştırmalarda fiziksel olarak yeterince hareket etmeyen, herhangi bir sportif faaliyete katılmayan, ekran başında uzun süre geçiren çocukların, ve çevrimiçi oyun oynama konusunda kurallar koyamayan ailelerde büyüyen çocukların saldırganlık düzeylerinin bağımlılıkla birlikte artış gösterdiği; özellikle silah kullanma, yaralama, öldürme ve dövüş içeriklerine sahip oyunların saldırganlığı arttırdığı belirtilmiştir (Demirtaş- Madran ve Ferligül- Çakılcı, 2014; Güvendi, Tekkurşun- Demir ve Keskin, 2019). Bireyin yaşam deneyimleri, kişilik özellikleri, aile ve çevresel faktörler gibi psikososyal faktörlerin saldırganlık üzerinde etkisi olduğundan saldırgan davranışlar karmaşık bir yapıya sahiptir.

Belirtilen değişkenler ile internet oyun oynama bozukluğu arasında ilişki olabileceği düşünüldüğünden ve bu konuda daha fazla bulguya ihtiyaç olmasından dolayı bu çalışmada ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık düzeylerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeyini yordama gücünün incelenmesi amaçlanmaktadır.

1.1. Problem Cümlesi

Bu araştırmada “Ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık düzeyleri ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini anlamlı bir şekilde yordamakta mıdır?” sorusu yanıtlanmak istenmektedir.

1.2. Alt Problemler

- Ebeveyn yetkinlik düzeyleri ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini anlamlı şekilde yordamakta mıdır?

- Dürtüsellik düzeyleri ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini anlamlı şekilde yordamakta mıdır?

- Saldırganlık düzeyleri ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini anlamlı şekilde yordamakta mıdır?

1.3. Sayıtlılar

Bu çalışmanın temel varsayımları aşağıda sunulmuştur:

1- Araştırmanın örneklemini oluşturan ortaokul öğrencilerinin ve ebeveynlerinin kendilerine verilen ölçeklere içtenlikle cevapladıkları varsayılmıştır.

2- Araştırma örnekleminin, evreni yansıttığı kabul edilmiştir.

1.4. Sınırlılıklar

Bu çalışmanın sınırlılıkları aşağıda açıklanmıştır:

1- Bu araştırmanın evreni Balıkesir ilinin Ayvalık ilçesinde yer alan devlet okulları ile sınırlıdır.

2- Araştırmada ortaya çıkan bulgular “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği”, “Ebeveyn Yetkinliği Ölçeği”, “Barratt Dürtüsellik Ölçeği- Kısa Formu” ve “Saldırganlık Ölçeği”nin ölçtüğü özelliklerle sınırlı kalmaktadır.

3- Örneklemin kontrol edilememesi ve internet oyun oynama bozukluğuna eşlik eden diğer patolojik rahatsızlıkların bilinmemesi, çalışma grubunun sınırlılıklarından biridir.

1.5. Tanımlar

Bu kısımda, araştırmada yer alan kavramların açıklamaları verilmiştir:

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu: İnternet oyun oynama bozukluğu; son 12 ay içinde “oyun oynamada ilerleyici şekilde gözlemlenen kontrol kaybı, tolerans gelişimi ve madde kullanım bozukluğundakine benzer şekilde yoksunluk belirtilerinin dahil olduğu bilişsel ve davranışsal semptomların bir arada gözlemlendiği aşırı ve uzun süreli internet oyun oynama davranışı” olarak tanımlanmaktadır (APA, 2013, s.796, akt. Arıcak vd., 2018).

Yetkinlik: Bireyin farklı durumlarla baş etme, belli bir etkinliği başarma yeteneğine, kapasitesine ilişkin kendini algılayışı, inancı, kendi yargısı olarak tanımlamıştır (Senemoğlu, 2010, s. 231).

Ebeveyn Yetkinliđi: Çocuđunun gelişim dönemlerine uygun olarak belirli durumlarla başa çıkabilmesine yardımcı olma ve olumlu gelişimini desteklemek için çocuđunu yönlendirme becerilerine ilişkin ebeveyn inancıdır (Bandura, 1997, akt. Demirtaş- Zorbaz, 2018).

Dürtüsellik: Ortamla uyumsuz veya çok riskli, planlamadan ve sonuçlarını düşünmeden yapılan, genelde olumsuz sonuçlara neden olan davranışları kapsayan bir davranış örüntüsüdür (Özdemir vd., 2012).

Saldırganlık: Bireylerin ve toplumların güvenliđini tehdit edecek şekilde bir amaca yönelik yapılan, şiddet içeren ve bir zarar, yaralama ya da ölümle sonuçlanan eylemler olarak tanımlanmaktadır (Yıldız, 2004).

1.6. Araştırmanın Önemi

Bu araştırmanın amacı; ebeveyn yetkinliđi, dürtüsellik ve saldırganlık düzeylerinin ortaokul öğrencilerinde internet oyun oynama bozukluđu düzeylerini yordama gücünü incelemektir. Önemli bir halk sađlığı sorunu olarak ele alınan internet oyun oynama bozukluđunun altında yatan faktörleri inceleyerek, daha iyi anlaşılmasına ve daha etkili çözüm stratejileri geliştirilmesine katkı sađlamak amaçlanmaktadır.

Özellikle genç nüfus arasında hızla yaygınlaşan dijital oyunlar, araştırmacıları dijital oyunların çocuklar ve ergenler üzerindeki etkilerini belirlemeye dair çalışmalar yapmaya yöneltmiştir. Yapılan çalışmalarda dijital oyunların bireyleri olumlu ve olumsuz şekillerde etkileyebildiđine dair sonuçlar elde edilmiştir (Ayhan ve Köselören, 2019; Hsiao, Chang, Lin ve Hu, 2014; Subrahmanyam, Smahel ve Greenfield, 2006). Özellikle kontrolsüz ve bilinçsiz şekilde dijital oyunların kullanımının çocuk ve ergenlerin fiziksel, bilişsel ve psikososyal gelişim alanlarını olumsuz etkilediđine dair sonuçların elde edildiđi çalışmaların sayısı oldukça fazladır (Karayağız-Muslu ve Bolışık, 2009). Yapılan araştırmalarla internet oyun oynama bozukluđunun kişisel ve kişilerarası işlevsellikte önemli ölçüde bozulmaya yol açan ciddi bir bozukluk olduđu bilinse de; tanımı, yaygınlıđı, semptomları ve etiyolojisi hakkında bilimsel literatüre katkı sađlayacak daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulmaktadır (Denizci-Nazlıgöl vd., 2018; Paulus vd., 2018). Bireyi oyun

bağımlılığına götüren sürecin net olmadığı, oyun bağımlılığıyla ilgili sınırlar çizmenin zor olduğu ve bağımlılığa giden yolda aşamaların belirlenmesinin kritik öneme sahip olduğu düşünülmektedir (Keskin ve Aral, 2021). Bu sebeplerden dolayı araştırmalarda internet oyun oynama bozukluğunun farklı değişkenlerle birlikte incelendiği görülmektedir.

İnternet oyun oynama bozukluğu ile birlikte ele alınan değişkenlerden birisi saldırganlıktır. Bilimsel çalışmaların yanı sıra, son yıllarda dijital oyunların gençler üzerindeki olumsuz etkilerine dair haberler medya kanalları aracılığıyla da karşımıza çıkmaktadır. Gençlerin sanal ortamda deneyimledikleri şiddet unsurlarını gerçek hayata taşıma potansiyelleri, hem akademik hem de toplumsal düzeyde ciddi bir kaygı kaynağı durumuna gelmiştir. Bu sebeple gençler arasında artan saldırgan davranışlar, hem bireysel gelişim hem de toplumsal huzur açısından bir risk faktörü olarak değerlendirilmektedir. Dijital oyunların, gençler üzerindeki potansiyel etkileri üzerine yapılan tartışmalar ve bu oyunların saldırgan davranışları tetikleyici rolü üzerine artan kaygılar, saldırganlık değişkenini araştırmaların önemli bir unsuru haline getirmektedir. İnternet oyun oynama bozukluğu ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi yurt içinde ve yurt dışında ele alan çalışmaların olduğu tespit edilmiştir (Evren vd., 2019; Li vd., 2023; Lemmens vd., 2015). Saldırganlık düzeyinin internet oyun oynama bozukluğu düzeyini yordama gücünü tespit etmek amacıyla yapılan çalışmalarda ise katılımcıların lise öğrencileri veya genç yetişkinlerden oluştuğu saptanmıştır (Aksu, Yığman ve Ekici, 2022; T'ng vd., 2020; Yuh, 2018). Bu yüzden ortaokul öğrencilerine yönelik olarak saldırganlık düzeylerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini yordama gücünün incelenmesinin bir ihtiyaç olduğu düşünülmektedir.

Bu araştırmanın bağımsız değişkenlerinden bir diğeri dürtüselliktir. Alanyazında internet oyun oynama bozukluğu ve dürtüsellik ile ilgili yapılan çalışmalarda farklı bulgular tespit edildiği için (Barger ve Holmes, 2017; Blinka vd., 2016, Deleuze vd., 2017) bu iki değişkenin doğasının tam olarak anlaşılamadığı ve farklı çalışmalara gereksinim duyulduğu düşünülmektedir (Gentile vd. 2012). Bu iki değişken arasındaki ilişkide daha tutarlı bir bilgi tabanı oluşturulması, özellikle

genç bireyler için internet oyun oynama bozukluğu açısından risk faktörlerinin tespit edilmesini sağlayıp, ebeveynler ve eğitimciler tarafından erken dönemde gerekli müdahalelerin yapılmasına yardımcı olacaktır. Aynı zamanda dürtüsellik ve internet oyun oynama bozukluğu arasında daha tutarlı bir ilişkinin ortaya konması, internet oyun oynama bozukluğuna yönelik yapılacak terapötik müdahalelerde hangi faktörlere odaklanılması gerektiği konusunda yol gösterici olacaktır. Bundan dolayı bu araştırmanın, internet oyun oynama bozukluğu ile dürtüsellik arasındaki ilişkiyi ele alarak, internet oyun oynama bozukluğunda risk faktörlerinin belirlenmesine ve önleme- tedavi stratejileri geliştirilmesine katkı sağlayacağı ümit edilmektedir.

Bu çalışmada internet oyun oynama bozukluğu ile birlikte incelenen diğer bir değişken ebeveyn yetkinliğidir. Ebeveynlerin kendi yetkinliklerine yönelik inançları çocukların davranışları ve alışkanlıkları üzerinde bir etkiye sahiptir. Ebeveynler, çocuklarıyla kurdukları ilişkilerde kendilerini ne kadar yeterli hissederse, çocukların sağlıklı gelişimini ve problemleri davranışlardan kaçınmasını o kadar destekleyebilir. Bu çerçevede, bu çalışmada ebeveyn yetkinlik inançlarının ölçülmesi, çocukların internet oyun oynama alışkanlıkları üzerinde ebeveynlerin nasıl bir etki oluşturabileceğini anlamamızı ve ebeveynlerin çocuklarıyla olan etkileşimleri ve çocukların internet oyun oynama bozukluğuna yatkınlıkları arasında nasıl bir bağlantı olduğunu daha derinlemesine incelememizi sağlayacaktır. Aynı zamanda bu çalışmadan elde edilen bulguların, ebeveyn yetkinliğini arttıracak eğitim programlarına yol gösterici olacağı düşünülmektedir. Bununla birlikte çocukların sağlıklı dijital alışkanlıklar edinmelerini destekleyecek eğitim programlarının oluşturulmasına ve internet oyun oynama bozukluğu ortaya çıkmadan önce engellenmesine katkı sağlayacağı ümit edilmektedir. Alanyazında ortaokul öğrencileri ile ilgili yapılan çalışmalara baktığımızda, ebeveyn yetkinliğini ele alırken sadece çocuklardan ebeveynlerinin tutumları ile ilgili görüşlerinin alındığı görülmektedir. Araştırma sürecine ebeveynlerin kendi yetkinlikleri ile ilgili görüşlerini bildirerek katıldığı çalışmaların daha küçük yaş gruplarına yönelik olduğu tespit edilmiştir (Demir ve Gündüz, 2014). Aynı zamanda alanyazında internet oyun oynama bozukluğu ile ebeveyn yetkinliği değişkenlerini birlikte ele

alan alıřmaya rastlanmamıřtır. Bu arařtırma, alanyazındaki bu bořluęu dolduracak olmasından dolayı nemli grlmektedir.

İnternet oyun oynama bozukluęu konusunda alanyazında yapılan alıřmalar incelenirken lise ve niversite yıllarına denk gelen gruplarda bu konu ile ilgili arařtırmaların bulunmasına karřın (Dang vd., 2024; Filipovi vd., 2023; Liew vd., 2018; Throuvala vd., 2019; Zhu vd., 2023) ortaokul yıllarına denk gelen grup ile ilgili arařtırmaların sınırlı olduęu grlmektedir. Bu arařtırmanın, her geen gn problemli oyun oynama davranıřı artan ortaokul ęrencilerinin oyun oynama davranıřını etkileyebileceęi dřnlen bazı faktrler hakkında bilgi vererek literatre katkı saęlayacaęı mit edilmektedir. Arařtırma bulgularının internet oyun oynama bozukluęunun nlenmesi ve tedavi edilmesi amacıyla geliřtirilecek stratejilerde yol gsterici olacaęına inanılmaktadır.

BÖLÜM II

İLGİLİ YAYIN VE ARAŞTIRMALAR

İnternet ve oyun, oyun türleri, dijital oyunların tarihçesi, oyun oynama motivasyonları, dijital oyunların yararları ve olumsuz etkileri, internet oyun oynama bozukluğunun tanımlanması ve görülme sıklığı, internet oyun oynama bozukluğunu açıklayan yaklaşımlar, ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık ile ilgili kuramsal bilgilere bu bölümde yer verilmiştir. Ayrıca bu değişkenlerle ilgili ülkemizde ve yurt dışında yapılmış olan çalışmaların bulguları paylaşılmıştır.

2.1. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile İlgili Kuramsal Çerçeve

2.1.1. İnternet ve Oyun

İnternet ve oyun arasındaki bağlantı çok yönlüdür. Birçok modern oyunun çevrimiçi olması oyuncuların birbirleriyle etkileşime girmesine ve aynı oyun dünyasında oynamasına olanak tanır. Bu durum oyuncuların birlikte oynamalarını, rekabet etmelerini veya işbirliği yapmalarını da sağlar. Aynı zamanda iyi bir internet bağlantısı olmadan oyun deneyimi kesintiye uğrayabilir, gecikmeler yaşanabilir veya bağlantı kopmaları meydana gelebilir. Çevrimiçi oyun oynarken oyun deneyiminin olumsuz etkilenmemesi için genellikle hızlı ve güçlü bir internet bağlantısı gerekir. Bu açılarından baktığımız zaman internetin oyun dünyasında hem teknik hem de sosyal açıdan önemli bir rol oynadığını söyleyebiliriz.

İnternet ve oyun arasındaki ilişkiyi açıklamak üzere internet kullanım amaçlarını içeren araştırmalar karşımıza çıkmaktadır. Amerika'da yetişkinlerin %62'sinin, 18 yaşın altındaki çocukların ise %76'sının video oyunları oynadığı sonucuna ulaşılmıştır (Entertainmet Software Association, 2023). Türkiyede akıllı telefona sahip olan 18-50 yaş arasındaki 900 yetişkin ile yapılan bir araştırmanın sonucuna göre, akıllı telefonuyla günde en az bir kere oyun oynayanların oranı %49 olarak bulunmuştur. (Deloitte, 2019). TÜİK (2021), çocukların bilişim teknolojilerini hangi amaçlarla kullandıklarını tespit etmek için araştırma yapmıştır. Bu araştırmanın sonuçlarına göre, çocukların %66,1'i internete düzenli olarak bağlanıp, oyun oynayarak veya oyun indirerek internette vakit geçirmektedir.

2.1.2. Dijital Oyun Türleri

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK) dijital oyunları; “bilgisayar tabanlı, metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş, bilgisayar ya da oyun konsolu gibi elektronik platformlar üzerinde bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımı” olarak tanımlanmış ve dört başlıkta sınıflandırmıştır (2020). Yani çevrimiçi oyunlar dijital oyunların bir alt kategorisidir. Her çevrimiçi oyun bir dijital oyundur ancak her dijital oyun çevrimiçi olmayabilir. Bu araştırmanın konusu internet oyun oynama bozukluğu olduğu için ve çevrimiçi oynanan oyunların etkileri ele alınacağı için çevrimiçi oyunlarla ilgili bilgilere yer verilecektir.

Çevrimiçi oynanan oyunlar kendi içinde birkaç farklı kategoride değerlendirilmektedir. Platform bazında, oynanışa göre ve tür bazında kategorizasyon yaparak çevrimiçi oynanan oyunları sınıflandırmak mümkündür. Platform bazında kategorizasyon bilgisayar üzerinde oynanan oyunlar, playstation, xbox veya nintendo gibi oyun konsollarıyla oynanan oyunlar ve akıllı telefon veya tablet üzerinden oynanan mobil oyunları ifade etmektedir. Oynanışa göre kategorizasyonda hızlı, tempolu ve genellikle hikaye odaklı olan aksiyon ve macera oyunları, planlama gerektiren strateji oyunları, liderlik tabloları ve sıralamalarla desteklenen rekabetçi oyunlar, oyuncular arasında etkileşim ve işbirliği gerektiren sosyal ve topluluk oyunları, oyunculara geniş özgürlük ve keşif imkanı sunan keşif ve sandbox oyunları bulunmaktadır. Oyunların yapısal özellikleri tartışılırken ve tür bazında kategorizasyon yapılırken alanyazında en çok ele alınan oyunlar çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (Massive Multiplayer Online Role Playing Game [MMORPG]), birinci şahıs nişancı oyunları (First Person Shooter [FPS]) ve çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (Multiplayer Online Battle Arena [MOBA]) olmuştur (Griffiths ve Nuyens, 2017).

Çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG), oyuncuların oluşturdukları karakterler ile geniş çaplı çevrimiçi dünyada keşif yaptıkları, görevler tamamladıkları ve diğer oyuncularla etkileşime girdikleri bir oyun türüdür. Oyunda günlük sosyal ve ekonomik faaliyetler vardır ve avatarların hayatta kalmak ve

iyileşmek için yiyeceğe, hasarlı ekipmanlarını onarmak için alet ve malzemeye, yeni saç modellerini veya kıyafet gibi dekoratif eşyaları satın almak için ise gerçek veya sanal paraya ihtiyaçları vardır (Abrudan, Voina ve Lapuşte, 2021). Bu görevlerle birlikte MMORPG oyunculara zaman içerisinde gelişen bir hikayeye sahip sanal dünyadaki bir karakteri sahiplenme ve kişiselleştirme, binlerce diğer oyuncularla aynı anda işbirliği içinde ve rekabetçi bir şekilde sosyalleşme ve etkileşimde bulunma, günlük hayatın olumsuzluklarından kaçmak için kendilerini bir fantezi dünyasına kaptırma olanağı sağlayarak geniş kitlelere ulaşmayı başarmış ve ciddi bir sorun teşkil etmeye başlamıştır (Lee, Cheung ve Chan, 2021). Sonuç olarak MMORPG oynama motivasyonu, risk faktörleri ve olumsuz sonuçları dünya çapında araştırmacıların ilgi odağı haline gelmiştir (Deaner, Dunlap ve Bleske-Rechek, 2022; Mikhailova, 2019; Ren, Rong, Lu, Liu ve Ross, 2020; Ştirbu, 2019). World of Warcraft oyununun muazzam başarısı sayesinde MMORPG oyunları popüler olmuştur (Elliot, Real, McGinsky ve Dunlap, 2012).

Birinci şahıs nişancı oyunlarda (FPS) oyuncular, oyun dünyasını karakterlerinin gözünden görür ve genellikle silahlarla donanmış karakterleri kontrol ederek düşmanları yok etmeye çalışır. Vurulmaktan kaçınarak rakibini vurmaya amaçlayan oyunda, oyuncuların el-göz koordinasyonunda ve tepkisel becerilerde başarılı ve hızlı olması gerekir (İbaoğlu, 2023). İnternetin oyun endüstrisi tarafından yaygın olarak benimsenmesinden önce, 1990'ların başında çevrimdışı oynanarak popülerliğe kavuşan FPS oyunlarda oyuncu karakterin bedenini üstlenir, genellikle ekranın alt kısmında yalnızca kolları, elleri, ateşli silahları görünür ve tamamen üç boyutlu bir arayüzü vardır (Elliott vd., 2012). Zamanla grafiklerinin, anlatımının ve oynanışının daha karmaşık hale gelmesi, oyuncunun kendisini oyunun bir parçası olarak hissetmesini sağlamış ve hem çok oyunculu hem de çevrimiçi FPS oyunlarının geliştirilmesinde önemli bir rol oynamıştır (Bryce ve Rutter, 2002). Tipik olarak oyun senaryolarında oyuncuların bir binayı savunması gibi stratejik savaş hedeflerine ulaşması beklendiğinden, FPS oyunlar şiddet içeren oyunlar olarak değerlendirilmektedir (Montag vd., 2011). Bu türdeki oyunlar arasında Doom, Half-life, Halo ve Call of Dut yer alır (Almeida, Carvalho ve Simões, 2023).

Çok oyunculu çevrimiçi savaş arenası (MOBA), oyuncuların genellikle farklı yeteneklere sahip karakterleri kontrol ettiği ve rakip takımın üssünü yok etmek için mücadele ettiği, takım tabanlı rekabetçi oyunlardır. Gerçek zamanlı strateji oyunları (RTS) ve devasa çok oyunculu çevrimiçi oyunların (MMO) karışımı olan MOBA, birbirlerine karşı yarışan iki takımın etrafında toplanır (Kahn ve Williams, 2016). RTS oyunların aksine bir birim veya bina inşaatı olmayan MOBA oyunlarda takımlar her birinin bir karakteri yönettiği beş oyuncudan oluşur (Yang, Harrison ve Roberts, 2014). Dövüşte ustalaşma zaferi getirdiğinden oyuncuların beceri kazanabilmesi için büyük miktarda taktiksel bilgiye ve zaman harcamaya ihtiyaçları vardır (Yang, Harrison vd., 2014). (Yang, Harrison ve Roberts, 2014). League of Legends ve Defence of the Ancients 2 en popüler MOBA oyunlar olarak gösterilmektedir (Mora-Cantalops ve Sicilia, 2018).

Çevrimiçi oyun bağımlılığını açıklamaya yönelik yapılan araştırmalar kişilik özellikleri ve psikopatolojik durumlar gibi değişkenlere odaklanırken, oyun türüne özgü yapılan değişkenlerin etkilerinin göz ardı edilmemesi gerekir (Lee vd., 2021). Eichenbaum, Kattner, Bradford, Gentile ve Green (2015) tarafından yapılan araştırmada tüm dijital oyunların internet oyun oynama bozukluğu semptomları ile eşit derecede ilişkili olmadığı, özellikle gerçek zamanlı strateji ve rol yapma oyunlarının etkisinin daha farklı olduğu belirtilmiştir. Sonuç olarak çevrimiçi oyunların patolojik kullanımı dünya çapında, özellikle öğrenciler için hem fiziksel hem de psikolojik olarak olumsuz sonuçlar doğuran önemli bir sorun haline gelmiştir (Ştirbu, 2019).

2.1.3. Çevrimiçi Oyunların Etkileri

Çevrimiçi oyunlar; oyuncuların arkadaşlıklar kurma, topluluklar oluşturma, çeşitli hedeflere ulaşma amacıyla birlikte çalışma ve etkileşimde bulunma gibi güçlü sosyal yönleriyle gerçek dünyayı taklit eden bir tür çevrimiçi iletişim aracıdır (Barnett ve Coulson, 2010). Çevrimiçi oyunları bireyleri olumlu veya olumsuz şekillerde etkileyebilir. Oyuncuların oyun tarzı, kişisel faktörler ve oyun türleri gibi değişkenler çevrimiçi oyunların olumlu veya olumsuz etkilerini ortaya çıkarabilir.

Alanyazın incelendiğinde çevrimiçi oyunların olumsuz etkilerine yönelik yapılan çalışmalarla daha sık karşılaşılsa da kontrollü ve bilinçli kullanıldığı zaman çevrimiçi oyunların olumlu etkilerinden söz etmek mümkündür. Çevrimiçi oyunlar insanların karmaşık şehir yaşamından, yoğun iş baskısından ve stresli ortamlardan uzaklaşarak rahatlamalarına ve eğlenmelerine yardımcı olmaktadır (Yalçın- Irmak ve Erdoğan, 2015). Bireye gerçek hayatın çatışmalarından kaçarak, iletişim ve sosyal destek ihtiyacını karşılayabileceği çevrimiçi etkileşim ortamı sunmaktadır (Amani, 2023). Çocuklar açısından baktığımızda görsel beceriler, kavrama, algılama ve akıl yürütme becerileri, rekabet ortamı ile kazanma stratejileri geliştirmesine katkı sağlamaktadır (Aydemir, 2022).

Kontrollü ve bilinçli oyun kullanımı, oyuncuların oyun deneyimini keyifli ve sağlıklı bir şekilde sürdürmelerine yardımcı olurken, kontrolsüz ve bilinçsiz bir şekilde kullanmak olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına sebep olabilir. Sanal dünyada daha fazla vakit geçirmek isteyen oyuncuların sıklıkla uyumaktan, yemek yemekten ve gerçek dünyada sosyal ilişkiler kurmaktan vazgeçmeleri fiziksel, sosyal ve psikolojik açılardan olumsuz etkiler yaratabilir (Denizci- Nazlıgöl vd., 2018). Oyun oynamak ve oyunla ilgili zevk arayışı, gerçek hayattaki ilişkilerin, okul veya işle ilgili görevlerin ve hatta temel fiziksel ihtiyaçların ihmal edilmesine yol açabilir (Paulus vd., 2018). Çevrimiçi oyun oynamak için okuldan kaçmak, oyun karakterlerini geliştirmek için maddi harcamalar yapmak, oyunda ilerlemenin yarattığı stres ve gerginlikten dolayı agresif davranışlar sergilemek gibi düşük akademik sonuçlara, mesleki başarısızlığa ve aile ilişkilerinde olumsuzluklara neden olabilir (Griffiths ve Hunt, 1995; Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen, 2005). Aynı zamanda yaşamdaki diğer aktivitelerin yerini aldığı zaman öz farkındalığın azalmasına, gerçek hayattaki aktiviteleri planlama ve gerçekleştirme konusunda zorluk yaşanmasına, yürütücü işlevlerin bozulmasına, çevreye uyum göstermenin zorlaşmasına ve bunlarla birlikte ruh sağlığının zayıflamasına yol açabilir (Amani, 2023; Liu ve Peng, 2009).

2.1.4. Oyun Oynama Motivasyonları

Çevrimiçi oyunlar dengeli bir şekilde kullanılmadığı ve yaşamın diğer yönleriyle uyumlu hale getirilmediği durumlarda ortaya çıkabilecek olumsuz sonuçlar bilinmesine rağmen problemlili kullanımın sürdürülmesi, oyuncuların oyun oynama motivasyonlarını anlamının önemli olduğunu göstermektedir. Motivasyon; bir hedefe veya belirli bir sonuca ulaşma arzusu veya isteği olarak tanımlanabilir. Bilimsel olarak insanların davranışlarını, isteklerini ve ihtiyaçlarını açıklamada kullanılan motivasyon, insanların yaptıkları eylemleri neden yaptıklarını anlamamıza yardımcı olur. (Seker, 2015). Motivasyon kişiden kişiye değişebileceği gibi, insanların herhangi bir faaliyete katılmaları da sahip oldukları güdülerin türüne göre farklılık gösterir (Khan ve Muqtadir, 2016).

Dijital oyun oynamaya ilişkin demografik bilginin az olduğu yıllarda Griffiths ve Hunt (1995) tarafından yapılan çalışmada, bu davranışın kazanılması, sürdürülmesi, yaygınlık düzeyi ve etkileri incelenmiştir. Söz konusu araştırmada bireylerin oyun oynama nedenlerinde farklılıklar tespit edilmiş; erkeklerin kadınlara göre daha sık oyun oynadığı ve daha çok meydan okumak veya arkadaşlarını etkilemek için şiddet içerikli oyunları oynamayı tercih ettiği, oyuncuların en sevdikleri oyunu şiddet içeriğinden dolayı sevdiği ve agresif metaforların olumlu pekiştirici olarak görüldüğü sonuçlarına ulaşılmıştır. Aynı zamanda oyuncuların heyecan, eğlence, meydan okuma gibi ihtiyaçlardan dolayı oyun oynamayı seçtiği sonucuna ulaşılırken; grafik efektleri, ses efektleri, oyundaki seviye sayısı gibi oyunun yapısal özelliklerinin oyun oynama davranışını açıklama konusunda önemli faktörler olduğu ve gelecekte araştırmaya değer bir konu olduğu vurgusu yapılmıştır.

Teknolojik gelişmelerle birlikte değişen oyun oynama alışkanlıkları araştırmacıları oyun oynama motivasyonuna ilişkin zengin açıklama sunacak çalışmalara yöneltmiştir. Alanyazında oyun oynama motivasyonlarını açıklayan en kapsamlı çalışmalardan biri Yee (2005) tarafından yapılmıştır. Söz konusu deneysel çalışmada oyun oynama motivasyonlarını açıklayan 10 alt bileşen ortaya çıkarılmış; bu bileşenler başarı, sosyallik ve oyuna dalma olarak adlandırılan 3 ana bileşen başlığı altında toplanmıştır. Başarı bileşenin alt bileşenlerine baktığımızda hızlı

seviye atlamayı, hedeflere ulaşmayı ve altın gibi oyun içi kaynakları biriktirmeyi ifade eden ilerleme; oyun sisteminin altında yatan mekaniği analiz ederek karakterlerini kolaylıkla geliştirmeyi ifade eden mekanik; oyunda yüksek puan alarak diğer oyuncularla rekabet etmekten ve onlara hükmetmekten kaynaklanan gücün verdiği hazzı ifade eden yarışma yer almaktadır. Sosyalite bileşeninin alt bileşenlerinde diğer oyuncularla tanışmayı ve sohbet etmeyi ifade eden sosyalleşme; başkalarıyla kalıcı anlamlı ilişkileri kurma isteğini, desteğe ihtiyaç duyduğunda yakın çevrimiçi arkadaşlardan yardım istemeyi ve onlara yardım etmeyi ifade eden ilişki; başkalarıyla çalışmaktan ve iş birliği kurmaktan alınan zevki, tek başına olmaktansa grup kurmayı tercih etmeyi ifade eden takım çalışması bulunmaktadır. Oyuna dalma bileşeninin alt bileşenlerinde ise başkalarının bilmediği, görmediği yerleri, görevleri ve eserleri keşfetmekten alınan keyfi ifade eden keşif; tasarladıkları karakterin gözünden bir hikâyenin içinde yer almanın verdiği keyfi ifade eden rol yapma; karakterlerinin kendine özgü bir tarz veya görünüme sahip olmasından alınan hazzı ifade eden özelleştirme ve gerçek dünyanın stresinden kurtulmak için oyun oynamayı ifade eden kaçış yer almaktadır.

Yee (2005) tarafından sunulan kapsamlı açıklamayı destekleyen sonuçlara ulaşılan farklı araştırmalar bulunmaktadır. Oyun oynama davranışının altında yatan psikolojik ihtiyaçlar ile sanal ortamın sağladığı oyun durumları arasındaki ilişkinin oyuncuların temel güdülerini oluşturduğu, bu ilişkinin çevrimiçi oyun bağımlılığının ortaya çıkmasında ve sürdürülmesinde önemli bir faktör olduğu; oyun türlerinin oyun oynama nedenleri ve oyun oynarken oluşan duygular için belirleyici olduğu, oyuncuların oyun oynarken gerçek hayattaki sorunlarını düşünmediği, oyun oynadığında rahatlamış ve mutlu hissettiği sonuçları karşımıza çıkmaktadır (Bostan, 2009; Özarslan ve Perdahcı, 2023). Çevrimiçi oyun oynamaya yönelik duygusal güdülerin incelendiği bir araştırmada, günlük yaşamlarında daha fazla stres yaşayanların çevrimiçi oyun oynama olasılıklarının daha yüksek olduğu ve insanların çevrimiçi oyun oynarken hem zevk hem de uyarılma yaşadıklarında çevrimiçi oyun oynama eğilimlerinin arttığı sonucuna ulaşılmıştır. (Bae, Koo ve Mattila, 2016). İlerleme, oyun mekaniğinde uzmanlaşma, oyun aracılığıyla ilişkiler kurma ve

gerçeklerden kaçma konusunda güçlü ihtiyaçları olan bireyler bu hedeflere ulaşmak için oyun üzerinde pratik yaptıkları ve tekrarlanan girişimlerde bulundukları için çevrimiçi oyun oynamaya daha fazla zaman ayırmaktadır (Xu, Turel ve Yuan, 2012).

2.1.5. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu

Teknolojinin gelişmesi ve hızlı kentleşmeyle birlikte çocukların oynayabileceği güvenli alanlarının azalması, geleneksel oyunların yerini dijital formlara bırakması ve çocukların okul, aile ve arkadaş gibi sosyal çevrelerinden uzaklaşarak günün büyük bir bölümünü oyun oynayarak geçirmeleri çevrimiçi oyunların bir bağımlılık derecesine ulaşp ulaşmadığıyla ilgili tartışmalara yol açmıştır (Karakuş, Balcı ve Tiryaki, 2023). Alanyazın incelendiğinde dijital platformlarda oynanan oyunların bir bağımlılık olarak tanımlandığı ve farklı isimlerle ele alındığı görülmüştür. İnternet oyun bağımlılığı (Fu ve Yu, 2015), video oyun bağımlılığı (Estévez, Jáuregui, Sánchez-Marcos, López-González ve Griffiths, 2017; Parrott vd., 2020), patolojik oyun oynama (Lemmens vd., 2011), sorunlu oyun davranışı (Haagsma vd., 2013), sorunlu video oyunu oynama (Griffiths ve Nuyens, 2017) ve internet oyun oynama bozukluğu (Kuss, Griffiths ve Pontes, 2017) bu isimlerden bazılarıdır. Bu araştırmada DSM-5'te belirtildiği gibi internet oyun oynama bozukluğu kavramı kullanılmıştır.

DSM- 5'te internet oyun oynama bozukluğu; son 12 ay içinde “oyun oynamada ilerleyici şekilde gözlemlenen kontrol kaybı, tolerans gelişimi ve madde kullanım bozukluğundakine benzer şekilde yoksunluk belirtilerinin dahil olduğu bilişsel ve davranışsal semptomların bir arada gözlemlendiği aşırı ve uzun süreli internet oyun oynama davranışı” olarak tanımlanmaktadır (APA, 2013, s.796, akt. Arıcak vd., 2018). İnternet oyunları oynamadığı zamanlarda bile zihninin sürekli oyunlarla meşgul olması (zihinsel meşguliyet); internette oyun oynamadığında üzüntü, öfke ve huzursuzluk gibi belirtilerin kendini göstermesi (yoksunluk ya da geri çekilme); internette oyun oynama için artan miktarda zaman harcama (tolerans); internet oyunları oynamayı azaltma veya bırakma konusunda başarısız girişimler (süreklilik); internet oyunları dışındaki aktivitelere karşı ilgi kaybı (yerine geçme); aşırı oyun oynamanın neden olduğu psikososyal problemleri bilmesine rağmen

internet oyunları oynamaya devam etme (olumsuzluklar); diğerlerinden internet oyunları oynama miktarını gizleme veya yalan söyleme (aldatma); kaygı, çaresizlik ya da suçluluk gibi olumsuz duygu durumlarından kaçmak için internet oyunları oynama (kaçış); internet oyunları oynama davranışı yüzünden önemli bir ilişkinin, işin, eğitimin veya kariyer fırsatının kaybı (çatışma) olmak üzere 9 maddelik tanı kriterleri DSM-5'te önerilmiştir (Andiç, 2019; Griffiths vd., 2016b). Tanı için son 12 ay içerisinde belirtilen kriterlerden en az beşini karşılaması gerekirken; mesleki gereklilikler için, diğer eğlence ve sosyal amaçlı internet kullanımı ve cinsel içerikli internet sitelerinin kullanımı internet oyun oynama bozukluğu tanısına dahil edilmemiştir (İbaoğlu, 2023).

Araştırmacıları konu ile ilgili çalışma yapmaya teşvik etmek amacıyla DSM-5'te internet oyun oynama bozukluğu "hakkında daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulan durumlar" kategorisinde yer almıştır (Güleç, 2020). Bu gelişme sonucunda internet oyun oynama bozukluğunun etiyolojisini aydınlatmaya ve risk faktörlerini belirlemeye odaklanan çalışmalar yapılmış; kişilik özellikleri ve motivasyon gibi iç faktörler ile oyunun yapısal özellikleri gibi dış faktörleri ele alan araştırmalar ortaya çıkmıştır (Kuss ve Griffiths, 2012a).

Yapılan araştırmalarda internet oyun oynama bozukluğu ile yalnızlık, içe dönüklük, saldırganlık ve düşmanlık (Caplan, Williams ve Yee, 2009; Mehroof ve Griffiths, 2010), düşük benlik saygısı (Bae vd., 2016; Ko vd., 2005), düşük duygusal zeka (Parker, Taylor, Eastabrook, Schell ve Wood, 2008), yaygın anksiyete bozukluğu (Wang vd., 2017), nevroitiklik, durumluk ve sürekli kaygı (Mehroof ve Griffiths, 2010) gibi içsel faktörlerin anlamlı düzeyde ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Kuss ve Griffiths (2012a), internet oyun oynama bozukluğuna eşlik ediyor olarak görünen ve içe dönüklük, nevroitiklik ve dürtüsellik temel özellikleri altında sınıflandırılabilir kişisel faktörlerin internet oyun oynama bozukluğuna özgü olmayabileceği belirtmiştir.

İnternet oyun oynama bozukluğuna ilişkin oyuncuların motivasyonlarının incelendiği çalışmalarda, ilişki ihtiyacı ve kaçış ihtiyacı (Stenseng, Falch- Madsen ve Hygen, 2021; Xu vd., 2012), meydan okuma ve arkadaşlarını etkileme (Griffiths ve

Hunt, 1995), içine dalma (Caplan vd., 2009), eğlence ve ödül (Possler, Kümpel ve Unkel, 2020), olumsuz duygularla baş etme, öfkeyi ifade etme ve düzenleme (Denson, Kasumovic ve Harmon- Jones, 2022) gibi değişkenlerle internet oyun oynama bozukluğunun ilişki olduğu bulunmuştur. Chew ve Ayu (2022) oyun motivasyonunu farklı bir açıdan ele almış ve oyun davranışının kapsamlı anlaşılmasında ve internet oyun oynama bozukluğunun tedavisinde ölüm kaygısının rolünün dikkate alınması gerektiğini belirtmiştir. Sonuç olarak kişisel tatmin, işlevsiz başa çıkma ve sosyalleşme ile ilgili motivasyonların risk faktörleri olduğu düşünülmektedir (Kuss ve Griffiths, 2012a).

2.1.6. İnternet Oyun Oynama Bozukluğunu Açıklayan Yaklaşımlar

Alanyazında internet oyun oynama bozukluğunu kavramsallaştırma amacıyla farklı bakış açılarıyla çalışmalar yapılmıştır. Konu ile ilgili yapılan en eski çalışmaların internet kullanıcılarını tanımlamaya ve kullanım sıklığını tespit etmeye yönelik olduğu görülmüştür. Bu amaçla Pratarelli, Browne ve Johnson (1999) internet kullanıcısının özelliklerini ifade eden dört faktör belirlenmiştir. İnternetin yoğun kullanımı nedeniyle yalnızlık ve sosyal izolasyon, yemek yemeyi unutmak veya geç kalmak, beslenme ve egzersiz alışkanlıklarında olumsuz değişiklikler, yaşanan yoğun duyguları hafifletmek ve interneti daha iyi hissetmek için kullanmak bu faktörün belirleyici davranışları arasındadır. İkinci faktör bilgisayarın ve internet kullanımının amacına odaklanmıştır. Üçüncü faktör internetin cinsel tatmin ve utangaçlık/ içe dönüklük için kullanılmasının bir kombinasyonu olarak belirlenmiştir. Dördüncü faktör ise internet kullanımıyla ilgili sorun yaşanmamasına, teknolojiye karşı ilgisizliğe, internet etkileşimleri yerine yüz yüze etkileşime girmeyi tercih etmeye ve internetten yeni arkadaşlarla tanışma isteğinin bulunmamasına odaklanmıştır.

İnternet oyun oynama bozukluğunu açıklayan çalışmaların temelinde patolojik internet kullanımının tanımlanmasında kullanılan bilişsel davranışçı model karşımıza çıkmaktadır. Davis (2001) tarafından geliştirilen modelde patolojik internet kullanımının hem geliştirilmesinde hem de sürdürülmesinde bilişlerin önemli rolü olduğu belirtilmektedir. Bu modele göre kendisiyle ilgili olumsuz düşüncelere

sahip olan bireyler diğer insanlardan olumlu yanıtlar almak için kullanır. “Ben sadece internette iyiyim”, “çevrimiçi olmadığım zamanlarda başarısızım”, “internet benim tek arkadaşım” gibi düşünceler patolojik internet kullanımını şiddetlendiren bilişsel çarpıtmalar olarak belirtilmiştir.

Belirtilen uyumsuz bilişlerin sonucunda patolojik internet kullanımı, spesifik kullanım ve genelleştirilmiş kullanım olarak ikiye ayrılmaktadır. Spesifik kullanım interneti çevrimiçi cinsel içerikli sitelere ulaşma veya çevrimiçi kumar oynama gibi özel bir amaçla kullanmayı ifade ederken, genelleştirilmiş kullanım pek çok farklı davranışları kapsamaktadır. Spesifik patolojik internet kullanımına göre bazı bireyler interneti yalnızca çeşitli uyaranlara bağımlılıklarını sürdürmek için kullanırlar. Genelleştirilmiş problemlili internet kullanımı ise bireyin sosyal bağlamıyla ilgilidir. Aile ve arkadaşlardan sosyal destek eksikliği, sosyal izalasyon, internette anormal miktarda zaman kaybetme, sohbet odalarında çok fazla zaman geçirme, sorumluluklarını yerine getirmeme ve günlük işleyişte bozulmaların olması genelleştirilmiş patolojik internet kullanımının belirtileridir. Muhtemelen önceden bazı psikopatolojilere sahip olan, uyumsuz bilişlere eğilimi olan ve sosyal olarak izole edilmiş olan bireyler internet kullanımını endişelerini ifade etmenin yolu olarak görmektedir. Davis (2001) genelleştirilmiş patolojik internet kullanımının toplumlar için daha büyük tehlike oluşturduğunu belirtmiştir.

Davis (2001) tarafından geliştirilen bu modelde internet kullanımı konusunda değişmeyen düşünceler, dürtü kontrolünün azalması, çevrimiçi vakit geçirmeyi bırakamama ve tek arkadaş olarak interneti görmesi bilişsel semptomlar olarak ifade edilmiştir. Evdeyken sürekli interneti düşünmek, çevrimiçi olacağı zamanları tahmin etmek, internette vakit geçirmek için yüklü miktarda para harcamak, diğer aktivitelere daha az zaman harcamak ve diğer aktivitelerden keyif almamak semptomlar arasındadır. Belirtilen davranışların sonucunda sosyal olarak izole olan birey daha çok internet kullanımına yönelir ve böylece kısır döngü oluşur.

Caplan (2010), psikososyal problemlerin bireyleri dürtü kontrolünde zorluklar yaşamasına sebep olan uyumsuz bilişler geliştirmeye yatkın hale getirdiğini, bunun sonucunda da internet kullanımıyla ilgili olumsuz sonuçların ortaya çıktığını ileri

sürmüştür. Genelleştirilmiş problemli internet kullanımına ilişkin güncellenmiş bir bilişsel- davranışsal model test eden Caplan (2010), psikososyal problemleri olan bireylerin, gerçek hayatta karşılıklı görüşmeler yerine internette iletişim kurmayı tercih etmelerinin kompulsif internet kullanımını kolaylaştırabileceğini savunmuştur.

King ve Delfabbro (2014) tarafından internet oyun oynama bozukluğuna neden olan bilişsel faktörlerin tanımlanmasına yönelik bir çalışma yapılmıştır. Bu çalışmada dört bilişsel faktör tanımlanmıştır. İlk faktör oyun ödülünün değeri ve somutluğuna ilişkin inançlardır. Oyundaki ödüllere ve sanal para birimine aşırı değer verilmesi, bunların somut olarak algılanması ve çevrimiçi kimliğine aşırı duygusal bağlılığı ifade eder. İkinci faktör oyun davranışıyla ilgili uyumsuz ve esnek olmayan kurallardır. Olumsuz sonuçların bilinmesine rağmen internet oyunlarına katılmaya devam etme kararları ile ilgili bilişleri ifade eder. Üçüncü faktör benlik saygısı ihtiyaçlarını oyun oynayarak karşılayacağına dair güçlü inançlardır. Yeterlik duygusunu hissetmenin temel yolu olarak internet oyunlarının kullanılmasını, olumlu duyguların güvenilir bir şekilde yalnızca internet oyunları üzerinde elde edilebileceğine dair inancı, özerlik duygusuna internet oyunları aracılığıyla ulaşacağına dair algısını, yalnızca çevrimiçi dünyada kendini güvende hissedebileceği algısını ve gerçek dünyada elde edilemez olarak kabul edilen kişisel başarıların internet oyunları ile elde edilebileceğine dair inançları ifade eder. Dördüncü faktör ise sosyal kabul kazanma yöntemi olarak oyun oynamaktır. Gerçek dünyadaki sosyal kuralların ve sorumluluğun istenmeyen yönlerinden kaçınırken, internet oyunlarının bir topluluğa ait olma duygusunu ve sosyal statüde bir yükselme sağlayabileceği inancını ifade eder.

Lee, Lee ve Choo (2017) tarafından yapılan çalışmada çevresel, bireysel ve oyunla ilgili faktörlerin internet oyun oynama bozukluğunun ortaya çıkışını ve klinik seyrini etkileyebileceği; internet oyun oynama bozukluğunun heterojen doğası klinik tablonun açıkça anlaşılmasını engelleyebileceği için zayıf noktaların ve aşırı oyun oynamaya yönelik güdülerin doğru tanımlanmasının teşhisi kolaylaştırabileceği vurgusu yapılmıştır. Bu çalışmada internet oyun oynama bozukluğunu açıklamak amacıyla “dürtüsel/ agresif”, “duygusal açıdan savunmasız” ve “sosyal olarak

şartlanmış” olarak adlandırılmış üç tip önerilmiştir. Lee ve diğerleri (2017) dürtüselliği bir risk faktörü olarak görmüş, oyuncuların saldırganlıklarını aşırı oyun oynayarak gösterebileceğini belirtmiştir. Aşırı oyun oynama davranışından dürtüselliğin sorumlu olduğunu, bu durumun dürtü kontrol problemini şiddetlendirerek bir kısır döngü yarattığını, onun için internet oyun oynama bozukluğu gelişmeden önce dürtüselliğe neyin katkıda bulunduğunu anlamının önemli olduğunu ifade etmiştir. Bu çalışmaya göre kaçış veya ruh halini değiştirmek amacıyla internet oyunları oynayan kişiler internet oyun oynama bozukluğunun duygusal açıdan savunmasız alt türü olarak nitelendirilmektedir. Kaçış veya ruh halini değiştirmek, gerçek hayatın stresinden veya rahatsız edici ruh halinden kaçınmak için çevrimiçi oyunları oynamayı ifade eder. Bu yaklaşımda risk almaktan kaçma konusunda güçlü eğilime sahip ve gerçek sosyal hayatta reddedilmekten korkan kişiler ise sosyal olarak şartlandırılmış internet oyun oynama bozukluğuna sahip oyuncular olarak değerlendirilmektedir.

2.1.7. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile İlgili Yapılan Bazı Araştırmalar

İnternet oyun oynama bozukluğu ile ilgili yurt dışında yapılan çalışmalar incelediğinde, ergenlerin internette oyun oynama davranışlarının sağlık için evrensel bir risk faktörü olduğu görülmektedir. Amerika, İngiltere, Çin, Tayvan, Kore’nin de içinde bulunduğu pek çok ülkede internet oyun oynama bozukluğuna yönelik araştırmalar karşımıza çıkmaktadır.

İnternet oyun oynama bozukluğuyla ilgili müdahale planlarının geliştirilebilmesi için risk ve koruyucu faktörleri belirlemek önemlidir. Liew ve diğerlerine (2018) göre, oyun çalışmaları alanında pek çok araştırmacı hem risk hem de koruyucu faktörlerin anlaşılmasını araştırma önceliği olan bir alan olarak görmüştür. Bu amaçla son yıllarda yapılan çalışmalara baktığımızda Cudo, Kopiś-Posiej ve Griffiths (2023) tarafından yapılan çalışma karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu çalışmada diğer araştırmalardan farklı olarak oyun oynama bozukluğu için tek tip faktöre odaklanılmamış; oyunla ilgili, bireysel ve çevresel faktörlerin etkileşimi önemli görülmüştür. Bu amaçla öz kontrol, oyun motivasyonu, oyun türleri ve oyun platformlarının oyun oynama bozukluğundaki rolü araştırılmıştır.

Sonuç olarak öz kontrol ve oyun motivasyonu gibi bireysel faktörler, oyun türleri ve oyun platformları gibi oyunla ilgili faktörlere göre oyun oynama bozukluğunu açıklamada daha önemli faktörler olarak görülmüş; kaçış, başa çıkma, öz kontrol eksiklikleri ve motivasyon faktörlerinin oyun oynama bozukluğunun önlenmesinde ve tedavisinde dikkate alınması gereken faktörler olduğu belirtilmiştir.

Risk ve koruyucu faktörleri belirlemeye yönelik başka bir çalışma Zhuang ve diğerleri (2023) tarafından yapılmıştır. Bu çalışmada kişisel (oyun oynama süresi, yalnızlık vb.), kişilerarası (akran ilişkileri, sosyal destek vb.) ve çevresel faktörlerin (okul bağlılığı vb.) internet oyun oynama bozukluğu için belirleyici rol oynadığı belirtilmiştir. Kişisel faktörlerin, kişilerarası ve çevresel faktörlere göre daha güçlü etki yarattığı, özellikle oyun oynama süresinin internet oyun oynama bozukluğu için güçlü bir tahmin gücüne sahip olduğu sonucu ulaşılmıştır. Liew ve diğerleri (2018) tarafından yapılan çalışmada ise oyuncu- oyun figürü ilişkisinin ve fiziksel aktivitenin potansiyel risk ve koruyucu etkilerine odaklanılmış, oyuncuların oyunda kullandıkları karakterlerin bedeniyle kurdukları özdeşimin riskli görüldüğü, fiziksel aktivitenin koruyucu davranarak oyuncu- oyun figürü ilişkisiyle internet oyun oynama bozukluğuyla arasındaki ilişkiyi zayıflattığı sonucuna varılmıştır.

Oyuncuların özellikle günlük sorunlardan kaçmak, olumsuz duygularını ve ruh hallerini hafifletmek için oyun oynadıklarını belirten çalışmalar mevcuttur (Hussain ve Griffiths, 2009). Daha önce çevrimiçi oyun oynamış kadınlar ve erkekler arasında bağımlılığın şiddeti, davranışsal özellikler, stres etkenlerinin sayısı ve günlük yaşamdan memnuniyet düzeyinin karşılaştırıldığı bir araştırmada; erkekler çevrimiçi oyun bağımlılığına daha yatkın bulunurken, düşük öz saygı ve yaşamdan düşük memnuniyet erkeklerde daha şiddetli bağımlılıkla ilişkilendirilmiştir (Ko vd., 2005). Bunun dışında oyun bağımlılığı ile sosyal öz yeterlilik ve ebeveynle yapılan sosyal aktiviteler arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki bildiren çalışmalar da mevcuttur (Jeong ve Kim, 2011).

Alanyazında internet oyun oynama bozukluğu ile diğer psikiyatrik semptomlar arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmalar yer almaktadır. Örneğin; Wang ve diğerleri (2017) tarafından yapılan, internet oyun oynama bozukluğu ve

yaygın anksiyete bozukluğu arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmada, internet oyun oynama bozukluğu öyküsüne sahip 187 kişi deney grubuna ve internet oyun oynama bozukluğu öyküsü olmayan 87 kişi kontrol grubuna dahil edilmiştir. Katılımcılarla DSM-V tanı kriterlerine dayalı teşhis görüşmesi yapılmış ve davranış ketleme, depresyon ve anksiyete üzerine ölçekler doldurulmuştur. Araştırma sonucunda internet oyun oynama bozukluğuyla yaygın anksiyete bozukluğu arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Yaygın anksiyete bozukluğuna sahip bireylerin internet oyun oynama bozukluğu kriterlerini taşıma ihtimalinin, diğer kişilere oranla daha fazla olduğu tespit edilmiştir. İnternet oyun oynama bozukluğuna yönelik müdahale planı oluştururken yaygın anksiyete bozukluğu değerlendirmesinin yapılması gerektiği vurgulanmıştır.

İnternet oyun oynama bozukluğu ve depresyon arasındaki ilişkinin karışık olduğunu ancak ikisinin de bireylerin ruh sağlığını etkilediğini düşünen Dang, Yang, Spada ve Wu (2024), bu iki değişken arasındaki ilişkinin altında yatan üst bilişsel mekanizmayı tespit etmeye çalışmıştır. Toplam 1243 Çinli lisans öğrencisinin katıldığı bu çalışmada, depresyonun tutarlı bir şekilde internet oyun oynama bozukluğunu öngördüğü sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda çevrimiçi oyunla ilgili olumlu üst bilişlerin internet oyun oynama bozukluğunu ve depresyonu anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir.

Anksiyete bozukluğu, depresyon, obsesif kompulsif bozukluk gibi çeşitli psikiyatrik bozukluklarla ilişkili görülen internet oyun oynama bozukluğu ile dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu arasındaki ilişki için sistematik inceleme yapılmıştır (Dullur, Krishnan ve Diaz, 2021). İnceleme sonucunda dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu semptomları oyun oynama bozukluğu ile tutarlı bir şekilde ilişkili bulunmuştur. Ancak bu ilişkinin yönünün belirsiz olduğu belirtilmiştir. İnternet oyun oynama bozukluğunu değerlendirirken bir rutin olarak dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu taramasının yapılması önerilmiştir.

Küresel olarak incelenen ve diğer psikiyatrik bozukluklar için potansiyel risk faktörü olarak değerlendirilen internet oyun oynama bozukluğuna yönelik tedavi geliştirme çalışmaları davranışsal, farmakolojik ve nöromodülatör yaklaşımları

içermektedir (Dong, Dai ve Potenza, 2024). Farklı tedavi stratejilerinin güçlü ve zayıf yönlerinin incelendiği çalışmada bilişsel davranışçı terapi, internet oyun oynama bozukluğuna müdahale etme konusunda etkili bir yaklaşım olarak görülmüş, ilaç bazlı tedavinin dikkatli uygulanması gerektiği, nöromodülasyon uygulamalarının ise umut verici olduğu ancak üzerinde daha fazla çalışma yapılması gerektiği belirtilmiştir (Dong vd., 2024).

Yukarıda özetlenen çalışmalardan psikolojik, bilişsel ve çevresel faktörlerin internet oyun oynama bozukluğu için risk oluşturduğu; aile desteği, sosyal ilişkiler ve düzenli fiziksel aktivitenin ise koruyucu faktör olarak değerlendirilebileceği sonucuna ulaşılmaktadır. Ülkemizde internet oyun oynama bozukluğu ile ilgili yeterli sayıda çalışma olmadığı için “internet oyun oynama bozukluğu”, “dijital oyun bağımlılığı”, “çevrimiçi oyun bağımlılığı” ve “internet bağımlılığı” adı ile ilgili yapılan çalışmalar birlikte değerlendirilmiştir. Depresyon (Sürer-Adanır vd., 2016); sosyal kaygı (Akboğa ve Gürkan, 2019); yaşam doyumu, algılanan sosyal destek ve benlik saygısı (Baysak, Kaya-Yertutanol, Şahiner ve Candansayar, 2020); uyku bozuklukları (Mutlu vd., 2023); aile yaşam doyumu (Taş, Karacaoğlu, Akpınar ve Taş, 2022); yalnızlık, öz şefkat ve temel psikolojik ihtiyaçlar (Andiç ve Durak-Batıgün, 2019) ve dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (Şen ve Kandeğer, 2021) gibi değişkenlerle internet oyun oynama bozukluğu ve internet bağımlılığı ilişkili bulunmuştur. İnternet oyun oynama bozukluğu ile ilişkili faktörler hem neden hem de sonuç olarak birbirini etkileyen karmaşık süreçler olarak görüldüğünden, internet oyun oynama bozukluğunun daha iyi çözümlenmesi için ülkemizde daha çok araştırmaya gereksinim duyulmaktadır (Aksu vd., 2022).

2.2. Ebeveyn Yetkinliği ile İlgili Kuramsal Çerçeve

2.2.1. Yetkinlik Kavramı

Yetkinlik, Bandura'nın sosyal bilişsel kuramıyla ortaya çıkan bir kavramdır. Bandura tarafından “self-efficacy” olarak adlandırılan kavramın ülkemiz literatüründe öz-etkililik (Gözüm ve Aksayan, 1999), öz-yeterlik (Senemoğlu, 2010) ve kendini yetkin görme anlamına gelen öz- yetkinlik (Arseven, 2016) gibi farklı kelime karşılıkları bulunmaktadır.

Bandura (1994) yetkinlik kavramını kişinin bir görevi başarıyla yerine getirme konusundaki bilişsel, sosyal ve davranışsal becerileri bütünleşik bir eylem planı halinde organize edebilme yeteneğine olan inancı olarak tanımlamıştır. Kişinin belirli bir konuda sahip olduğu bilgi, beceri, deneyim ve kapasiteyi ifade eden yetkinlik, belirli bir görevin veya işin etkili bir şekilde yerine getirilmesi için gereken niteliklerin kombinasyonudur. Arseven (2016) yetkinliği, bireyin yaptığı eylemlerin arkasındaki en önemli güdüsel yapı olarak tanımlamıştır.

Bireyin kendini organize edebilmesi, yaşamı için başarılı bir rota oluşturacak seçimler yapabilmesi, yaşamını etkileyen olayları yönetebilmesi için eylemleriyle arzu edilen sonucu yaratma gücünün olduğuna dair temel inanca sahip olması gerekir (Caprara, Pastorelli, Regalia, Scabini ve Bandura, 2005). Sosyal bilişsel teoriye göre, bireyler kendi deneyimlerinin üreticisi ve yaşadıkları olayların şekillendiricisi olduğundan yetkinlik inancı insanların eyleminin temelidir (Bandura, 2000). Yetkinliğe ilişkin öz algılar düşünce kalıplarını, eylemleri ve duygusal uyarılmayı etkilediği için insanların günlük yaşamlarında hangi eylemi ne kadar süre ile yapmak istediklerine dair aldıkları kararlarda önemli bir işlevsel değere sahiptir (Bandura, 1982). Bireylerin hayatta daha verimli ve yaratıcı olmasında kritik rolü olan yetkinlik inancı, kişisel amaç ve kapasiteye uygun olan davranışların geliştirilmesini sağlar (Demir, 2013).

Bandura'ya (1978) göre yetkinlik inancı, davranışı çeşitli şekillerde etkileyerek bireylerin performanslarını ve olumsuzluklar karşısında gösterecekleri çabayı belirler. Bandura (1982), güçlü yetkinlik inancına sahip olan bireylerin daha fazla çaba gösterdiklerini, yetenekleri hakkında şüphe duyan insanların ise çaba gösterme konusunda zayıf kaldığını ve kolaylıkla pes ettiğini belirtmiştir. Olumsuzluklar karşısında kendine güvenen bireyler zorlandıkları görevlerin üstesinden gelebileceklerine inanırlar ve başarısızlık karşısında çabalarını arttırıp yetkinlik duygularını hızla geri kazanırlar (Bandura, 1994).

2.2.2. Yetkinlik Kaynakları

Yetkinlik inancı bireyin kendi yeteneklerine, becerilerine ve kapasitesine olan güvenidir. Bu güven duygusu zaman içinde değişebilir, gelişebilir. Bandura'ya

(1994) göre birey yetkinlik inancını dört temel kaynak tarafından geliştirebilir. Bu kaynaklardan ilki bireyin doğrudan kendi başarılarından ve başarısızlıklarından çıkardığı sonuçlardır. Başarılar bireyin yetkinliğine dair güçlü bir inanç oluşturmalarını sağlarken, başarısızlık yetkinlik inancını zayıflatabilir. Bandura (1994), başarılı olma konusunda kendine güvenen bireyin engellerle karşılaştığında sabrettiğini, olumsuzluklardan sonra hızlıca toparlandığını, zorluklara direnerek engellerden daha güçlü çıktığını belirtmiştir. Bireyin uğraşlarındaki bazı engeller ve olumsuzluklar, başarıya ulaşmak için sürekli bir çaba gösterilmesi gerektiğini öğrenmesine yardımcı olur (Wood ve Bandura, 1989).

Yetkinlik inancının geliştirilmesinde etkili olan ikinci kaynak dolaylı öğrenmedir. Dolaylı yaşantılar, kişinin kendisine benzeyen diğer insanların performanslarını gözlemleyerek, başarabileceğine ya da başarısız olacağına ilişkin oluşturduğu yargıları ifade eder (Senemoğlu, 2010). Model alınan bireyle algılanan benzerlik ne kadar fazla ise başarı veya başarısızlığın yetkinlik inancı üzerindeki etkisi o kadar büyük olur (Bandura, 1994). Kendisine benzeyen insanların sürekli çaba göstererek başarılı olduğunu görmek gözlemcilerin yetkinlik inançlarını arttırırken, çok çaba gösterilmesine rağmen başarısızlığı gözlemlemek yetkinlik inancını azaltır ve bireyin çabasını baltalar (Bandura, 1994).

Çevreden gelen teşvikleri veya cesaret kırıcı mesajları ifade eden sözel ikna, yetkinlik inancının geliştirilmesinde etkili olan üçüncü kaynaktır (Karageyik, 2019). Senemoğlu'na (2010) göre, bireyin çevresindeki insanlardan başarabileceğine ya da başaramayacağına dair aldığı teşvikler veya nasihatlar yetkinlik inancını etkiler. Sözel ikna bireyi başarılı olmak için yeterince çabalamaya yöneltebileceği gibi yeteneklerden yoksun olduğuna inandırıp zorluklar karşısında hemen pes etmesine veya zorlayıcı faaliyetlerden kaçmasına sebep olabilir (Bandura, 1994).

Yetkinlik inancının geliştirilmesinde etkili olan son kaynak fiziksel ve psikolojik durumdur. Bandura'ya (1994) göre yüksek yetkinlik inancına sahip olan birey duygusal tepkilerini performans gösterme konusunda teşvik edici bir faktör olarak yorumlarken, düşük yetkinlik inancına sahip bir birey duygusal tepkilerini performans zayıflatıcı bir faktör olarak görür. Dolayısıyla burada duyguların

yoğunluğu önemli değildir. Duyguların nasıl anlaşıldığı ve değerlendirildiği önemlidir. Benzer şekilde bedensel ağrılar fiziksel yetersizlik belirtisi olarak yorumlandığı zaman bireyin performansını olumsuz etkiler. Stres düzeyini düşürmek, duygularına ve fizyolojik durumlarına ilişkin olumsuz yorumlamalarını değiştirmek yetkinlik inancını değiştirmenin bir yoludur (Wood ve Bandura, 1989).

2.2.3. Ebeveyn Yetkinliği

Çocuklar dünyaya geldiği ilk andan itibaren ebeveynleriyle temas halindedir. Çocuk ve ebeveyn arasındaki ilişki çocuğun duygusal, sosyal ve bilişsel gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Yetkinlik inancının temelini atılmasını sağlayan bu ilişki çocukların yaşamları boyunca kalıcı etkilere sahiptir (Bandura, 1994).

Caprara ve diğerlerine (2005) göre aile, insan gelişimi üzerinde sürekli etkisi olan sosyal bir sistemdir. Aile içerisindeki işleyişi düzenleme ve çocukların gelişimini sağlıklı bir şekilde tamamlamalarını sağlama görevi ebeveynlere aittir. Ebeveyn olmak hayat boyu çocuklarının ihtiyaçları için hazır olmayı, sınırsız bir zaman ve enerji gereksinimiyle birlikte zorlayıcı unsurlara karşı sürekli dayanıklılığı gerektirir (Coleman ve Karraker, 1998). Çocuğun gelişimi üzerinde doğrudan etkiye sahip olması nedeniyle ebeveyn tutum ve davranışları yoğun bir şekilde araştırmalara konu olmuştur.

Yetkinlik kavramının sosyal bilimler araştırmalarına girmesinden sonra yetkinliğin bir türevi olarak algılanan ebeveyn yetkinliği ile ilgili araştırmalar yapılmıştır (de Montigny ve Lacharite', 2005). Bireyin ebeveynlik rolünde başarılı olma yeterliliği hakkındaki inançları ve yargıları olarak tanımlanan ebeveyn yetkinliği bireyin ebeveyn olma becerilerinde kendisini yeterli hissetmesi ile ilgilidir (Hess, Teti ve Hussey- Gardner, 2004). Benzer şekilde Montigny ve Lacharite' (2005) ebeveyn yetkinliğini, "ebeveynin ebeveynlikle ilgili görevleri organize etme ve yürütme yeteneklerine dair sahip olduğu inanç ve yargılar" olarak tanımlamış, ilk çocuğun dünyaya gelmesinden sonra ebeveyn yetkinliğinin oluşturulmasının aile üyeleri için önemli bir adım olduğunu belirtmiştir.

Eş, ebeveyn ve çocuğun farklı rolleri, görev ve sorumlulukları üstlendiği aile sisteminde her bireyin üstlendiği rolün gerekliliklerini etkili bir şekilde yerine

getireceğine dair inancı ailenin işleyişi için kritik bir öneme sahiptir ve aile yaşam döngüsünün farklı aşamalarında bireyin kendisini eşit derecede yeterli hissetmesi pek mümkün değildir (Caprara vd., 2005). Örneğin bebeklik döneminde ihtiyaç duyulan etkili ebeveynlik becerileri ile ergenlik döneminde ergenlerle ilişkileri yönetmek ve zorlukların üstesinden gelmek için ihtiyaç duyulan beceriler farklıdır. Ancak genel olarak ebeveyn olma becerilerinde kendini yeterli hisseden bireylerin, ebeveynlik görevlerini başarıyla yerine getirme becerilerine ilişkin inançları ve zor durumlar karşısında sebat etme olasılıkları yüksektir (Hess vd., 2004).

Ebeveyn yetkinliği; ebeveynlerin çocuklarının gelişimini ve davranışlarını olumlu yönde etkileme ve çocuklarına uyumlu, teşvik edici ve besleyici bir yetiştirme ortamı sağlama kapasiteyle ilişkili görülmektedir (Coleman ve Karraker, 2000). Kendine güvenen, sorumluluk sahibi bireyler yetiştirmek amacıyla çocuğun sağlıklı bir şekilde gelişmesine yardımcı olmak, kendini güvende hissetmesi için güçlü bir duygusal bağ kurmak, problem çözme becerilerini geliştirip yetişkinlikte daha başarılı olmasına yardımcı olmak, doğru ve yanlış arasındaki sınırları öğretmek çocuğun kendini kontrol edebilmesini sağlamak önemlidir. Ebeveyn yetkinliği yüksek olan ailelerde çocukların gelişimlerinin yaşlarına uygun olduğu, davranış problemlerinin görülme ihtimalinin az olduğu ve ebeveynin rolüne ait yetkinlik inancının çocuğuyla kurduğu ilişkinin niteliğini etkilediği söylenebilir (Demirtaş-Zorbaz, 2018). Çocuk ve aile işleyişi ile ilgili önemli bir bilişsel yapı olan ve çocuğun zihinsel, duygusal, sosyal ve fiziksel olarak gelişmesinde önemli bir etkisi bulunan ebeveyn yetkinliği sıklıkla araştırmalara konu olmuştur (Jones ve Prinz, 2005).

2.2.4. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Ebeveyn Yetkinliği ile İlgili Yapılan Bazı Araştırmalar

Yapılan alanyazın incelemesinde internet oyun oynama bozukluğu ile ebeveyn yetkinliği kavramlarının birlikte kullanıldığı çalışmalara rastlanmamıştır. Ebeveynlerin internet oyun oynama bozukluğu üzerindeki etkilerinin ele alındığı çalışmalarda “ebeveyn desteği”, “ebeveyn tutumları”, “ebeveyn davranışları”, “algılanan ebeveyn kontrolü”, “aile işlevleri” ve “aile faktörleri” gibi kavramların

kullanıldığı görülmektedir. Bundan dolayı bu bölümde, belirtilen kavramların yer aldığı yurt içinde ve yurt dışında gerçekleştirilen çalışmalara yer verilmiştir. Ayrıca ebeveyn davranışlarının etkileri ve “internet oyun oynama bozukluğu” kavramı ile yapılan çalışmaların da sınırlı olduğu görülmüştür. Bu nedenle bu bölümde problemli oyun oynama davranışını farklı isimlerle ele alan çalışmalara da yer verilmiştir.

Schneider, King ve Delfabbro (2017) aile etkilerinin ergenlerde problemli oyun oynama davranışına yol açtığı görüşünden yola çıkarak, son on yılda yapılan toplam 14 çalışmanın bulgularını incelemiştir. Bu çalışmalarda aile ile ilgili değişkenler içerisinde ebeveyn durumu (sosyoekonomik durum, zihinsel sağlık vb.), ebeveyn-çocuk ilişkisi (sıcaklık, çatışma, istismar vb.), ebeveynin oyun oynama üzerindeki etkisi (denetim, oyun oynama konusunda model olma, oyuna yönelik tutumlar vb.) ve aile ortamı (ev halkıyla ilgili durumlar) yer almaktadır. Schneider ve diğerleri (2017) yaptıkları sistematik değerlendirme sonucunda, araştırmaların çoğunun ebeveyn-çocuk ilişkisine odaklandığını, düşük kaliteli ilişkilerin problemli oyun oynama davranışının şiddetinin artmasıyla ilişkili olduğunu ve özellikle baba ile kurulan ilişkilerin problemli oyun oynama davranışı için koruyucu faktör olabileceğini belirtmiştir. Araştırma kapsamında ele alınan çalışmalarda ebeveynlerden ve diğer aile üyelerinden doğrulayıcı bilgiler toplamadan, aile dinamiklerini anlamak için ergenlerin bildirimlerine güvenilmesi bir sınırlılık olarak değerlendirilmiştir.

King ve Delfabbro (2017) tarafından yapılan başka bir çalışmada güven, iletişim ve yabancılaşma dahil olmak üzere ebeveyn ve çocuk ilişkisinin özelliklerinin problemli internet oyunu kullanımına etkisi araştırılmıştır. Söz konusu araştırmada internet oyun oynama bozukluğuna sahip ergenlerin, bu bozukluğa sahip olmayan ergenlere göre anne ve baba ilişkilerinde daha az güven ve ilişki, daha fazla öfke ve yabancılaşma bildirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Ancak araştırmanın bulgularına göre ergenlerin internet oyun oynama bozukluğu risk durumları ile anne ve baba ilişkilerine ilişkin algılarında güçlü bir farklılık tespit edilmemiştir. Ergenlerin bildirimlerine dayalı olarak elde edilen sonuçlar ebeveyn-çocuk ilişkisiyle

internet oyun oynama bozukluğu arasında zayıf bir korelasyon olduğunu göstermektedir.

Ebeveyn tutumlarının ve aile işlevlerinin kalitesini ergenlerde davranışsal bağımlılıkların ortaya çıkmasında koruyucu faktör olarak değerlendiren Bonnaire ve Phan (2017), ergenlerde internet oyun oynama bozukluğuna katkıda bulunan faktörleri tespit etmeyi amaçlamıştır. Yapılan çalışmada ebeveyn tutumları ve ergenlerin aile işlevlerine yönelik algıları ile internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Araştırma sonucunda ebeveyn denetimi, aile ilişkileri ve ebeveynlerle yaşanan çatışmalar internet oyun oynama bozukluğu ile ilişkili bulunmuştur.

Aile ilişkilerinin ve algılanan ebeveyn tutumlarının internet oyun oynama bozukluğu ile ilişkili risk veya koruyucu faktörlerden biri olabileceği vurgusu yapılan başka bir çalışmada aile faktörleri, kişilik özellikleri ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişki incelenmiştir (Throuvala, Janikian, Griffiths, Rennoldson ve Kuss, 2019). Çalışmaya çevrimiçi oyun topluluklarına katılan 225 genç yetişkin katılmıştır. Söz konusu araştırmada ebeveyn kabul-reddinin internet oyun oynama bozukluğuyla ilişkili olduğu tespit edilmiş olup, internet oyun oynama bozukluğunun erken tanınmasında ailenin rolünün önemine vurgu yapılmıştır.

Çocukluk yaşantılarının ergenlerde internet oyun oynama bozukluğuna etkilerinin incelendiği bir çalışmada çocukluk çağındaki ebeveyn ihmalinin ergenlerde internet oyun oynama bozukluğu ile pozitif yönde ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Xie, Gut ve Wang, 2021). Bu ilişkide ebeveynlerin cep telefonu kullanımı nedeniyle ebeveyn-ergen ilişkisinin kesintiye uğraması ve ergenlerin kendilerini görmezden geliniyormuş gibi hissetmesinin (ebeveyn phubbing) aracı rol oynadığı ortaya koyulmuştur.

Çocukların sağlıklı gelişiminde ebeveynlerin merkezi rol oynadığı belirtilen başka bir çalışmada ebeveyn psikolojik kontrolü, ebeveyn istismarı, ebeveyn desteği ve ebeveyn-çocuk ilişkisini içeren dört faktör ile internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişki incelemiştir (She, Zhang ve Yang, 2022). Araştırmada incelenen ebeveyn faktörlerinin ergenlerde internet oyun oynama bozukluğunun önemli

belirleyicileri olduđu, önlemeye ve tedavi etmeye yönelik müdahale programlarında ebeveynlerin katılımının önemli olduđu belirtilmiştir. Coşa, Dobrean, Georgescu ve Păsărelu (2023) tarafından yapılan bir çalışmada da ebeveynin duygusal desteğinin eksikliği yüksek düzeyde internet oyun oynama bozukluğu ile ilişkili bulunmuştur. Söz konusu iki araştırmada da ebeveyn faktörleri ile ilgili değişkenlere ilişkin veriler ergenlerin görüşlerini bildirmesi yoluyla toplanmıştır.

Sosyal ilişkiler ve okul ikliminin ergenlerin davranışlarında önemli rol oynamasından yola çıkılarak yapılan bir çalışmada algılanan ebeveyn desteği, yaşam doyumu, okul iklimi ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişki incelenmiştir (Filipovič, Dědová ve Mihalíková, 2023). Araştırmanın sonucunda yaşam doyumu, algılanan ebeveyn desteği ve okul ikliminin internet oyun oynama bozukluğu için koruyucu faktör olduđu; internet oyun oynama bozukluğunun ergenlerin bedensel ve ruhsal sağlıklarını olumsuz etkilediği; ergenlerde internet oyun oynama bozukluğu ile algılanan yaşam doyumu arasındaki ilişkide ebeveyn desteğinin aracılık görevi üstlendiği tespit edilmiştir. Ebeveyn desteğini iyileştirmek, okul iklimini geliştirmek, öğrenciler ve öğretmenler arasında olumlu ilişkiler kurmak için müdahale programlarının uygulanmasının yararlı olacağı belirtilmiştir.

Çin’de yapılan bir çalışmada aile işlev bozukluğunun internet oyun oynama bozukluğu üzerindeki etkisi incelenmiştir (Gan, Xiang, Jin, Zhu ve Yu, 2024). Çalışmaya 1255 ergen katılmıştır. Araştırma sonucunda aile işlev bozukluğunun ergenlerde internet oyun oynama bozukluğunu doğrudan anlamlı şekilde tahmin edebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Yurt içinde yapılan çalışmalar incelendiğinde, yurt dışında olduđu gibi oyun oynama bozukluğu ve ebeveynler ile ilgili farklı kavramların kullanıldığı çalışmalar karşımıza çıkmaktadır. Çocukların dijital oyun bağımlılığı durumlarına göre aile yapılarını belirlemeyi amaçlayan bir çalışmada, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerini betimlemeye yönelik toplanan veriler araştırmanın nicel boyutunu, aile yapısını betimlemeye yönelik olarak ebeveynlerle yapılan görüşmeler ise nitel boyutunu oluşturmuştur (Yiğit ve Günüç, 2020). Söz konusu araştırmada çocukları dijital oyun bağımlısı olan ailelerde genel bir huzursuzluk durumunun hakim olduđu,

babanın baskıcı bir tutuma sahip olduđu ve iş yoğunluğundan dolayı çocuğa yeterli zaman ayrılmadığı tespit edilmiştir. Aynı zamanda çocuğa hafif ya da ağır şiddet uygulanması, ebeveyn-çocuk çatışmasının yaşanması, çocuğun aileyi reddetmesi, ebeveyn çocuk paylaşımının az olması, anne- baba arasında çatışmaların olması, aile içerisinde iletişim kopukluğunun olması, çocuğa yeterli ilginin gösterilmemesi araştırmanın aile içi iletişim temasına ait bulgularıdır.

Aile içi iletişimin incelendiğı başka bir çalışma Demir (2021) tarafından yapılmıştır. Söz konusu çalışmada dijital oyun ortamlarını kullanım durumları ile aile içi iletişim arasındaki ilişki incelenmiş, aile içi iletişim durumlarının bilgisayar oyunu oynama süresine göre anlamlı bir farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Bu farklılığın sadece bilgisayarlarla oynanan oyunlar için geçerli olduğı, mobil oyun oynama süresine göre anlamlı bir farklılık göstermediğı belirtilmiştir.

Tetik ve Aktan (2021) tarafından yapılan çalışmada, ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zeka arasındaki ilişkide dijital oyun bağımlılığının aracı rolü değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda ebeveynlerden algılanan koşulsuz kabul ve ilgi gösterme durumunun ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeyini etkilediğı tespit edilmiş, ebeveyn tutumlarının ergenlerin dijital oyun bağımlılığı geliştirmesinde önemli bir rolü olduğı vurgulanmıştır.

Ebeveyn tutumlarının yer aldığı başka bir çalışmada internet oyun oynama bozukluğuna sahip ergenlerin aile yapısı, aile ilişkileri ve ebeveyn tutumu kontrol grubuyla karşılaştırılarak değerlendirilmiştir (Bulanık-Koç vd., 2022). Araştırma sonucunda internet oyun oynama bozukluğuna sahip ergenlerin ebeveynlerinin kendilerini daha az önemseydiğini ve özerkliklerine daha az önem verdiğini algıladıkları tespit edilmiştir.

Geniş ve Ayaz-Alkaya (2023) tarafından yapılan kesitsel çalışmada ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve ebeveyn tutumlarına yönelik risk faktörlerini belirlemek amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda ebeveyn tutumunun ergenlerde dijital oyun bağımlılığını ve sosyal kaygıyı etkilediğı, ebeveyn tutumunu ihmalkar olarak algılayan ergenlerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek

bulunduđu ve ebeveynin oyun oynama üzerindeki kontrolünün dijital oyun bağımlılığını yordadığı tespit edilmiştir.

Ebeveyn davranışlarının ergenlerin oyun oynama davranışı üzerindeki etkilerinin incelendiğı çalışmalarda verilerin ergenlerin bildirimleri ile toplandığı görölmektedir. Alanyazında ebeveynlerden öz bildirim yoluyla toplanan veriler ile internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkinin incelendiğı bir çalışmaya rastlanmamıştır.

2.3. Dürtüsellik ile İlgili Kuramsal Çerçeve

2.3.1. Dürtüsellik Tanımı

Dürtüsellik bireye ve başkalarına getirebilecek olumsuz sonuçlarına bakılmaksızın, tüm uyarıcılara karşı planlamadan ani tepkiler verme, düşünmeden hareket etme ve uygun olmayan davranışları engellemede başarısız olma olarak tanımlanmaktadır (Moeller vd., 2001; Stevens, 2017). Dürtüsellik dikkati sürdürmemeye, sabretme konusunda güçlük çekme, heyecan ve zevk arama, riskli davranışlarda bulunma ve bunların sonucunu hesaplayamama gibi özellikler ile birlikte görülen; ortamla uyumsuz, iyi organize edilmemiş, çok riskli ve genellikle istenmeyen sonuçlar doğuran davranışları içerir (Yazıcı ve Yazıcı, 2010). Evenden (1999) dürtüsellik “kötü düşünülmüş, zamanından önce ifade edilmiş, gereğinden fazla riskli veya duruma uygun olmayan ve sıklıkla istenmeyen sonuçlarla sonuçlanan eylemler” olarak tanımlamıştır.

Dürtüsellik tanımlarına baktığımızda pek çok davranışın bir araya gelmesiyle oluştuğunu ve bir yatkınlık olarak karşımıza çıktığını söyleyebiliriz (Özdemir vd., 2012). Dürtüsellik psikoloji, ekonomi, biyoloji, nörobilim, antropoloji, beslenme ve çevre bilimleri gibi pek çok farklı alanla ilgili olduğu için kapsamı çok geniş olan bir kavramdır (Stevens, 2017). Dürtüsel davranış kültürlerle, içinde bulunan çağın ve bireyin yaşının özelliklerine göre değiştiğı için dürtüsellik kesin olarak tanımlamak, bilimsel olarak incelemek ve biyolojik temelini araştırmak önemlidir (Evenden, 1999).

2.3.2. Dürtüsellığı Açıklayan Yaklaşımlar

Dürtüsellik, birçok farklı disiplinde incelenen ve üzerinde araştırmaların yoğun olarak yapıldığı bir konudur. Dürtüsellığı daha iyi anlamak için Ainslie (1975) tarafından yapılan çalışmada, dürtüsellik ve dürtü kontrolüne ilişkin davranışsal bir bakış açısı sunulmuştur. Bu çalışmada insanların neden iki ödül alternatifi arasında daha küçük, daha kötü ve daha az çekici olanı seçtikleri sorusuna odaklanılmış ve bu soru üç ihtimal altında açıklanmıştır. İlk olarak insanların dürtülere itaat ederken bilerek daha kötü alternatifi seçmediği, gerçekten davranışlarının sonuçlarını öngöremediğini belirtmiştir. İkinci açıklamada, insanların dürtülere itaat ederken sonuçlarını bildiklerini, ancak klasik koşullanma, yinleme zorlanımı gibi farklı etkilere dolayı davranışın sonucunu dikkate almadan hareket etmeye zorlandığını ifade etmiştir. Üçüncü açıklamada ise insanların dürtülere itaat ederken sonuçlarını bildiklerini ancak sonuçlara ilişkin değerlendirmelerinin gerçekçi olmadığını, beklemeye gerek kalmadan daha çabuk elde edilecek ödüllerin daha cazip geldiğini belirtmiştir. Özdemir ve diğerleri (2012) de dürtüsellığı davranışsal bakış açısıyla ele almış, aileden öğrenilen ve hoş giden şeyi elde edecek şekilde tepkide bulunmayı içeren bir davranış olarak tanımlamıştır. Dürtüsellığın sosyal rolüne vurgu yapıp, dürtüsel davranışın sadece bireyin kendisi için değil başkaları için de zararlı olabileceğini ifade etmiştir.

Dickman (1990) tarafından işlevsel dürtüsellik ve işlevsel olmayan dürtüsellik olarak iki tür dürtüsellik tanımlanmıştır. Dürtüsellik üzerine yapılan çalışmalarda çoğunlukla işlevsel olmayan dürtüsellığe odaklanıldığı ancak dürtüsellığın sonuçlarının her zaman olumsuz olmadığı öne sürülmüştür. Risk almaya istekli, coşkulu, maceraperest ve aktif bireylerin çok üretken olmalarının muhtemel olduğu ve çıktıların fazla olmasının yüksek sayıdaki hatayı telafi ederek dürtüsellığın olumlu sonuçlarını ortaya çıkarabileceği belirtilmiştir. İşlevsel olmayan dürtüsellığın ise düzensizlik ve karar alırken somut gerçekleri göz ardı etme eğilimi ile güçlü bir şekilde ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Düzensizlik ve kesin gerçekler hakkında ilgisizlik ile birlikte öngörüsüzce davranmanın sorunları telafi etmek yerine muhtemelen daha da kötüleştireceği ifade edilmiştir. İşlevsel olmayan dürtüsellik

dikkatli çalışma gerektiren işlerden ve ileriye planlama işlerinden hoşlanmama faktörü ile ilişkili bulunurken, işlevsel dürtüsellik ile bu iki faktör arasında ilişki bulunamamıştır.

Whiteside ve Lynam (2001) dürtüsellğin çok yönlü doğasını açıklığa kavuşturmak amacıyla dürtüsellği ölçmek için kullanılan 10 farklı ölçeği genç yetişkinlere uygulamıştır. Çalışmanın sonucunda dürtüsel ve benzeri davranışlarla ilişkili dört farklı kişilik faktörü tanımlanmıştır. Bu dört farklı kişilik faktörü aciliyet, önceden tasarlama eksikliği, azim eksikliği ve heyecan arayışı olarak ifade edilmiştir. Aciliyet, olumsuz koşullar altında güçlü dürtüler deneyimleme eğilimi olarak ifade edilmiş, olumsuz duyguların dürtüsel eylemi teşvik edebileceği belirtilmiştir. Buna göre aciliyet konusunda yüksek puan alanlar, eylemlerin uzun vadeli zararlı sonuçlarına rağmen, olumsuz duyguları azaltmak için dürtüsel davranışlarda bulunmaktadır. İkinci faktör olan önceden tasarlama bir eyleme girişmeden önce o eylemin sonuçları üzerinde düşünme eğilimi olarak tanımlanmıştır. Bu faktörden düşük puan alanların düşünceli ve müzakereci olduğu, yüksek puan alanların ise sonuçları dikkate almadan hareket ettiği belirtilmiştir. Dürtüsellğe dahil edilen üçüncü faktör azim eksikliğidir. Azim, bireyin zor ve sıkıcı bir göreve odaklanabilme yeteneğini ifade eder. Azmi olan bireyler dikkat dağıtıcı uyaranlara karşı direnç gerektiren ortamlarda çalışabilirken, azim eksikliği olanlar kendilerini yapmak istediklerini yapmaya zorlayamazlar. Son faktör olan heyecan arayışı, heyecan verici faaliyetlerden keyif alma ve bunları sürdürme eğilimi ve tehlikeli olabilecek deneyimlere açık olmayı ifade eder.

Sanchez ve Bangasser (2022) dürtüsel davranışı, dürtüsel eylem ve dürtüsel seçim olarak iki kategoriye ayırmıştır. Buna göre dürtüsel seçim, gecikmiş büyük ödülleri seçmek yerine anlık küçük ödülleri tercih etme eğilimini; dürtüsel eylem ise acelecî, erken veya yanlış zamanlanmış davranışları engelleme zorluğunu ifade eder. Söz konusu çalışmada yüksek dürtüsellğin madde kullanım bozukluğu, bipolar bozukluk ve dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu gibi çeşitli psikolojik semptomlarla birlikte ortaya çıkan bir semptom olduğu belirtilmiştir.

Moeller ve diğeri (2001), hazırlıksız aniden hareket (motor aktivasyon), elindeki işe odaklanmayıp dikkatini vermeme ve plan eksikliği olmak üzere üç temel faktörün dürtü kontrolünde önemli bir rol oynadığını ve bu değişkenlerin farklı psikiyatrik bozukluklarla ilişkili olabileceğini belirtmiştir. Benzer şekilde Xiu, Gu, Zhang ve Luo (2017) dürtüselliğin çeşitli psikiyatrik bozukluklarla bağlantılı olduğunu belirtip kaygı ve dürtüsellik arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Kaygının karar verme üzerindeki etkisine bakılan davranışsal çalışmada, yüksek kaygılı grubun düşük kaygılı gruba göre önemli ölçüde daha acil seçimler yaptığı sonucuna ulaşılmıştır.

Dürtüselliği prefrontal korteks, limbik sistem ve ödül merkezi olarak bilinen beyindeki belirli bölgelerin aktivasyonu ile ilişkilendiren çalışmalar bulunmaktadır. Chamberlain ve Sahakian (2007) tarafından yapılan nöropsikolojik değerlendirmede dürtüsellik ve beynin alt katmanları arasındaki ilişki araştırılmıştır. Söz konusu çalışmada dürtüsel semptomların nöropsikiyatrik bozukluklarda ortaya çıktığı, günlük işlevsellik ve yaşam kalitesi açısından önemli sonuçlar doğurduğu belirtilmiştir.

2.3.3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Dürtüsellik ile İlgili Yapılan Bazı Araştırmalar

Bu bölümde “internet oyun oynama bozukluğu ve dürtüsellik” ile ilgili yurt içinde ve yurt dışında gerçekleştirilen araştırmalardan bahsedilmiştir. “Dürtüsellik” ve “internet oyun oynama bozukluğu” kavramı ile yapılan çalışmalar sınırlı olduğu için problemli oyun oynama davranışını farklı isimlerle ele alan çalışmalara da yer verilmiştir.

Dürtüselliğin çevrimiçi oyun bağımlılığındaki rolünü tespit etmek amacıyla yapılan bir çalışmaya çevrimiçi oyun oynayan 1510 kişi katılmıştır (Blinka vd., 2016). Araştırma sonucunda dürtüselliği yüksek oyuncular ile dürtüsel olmayan oyuncuların benzer bağımlılık kriterlerine sahip olduğu, dürtüselliğin çevrimiçi oyun bağımlılığı için bir risk faktörü olduğu ancak kendi başına belirleyici bir değere sahip olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Dürtüselliği yüksek olan oyuncuların problemli oyun oynama davranışını sürdürmeye daha yatkın oldukları tespit edilmiştir. Ayrıca

dürtüsel oyuncuların, dürtüsel olmayan oyunculara kıyasla daha fazla olumsuz sonuçlarla karşılaşp karşılaşmadığını değerlendirmek için daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğu belirtilmiştir.

Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu, dürtüsellik ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışmaya internet oyun oynama bozukluğu kriterlerini karşılayan 87 kişi ve internet oyun oynama bozukluğu geçmişi olmayan 87 kişi katılmıştır (Yen vd., 2017). Araştırma sonucunda hem internet oyun oynama bozukluğu hem de dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğuna sahip genç yetişkinlerin daha yüksek dürtüsellik düzeylerine sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda dürtüselliğin, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ile internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiye aracılık ettiği belirtilmiştir.

İnternet oyun oynama bozukluğu için DSM-5 tarafından dokuz maddelik tanı kriteri belirlendikten sonra, Barger ve Hormes (2017) belirlenen tanı kriterlerinin ne kadar etkili olduğunu tespit etmek amacıyla bir çalışma gerçekleştirmiştir. Söz konusu çalışmada aşırı video oyun kullanımı ve ilişkili psikososyal bozukluklarla ilgili sorunları olanların belirlenmesinde internet oyun oynama bozukluğu için önerilen kriterler incelenmiştir. Araştırmaya düzenli video oyunu kullanan 18 yaşından büyük 257 kişi katılmıştır. Katılımcılar demografik özellikler, internet oyun oynama bozukluğu semptomları, genel psikopatoloji, yaşam memnuniyeti, öz saygı ve dürtüselliği değerlendiren ölçekleri yanıtlamıştır. Araştırma sonucunda internet oyun oynama bozukluğu kriterlerini karşılayan katılımcıların depresyon, anksiyete, stres, düşük yaşam doyumu ve dürtüsellik belirtilerinin anlamlı derecede daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

DSM-5'te belirlenen tanı kriterlerinin geçerliliği tespit etmek amacıyla bir çalışma da Deleuze ve diğerleri (2017) tarafından yapılmıştır. İnternet oyun oynama bozukluğu teşhisine yönelik, madde bağımlılığından uyarlanan ve klinik bağlamda yaygın olarak kullanılan kriterlerin geçerliliğini destekleyen kanıtların az olduğunu belirten araştırmacılar, bağımlılık yaratan davranışların ayırt edici özellikleri olarak kabul edilen öz kontrol ile ilgili özelliklere ilişkin bir çalışma yürütmüştür. Söz

konusu çalışmada internet oyun oynama bozukluğu tanı kriterlerini taşıyan ve taşımayan çevrimiçi oyuncuların dürtüsellik, engelleyici kontrol ve karar verme durumları karşılaştırılmıştır. Araştırma sonucunda internet oyun oynama bozukluğu tanı kriterlerini taşıyan oyuncular ve eğlence amaçlı oyun oynayan oyuncular arasında dürtüsellik, engelleyici kontrol ve karar verme durumları açısından anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir.

Gençlerde dürtüsellik özellikleri ile madde bağımlılığı ve madde bağımlılığı ile ilgili olmayan davranışlar arasındaki ilişkilerin incelendiği çalışmada katılımcılar, madde kullanımı ile ilgili alkol, esrar ve diğer uyuşturucular, madde dışı davranışlar için ise internet oyunları, pornografi ve yiyecek ile ilgili sorunlu kullanımları değerlendiren ölçeklere yanıt vermiştir (Thomsen vd., 2018). Araştırma sonucunda internet oyunları dışında bağımlılık ile ilgili tüm davranışlarla dürtüsellik arasında pozitif yönde ilişki tespit edilmiştir. Dürtüsellik dışındaki faktörlerin sorunlu internet oyunları oynama davranışıyla ilgili olabileceği belirtilmiştir.

Şalvarlı ve Griffiths (2022) internet oyun oynama bozukluğu ve dürtüsellik arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmaların sistematik değerlendirmesini yapmıştır. Değerlendirme için uygun 33 ampirik çalışmanın sonuçları incelenmiştir. Değerlendirmeye katılan çalışmalarda metodolojik zayıflık tespit edilmiş olmasına rağmen, 32 çalışmada internet oyun oynama bozukluğu ile dürtüsellik arasında pozitif bir ilişki bildirildiği belirtilmiştir. Regresyon analizi yapan yedi çalışmada dürtüselliğin internet oyun oynama bozukluğunu yordayıcı bir faktör olduğu sonucuna ulaşıldığı ifade edilmiştir.

Bağımlılık yaratan davranışlar için risk faktörü olarak tanımlanan dürtüselliğin internet oyun oynama bozukluğu ile ilişkisinin incelendiği başka bir çalışmaya 350 üniversite öğrencisi katılmıştır (Hammad ve Shahrani, 2024). Araştırma sonucunda dürtüsellik ile internet oyun oynama bozukluğu arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiş olup, dürtüselliğin internet oyun oynama bozukluğu puanlarında varyansın %34,6'sını açıkladığı belirtilmiştir. Dürtüsellik düzeyleri yüksek olan bireylerin internet oyunlarına bağımlılık geliştirmeye daha yatkın olabileceği ifade edilmiştir. Benzer şekilde 624 üniversite öğrencisi ile Çin'de

yapılan başka bir çalışmada internet oyun oynama bozukluğu ile dürtüsellik arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir (Zhu vd., 2023).

Ülkemizde yapılan çalışmalara baktığımızda internet oyun oynama bozukluğu ile ilgili nörogörüntüleme çalışmalarını değerlendiren bir derleme karşımıza çıkmaktadır. Gül, Demirci ve Özmen (2020) tarafından yapılan bu çalışmada internet oyun oynama bozukluğuna sahip ergenlerde nörogörüntüleme tekniklerini kullanan, olgu ve kontrol gruplarının bulunduğu, katılımcıların yaş ortalaması 19 ve altında olan, 2012-2020 yılları arasında yayınlanmış, İngilizce makaleler incelenmiştir. İncelenen araştırmaların bulgularına göre karar verme, bilişsel kontrol, ödül, aşırma, dikkat, dürtüsellik, duygu işleme gibi süreçlerden sorumlu olan beynin farklı bölgelerindeki mekanizmaların internet oyun oynama bozukluğunun gelişimine katkıda bulunduğu belirtilmiştir.

Bozyiğit ve Yılmaz (2023) tarafından yapılan çalışmada erken ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, yürütücü işlev ve dürtüsellik arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın örneklemini 6. ve 7. sınıf ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmada korelasyon analizi sonuçlarına göre, dijital oyun bağımlılığı ile dürtü kontrolü, seçici ve karmaşık dikkat, inhibisyon arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığının dürtüselliliği anlamlı olarak yordadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Alanyazın incelendiğinde ülkemizde internet oyun oynama bozukluğu ile dürtüsellik arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Yurt dışında yapılan çalışmalarda ise elde edilen sonuçların farklılığı dikkat çekmektedir. İnternet oyun oynama bozukluğu ile dürtüsellik arasında anlamlı bir ilişki tespit edildiğini bildiren çalışmalar bulunmakla birlikte, iki değişken arasında ilişki bulunmadığını belirten çalışmalar da bulunmaktadır.

2.4. Saldırganlık ile İlgili Kuramsal Çerçeve

2.4.1. Saldırganlığın Tanımı

Saldırganlık terimi çeşitli alanlarda ve farklı bağlamlarda kullanılan bir terimdir. Örneğin sporda saldırganlık, oyunda rekabetçi bir şekilde mücadele etmek için agresif tutumlar sergilemek anlamında, özellikle fiziksel temas gerektiren spor

dallarında sıklıkla kullanılır. Psikolojide ve sosyolojide saldırganlık farklı anlamda kullanılmaktadır. En yaygın farklılık olarak saldırganlık tanımı zarar verme niyetine vurgu yapar ve zarar verme amacıyla başka bir bireye yönelik gerçekleştirilen herhangi bir davranış olarak tanımlanır (Bushman ve Anderson, 2001). Başka bir kişiye ya da nesneye yönelmiş olan tehlikeli, zarar verici bir davranış biçimi olarak tanımlanan saldırganlık; fiziksel özelliklerle veya tehditkar konuşma, sözlü aşağılama gibi özelliklerle tanımlanmaktadır (Gültekin, 2008).

Güler, Öztay ve Özkoçak (2022) karşı tarafa zarar verme niyetiyle yapılmasa bile, karşı tarafın zarar olarak algıladığı duygusal, fiziksel, sözel ve cinsel eylemlerin tümünü saldırganlık kapsamında ele almıştır. Söz konusu çalışmada insan saldırganlığının, herhangi bir tehlikeli duruma maruz kalmamasına ve beslenme, barınma gibi temel ihtiyaçların karşılanmasına rağmen ortaya çıkabileceği belirtilmiştir. Saldırganlığın sadece fiziksel özelliklerle karşımıza çıkmadığını belirten başka bir çalışmada, yakın ilişkilerdeki şiddet içerikli davranışlara odaklanılmış; duygusal istismar, küçük düşürme, duygularını incitme, başkalarının önünde hakaret etme, partnerini kışkırtma ve korku yoluyla partner üzerinde hakimiyet kurma gibi davranışlar psikolojik saldırganlık olarak değerlendirilmiştir (Close, 2005).

Saldırganlık algılanan bir tehdidin, kasıtlı olarak kötü muamele edildiğine dair inancın veya bir tür hayal kırıklığının sonucu olarak ortaya çıkabileceği gibi insanlar kendilerini iyi hissetmediklerinde, hoş olmayan bir olaydan etkilendiklerinde, kendilerini rahatsız hissettiklerinde, üzüntü ve öfke gibi duyguların ifadesi olarak da ortaya çıkabilir (Berkowitz, 1990). Tüm gelişim dönemlerinde saldırganlığı ortaya çıkaran davranışlar ve saldırganlığı dışa yansıtma biçimleri farklıdır (Kesen, Deniz ve Durmuşoğlu, 2007).

Saldırgan davranış kendi içerisinde, araç olarak saldırganlık ve düşmanca saldırganlık olarak ikiye ayrılmıştır (Kağıtçıbaşı (2010). Buna göre başkasına zarar verirken kendini tehlikeden koruma amacı taşımak araç olarak saldırganlık, zarar vermenin başlı başına amaç olduğu durumlar düşmanca saldırganlık olarak değerlendirilmektedir. Ancak Bushman ve Anderson'a (2001) göre bu sınıflandırma

saldırganlık teorilerinin oluşturulduğu ilk dönemlerde faydalı olmasına rağmen günümüzde saldırganlığı açıklamak için yeterli değildir. Düşmanca ve araçsal saldırganlık türleri her çeşit saldırganlığı açıklamak konusunda yeterli değildir. Düşmanca saldırganlığın otomatik olması ve araçsal saldırganlığın kontrol edilebilir olması gerekirken bazı düşmanca saldırganlıkların kontrollü olma özelliği, bazı araçsal saldırganlıkların otomatik özellikleri vardır (Bushman ve Anderson, 2001).

2.4.2. Saldırganlığı Açıklayan Yaklaşımlar

İnsanların neden saldırgan davranışlarda bulunduğu sorusu araştırmacıları bu konuyla ilgili çalışmalara yöneltmiştir. Saldırganlık üzerine çalışmalar yapan ilk isimlerden biri olan Freud, saldırganlığı bir içgüdü olarak değerlendirmiştir. Freud saldırganlığın yararlı olduğunu, insanların saldırgan davranışlarda bulunmadığı takdirde saldırgan enerjinin birikip psikolojik sıkıntılar olarak ortaya çıkabileceğini, saldırganlığın davranış olarak gösterilmesi durumunda ise kişinin saldırgan enerjisini azalatacağını savunmuştur (Kağıtçıbaşı, 2010). Kişinin bilinçaltındaki ölüm isteğini, kendilerini ve başkalarını incitme arzusuyla gösterdiğini ve ölüm içgüdülerinin kişiyi saldırganlığa ittiğini ifade etmiştir (Corey, 2008). Freud'a (1995) göre yaşamın başlarında dışa yönelik olan saldırganlık, yaşamın akışı içerisinde yavaş yavaş değişerek insanın içindeki çatışmalı dürtülerin bir ifadesi haline gelir ve bu yüzden psikanalizde saldırganlık öz yıkıcı bir güdü olarak değerlendirilir. Güler ve diğerleri (2002) de saldırganlığın kişinin temel ihtiyaçları karşılanmadığında, kişi bir başkası tarafından kısıtlandığını ya da engellendiğini düşündüğünde ortaya çıkan temel içgüdülerden biri olduğunu ifade etmiştir. Ancak içgüdü değerlendirmesi tartışmalıdır. Saldırganlığın Freud'un savunduğu gibi doğuştan gelme olduğunu ve dışa vurumunun yararlı ve gerekli olduğunu kanıtlayan deliller olmadığı gibi, var olan destekleyici bulguların çoğu insanlarla değil, hayvanlarla yapılan deneylerden elde edilmiştir (Kağıtçıbaşı, 2010).

Saldırganlık sadece içgüdüsel bir davranış olarak değil, daha karmaşık bir şekilde; çeşitli iç ve dış etmenlerin birleşimiyle şekillenen bir davranış biçimi olarak da görülebilir. Alanyazında saldırganlığın öğrenilir olduğuna ve sadece saldırgan davranışların izlenmesinin bile saldırganlığı arttırdığına dair görüşler bulunmaktadır

(Kağıtçıbaşı, 2010). Bandura, Ross ve Ross (1961) gözlem yoluyla öğrenmeyle ilgili yaptığı çalışmada deneye katılan çocukları iki gruba ayırmış, bir gruba içi hava dolu bir bebeğe vuran bir film izletmiş ve daha sonra bu bebekle oynamalarına izin vermiştir. Filmi izleyen çocukların daha sonra bebekle oynarken saldırgan davranışlar sergilediği, filmi izlemeyen çocukların ise aynı bebekle saldırgan davranışlar sergilemeden oynadığı görülmüştür. Salırgan davranışların gözlemlene yoluyla öğrenilebileceği sonucuna varılmıştır.

Sosyal öğrenme kuramına göre saldırganlığın ortaya çıkma sebeplerinden birisi pekiştirme (Senemoğlu, 2010). Yankesicilerin paralarını almak için insanlara saldırmaları veya bazı siyasi grupların saldırgan yöntemler kullanarak karşı tarafa korkutup sindirmeye çalışması, saldırganlığın sonucunda elde edilecek ödüllerin insanları saldırgan davranışlara yönelttiğini ortaya koymaktadır (Kağıtçıbaşı, 2010).

Berkowitz (1989) insanlarda görülen saldırgan davranışlarda öğrenmenin rolünün büyük olduğunu, doğuştan gelen eğilimlerin öğrenme yoluyla değişebileceğini ve rahatsız edici çevresel faktörlerin sıklıkla yüksek düzeyde saldırganlığa yol açtığını belirtmiştir. Berkowitz ve Lepage (1967) saldırganlıkla ilişkili uyarıları agresif işaretler olarak tanımlamış ve saldırgan davranmaya hazır kişilerde saldırgan tepkiler ortaya çıkarabileceğini öne sürmüştür. Buna göre bilişsel süreçler tarafından etkilenen nesnelerin anlamları ve nitelikleri saldırgan davranışlar için değerli ipucu haline gelebilir. Ayrıca insanları ulaşmayı umdukları çekici bir hedefe ulaşmaktan alıkoyan bir engel hayal kırıklığıyla beraber saldırganlığa yol açabilirken; var olan fiziksel acı veya psikolojik ve fiziksel rahatsızlık veren uyarandan kaçma/kaçınma dürtüleriyle birlikte saldırganlığa yönelik bir kışkırtma içerir (Berkowitz, 1989). Güçlü olumsuz duygulanımla ilgili bir uyarının varlığı, eğer uygun bir hedef yakınlardaysa saldırgan eğilimi ortaya çıkarabilir. Berkowitz (1989) olumsuz duygulanımın ürettiği saldırganlığın çoğunu düşmanca saldırganlık olarak değerlendirmiş, araçsal değerinin çok az olduğunu ifade etmiştir.

Lore ve Shultz (1993) her omurgalı canlı türünün, türüne özgü bir şiddet kullandığını ve organizmanın hayatta kalma şansını arttırdığı için doğal seçim tarafından saldırganlığın sürdürüldüğünü belirtmiştir. Bu perspektiften bakıldığında

saldırganlık, insanların hayatta kalma ve üreme gibi sorunlarla baş etmelerini sağlayan davranışsal bir mekanizma olarak tanımlanmış, bu evrimleşme sürecinde organizmaların seçici olarak saldırgan strateji kullanmalarına ve kendi çıkarları doğrultusunda saldırganlığı bastırmalarına olanak tanıyan engelleyici mekanizmaların da evrimleştiğini ifade etmiş. Sonuç olarak saldırganlığı isteğe bağlı ve kontrol edilebilen bir strateji olarak değerlendirmiştir.

2.4.3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Saldırganlık ile İlgili Yapılan Bazı Araştırmalar

Bu bölümde “internet oyun oynama bozukluğu ve saldırganlık” ile ilgili yurt içinde ve yurt dışında gerçekleştirilen araştırmalardan bahsedilmiştir. Aynı zamanda problemli oyun oynama davranışını farklı isimlerle ele alan çalışmalara da yer verilmiştir.

Çevrimiçi oyun bağımlılığı ve kişilik özellikleri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılan bir çalışma, İngiltere’de 123 üniversite öğrencisinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir (Mehroof ve Griffiths, 2010). Söz konusu çalışmada heyecan arayışı, öz kontrol, saldırganlık, nevrotiklik, durumluk kaygı ve sürekli kaygı kişilik özellikleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Araştırma sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık, heyecan arayışı, nevrotiklik, durumluk kaygı ve sürekli kaygı arasında pozitif yönde; çevrimiçi oyun bağımlılığı ve nevrotiklik arasında ise negatif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.

İnternet oyun oynama bozukluğunu DSM-5 tarafından belirlenen 9 kritere dayanarak ölçmek için geliştirilen 4 ölçeğin güvenirliğini ve geçerliğini test etmek amacıyla yapılan bir çalışmada, internet oyun oynama bozukluğu ölçeklerinden alınan toplam puanların yalnızlık, yaşam doyumu, benlik saygısı, olumlu sosyal davranışlar ve saldırganlık ölçeklerinden alınan puanlarla ilişkisine bakılmıştır (Lemmens vd., 2015). Araştırma sonucunda internet oyun oynama bozukluğu ile yalnızlık ve saldırganlık arasında pozitif yönde; yaşam doyumu, benlik saygısı ve olumlu sosyal davranışlar arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.

Saldırganlık ve sosyal faktörlerin internet oyun bağımlılığını yordayıp yordamadığını tespit etmek amacıyla 263 Koreli erkek lise öğrencisiyle bir araştırma

yapılmıştır (Yuh, 2018). Araştırma sonucunda saldırganlığın ve sosyal faktörlerin internet oyun bağımlılığını anlamlı şekilde yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda sosyal faktör olarak araştırmaya dahil edilen aile çatışması ile internet oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiye saldırganlığın kısmen aracılık ettiği tespit edilmiştir. Bu nedenle internet oyun bağımlılığı tedavi çalışmalarında saldırganlık ve sosyal ilişkilere dikkat edilmesi gerektiği belirtilmiştir.

Greitemeyer (2019) tarafından yapılan çalışmada şiddet içeren video oyunu oynamanın bireylere ve bireylerin sosyal ağına etkisi incelenmiştir. Söz konusu boylamsal çalışmaya 980 kişi katılmıştır. Katılımcılar öncelikle şiddet içerikli video oyunu oynama sıklığı ve saldırgan davranışlarla ilgili sorularla kendilerini değerlendirmiştir. Daha sonra katılımcılara arkadaş, iş arkadaşı, komşular veya akrabalar arasından kendilerini en yakın hissettikleri ve son birkaç ayda sıklıkla görüştükleri üç arkadaş hakkında sorular sorulacağı söylenmiştir. Katılımcılar her arkadaş için saldırganlık düzeyi ve şiddet içerikli video oyunu oynama miktarını, kendilerine sorulan aynı soruları kullanarak değerlendirmiştir. Araştırma sonucunda şiddet içeren video oyunlarının oyuncunun saldırgan davranışları üzerinde etkiye sahip olduğu, aynı zamanda şiddet içeren video oyunları oynamayan katılımcıların, arkadaşları şiddet içeren video oyunları oynadıkça daha saldırgan olduğu, oyuncuda artan saldırganlığın daha sonra oyuncunun bağlantı kurduğu insanlar üzerinde bir etkiye sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

İnternet oyun oynama bozukluğu ile yalnızlık ve saldırganlık arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışma, yaşları 20 ile 39 arasında değişen 410 katılımcı ile yapılmıştır (T'ng, Ho, Sim, Yu ve Wong, 2020). Araştırmada internet oyun oynama bozukluğu semptomları ile fiziksel saldırganlık, sözlü saldırganlık, öfke ve düşmanlık arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Bu çalışmanın bulgularına göre internet oyun oynama bozukluğu semptomlarının fiziksel saldırganlık, sözlü saldırganlık, öfke ve düşmanlığı anlamlı şekilde yordadığı sonucuna ulaşılmıştır.

İnternet oyun oynama bozukluğu ve saldırganlık arasındaki ilişkiyi tutarsız olarak değerlendiren Li ve diğerleri (2023), iki değişken arasındaki ilişkiyi araştıran çalışmaların değerlendirmesini yapmıştır. Yapılan analiz sonucunda internet oyun

oynama bozukluđu ile saldırganlık arasında orta düzeyde anlamlı bir ilişki olduđu, daha yüksek internet oyun oynama bozukluđuna sahip kişilerin daha fazla saldırganlık gösterebileceđi ve daha fazla saldırganlıđa sahip kişilerin daha yüksek internet oyun oynama bozukluđuna sahip olabileceđi belirtilmiştir.

Ülkemizde de internet oyun oynama bozukluđu ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi incelemek üzere çalışmalar yapılmıştır. Şiddet içerikli çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleri ile çevrimiçi video oyunu bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelendiđi bir çalışmaya, yaşları 18 ile 40 arasında deđişen, bir yıldan uzun süredir çevrimiçi video oyunu oynayan 205 kişi katılmıştır (Demirtaş-Madran ve Ferligül- Çakılcı, 2014). Araştırma sonucunda katılımcıların saldırganlık puanlarıyla çevrimiçi video oyunu bağımlılığı puanları arasında yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki olduđu sonucuna ulaşılmıştır.

Güvendi ve diđerleri (2019) tarafından yapılan çalışmada ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmaya devlet okullarında öğrenim gören 279 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Araştırma sonucunda saldırganlık ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı düzeyde yüksek bir ilişki bulunduđu tespit edilmiştir. Aynı zamanda çocuklarına dijital oyun oynama konusunda sınır koyamayan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerinin yüksek olduđu sonucuna ulaşılmıştır.

Üniversite öğrencilerinde internet bağımlılığı ve internet oyun oynama bozukluđu semptomları ile olası dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluđu ve saldırganlık arasındaki ilişki incelenmiştir (Evren vd., 2019). Çalışmaya Ankara’da düzenli olarak internet kullanan 1509 üniversite öğrencisi ve bu öğrenciler arasından video oyunu oynayan 987 kişinin analizleri dahil edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda internet bağımlılığı semptomları ile dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluđu ve saldırganlığın ilişkili olduđu tespit edilmiştir. Benzer şekilde internet oyun oynama bozukluđu semptomlarının şiddeti ile dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluđu ve saldırganlık ilişkili bulunmuştur.

Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri, okul ve okul dışı etkinliklerdeki yeterlik düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek isteyen Sallayıcı ve Yöndem (2020), ilkokul 3. ve 4. sınıf düzeyinde öğrenim gören 154 çocuktan veri toplamıştır. Araştırmada kullanılan “6-18 Yaş Çocuk ve Gençler için Davranış Değerlendirme Ölçeği”nden içe yönelim ve dışa yönelim olmak üzere iki ayrı davranış problemi puanı elde edilmektedir. İçe yönelim grubunda anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük ve somatik yakınmalar; dışa yönelim grubunda ise saldırgan davranışlar ve kurallara karşı gelme yer alırken, her iki gruba girmeyen sosyal sorunlar, dikkat sorunları ve düşünce sorunları alt testleri de bulunmaktadır. Araştırma sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin, içe yönelim davranış problemleri ve bunların alt boyutları ile ilişkili olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Aynı zamanda dışa yönelim davranış problemlerinden saldırgan davranışlar ile bilgisayar oyun bağımlılığı pozitif yönde anlamlı düzeyde ilişkili bulunurken, kurallara karşı gelme ile ilişkili olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çocuk, ergen ve gençlerde dijital oyun bağımlılığını araştıran ulusal lisansüstü tezlerin incelendiği bir çalışmada, Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nde Mart 2020’ye kadar yayınlanmış olan tezler arasından uygun anahtar sözcük ile taranmış, toplam 98 tez araştırmaya dahil edilmiştir (Nergiz ve Nergiz, 2021). İncelenen araştırmaların bulgularının önemli çoğunluğunda saldırganlık eğilimi ve davranışı değişkenleriyle dijital oyun bağımlılığı düzeyi puanı arasında anlamlı ilişki bildirildiği belirtilmiştir.

İnternette oyun oynama davranışı olan genç erişkinlerde internet bağımlılığı, başa çıkma stratejileri ile agresyon ve saldırganlığın internet oyun oynama bozukluğu belirtilerinin şiddeti üzerine etkilerinin incelendiği çalışmaya, 18-25 yaş aralığında 54 erkek ve 56 kadın katılmıştır (Aksu vd., 2022). Araştırma sonucunda internet bağımlılığı ve fiziksel saldırganlık düzeylerinin internet oyun oynama bozukluğu üzerinde yordayıcı etkilerde gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Patolojik oyun oynama davranışının şiddeti ne düzeyde olursa olsun fiziksel saldırganlıkta bir artış öngörüldüğü belirtilmiştir.

Hem bireysel gelişim hem de toplumsal huzur açısından ciddi bir risk faktörü olarak değerlendirilen saldırgan davranışlar, yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalarda sıklıkla yer almıştır. Yapılan araştırmalarda ortaokul öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini yordama gücünün incelendiği çalışmaların sınırlı olduğu tespit edilmiştir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Bu bölümde araştırma modeli, çalışılan araştırma grubu, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizi hakkında bilgi verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmanın amacı; ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık düzeylerinin ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini yordama gücünü ortaya koymaktır. Bu araştırma internet oyun oynama bozukluğu ile ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık arasındaki ilişkiyi incelediği için ilişkisel bir araştırmadır. İlişkisel araştırmalar, araştırmaya dahil edilen değişkenlere müdahale etmeden, değişkenler arasındaki ilişkileri incelemeyi amaçlayan çalışmalardır (Büyüköztürk vd., 2008).

3.2. Evren ve Örneklem

Büyüköztürk ve diğerleri (2008), bir araştırmada veri elde etmek için belirlenen soruları cevaplaması istenen, canlı veya cansız varlıklardan oluşan büyük grubu evren; bilgi toplamak için belirlenen evrenden seçilen küçük ve sınırlı bir grubu da örneklem olarak tanımlamıştır. Bu araştırmanın evreni Balıkesir ilinde yaşayan 11-14 yaş grubu aralığındaki ortaokul öğrencilerinden oluşmaktadır. Araştırmada uygun/elverişli örnekleme yöntemi ile öğrencilere ve ebeveynlere ulaşılmıştır. Ebeveynlerden elde edilen veriler bu araştırmanın çalışma grubunu belirlemede etkili olmuştur. Toplamda 293 öğrenci ve bu öğrencilerin ebeveynleri ölçekleri istenen şekilde doldurup çalışmaya katılmıştır. Öğrencilerden oluşan katılımcılara ait bilgiler Tablo 1’de ve ebeveynlerden oluşan katılımcılara ait bilgiler Tablo 2’de sunulmuştur.

Tablo 1. Öğrencilerden Oluşan Katılımcı Grubuna İlişkin Demografik Özellikler ve Yüzdeleri

Değişken	Değişken Grubu	N	%
Cinsiyet	Kız	146	49.8
	Erkek	147	50.2
Yaş	11 Yaş	78	26.6
	12 Yaş	130	44.4
	13 Yaş	85	29

Tablo 1’de görüldüğü üzere araştırmaya katılan 293 öğrencinin 146’sı kız (%49.8) ve 147’si erkek (%50.2)’tir. Araştırmanın yapıldığı tarihte öğrencilerin 78’inin 11 yaşında (%26.6), 130’unun 12 yaşında (%44.4) ve 85’inin 13 yaşında (%29) olduğu belirlenmiştir.

Tablo 2. Ebeveynlerden Oluşan Katılımcı Grubuna İlişkin Demografik Özellikler ve Yüzdeleri

Ebeveyn	N	%
Anne	231	78.8
Baba	62	21.2
Toplam	293	100

Tablo 2’de görüldüğü üzere araştırmaya katılan 293 ebeveynin 231’inin anne (%78.8) ve 62’sinin (%21.2) baba olduğu belirlenmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini belirlemek amacıyla “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği” (Andiç, 2019), ebeveynlerinin yetkinlik düzeylerini tespit etmek için “Ebeveyn Yetkinliği Ölçeği” (Demir, 2013), dürtüsellik düzeylerini belirlemek için “Barratt Dürtüsellik Ölçeği- Kısa Formu” (Benk-Durmuş, Yusufoglu-Torlak, Tüğen ve Güleç, 2022) ve saldırganlık düzeylerini tespit etmek için “Saldırganlık Ölçeği” (Gültekin, 2008) kullanılmıştır.

3.3.1. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği

Lemmens vd. (2015) tarafından DSM-5 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu tanı ölçütleri temelinde geliştirilmiş olan 27 maddelik “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği”ni Türkçeye uyarlama çalışması Andiç (2019) tarafından doktora çalışmasında yapılmıştır. Ölçekte toplamda 27 madde bulunmaktadır ve zihinsel meşguliyet (1, 2 ve 3. maddeler), tolerans (4, 5 ve 6. maddeler), yoksunluk (7, 8 ve 9. maddeler), süreklilik (10, 11 ve 12. maddeler), kaçınma (13, 14 ve 15. maddeler), sorunlar (16, 17 ve 18. maddeler), yanıltma (19, 20 ve 21. maddeler), yerine geçme (22, 23 ve 24. maddeler) ile çatışma (25, 26 ve 27. maddeler) olmak üzere dokuz alt boyutu vardır. Altılı likert tipi olarak geliştirilen ölçek, geçtiğimiz yıl içerisinde 0 (asla/hiç); 1(yıl içinde bir ile 4 defa arasında); 2 (yıl içinde beş ile 11 arasında); 3 (yaklaşık olarak ayda 1 ile 3 defa arasında); 4 (her hafta birden fazla); 5 (her gün ya da hemen hemen her gün) olarak puanlanmaktadır.

Ölçeğin iç tutarlık güvenirliğini incelemek amacıyla hesaplanan Cronbach alfa katsayılarının toplam ölçek için .95 olduğu ve ölçeğin alt boyutları için .69 ile .93 arasında değiştiği görülmektedir. Andiç (2019) tarafından farklı yaş gruplarındaki katılımcıları içeren gruplar için Cronbach alfa katsayıları ayrı ayrı incelenmiş, bu çalışmanın hedef grubu olan 11-14 yaş aralığındaki katılımcıları içeren grubun Cronbach alfa katsayıları toplam ölçek için .94 ve alt boyutları için .60 ile .89 arasında değiştiği belirtilmiştir. Mevcut araştırmada ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı toplam ölçek için .95 ve alt boyutları için .71 ve .85 arasında değiştiği tespit edilmiştir.

3.3.2. Ebeveyn Yetkinliği Ölçeği

Ebeveyn Yetkinliği Ölçeği orijinal formu Caprara ve diğerleri (2005) tarafından yapılan çalışmada geliştirilmiş olup; ebeveynlerin çocuklarına destek olması, çocuklarıyla yaşadıkları çatışmaları uygun şekilde yönetebilmesi, ebeveyn rolünü yerine getirirken kendine güvenmesi, çocuklarıyla doğru şekilde iletişim kurabilmesi ve yaşanan olaylara baş edebilmesi özelliklerini içeren 12 maddeden oluşmaktadır. Ebeveynler tarafından doldurulan bir öz bildirim ölçeğidir. Ölçeği

Türkçeye uyarlama çalışması Demir (2013) tarafından doktora çalışmasında yapılmıştır.

Ölçeğin orijinal formu ilk olarak Türkçeye çevrilmiş, daha sonra çeviri geçerliği çalışması yapılmıştır. Yapı geçerliği kapsamında incelemeler yapılmış, orijinal formuyla uygun görülmeyen ölçek maddeleri analiz sonunda atılmıştır. Ölçeğin İngilizce ve Türkçe formları arasındaki korelasyon katsayısı .91 olarak bulunmuştur. Test tekrar test yöntemiyle güvenilirliği belirlemek için 104 ebeveyne üç hafta arayla ölçek uygulanmıştır. Uygulamalar arasındaki korelasyon .94 olarak bulunmuştur. Ölçeğin Türkçe formunun 11 maddeden oluşan tek faktörlü bir yapıya sahip olduğu görülmüştür (Demir ve Gündüz, 2014). Yedili likert tipi derecelendirmeye sahip olan ölçekte 1 (oldukça yetersizim) ve 7 (oldukça yeterliyim) arasında puanlama yapılarak, ölçekten alınabilecek en düşük puan 11, en yüksek puan ise 77 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin iç tutarlılık güvenilirliğini belirlemek amacıyla hesaplanan Cronbach Alpha katsayısı .91 olarak bulunmuştur. Bu araştırmada ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı .94 olarak tespit edilmiştir.

3.3.3. Barratt Dürtüsellik Ölçeği - Kısa Formu

Steinberg, Sharp, Stanford ve Tharp (2013) tarafından geliştirilen Barratt Dürtüsellik Ölçeği'nin (BDÖ-11) kısa formu Benk-Durmuş ve diğerleri (2022) tarafından oluşturulmuştur. BDÖ-11'in Türkçeye uyarlanması Güleç ve diğerleri (2008) tarafından yapılmıştır ve erişkin formu olarak kullanılmaktadır. Benk-Durmuş vd. (2022), geçerlik güvenirlik çalışması yapılan BDÖ-11 Türkçe versiyonundan yazarların izni ile ilgili maddeleri alıp ortaokul ve lise öğrencilerine uygulanabilecek 8 maddelik ölçeği oluşturmuştur.

Barratt Dürtüsellik Ölçeği orijinal formunda tek boyutlu iken, Türkçe formu için yapılan analizler sonucunda ergenlerde iki boyutlu yapının ölçeği daha iyi temsil ettiği sonucuna ulaşılmıştır ve boyutlar “zayıf öz düzenleme” ve “dürtüsel davranış” olarak tanımlanmıştır (Benk-Durmuş vd., 2022). Likert tipi değerlendirmeye sahip olan ölçek 1 (nadiren/hiçbir zaman), 2 (bazen), 3 (sıklıkla) ve 4 (hemen hemen her zaman) olarak puanlanmaktadır. Ölçeğin bir kesme puanı yoktur, puan arttıkça dürtüsellik düzeyinin arttığı anlamı çıkarılmaktadır.

Ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları hasta ve kontrol grubu olmak üzere iki grup üzerinde yapılmıştır. İç tutarlılığı değerlendirmek için hesaplanan Cronbach alfa değerleri hasta grup için .78, kontrol grubu için .70 olarak bulunmuştur. Ölçeğin test -tekrar test güvenirliğini belirlemek için 21 hastaya üç hafta arayla uygulama yapılmıştır ve güvenirlik katsayısı .64 olarak hesaplanmıştır. Analiz sonuçları ölçeğin Türkçe formunun ergenlerde dürtüselliği incelemek için uygun bir araç olduğunu göstermektedir (Benk-Durmuş vd., 2022). Mevcut araştırmada ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı .65 olarak tespit edilmiştir.

3.3.4. Saldırganlık Ölçeği

Saldırganlık Ölçeği, Gültekin (2008) tarafından doktora çalışmasında geliştirmiştir. Ölçeğin geliştirilmesi amacıyla literatür incelenerek, özellikle ortaokul öğrencileri için saldırganlık olarak kabul edilecek davranışlar belirlenmiş ve ortaokulda görev yapan çeşitli branşlardaki öğretmenlerden e-posta yoluyla görüşleri alınmıştır. Öneriler doğrultusunda 52 maddeden oluşan ilk deneme formu hazırlanarak 120 kişilik bir gruba uygulanmıştır. Öğrenciler tarafından doğru şekilde anlaşılmayan maddeler çıkarılarak 40 maddelik yeni bir form oluşturulmuş ve 367 öğrenciye uygulanmıştır. Yapılan faktör analizleri sonucunda 15 maddelik ölçek formu oluşturulmuştur.

Likert tipi üçlü değerlendirmeye sahip olan ölçekte 1 (hiçbir zaman), 2 (bazen) ve 3 (her zaman) olarak puanlanmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 15, en yüksek puan 45 olarak belirlenmiştir. Gültekin (2008) alınan yüksek puanın, saldırganlık düzeyinin yüksek olduğu anlamına geldiğini ifade etmiştir.

Gültekin (2008), ölçeğin güvenirliğinin alfa iç tutarlılık katsayısı ve test-tekrar test yöntemi ile test edildiğini belirtmiştir. 1233 veri üzerinden yapılan değerlendirme sonucunda Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı .82, test- tekrar test yöntemi için 75 kişiye üç hafta arayla yapılan uygulama sonucunda elde edilen Pearson Korelasyon Katsayısı .64 olarak hesaplanmıştır. Ölçeğin ortaokul öğrencilerinin saldırganlık düzeylerini ölçmek için uygun bir araç olduğu kanısına varılmıştır. Bu araştırmada ölçeğin Cronbach Alpha güvenirlik katsayısı .87 olarak tespit edilmiştir.

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırma verilerini toplamaya başlamak için öncelikle Ege Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'na başvurulmuştur. 01.12.2023 tarihli ve 1591710 sayılı Etik Kurul onayı doğrultusunda araştırma için Balıkesir İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden uygulama izinleri alınmıştır. Araştırmanın verileri 2023-2024 eğitim öğretim yılının ikinci döneminde toplanmıştır. Verilerin toplanması aşamasında araştırmacı ölçekleri uygulamadan önce kendini tanıtmış; araştırmanın amacı, kullanılacak ölçekler, araştırmanın gizliliği ve gönüllülük esası konularında bilgi vermiştir. Öğrencilerin araştırmayla ilgili aklına takılan sorular cevaplanmıştır. Uygulama her sınıf düzeyinde 20 ile 25 dakika arası sürmüştür. Öğrencilere uygulama tamamlandıktan sonra, ebeveynler tarafından doldurulması gereken ölçekler öğrenciler aracılığıyla ebeveynlere iletilmiştir. Ölçekle birlikte araştırma hakkında bilgilerin yer aldığı bir metin de ebeveynlere gönderilmiştir. Ulaşılan tüm öğrencilerin araştırmaya katılma konusunda gönüllü olduğu, ancak ebeveyn ölçeklerinin öğrenciler tarafından ebeveynlere iletilmesi ve geri getirilmesi konusunda zorluklar yaşandığı tespit edilmiştir. Sonuç olarak araştırmaya hem öğrenci hem ebeveyn ölçeği eksiksiz doldurulmuş veriler dahil edilmiştir. Bu durum araştırmanın örnekleminin 293 katılımcıyla sınırlı kalmasına sebep olmuştur.

3.5. Verilen Analizi

Verilerin analizi için SPSS 29.0.1 sürümü kullanılmıştır. Ölçekler aracılığıyla toplanan veriler tanımlayıcı istatistiksel yöntemler kullanılarak incelenmiştir. Araştırmanın değişkenlerine ilişkin betimsel istatistikler tablo halinde sunulmuştur. Bu araştırmada ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık olarak belirlenen bağımsız değişkenlerin, internet oyun oynama bozukluğu olarak belirlenen bağımlı değişkeni anlamlı bir şekilde yordayıp yordamadığı sorusuna cevap aranmaktadır. Bu amaçla öncelikle internet oyun oynama bozukluğu, ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık değişkenleri arasındaki ilişkinin incelenmesi için Pearson Korelasyon analizi uygulanmıştır. Ardından bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkeni yordama gücünü tespit etmek amacıyla çoklu doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR

Bu kısımda araştırma problemine ilişkin yapılan analizler sonucunda elde edilen bulgulara yer verilmiştir. Öncelikle araştırmada değişkenler arasındaki ilişkiyi tespit ederken kullanılacak analiz yöntemini belirlemek amacıyla yapılan ön analizlere ait bilgiler paylaşılmıştır. Daha sonra elde edilen verilere göre internet oyun oynama bozukluğu, ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık ölçeklerine ait betimsel istatistikler sunulmuştur. Ardından bağımlı ve bağımsız değişkenlere ilişkin yapılan korelasyon analizi sonuçları paylaşılmıştır. Korelasyon analizi sonuçlarından yola çıkarak, ebeveyn yetkinliği ve saldırganlık düzeylerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini ne derecede yordadığına ilişkin yapılan çoklu doğrusal regresyon analizi sonuçlarına yer verilmiştir.

4.1. Ön Analizler

Araştırmanın değişkenleri arasındaki ilişkiyi tespit ederken kullanılacak analiz yöntemini belirlemek amacıyla elde edilen değerlerin normal dağılıp dağılmadığına bakılmıştır. İnternet oyun oynama bozukluğu ve ebeveyn yetkinliği ölçeklerine ait verilerin normal dağılıma uygun olduğu, saldırganlık ve dürtüsellik ölçeklerinden elde edilen verilerin ise normal dağılıma uygun olmadığı çarpıklık ve basıklık katsayılarıyla tespit edilmiştir. Normallik varsayımının sağlanması durumunda kullanılacak parametrik testlerin gerçek farkları tespit etme konusunda parametrik olmayan testlere göre üstün olduğu bilinmektedir (Doğan ve Doğan, 2015). Verilerin normal dağılımı istatistiksel analizlerin geçerliği, gücü ve doğruluğu açısından önemli olduğundan normal dağılımı elde etmek için saldırganlık ve dürtüsellik ölçeğinden elde edilen veriler uygun yöntemlerle dönüştürülmüştür. Verilerin dönüştürülmesi işleminde saldırganlık ve dürtüsellik değişkenlerine ait verilerde karekök alma yöntemi kullanılmıştır. Bu işlemten sonra verilerin basıklık ve çarpıklık katsayılarının $-1,96$ ile $+1,96$ arasında olduğu tespit edilmiştir. Normallik varsayımı sağlandıktan sonra elde edilen veriler Tablo 3'te sunulmuştur.

Tablo 3. *İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Ebeveyn Yetkinliği, Dürtüsellik ve Saldırganlık Ölçeklerine Ait Betimsel İstatistikler*

Değişkenler	N	$\bar{x}$	Ss.	Min	Max.	Çarpıklık	Basıklık
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu	293	57.19	28.58	26	156	1.19	0.98
Ebeveyn Yetkinliği	293	58.29	14.94	11	77	-0.98	0.47
Dürtüsellik	293	4.28	0.39	2.83	5.66	0.11	1.81
Saldırganlık	293	4.51	0.57	3.87	6.71	0.96	0.75

Tablo 3 incelendiğinde, araştırmaya katılan 293 ortaokul öğrencisi ve bu öğrencilerin ebeveynlerinden alınan verilere göre internet oyun oynama bozukluğu değişkeninin ortalama puanının 57.19 (s.s.=28.58), en düşük puanının 26, en yüksek puanının 156 olduğu; ebeveyn yetkinliği değişkeninin ortalama puanının 58.29 (s.s.=14.94), en düşük puanının 11, en yüksek puanının 77 olduğu; dürtüsellik değişkeninin ortalama puanının 4.28 (s.s.=0.39), en düşük puanının 2.83, en yüksek puanının 5.66 olduğu ve saldırganlık değişkeninin ortalama puanının 4.51 (s.s.=0.57), en düşük puanının 3.87, en yüksek puanının 6.71 olduğu görülmektedir. Bu bulgulardan hareketle internet oyun oynama bozukluğu, ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık değişkenleri arasındaki ilişkinin incelenmesinde parametrik analizler uygulanmıştır.

4.2. Korelasyon Analizi

İnternet oyun oynama bozukluğu, ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık değişkenlerinin birbirleriyle olan ilişkilerini tespit etmek amacıyla Pearson korelasyon analizi kullanılmıştır. Korelasyon katsayısının 0.30'dan düşük olması ilişkinin zayıf, 0.30 ve 0.70 arasında olması ilişkinin orta ve 0.70'den büyük olması ise ilişkinin yüksek düzeyde olduğu göstermektedir (Büyüköztürk vd., 2008). Pearson korelasyon analizi sonucunda elde edilen veriler Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. *Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları*

	İnternet Oyun Oynama Bozukluğu	Ebeveyn Yetkinliği	Dürtüsellik	Saldırganlık
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu	1			
Ebeveyn Yetkinliği	-.15*	1		
Dürtüsellik	.06	.12*	1	
Saldırganlık	.39**	-.29**	-.10	1

*: $p < 0.05$, **: $p < 0.01$

Tablo 4'te belirtilen korelasyon analizi sonuçlarına göre, internet oyun oynama bozukluğu ile ebeveyn yetkinliği arasında negatif yönde zayıf düzeyde anlamlı bir ilişki ($r = -0.15$) bulunmaktadır. Ayrıca internet oyun oynama bozukluğu ile saldırganlık arasında pozitif yönde orta düzeyde anlamlı bir ilişki ($r = 0.39$) tespit edilmiştir ($p \leq 0.01$). Son olarak internet oyun oynama bozukluğu ile dürtüsellik arasında anlamlı düzeyde bir ilişki ($r = 0.06$) bulunamamıştır.

Korelasyon analizi regresyon analizine başlamadan önce değişkenler arasındaki ilişkiyi tespit etmek için bir ön kontroldür. Korelasyon analizi anlamlı bir ilişki göstermezse, regresyon analizinin de büyük olasılıkla anlamlı sonuçlar vermeyeceği öngörülür (Cohen vd., 2013). Bu nedenle, internet oyun oynama bozukluğu ile aralarında anlamlı bir ilişki bulunmayan dürtüsellik değişkenin regresyon analizine dahil edilmemesi gerektiği tespit edilmiştir.

4.3. Ebeveyn Yetkinliği ve Saldırganlık Düzeylerinin Ortaokul Öğrencilerinin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Düzeylerini Yordama Gücünün İncelenmesi

Ebeveyn yetkinliği ve saldırganlık düzeylerinin ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini yordama gücünü incelemek amacıyla çoklu doğrusal regresyon analizi yapılmıştır. Çoklu doğrusal regresyon analizi için kurulan modelde; bağımlı değişken olarak internet oyun oynama bozukluğu, bağımsız değişken olarak ise ebeveyn yetkinliği ve saldırganlık değişkenleri alınmıştır. Bağımsız ve bağımlı değişkenler arasındaki ilişkinin ortaya konması

amacıyla oluşturulan çoklu doğrusal regresyon modellerine ilişkin değişkenler Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 5. *Araştırma Kapsamında Oluşturulan Regresyon Modeli*

Model	Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişken
	İnternet Oyun Oynama Bozukluğu	Ebeveyn Yetkinliği Saldırganlık

Araştırma kapsamında; ebeveyn yetkinliği ve saldırganlık ölçeklerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeyini yordama gücünün incelenmesi amacıyla yapılan çoklu doğrusal regresyon analizi sonuçları Tablo 6'da sunulmuştur.

Tablo 6. *Ebeveyn Yetkinliği ve Saldırganlık Ölçeklerinin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Düzeyini Yordama Gücü*

Bağımlı Değişken	Bağımsız Değişken	B	SH.	β	t	p	Tolerance	VIF
İnternet Oyun Oynama Bozukluğu	Ebeveyn Yetkinliği	-.031	.05	-.04	-.69	.49	.916	1.092
	Saldırganlık	2.771	.42	.37	6.62	<.001	.916	1.092
R=0.39		R ² =0.15	F _(2,290) =25.62	p=<.001.		Durbin Watson=1.83		

Araştırmaya katılan öğrencilerden ve ebeveynlerden elde edilen verilerle ebeveyn yetkinliği ve saldırganlık puanlarının internet oyun oynama bozukluğu puanını yordama gücünü belirlemek amacıyla gerçekleştirilen çoklu doğrusal regresyon analizi sonucuna göre oluşturulan model için hesaplanan R² değerinin .15 olması bağımsız değişkenlerin bağımlı değişkendeki varyansın %15'ini açıkladığı anlamına gelmektedir. R² değerine göre modelin açıklama gücünün orta düzeyde olduğu (Cohen vd., 2013) ve bağımsız değişkenlerin internet oyun oynama bozukluğu üzerinde etkisinin mevcut olduğu kabul edilir. Model için hesaplanan F istatistik değerinin olasılık (p) değerinin <.001 olması modelin istatistiksel olarak anlamlı olduğunu ve bağımsız değişkenlerin internet oyun oynama bozukluğunu

açıklamada önemli bir rol oynadığını gösterir. Modelde otokorelasyon olup olmadığını kontrol etmek amacıyla Durbin-Watson istatistik değerine bakılmıştır. Durbin-Watson değerinin 1.83 olarak tespit edilmesi hata terimleri arasında belirgin bir otokorelasyon olmadığını gösterir (Cohen vd., 2013). Diğer bir deyişle hata terimleri arasında anlamlı bir ilişki yoktur. Bu sonuç regresyon modelinin varsayımlara uyduğunu göstermektedir. Bununla birlikte her bir bağımsız değişken için elde edilen tolerans değerinin 0.1'in üzerinde ve VIF değerinin 5'in altında olması bağımsız değişkenler arasında çoklu doğrusal bağlantı sorunu olmadığını gösterdiğinden, modelin güvenilir olduğunu desteklemektedir.

Modelde ebeveyn yetkinliği için hesaplanan değerlere baktığımızda, olasılık (p) değerinin .49 olduğu görülmektedir. Bu değer anlamlılık düzeyi olarak kabul edilen .05'in oldukça üzerinde olduğundan, ebeveyn yetkinliğinin internet oyun oynama bozukluğunu anlamlı bir şekilde yordamadığını göstermektedir. Tablo 6'da belirtilen β değeri bağımsız değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisini ifade etmektedir. Bu değer ebeveyn yetkinliği için -0.39 olarak hesaplanmış olup, ebeveyn yetkinliği arttıkça internet oyun oynama bozukluğunun azaldığını ifade etmektedir. Ancak bu ilişkinin gücü düşüktür ve anlamlı değildir.

Modelde saldırganlık için hesaplanan değerlere baktığımızda, olasılık (p) değerinin .001'den küçük olduğu görülmektedir. Bu değer saldırganlığın internet oyun oynama bozukluğu üzerinde anlamlı bir etkisi olduğunu göstermektedir. Tablo 6'da belirtilen B değeri, bağımsız değişken bir birim arttığında bağımlı değişkendeki artışı göstermektedir. Buna göre saldırganlık bir birim arttığında, internet oyun oynama bozukluğu ortalama olarak 2.771 puan artmaktadır. β değeri ise saldırganlığın internet oyun oynama bozukluğu üzerinde orta düzeyde bir etkisi olduğunu göstermektedir.

Sonuç olarak ebeveyn yetkinliğinin internet oyun oynama bozukluğu düzeyi üzerinde negatif bir etkisi olmasına rağmen, bu etki istatistiksel olarak anlamlı bulunmadığından, ebeveyn yetkinliğinin internet oyun oynama bozukluğu düzeyini yordamadığı tespit edilmiştir. Saldırganlık ise internet oyun oynama bozukluğu düzeyi üzerinde istatistiksel olarak anlamlı ve pozitif bir etkiye sahip olduğundan,

saldırganlık düzeyinin internet oyun oynama bozukluğu ölçeğinden alınan puanları anlamlı bir şekilde yordamakta olduğu, saldırganlık düzeyi arttıkça internet oyun oynama bozukluğu düzeyinin de arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Genel olarak modelin açıklama gücü ($R^2=0.15$) orta düzeyde kabul edilir (Cohen vd., 2013).

BÖLÜM V

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

5.1. Tartışma

Araştırmanın bu bölümünde araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinden ve ebeveynlerinden elde edilen veriler doğrultusunda, internet oyun oynama bozukluğu ölçeğinden alınan puanların ebeveyn yetkinliği ve saldırganlık puanlarına göre yordanmasına ilişkin bulgular tartışılmış ve yorumlanmıştır. Aynı zamanda internet oyun oynama bozukluğu ile dürtüsellik arasındaki ilişkiye dair bulgular tartışılmış ve yorumlanmıştır.

5.1.1. Ebeveyn Yetkinlik Düzeylerinin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Düzeylerini Yordama Gücüne İlişkin Bulguların Tartışılması

Ebeveyn yetkinlik düzeylerinin ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini yordamasına dair yapılan regresyon analizi sonucuna göre, ebeveyn yetkinliğinin internet oyun oynama bozukluğunu yordamadığı tespit edilmiştir. Regresyon analizinin ön koşulu olarak yapılan korelasyon analizi sonucunda ise ebeveyn yetkinliği ile internet oyun oynama bozukluğu arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Alanyazın incelemesinde ebeveyn yetkinliği ve internet oyun oynama bozukluğu ile ilgili doğrudan bu kavramlarla yapılan çalışmaya rastlanmamıştır. Bu durum araştırmanın özgünlüğü ve literatüre katkısı açısından önemli görülmekle birlikte, araştırma bulgularının karşılaştırılması konusunda sınırlılık oluşturmaktadır.

Alanyazında internet oyun oynama bozukluğu ile ebeveynlerle ilgili faktörlerin ele alındığı çalışmalarda değişkenlerin “ebeveyn tutum ve davranışları” (Bonnaire ve Phan, 2017; Bulanık- Koç vd., 2022; Geniş ve Ayaz- Alkaya, 2023; Filipovič vd., 2023; Tetik ve Aktan, 2021; Thoruvala vd., 2019), “ebeveyn- çocuk ilişkisi” (Coşa vd., 2023; King ve Delfabbro, 2017; She vd., 2022; Xie vd., 2021; Yiğit ve Günüş; 2020) ve “aile faktörleri” (Gan vd., 2024; Demir, 2021; Schneider, vd., 2017) olarak adlandırıldığı görülmektedir. Elde edilen bulguların karşılaştırılması konusunda, kullanılan kavramların birbirleriyle ne ölçüde paralel olduğu ve hangi yönleriyle birbirlerinden ayrıldığı önemli görülmektedir. Söz

konusu arařtırmalarda ebeveyn tutum ve davranıřları; çocukların fiziksel, psikolojik ve sosyal gelişimini desteklemek konusunda bir çocuk yetiřtirme eğilimi olarak değeriendirilmiřtir (Bonnaire ve Phan, 2017; Bulanık- Koç vd., 2022; Geniř ve Ayaz-Alkaya, 2023; Filipovič vd., 2023; Tetik ve Aktan, 2021; Thoruvala vd., 2019). Ebeveyn- çocuk iliřkisini inceleyen çalıřmalarda ergenlerin anne ve babalarıyla iliřkilerinde bildirdikleri güven, öfke, yabancılařma, duygusal destek eksiklięi (Cořa vd., 2023; King ve Delfabbro, 2017; Yięit ve Günüç; 2020), ergenin görmezden geliniyormuř gibi hissetmesi, ebeveyn ihmali- istismarı ve iliřkinin kesintiye uğraması (She vd., 2022; Xie vd., 2021) gibi faktörler ele alınmıřtır. Aile faktörleri olarak ele alınan deęiřkende ise ekonomik durum, saęlık durumu, çatıřma, sıcaklık, ev halkıyla ilgili durumlar (Scheineder vd., 2017), aile iřlev bozukluęu (Gan vd., 2024) ve aile içi iletiřim (Demir, 2021) faktörleriyle inceleme yapılmıřtır. Bu arařtırmada kullanılan “ebeveyn yetkinlięi” kavramı ise, bireyin ebeveynlik görevlerini başarıyla yerine getirme becerilerine iliřkin inancı olarak ele alınmıřtır (Hess vd., 2004). Söz konusu arařtırmalarda ebeveynlerle ilgili deęiřkenler farklı kavramlarla ele alınmıř olsa da, bu arařtırmanın bulgusunu destekleyecek řekilde, internet oyun oynama bozukluęu ile belirtilen kavramlar arasında negatif yönde anlamlı bir iliřki tespit edilmiřtir. İki deęiřken arasındaki iliřkinin alanyazında elde edilen bulgularla tutarlı olmasının, söz konusu arařtırmalarda ebeveynlerle ilgili kullanılan kavramların çocuk gelişimine etkileri açısından benzerlik göstermesinden kaynaklı olduęu düşünölmektedir. Kavramlar farklı řekilde adlandırılrsa da temelinde çocuk gelişiminin merkezinde bulunan aileyi ele almaktadır. Aile faktörleri, ebeveyn- çocuk iliřkisi, ebeveyn tutum ve davranıřları çocuk gelişimi açısından ayrılmaz biçimde iç içedir. Aynı zamanda çocukların biliřsel, duygusal ve sosyal gelişimi üzerinde doğrudan bir etkiye sahiptir (Bonnaire ve Phan, 2017; Bulanık- Koç vd., 2022; King ve Delfabbro, 2017; Xie vd., 2021). Ebeveyn çocuk iliřkisi ne kadar olumlu olursa ve ebeveynler çocuęunu ne kadar teřvik ederse, çocuęun psikolojik durumunun o kadar olumlu olacaęı ve kendine güvenen davranıřlar sergileyeceęi ön görölmektedir (Geniř ve Ayaz-Alkaya, 2023). Benzer řekilde, ebeveyn yetkinlięi yüksek olan ailelerde çocukların gelişimlerinin yařlarına uygun olduęu, davranıř

problemlerinin görülme ihtimalinin az olduğu ve ebeveyn yetkinliğinin ebeveynin çocuğuyla kurduğu ilişkinin niteliğini etkilediği belirtilmektedir (Demirtaş-Zorbaz, 2018). Sonuç olarak belirtilen tüm kavramlar çocukların sağlıklı gelişim sürecine etkide bulunmaktadır. Bu sebeple araştırmalarda ebeveynlerle ilgili ele alınan değişkenlerle internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkide tutarlı sonuçlar elde edildiği düşünülmektedir.

Alanyazın incelendiğinde ebeveyn yetkinliğinin internet oyun oynama bozukluğu düzeyini yordama gücünün incelendiği çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Ebeveyn yetkinliğinin internet oyun oynama bozukluğu düzeyini yordama gücüne dair bu araştırmada elde edilen bulgunun ise alanyazında var olan çalışmalardan (Gan vd., 2024; Geniş ve Ayaz-Alkaya, 2023; She vd., 2022) farklı olduğu görülmüştür. Geniş ve Ayaz-Alkaya (2023) tarafından yapılan çalışmada ebeveyn tutumunun dijital oyun bağımlılığını yordadığı, She ve diğerleri (2022) tarafından yapılan çalışmada ebeveyn faktörlerinin ergenlerde internet oyun oynama bozukluğunun önemli belirleyicileri olduğu, Gan ve diğerleri (2024) tarafından yapılan çalışmada ise aile işlev bozukluğunun internet oyun oynama bozukluğunu anlamlı bir şekilde yordadığı tespit edilmiştir. Söz konusu araştırmalarda farklı şekilde adlandırılan kavramlar kullanıldığı ve bu kavramları ölçmek için kullanılan ölçeklerin, çocukların ebeveynlerini değerlendirdiği ölçme araçları olduğu görülmektedir. Bu araştırmada elde edilen veriler ise ebeveynlerin öz bildirimine dayalı olan ölçeklerden elde edilmiştir. Kullanılan ölçeklerdeki farklılık, bu araştırmanın bulgularının alanyazında ulaşılan sonuçlarla zıtlık göstermesinin sebeplerinden biri olarak görülmektedir. Aile ile ilgili farklı kavramların ölçülmesinde çocuklardan elde edilen verilerde dışsal gözlem ve değerlendirme yapılırken, ebeveyn yetkinliğinin ölçülmesinde ebeveynlerden öz değerlendirme yapmaları istenmiştir. Bu noktada, ebeveynlerin kendi tutumlarını genellikle daha olumlu, daha idealize edilmiş bir şekilde değerlendirme ve kendilerini olduğundan daha yetkin gösterme eğiliminde olabileceği düşünülmektedir. Çocuklar ise ebeveynlerini farklı bir perspektiften, kendi yaşadıkları deneyimlere, algıladıkları eleştiri veya baskı gibi duygusal faktörlere dayalı olarak değerlendirebilirler.

Ebeveynlerin kendi yetkinliklerini deęerlendirmesi ile çocukların algıladıkları ebeveyn tutumları arasındaki fark, ebeveyn yetkinliğinin internet oyun oynama bozukluęunu yordama gücüne dair farklı sonuçlar elde edilmesinin sebeplerinden biri olabilir.

5.1.2. Saldırganlık Düzeylerinin İnternet Oyun Oynama Bozukluęu Düzeylerini Yordama Gücüne İlişkin Bulguların Tartışılması

Ortaokul öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin internet oyun oynama bozukluęu düzeylerini yordama gücünü tespit etmek amacıyla yapılan regresyon analizi sonucuna göre, saldırganlık düzeylerinin internet oyun oynama bozukluęu ölçeęinden alınan puanları anlamlı bir şekilde yordamakta olduęu tespit edilmiştir. Regresyon analizinin ön koşulu olarak yapılan korelasyon analizi sonucunda ise saldırganlık ile internet oyun oynama bozukluęu arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir. Bu araştırma kapsamında ortaya konan sonuçlara göre ortaokul öğrencilerinin saldırganlık puanları yükseldikçe internet oyun oynama bozukluęu puanları da yükselmektedir.

Alanyazın incelendięinde saldırganlık ile internet oyun oynama bozukluęu arasında pozitif yönde anlamlı ilişki tespit edilen çalışmalar (Aksu vd., 2022; Demirtaş-Madran ve Ferligül- Çakılcı, 2014; Evren vd., 2019; Güvendi vd., 2019; Greitemeyer, 2019; Hammad ve Shahrani, 2024; Lemmens vd., 2015; Li vd., 2023; Mehroof ve Griffiths, 2010; Nergiz ve Nergiz, 2021; Sallayıcı ve Yöndem, 2020; T'ng vd., 2020; Yuh, 2018) karşımıza çıkmaktadır. İki deęişken arasındaki ilişkiyi inceleyen araştırmaların bulgularıyla, bu araştırmada elde edilen bulgular tutarlılık göstermektedir.

Saldırganlık ve internet oyun oynama bozukluęu arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmaların ilkokul öğrencilerinden başlayarak (Sallayıcı ve Yöndem, 2020), ortaokul (Güvendi vd., 2019), lise (Yuh, 2018) ve üniversite öğrencileri (Evren vd., 2019; Mehroof ve Griffiths, 2010) ile genç yetişkinlere (Aksu vd., 2022; Demirtaş-Madran ve Ferligül- Çakılcı, 2014; Greitemeyer, 2019; Lemmens vd., 2015; T'ng vd., 2020) kadar uzanan farklı örneklem gruplarıyla yapıldıęı görülmektedir. Yapılan çalışmalarda oyun oynama davranışının internet oyun oynama bozukluęu (Aksu vd.,

2022; Demirtaş-Madran ve Ferligül- Çakılcı, 2014; Evren vd., 2019; Lemmens vd., 2015; Li vd., 2023; T'ng vd., 2020;), internet oyun bağımlılığı (Yuh, 2018), video oyun oynama davranışı (Greitemeyer, 2019), dijital oyun bağımlılığı (Güvendi vd., 2019), bilgisayar oyun bağımlılığı (Sallayıcı ve Yöndem, 2020) ve çevrimiçi oyun bağımlılığı (Mehroof ve Griffiths, 2010) gibi farklı kavramlarla ele alındığı görülmektedir. Araştırmalarda kullanılan kavramlarda ve örneklem gruplarında farklılıklar söz konusu olsa da, saldırganlık ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiye dair bulgular paralellik göstermektedir.

Alanyazında saldırganlığı açıklayan yaklaşımların ve saldırganlık ile ilgili yapılan araştırmaların, saldırganlık ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkinin olası nedenlerini değerlendirme açısından yol gösterici olduğu düşünülmektedir. Freud (1995) saldırganlığı, psikolojik çatışmaların bir dışavurumu ve bireyin kendi içindeki çatışmalı dürtülerle başa çıkma yöntemi olarak değerlendirmiştir. Benzer şekilde Berkowitz (1990) de insanlar kendilerini iyi hissetmediklerinde, hoş olmayan bir olaydan etkilendiklerinde, kendilerini rahatsız hissettiklerinde beraberinde gelen üzüntü ve öfke gibi duyguların ifadesi olarak saldırganlığın ortaya çıkabileceğini belirtmiştir. Sonuç olarak saldırganlığın; kişinin temel ihtiyaçları karşılanmadığında, kişi başkası tarafından kısıtlandığını veya engellendiğini düşündüğünde, umduğu çekici bir hedefe ulaşamamanın hayal kırıklığını yaşadığında, psikolojik veya fiziksel rahatsızlık veren bir uyarandan kaçma/kaçınma dürtüleriyle birlikte ortaya çıktığı düşünülmektedir (Berkowitz, 1989; Güler vd., 2002). Bununla birlikte internet oyun oynama bozukluğuyla ilgili yapılan araştırmalar incelendiğinde; kaçış ihtiyacı (Stenseng, vd., 2021; Xu vd., 2012), olumsuz duygularla baş etme, öfkeyi ifade etme ve düzenleme (Denson vd., 2022) gibi oyuncu motivasyonlarının internet oyun oynama bozukluğu ile ilişkili bulunduğu tespit edilmiştir. İnternet oyun oynama bozukluğunun ruh halini değiştirme ve rahatsız edici duygulardan kaçınma motivasyonu ile ortaya çıktığına dair yapılan araştırmalar (Kuss ve Griffiths, 2012a; Lee vd., 2017) göz önüne alındığında, duygusal ve davranışsal zorluk yaşayan öğrencilerin saldırganlığı ifade etme ve rahatlama sağlama amacıyla internet oyunlarına yönelebileceği ve oyun

oynamanın öğrenciler için bir başa çıkma mekanizması olarak kullanılabileceği düşünülmektedir.

5.1.3. Dürtüsellik Düzeyleri ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Düzeyleri

Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulguların Tartışılması

Ortaokul öğrencilerinin dürtüsellik düzeyleri ile internet oyun oynama bozukluğu düzeyleri arasındaki ilişkiyi tespit etmek amacıyla yapılan korelasyon analizi sonucuna göre, dürtüsellik ile internet oyun oynama bozukluğu değişkenleri arasında anlamlı düzeyde bir ilişki bulunamamıştır. Korelasyon analizi iki değişken arasında anlamlı bir ilişki göstermediği için dürtüsellik değişkeni regresyon analizine dahil edilmemiştir.

Alanyazın incelendiğinde dürtüsellik ile internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiye dair bu araştırmanın bulgularını destekleyen çalışmalar karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; Thomsen ve diğerleri (2018) tarafından yapılan çalışmada dürtüsellik, internette oyun oynama davranışları dışında tüm bağımlılıklarla ilişkili bulunmuştur. Benzer şekilde Deleuze ve diğerleri (2017) tarafından yapılan çalışmada internet oyun oynama bozukluğu tanı kriterlerini taşıyan oyuncular ve eğlence amaçlı oyun oynayan oyuncular arasında dürtüsellik açısından anlamlı bir farklılık tespit edilmemiştir. Blinka ve diğerleri (2016) ise dürtüsellüğün çevrimiçi oyun bağımlılığı için bir risk faktörü olduğunu ancak tek başına belirleyici bir değere sahip olmadığını belirtmiştir. Belirtilen bulgulardan farklı olarak dürtüsellik ile internet oyun oynama bozukluğu arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşan (Barger ve Holmes, 2017; Bozyiğit ve Yılmaz, 2023; Gentile vd., 2012; Hammad ve Shahrani, 2024; Şalvarlı ve Griffiths, 2017; Yen vd., 2017) çalışmalar da bulunmaktadır. Sonuç olarak mevcut araştırma sonucunda elde edilen bulgunun bazı çalışmalarla paralellik gösterdiği, bazı çalışmalarla da zıtlık gösterdiği tespit edilmiştir.

Bu durumun dürtüsellüğün tek boyutlu bir kavram olmamasından kaynaklı olabileceği düşünülmektedir. Dürtüsellik kavramını açıklayan yaklaşımlar ve bu yaklaşımların sunduğu alt boyutlar, farklı araştırmalarda elde edilen sonuçların çeşitliliğine neden olabilir. Dürtüsellliği açıklayan yaklaşımlar incelendiğinde işlevsel

ve işlevsel olmayan dürtüsellik (Dickman, 1990); motor aktivasyon, dikkati verememe ve plan eksikliği (Moeller, 2001); aciliyet, önceden tasarlama eksikliği, azim eksikliği ve heyecan arayışı (Whiteside ve Lynam, 2001); dürtüsel eylem ve dürtüsel davranış (Sanchez ve Bangasser, 2022) gibi alt boyutların tanımlandığı görülmektedir. Örneğin, "motor aktivasyon" hızlı ve düşüncesiz hareketleri içerirken, "dikkati verememe" kişinin dikkatini odaklamakta zorlanmasına neden olur. Bu iki boyut, oyun oynama davranışı üzerinde farklı etkiler yaratabilir. Motor aktivasyon, oyunlarda daha fazla risk alma ve daha sık oyun oynama eğilimine yol açabilirken; dikkati verememe, uzun süreli odaklanmayı gerektiren oyunlarda zorluk yaratabilir. Dolayısıyla dürtüsellik farklı alt boyutlarının, internet oyun oynama bozukluğu üzerinde farklı etkiler yaratabileceği düşünülmektedir.

5.2. Sonuç

Bu araştırma ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık düzeylerinin, ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini yordayıp yordamadığını ele almaktadır. Yapılan analizler sonucunda aşağıda belirtilen sonuçlara ulaşılmıştır.

1. Ebeveyn yetkinlik düzeylerinin ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini anlamlı düzeyde yordamadığı ancak internet oyun oynama bozukluğu ile negatif yönde düşük düzeyde ilişkisi olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

2. Salırganlık düzeylerinin ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeylerini pozitif yönde ve anlamlı düzeyde yordadığı sonucu elde edilmiştir.

3. Dürtüsellik düzeyleri ile ortaokul öğrencilerinin internet oyun oynama bozukluğu düzeyleri arasında anlamlı düzeyde bir ilişki bulunamamıştır.

5.3. Öneriler

Bu bölümde araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda ailelere, okul psikolojik danışmanlarına ve araştırmacılara bazı öneriler sunulmuştur.

5.3.1 Ailelere Yönelik Öneriler

1. Saldırganlığın internet oyun oynama bozukluğunu anlamlı bir şekilde yordadığı göz önüne alındığında, ailelerin çocuklarının saldırganlık düzeylerini azaltmaya yönelik aile içi müdahaleleri önem kazanmaktadır. Çocukların saldırganlık düzeylerini azaltmak amacıyla; duygusal farkındalıklarını arttırmalarına yardımcı olmak ve duygularını sağlıklı yollarla ifade etmelerini teşvik etmek önemlidir. Bunun için ailelere çocuklarıyla düzenli olarak duyguları hakkında konuşmaları, onların kendilerini ifade etmelerine yardımcı olmaları, öfke gibi güçlü duyguları sağlıklı yollarla ifade etmenin önemini öğretmeleri, başkalarının duygularını anlamaları ve empati geliştirmeleri konusunda rehberlik etmeleri, aile içinde olumlu iletişimi teşvik etmeleri, sorunları çözmek için konuşma ve dinleme becerilerini geliştirmeleri, öfke yönetimi için teknikler öğretmeleri veya öfke nöbetlerini nasıl kontrol edileceği hakkında rehberlik etmeleri tavsiye edilmektedir.
2. Saldırganlık düzeyi yüksek olan çocuklar için, hem çocukların hem de ailelerin duygusal düzenleme konusunda yardım almaları amacıyla bir uzman desteğine başvurmaları önerilmektedir.

5.3.2 Uygulayıcılara Yönelik Öneriler

1. Araştırmadan elde edilen bulgular doğrultusunda saldırganlığı azaltma yoluyla internet oyun oynama bozukluğunu azaltmaya yönelik müdahaleler çocuklarla, ailelerle ve öğretmenlerle yapılacak çalışmalar olarak yürütülebilir.
2. Çocuklara yönelik yapılacak önleyici çalışmalarda iletişim becerileri, duygu düzenleme, öfke yönetimi ve problem çözme becerilerini geliştirmeye odaklanarak grup rehberlik çalışmaları yapılması önerilmektedir. Belirtilen becerilerin geliştirilmesini hedefleyen psiko-eğitim grupları oluşturulabilir. Okul rehberlik çerçeve planında sosyal becerileri geliştirmeye yönelik hedeflere yer vererek saldırganlıkla mücadele etmeye odaklanan bir okul iklimi sağlanabilir.
3. Ailelere yönelik saldırganlık ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiyi anlatan eğitim programlarının düzenlenmesi önleyici çalışmalar açısından önemli görülmektedir. Bu eğitim programlarının çocukların duygusal

ihtiyaçlarını anlama, etkili ebeveynlik becerileri geliştirme, çocuklara olumlu davranış kazandırma ve aile içi iletişim becerileri kazandırmaya yönelik olması önerilmektedir.

4. Saldırgan davranışları önlemek amacıyla öğretmenlerle yapılacak çalışmalarda saldırgan davranışları fark etme ve yönetme becerileri, olumlu disiplin yöntemleri, çatışma çözme ve akran arabuluculuğu becerileri kazandırmaya yönelik hizmet içi eğitimlere yer verilmesi önerilmektedir. Bu eğitimler aracılığıyla okulda saldırganlığı azaltmaya yönelik pozitif bir okul iklimi oluşturulabilir.
5. Saldırganlık düzeyi yüksek çocukların duygularını daha sağlıklı yollarla ifade etmelerine ve saldırgan davranışların altında yatan nedenleri anlamalarına yardımcı olmak amacıyla bireyle psikolojik danışma, grup terapisi veya psikodrama gibi iyileştirici çalışmalara dahil edilmesi önerilmektedir. Saldırgan davranışları azaltmaya yönelik olarak ruh sağlığı elemanları tarafından yapılandırılmış davranışsal müdahale planlarının oluşturulması, bu planların aileler tarafından uygulanması konusunda destek verilmesi ve öğretmenlerden bu öğrencilerle ilgili düzenli olarak geri bildirim alınması önemli görülmektedir.

5.3.3. Araştırmacılara Öneriler

1. Bu araştırma Balıkesir ilinde yaşayan 293 ortaokul öğrencisi ve bu öğrencilerin ebeveynleriyle sınırlıdır. Farklı kültürel, demografik gruplardan ve daha geniş katılımcılarla yapılacak araştırmalar, ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik, saldırganlık ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkilerin daha iyi anlaşılmasına katkıda bulunması açısından önerilmektedir.
2. Aynı değişkenler kullanılarak farklı yaş gruplarıyla (çocuklar, genç yetişkinler, yetişkinler) yapılacak çalışmaların, değişkenler arasındaki ilişkinin yaşa bağlı farklılıklarını ortaya koyabileceği düşünülmektedir.
3. Dürtüsellik, saldırganlık ve internet oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkilerin zaman içindeki değişimini anlamak ve neden-sonuç ilişkilerinin daha net ortaya çıkmasını sağlamak amacıyla boylamsal çalışmalar yürütülmesi önerilmektedir.

Belirli stratejilerin uzun vadede nasıl etkiler yarattığını değerlendirmek amacıyla müdahale programlarının yer aldığı boylamsal çalışmalar yapılabilir.

4. İnternet oyun oynama bozukluğu ve saldırganlık arasındaki ilişkiyi daha ayrıntılı incelemek amacıyla, oyun türlerine göre farklılıkları ele alan bir çalışma yapılması önerilmektedir.
5. Dürtüselliğin farklı alt boyutlarının (motor dürtüsellik, dikkatsizlik, aciliyet gibi) internet oyun oynama bozukluğu üzerindeki etkilerini inceleyen daha ayrıntılı çalışmalar yapılması önerilmektedir.
6. Saldırganlık, dürtüsellik ve ebeveyn yetkinliğinin internet oyun oynama bozukluğu üzerindeki etkilerini incelerken, bu değişkenlerin nasıl bir aracı rol oynadığını inceleyen çalışmalar yapılması önerilmektedir.
7. Ebeveyn yetkinliği ile ilgili öz bildirim ölçeklerinden veya ebeveyn tutum ve davranışları için çocukların bildirimine dayalı ölçeklerden toplanan verilerdeki öznelliği azaltmak amacıyla, ebeveyn-çocuk ilişkisi ile ilgili objektif gözlemciler aracılığıyla veri toplanması önerilmektedir.

KAYNAKÇA

- Abrudan, M., Voina, A. & Lapuşte, A. (2021). Computer role-playing games: Player motivations, preferences and behavior. *Studio Universitatis Babes-Bolyai Ephemerides*, 2, 5-32. doi:10.24193/subbeph.2021.2.01.
- Adamkovič, M., Martončík, M., Karhulahti, V. M. & Ropovik, I. (2023). Network structures of Internet gaming disorder and gaming disorder: Symptom operationalization causes variation. *Psychology of Addictive Behaviors*. <https://dx.doi.org/10.1037/adb0000960>.
- Ainslie, G. (1975). Specious reward: A behavioral theory of impulsiveness and impulse control. *Psychological Bulletin*, 82(4), 463-496.
- Akbaba, D. (2023). *Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını yordamada yaşantısal kaçınma, ait olma ve psikolojik iyi oluşun rolü*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Akdeniz Üniversitesi, Antalya.
- Akboğa, Ö. F. ve Gürkan, U. (2019). Gençlerde internet bağımlılığı ile sosyal kaygı bozukluğu arasındaki ilişkinin yaşam doyumu ve bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi*, 6(6), 443-464.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68.
- Aksu, M. H., Yığman, F. & Ekici, E. (2022). İnternette oyun oynama bozukluğu belirtileri olan genç erişkinlerde agresyon ve başa çıkma stratejileri. *Sağlık Bilimlerinde Değer*, 12(2), 208-214. doi: 10.33631/sabd.1108620.
- Alexander, B. K. & Schweighofer, A. R. F. (1988). Defining “addiction”. *Canadian Psychology*, 29(2), 151-162.
- Almeida, P., Carvalho, V. & Simões, A. (2023). Reinforcement learning applied to AI bots in first-person shooters: A systematic review. *Algorithms*, 16(7), 323-343. doi:10.3390/a16070323.

- Amani, M. (2023). Psychological effects of FIFA, PES, and Clash of Clans games on young men at risk of developing Internet gaming disorder. *Addict Health*, 15(1), 31-38. doi:10.34172/ahj.2023.1344.
- Andiç, S. (2019). *Ergenlik döneminde internet oyun oynama bozukluğu: Ailesel ve bireysel değişkenler temelinde bir modelleme*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi.
- Andiç, S. ve Durak Batıgün, A. (2019). DSM-5 tanı ölçütleri temelinde internet bağımlılığı ölçeği'nin geliştirilmesi: İnternet oyun oynama bozukluğu açısından bir değerlendirme. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 32(1), 33-42.
- Arıca, O. T., Dinç, M., Yay, M. ve Griffiths, M. D. (2018). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(4), 615-636. doi:10.15805/addicta.2018.5.4.0027.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 1(1), 55 - 67.
- Arseven, A. (2016). Öz yeterlilik: Bir kavram analizi. *Electronic Turkish Studies*, 11(19), 63-80.
- Atalan Ergin, D. (2018). *Ergenlerde bağlanma, ana-baba aracılığı ve dürtüselliğin problemli internet kullanımı ile akademik başarıya etkisi* (Yayımlanmamış doktora tezi). Ankara Üniversitesi.
- Aydemir, F. (2022). Digital games and their effects on children. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 41, 40-69. doi:10.14520/adyusbd.1116868.
- Ayhan, B. ve Köselören, M. (2019). İnternet, online oyun ve bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Bae, J., Koo, D. M. & Mattila, P. (2016). Affective motives to play online games. *Journal of Global Scholars of Marketing Science*, 26(2), 174-184. doi:10.1080/21639159.2016.1143153.
- Baloch, D., Mushtaq, R., Ehsan, N. & Gul, S. (2023). Motivation to play and loneliness among university students: Moderating role of online gaming

- addiction. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 38(3), 447-465. doi:10.33824/PJPR.2023.38.3.26.
- Bandura, A. (1978). Reflections on self-efficacy. *Advances in behaviour research and therapy*, 1(4), 237-269.
- Bandura, A. (1982). Self-efficacy mechanism in human agency. *American Psychological Association*, 37(2), 122-147.
- Bandura, A. (1994). Self-efficacy. In V. S. Ramachaudran (Ed.), *Encyclopedia of Human Behavior*, 4, 71-81. New York: Academic Press. (Reprinted in H. Friedman [Ed.], *Encyclopedia of Mental Health*. San Diego: Academic Press, 1998).
- Bandura, A. (2000). Exercise of human agency through collective efficacy. *Current Directions in Psychological Science*, 9(3), 75-78.
- Bandura, A., Ross, D. & Ross, S. A. (1961). Transmission of aggression through imitation of aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 63(3), 575-582.
- Bargeron, A. H. & Holmes, J. M. (2017). Psychosocial correlates of internet gaming disorder: Psychopathology, life satisfaction, and impulsivity. *Computers in Human Behavior*, 68, 388-394. doi: 10.1016/j.chb.2016.11.029.
- Barnett, J. & Coulson, M. (2010). Virtually real: A psychological perspective on massively multiplayer online games. *Review of General Psychology*, 14(2), 167-179. doi:10.1037/a0019442.
- Baysak, E., Kaya- Yertutanol, F. D., Şahiner, İ. V. ve Candansayar, S. (2020). Çevrimiçi oyun oynayanların sosyodemografik özellikleri ve oyun bağımlılığının bazı psikososyal etmenlerle ilişkisi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23, 196- 203. doi: 10.5505/kpd.2020.10337.
- Bender, P. K. & Gentile, D. A. (2020). Internet gaming disorder: Relations between needs satisfaction in-game and in life in general. *Psychology of Popular Media*, 9(2), 266-278. doi:10.1037/ppm0000227.

- Benk-Durmuş, F., Yusufoglu-Torlak, C., Tüğen, L. E. ve Güleç, H. (2022). Barratt dürtüselliik ölçeği-kısa Türkçe versiyonunun adolesanlarda psikometrik özellikleri. *Arch Neuropsychiatry*, 59, 48–53. doi:10.29399/npa.27527.
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106(1), 59-73.
- Berkowitz, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression: A cognitive- neoassociationistic analysis. *American Psychological Association*, 45(4), 494-503.
- Berkowitz, L. & Lepage, A. (1967). Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology*, 7(2), 202-207.
- Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. (2020). *Dijital Oyunlar Raporu 2020*. [https://www.guvenlioyuna.org.tr/uploads/ck-editor/family-reports/Dijital Oyunlar Raporu 2020.pdf](https://www.guvenlioyuna.org.tr/uploads/ck-editor/family-reports/Dijital_Oyunlar_Raporu_2020.pdf).
- Blinka, L., Škařupová, K., & Mitterova, K. (2016). Dysfunctional impulsivity in online gaming addiction and engagement. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 10(3). doi:10.5817/CP2016-3-5.
- Bonnaire, C. & Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255, 104-110. doi:10.1016/j.psychres.2017.05.030.
- Bostan, B. (2009). Player motivations: A psychological perspective. *Computers in Entertainment*, 7(2), 1-26. doi:10.1145/1541895.1541902.
- Bozyiğit, T. ve Yılmaz, S. (2023). The relationship between digital game addiction, executive functions and impulsivity in early adolescents. *Nesne Psikoloji Dergisi*, 11(28), 188-198. doi: 10.7816/nesne-11-28-02.
- Bryce, J. & Rutter, J. (2002). Spectacle of the deathmatch: Character and narrative in first-person shooters. *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfaces*, 66-80.
- Bulanık-Koç, E., Karaçetin, G., Mutlu, C., Önal, B. S., Çiftçi, A. ve Ercan, O. (2022). Assessment of attitude of parents towards adolescents with Internet gaming disorder. *Pediatrics International*, 62(7), 848-856. doi: 10.1111/ped.14238.

- Bulut, Ö. (2017). *Ergenlerin demografik özelliklerine, anne-babalarından algıladıkları kontrole ve sosyal desteğe bağlı olarak internet bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi.
- Bushman, B. J. & Anderson, C. A. (2001). Is it time to pull the plug on the hostile versus instrumental aggression dichotomy? *Psychological Review*, 108(1), 273-279. doi: IO.I037//0033-295X.108.1.273.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Pegem Akademi.
- Cacioppo, M., Barni, D., Correale, C., Mangialavori, S., Danioni, F. & Gori, A. (2019). Do attachment styles and family functioning predict adolescents' problematic internet use? A relative weight analysis. *Journal of Child and Family Studies*, 28, 1263–1271.
- Caplan, S. E. (2010). Theory and measurement of generalized problematic Internet use: A two-step approach. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1089- 1097. doi:10.1016/j.chb.2010.03.012.
- Caplan, S., Williams, D. & Yee, N. (2009). Problematic Internet use and psychosocial well-being among MMO players. *Computers in Human Behavior*, 25, 1312–1319. doi:10.1016/j.chb.2009.06.006.
- Caprara, G., Regalia, C., Scabini, E., Barbanelli, C. ve Bandura A. (2005) Assessment of filial, parental, marital, and collective family efficacy beliefs, *European Journal of Psychological Assessment*, 20, (4), 247– 261. doi:10.1027/1015-5759.20.4.247.
- Chamberlain, S. R. & Sahakian, B. J. (2007). The neuropsychiatry of impulsivity. *Current Opinion in Psychiatry*, 20(3), 255–261.
- Chen, C. Y. & Chang, S. L. (2019). Moderating effects of information-oriented versus escapism-oriented motivations on the relationship between psychological well-being and problematic use of video game live-streaming services. *Journal of Behavioral Addictions*, 8(3), 564-573. doi:10.1556/2006.8.2019.34.

- Chew, P. K. H. & Ayu, I. N. (2023). Death anxiety as a gaming motivation: An exploratory study. *American Psychological Association*, 51 (4), 415- 427. doi:10.1037/hum0000305.
- Cho, H., Kwon, M., Choi, J.H., Lee, S.K., Choi, J.S., Choi, S.W. & Kim, D.J. (2014). Development of the internet addiction scale based on the internet gaming disorder criteria suggested in DSM-5. *Addictive Behaviors*, 39, 1361-6.
- Clark, M. & Calleja, K. (2008). Shopping addiction: A preliminary investigation among Maltese University students. *Addiction Research & Theory*, 16(6), 633-649.
- Close, S. M. (2005). Dating violence prevention in middle school and high school youth. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*, 18(1), 2-9.
- Cohen, J., Cohen, P., West, S. G., & Aiken, L. S. (2013). *Applied multiple regression/ correlation analysis for the behavioral sciences*. Routledge.
- Coleman, P. K. & Karraker, K. H. (1998). Self-efficacy and parenting quality: Findings and future applications. *Developmental Review*, 18, 47-85.
- Corey, G. (2008). Psikolojik danışma kuram ve uygulamaları (T. Ergene, Çev.). Ankara: Mentis Yayıncılık. (Orjinal eser 2005 yılında basılmıştır).
- Coşa, I. M., Dobrean, A., Georgescu, R. D. & Păsărelu, C. R. (2023). Parental behaviors associated with internet gaming disorder in children and adolescents: A quantitative meta-analysis. *Current Psychology*, 42, 19401-19418. Doi: 10.1007/s12144-022-04018-6.
- Cudo, A., Kopiś-Posiej, N. & Griffiths, M. D. (2023). The role of self-control dimensions, game motivation, game genre, and game platforms in gaming disorder: Cross-sectional and longitudinal findings. *Psychology Research and Behavior Management*, 16, 4749-4777. doi: 10.2147/PRBM.S435125.
- Çakırbilgiç, B. (2023). Öz-kontrol odaklı psiko-eğitim programının dijital oyun bağımlılığı ve dürtüsellik üzerine etkisi: Deneyisel bir çalışma. (Yüksek lisans tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Açık Erişim Sistemi. <https://acikerisim.erbakan.edu.tr/server/api/core/bitstreams/0943d83e-3ec1-401f-a2e8-c647efbdf39b/content>.

- Çakmak, S., Gedikli, H., Demirkol, M. E. ve Tamam, L. (2018). Ergenlerde ebeveyn ayrılığının dürtüsellik üzerine etkisi. *Klinik Psikiyatri*, 21, 137-147. doi:10.5505/kpd.2018.44127.
- Dang, L., Yang, H. M., Spada, M. M. & Wu, A. M. S. (2024). A three-wave longitudinal study on the underlying metacognitive mechanism between depression and Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(1), 215-225. doi:10.1556/2006.2023.00072.
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, S. E. & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and Internet gaming disorder: A rapid scoping review. *Systematic Reviews*, 9(68). doi:10.1186/s13643-020-01329-2.
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17 (2), 187- 195.
- Deaner, R. O., Dunlap, L. C. & Bleske-Rechek. (2022). Sex differences in competitiveness in massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs). *Evolutionary Psychology*, 20(2), 1-15. doi:10.1177/14747049221109388.
- De Montigny, F. & Lacharite', C. (2005). Perceived parental efficacy: Concept analysis. *Journal of Advanced Nursing*, 49(4), 387–396.
- Deleuze, J., Nuyens, F., Rochat, L., Rothen, S., Maurage, P. & Billieux, J. (2017). Established risk factors for addiction fail to discriminate between healthy gamers and gamers endorsing DSM-5 Internet gaming disorder. *Journal of Behavioral Addictions* 6(4), 516–524. doi: 10.1556/2006.6.2017.074.
- Deloitte, 2019. *Deloitte Global Mobil Kullanıcı Anketi 2019: Türkiye Yönetici Özeti*. Deloitte Türkiye. <https://www2.deloitte.com/tr/tr/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/TR-GMCS-2019.html>.
- Demirtaş Madran, H. A. ve Ferligül Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, 99-107. doi:10.5455/apd.39828.

- Demir, S. (2013). *Ebeveynlerin yetkinlikleri ile depresyon, olumsuz benlik ve anksiyete düzeyleri arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Mersin Üniversitesi.
- Demir, S. ve Gündüz, B. (2014). Ebeveyn yetkinlik ölçeğinin uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışmaları. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(25), 309-322.
- Demirtaş Zorbaz, D. (2018). Ebeveyn özyetkinliğinin yordayıcısı olarak ebeveyn-çocuk ilişkisi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 144-153.
- Demir, Ü. (2021). Dijital oyun kullanımı ve aile içi iletişim: Çanakkale’de üniversitede öğrencileri üzerine bir araştırma. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 56, 121-141. doi: 10.47998/ikad.951769.
- Denizci-Nazlıgöl, M., Baş, S., Akyüz, Z. ve Yorulmaz, O. (2018). İnternette oyun oynama bozukluğu ve tedavi yaklaşımları: Sistematik bir gözden geçirme. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5(1), 13-35. doi:10.15805/addicta.2018.5.1.0018.
- Denson, T. F., Kasumovic, M. M. & Harmon- Jones, E. (2022). Understanding the desire to play violent video games: An integrative motivational theory. *American Psychological Association*, 8 (2), 161- 173. doi:10.1037/mot0000246.
- Dickman, S. J. (1990). Functional and dysfunctional impulsivity: Personality and cognitive correlates. *Journal of Personality and Social Psychology*, 58(1), 95-102.
- Doğan, İ. ve Doğan, N. (2015). Parametrik olmayan bağımsız iki örneklem testlerinde örneklem büyüklüğünün beklenen değer, varyant ve Fraser etkinliği üzerine etkileri. *Türkiye Klinikleri Journal of Biostatistics*, 7(2), 103-107. doi: 10.5336/biostatic.2015-43724.
- Doğan Keskin, A. ve Aral, N. (2021). Oyun bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 327-339. doi:10.51982/bagimli.880679.

- Dong, G. H. & Potenza, M. N. (2022). Considering gender differences in the study and treatment of internet gaming disorder. *Journal of Psychiatric Research*, 153, 25-29. doi: 10.1016/j.jpsychires.2022.06.057
- Dong, G. H., Dai, J. & Potenza, M. N. (2024). Ten years of research on the treatments of internet gaming disorder: A scoping review and directions for future research. *Journal of Behavioral Addictions*, 13(1), 51-65. doi:10.1556/2006.2023.00071.
- Dönmez, Ş. (2018). *Çevrimiçi oyun bağımlılığının bilinçli farkındalık ve yaşam doyumu ile ilişkisi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi.
- Dullur, P., Krishnan, V. & Diaz, A. M. (2021). A systematic review on the intersection of attention-deficit hyperactivity disorder and gaming disorder. *Journal of Psychiatric Research*, 133, 212-222. doi: 10.1016/j.jpsychires.2020.12.026.
- Durak Batıgün, A. ve Kılıç, N. (2011). İnternet bağımlılığı ile kişilik özellikleri, sosyal destek, psikolojik belirtiler ve bazı sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi*, 26(67), 1-10.
- Eichenbaum, A., Kattner, F., Bradford, D., Gentile, D. A. & Green, C. S. (2015). Role-playing and real-time strategy games associated with greater probability of Internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(8), 480- 485. doi:10.1089/cyber.2015.0092.
- Elliot, L., Ream, G., McGinsky, E. & Dunlap, E. (2012). The contribution of game genre and other use patterns to problem video game play among adult video gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 948- 969. doi:10.1007/s11469-012-9391-4.
- Entertainment Software Association. (2023). *2023 Essential facts about the U.S. video game industry*. <https://www.theesa.com/2023-essential-facts/>.
- Erkılıç, E. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkisi ve dijital oyun bağımlılığının çeşitli*

demografikler açısından incelenmesi. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi).
Bahçeşehir Üniversitesi.

- Estévez, A., Jáuregui, P., Sánchez-Marcos, I., López-González, H., & Griffiths, M. D. (2017). Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 534-544. doi:10.1556/2006.6.2017.086.
- Evenden, J. L. (1999). Varieties of impulsivity. *Psychopharmacology*, 146(4), 348–361.
- Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topcu, M. & Kutlu, N. (2019). Relationships of Internet addiction and Internet gaming disorder symptom severities with probable attention deficit/hyperactivity disorder, aggression and negative affect among university students. *Attention Deficit and Hyperactivity Disorders*, 11, 413–421. doi: 10.1007/s12402-019-00305-8.
- Ferguson, C. J. (2019). A preregistered longitudinal analysis of aggressive video games and aggressive behavior in chinese youth. *Psychiatric Quarterly*, 90, 843-847. doi:10.1007/s11126-019-09669-6.
- Ferguson C. J., Coulson, M. & Barnett, J. (2011). A meta-analysis of pathological gaming prevalence and comorbidity with mental health, academic and social problems. *Journal of Psychiatric Research*, 45, 1573-1578. doi:10.1016/j.jpsychires.2011.09.005.
- Festl, R., Scharrow, M. & Quandt, T. (2012). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction Research Report*, 108, 592-599. doi:10.1111/add.12016.
- Filipovič, V., Dědová, M. & Mihalíková, V. (2023). Relationships of school climate, parental support, life satisfaction, and internet gaming disorder among adolescents. *Journal of Educational Sciences and Psychology*, 8(2), 204-214. doi: 10.51865/JESP.2023.2.16.
- Freud, S. (1995). *Uygarlık, din ve toplum* (S. Budak, Çev.). Ankara: Öteki Yayınevi.
- Fu, W. & Yu, C. K. C. (2015). Predicting disordered gambling with illusory control, gaming preferences, and internet gaming addiction among Chinese youth.

- International Journal of Mental Health Addiction*, 13, 391-401. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9532-z>.
- Gan, X., Xiang, G. X., Jin, X., Zhu, C. S. & Yu, C. F. (2024). How does family dysfunction influence Internet gaming disorder? Testing a moderated serial mediation model among chinese adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 22, 648–665. doi: 10.1007/s11469-022-00895-x.
- 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. doi: 10.1016/j.childyouth.2023.106931.
- Gentile, D. A., Swing, E., L. & Lim, C. G. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62-70.
- Gil de Zúñiga, H., Jung, N. & Valenzuela, S. (2012). Social media use for news and individuals' social capital, civic engagement and political participation. *Journal of Computer Mediated Communication*, 17, 319-336.
- Goodman, A. (1990). Addiction: Definition and implications. *British Journal of Addiction*, 85, 1403-1408.
- Gökalp, N. (2017). Bağımlılığa felsefî bir bakış. *Bağımlılık Dergisi- Journal of Dependence*, 18(2), 59-64.
- Gönenç, E. Ö. (2007). İletişimin tarihsel süreci. *İstanbul Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi | Istanbul University Faculty of Communication Journal*(28). doi:10.17064/iüifhd.78770.
- Gözüm, S. ve Aksayan, S. (1999). Öz-etkililik- yeterlik ölçeğinin Türkçe formunun güvenirlik ve geçerliliği. *Atatürk Üniversitesi Hemşirelik Yüksekokul Dergisi*, 2(1), 21-34.
- Griffiths, M. D. (1995). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*, 76, 14- 19.
- Griffiths, M. D. & Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5, 189-193.

- Griffiths, M. D., Kuss, D. J., Lopez-Fernandez, O. & Pontes, H. M. (2017). Problematic gaming exists and is an example of disordered gaming. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 296-301.
- Griffiths, M. D., Kuss, D. J. & Pontes, H. M. (2016b). A brief overview of internet gaming disorder and its treatment. *Australian Clinical Psychologist*, 2(1), 20108.
- Griffiths, M. D. & Nuyens, F. (2017). An overview of structural characteristics in problematic video game playing. *Current Addiction Reports*, 4, 272-283. doi:10.1007/s40429-017-0162-y.
- Griffiths, M. D. & Pontes, H. M. (2014). Internet addiction disorder and internet gaming disorder are not the same. *Addiction Research and Therapy*, 5(4). doi:10.4172/2155-6105.1000e124.
- Griffiths, M. D., Pontes, H. M. & Kuss, D. J. (2016a). Online addictions: Conceptualizations, debates, and controversies. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3, 151–164.
- Greenfield, P., & Yan, Z. (2006). Children, adolescents, and the Internet: A new field of inquiry in developmental psychology. *Developmental Psychology*, 42(3), 391–394. doi:10.1037/0012-1649.42.3.391.
- Greitemeyer, T. (2019). The contagious impact of playing violent video games on aggression: Longitudinal evidence. *Aggressive Behavior*, 45, 635-642. doi:10.1002/ab.21857.
- Güleç, G. (2020). İnternet oyun oynama bozukluğu belirtileri ve tanısı. *Davranışsal Bağımlılıklar Temel Başvuru Kitabı*, 351-363.
- Güleç, H., Tamam, L., Yazıcı-Güleç, M., Turhan, M., Karakuş, G., Zengin, M. & Stanford, M. S. (2013). Psychometric properties of the Turkish version of the Barratt Impulsiveness Scale-11. *Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, 18(4), 251-258.
- Güler, H., Öztay, O. H. & Özkoçak, V. (2022). Evaluation of the relationship between social media addiction and aggression. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 21(3), 1350-1366.

- Gül, M. K., Demirci, E. ve Özmen, S. (2020). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Olan Ergenlerde Nörogörüntüleme: Sistemik Bir Gözden Geçirme. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 27(2), 64-74. doi:10.4274/tjcamh.galenos.2020.21931.
- Gültekin, F. (2008). *Saldırganlık ve öfkeyi azaltma programının ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık ve öfke düzeyleri üzerindeki etkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Hacettepe Üniversitesi.
- Güvendi, B., Tekkurşun- Demir, G. ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 1194-1217. doi:10.26466-/opus.547092.
- Haagsma, M. C., Pieterse, M. E., Peters, O. & King, D. L. (2013). How gaming may become a problem: A qualitative analysis of the role of gaming related experiences and cognitions in the development of problematic game behavior. *International Journal of Mental Health Addiction*, 11, 441-452. doi:10.1007/s11469-013-9427-4.
- Hammad, M. A. & Shahrani, H. E. A. (2024). Impulsivity and aggression as risk factors for internet gaming disorder among university students. *Scientific Reports*, 14(1), 1-9. doi: 10.1038/s41598-024-53807-5.
- Hess, C. R., Teti, D. M. & Hussey- Gardner, B. (2004). Self-efficacy and parenting of high-risk infants: The moderating role of parent knowledge of infant development. *Applied Developmental Psychology*, 25, 423-437. doi:10.1016/j.appdev.2004.06.002.
- Holden, C. (2001). Behavioral addictions: Do they exist? *Science*, 294(5544), 980-982.
- Hussain, Z. ve Griffiths, M. D. (2009). The attitudes, feelings, and experiences of online gamers: A qualitative analysis. *CyberPsychology & Behavior*, 12(6), 747-753.
- Hsiao, H. S., Chang, C. S., Lin, C. Y. & Hu, P. M. (2014). Development of children's creativity and manual skills within digital game-based learning environment. *Journal of Computer Assisted Learning*, 30, 377-395. doi:10.1111/jcal.12057.

- Internet World Stats [IWS]. (2023). World internet usage and population statistic. <http://internetworldstats.com/> adresinden elde edildi. Erişim Tarihi: 30.03.2024.
- İbaoğlu, E. N. (2023). *Üniversite öğrencilerinde internet oyun oynama bozukluğu ile internet bağımlılığı, psikolojik katılık ve umutsuzluk arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi.
- Jeong, E. J. & Kim, D. H. (2009). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221. doi: 10.1089/cyber.2009.0289.
- Jones, T. L. & Prinz, R. J. (2005). Potential roles of parental self-efficacy in parent and child adjustment: A review. *Clinical Psychology Review*, 25, 341–363. doi:10.1016/j.cpr.2004.12.004.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2010). *Günümüzde insan ve insanlar: Sosyal psikolojiye giriş*. Evrim Yayınevi.
- Kahn, A. S. & Williams, D. (2016). We're all in this (game) together: Transactive memory systems, social presence, and team structure in multiplayer online battle arenas. *Communication Research*, 43(4), 487- 517. Doi:10.1177/0093650215617504.
- Karaca, M. (2007). *Sosyolojik bir olgu olarak internet gençliği: Elazığ örneği*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Fırat Üniversitesi.
- Karageyik, K. (2019). *Ebeveyn stresinin ebeveyn yetkinliği ve ebeveynin çocuğu ile iletişimi açısından incelenmesi*. (Yayımlanmamış yüksek lisans tezi), Gaziantep Üniversitesi, Gaziantep.
- Karakuş, M., Balcı, E. V. ve Tiryaki, S. (2023). Online oyun bağımlılığı: Sorunlar ve çözümler üzerine bir literatür taraması. *Cyprus Turkish Journal of Psychiatry & Psychology*, 5(3), 274-279. <https://doi.org/10.35365/ctjpp.23.3.10>.
- Karayağız- Muslu, G. ve Bolışık, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), 445-450.

- Kesen, N. F., Deniz, M. E. ve Durmuşoğlu, N. (2007). Ergenlerde saldırganlık ve öfke düzeyleri arasındaki ilişki: Yetiştirme yurtları üzerinde bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17, 353- 364.
- Keskin, A. D. ve Aral, N. (2021). Oyun bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 327-339. doi:10.51982/bagimli.880679.
- Khan, A. & Muqtadir, R. (2016). Motives of problematic and nonproblematic online gaming among adolescents and young adults. *Pakistan Journal of Psychological Research*, 31(1), 119-138.
- Kim, M.G. & Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 389-398.
- King, D. L. & Delfabbro, P. H. (2014). The cognitive psychology of Internet gaming disorder. *Clinical Psychology Review*, 34 (4), 298- 308. doi:10.1016/j.cpr.2014.03.006.
- King, D. L. & Delfabbro, P. H. (2017). Features of parent-child relationships in adolescents with Internet gaming disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15, 1270-1283. doi: 10.1007/s11469-016-9699-6.
- Ko, C. H., Liu, G. C., Hsiao, S., Yen, J. Y., Yang, M. J., Lin, W. C., Yen, C. F. & Chen, C. S. (2009). Brain activities associated with gaming urge of online gaming addiction. *Journal of Psychiatric Research*, 43(7), 739-747.
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H. & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277. <https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57>.
- Kovacs, J., Zarate, D., De Sena Collier, G., Tran, T. T. D. & Stavropoulos, V. (2022). Disordered gaming: The role of a gamer's distress profile. *Canadian Journal of Behavioural Science*, doi:10.1037/cbs0000335.
- Kraut, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T. & Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement

- and psychological well-being? *American Psychologist Association*, 53(9), 1017-1031.
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012a). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10, 278-296. doi:10.1007/s11469-011-9318-5.
- Kuss, D. J. & Griffiths, M. D. (2012b). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, 1(1), 3-22. doi: 10.1556/JBA.1.2012.1.1.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D. & Pontes, H. M. (2017). DSM-5 diagnosis of Internet gaming disorder: Some ways forward in overcoming issues and concerns in the gaming studies field. *Journal of Behavioral Addictions* 6(2), 133–141. doi:10.1556/2006.6.2017.032.
- Kuzu, A. (2011). İnternet ve aile. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 7(27), 9-32.
- Küçük, E. E. (2017). Üniversite öğrencilerinin problemlı internet kullanımları ve sağılıklarına etkisi ile ilgili görüşlerinin değeriendirilmesi. *Tepecik Eğitim ve Araştırma Hastanesi Dergisi*, 27(3), 211-216.
- Lanchmann, B., Duke, E., Sariyska, R. & Montag, C. (2019). Who's addicted to smartphone and/or the internet? *Psychology of Popular Media Culture*, 8(3), 182-189.
- Lee, S. Y., Lee, H. K. & Choo, H. (2017). Typology of Internet gaming disorder and its clinical implications. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 479-491. doi:10.1111/pcn.12457.
- Lee, Z. W. Y., Cheung, C. M. K. & Chan, T. K. H. (2021). Understanding massively multiplayer online role- playing game addiction: A hedonic management perspective. *Information Systems Journal*, 31, 33-61. doi: 10.1111/isj.12292.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2011). The effects of pathological gaming on aggressive behavior. *Journal of Youth and Adolescence*, 40, 38-47. doi:10.1007/s10964-010-9558-x.

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. & Gentile, D. A. (2015). The Internet gaming disorder scale. *Psychological Assessment*, 27(2), 567-582. doi:10.1037/pas0000062.
- Lesieur, H. R. & Blume, S. B. (1987). The South Oaks Gambling Screen (SOGS): A new instrument for the identification of pathological gamblers. *The American Journal of Psychiatry*, 144(9), 1184-1188.
- Liew, L. W. L., Stavropoulos, V., Adams, B. L. M., Burleigh, T. L. & Griffiths, M. D. (2018). Internet gaming disorder: The interplay between physical activity and user–avatar relationship. *Behaviour & Information Technology*, 37(6), 558-574. doi: 10.1080/0144929X.2018.1464599.
- Li, S, Wu, Z., Zhang, Y., Xu, M., Wang, X. & Ma, X. (2023). Internet gaming disorder and aggression: A meta-analysis of teenagers and young adults. *Frontiers in Public Health*, 11, 1-11. doi: 10.3389/fpubh.2023.1111889.
- Liu, M. & Peng, W. (2009). Cognitive and psychological predictors of the negative outcomes associated with playing MMOGs (massively multiplayer online games). *Computers in Human Behavior*, 25, 1306- 1311. doi:10.1016/j.chb.2009.06.002.
- Lore, R. K. & Shultz, L. A. (1993). Control of human aggression: A comparative perspective. *American Psychological Association*, 48(1), 16-25.
- Makas, S. (2024). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile yaşam doyumu arasındaki ilişkide duygusal şemaların aracılık etkisi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Düzce Üniversitesi, Düzce.
- Maroney, N., Williams, B. J., Thomas, A., Skues, J. & Moulding, R. (2019). A stress-coping model of problem online video game use. *International Journal of Mental Health Addiction*, 17, 845-858. doi:10.1007/s11469-018-9887-7.
- Marraudino, M., Bonaldo, B., Vitiello, B., Bergui, G. C. & Panzica, G. (2022). Sexual differences in Internet gaming disorder (IGD): From psychological features to neuroanatomical networks. *Journal of Clinical Medicine*, 11(4), 1018. doi: 10.3390/jcm11041018.

- Mehroof, M. & Griffiths, M. D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation, seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. doi:10.1089/cyber.2009.0229.
- Mikhailova, O. B. (2019). High school students involved and not involved in MMORPG: Creativity and innovativeness. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)*, 7(2), 29-39.
- Miller, P. & Plant, M. (2010). Parental guidance about drinking: Relationship with teenage psychoactive substance use. *Journal of Adolescence*, 33(1), 55-68. doi:10.1016/j.adolescence.2009.05.011.
- Moeller, F. G., Barratt, E. S., Dougherty, D. M., Schmitz, J. M., & Swann, A. C. (2001). Psychiatric aspects of impulsivity. *American journal of psychiatry*, 158(11), 1783-1793.
- Montag, C., Flierl, M., Markett, S., Walter, N., Jurkiewicz, M. & Reuter, M. (2011). Internet addiction and personality in first-person -shooter video gamers. *Journal of Media Psychology*, 23(4), 163-173. doi:10.1027/1864-1105/a000049.
- Mora-Cantalops, M. & Sicilia, M. A. (2018). MOBA games: A literature review. *Entertainment Computing*, 26, 128- 138. doi:10.1016/j.entcom.2018.02.005.
- Mutlu, C., Şenel, A., İmat, İ. İ., Ersöz, İ., Özcan, N. B. ve Kaya- Mutlu, E. (2023). İnternet oyun oynama bozukluğu olan gençlerde uyku kalitesi ve yaşam tarzı davranışlarının incelenmesi: İnternet bağımlılığının rolü. *Turkish Journal of Child and Adolescent Mental Health*, 30(3), 193-198. doi: 10.4274/tjcamh.galenos.2023.52714.
- Nergis, H. ve Nergis, S. F. (2021). Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Lisansüstü Tezlerin İncelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-70.
- Noraddin, E. M. & Kian, N. T. (2014). Academics' attitudes toward using digital games for learning and teaching in Malaysia. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 2(4), 1-21.

- Özarslan, Z. ve Perdahcı, B. (2023). Oyuncu deneyimleri üzerinden oyun bağımlılığı ve motivasyonunu tartışmak. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25 (1), 28-60. doi:10.16953/deusosbil.1189999.
- Özdemir, P. G., Selvi, Y., ve Aydın, A. (2012). Dürtüsellik ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 4(3), 293-314. doi:10.5455/cap.20120418.
- Özsoy, S. ve Özsoy, G. (2013). Eğitim araştırmalarında etki büyüklüğü raporlanması. *İlköğretim Online*, 12(2), 334-346.
- Parker, J. D. A., Taylor, R. N., Eastabrook, J. M., Schell, S. L. & Wood, L. M. (2008). Problem gambling in adolescence: Relationships with internet misuse, gaming abuse and emotional intelligence. *Personality and Individual Differences*, 45, 174–180. doi:10.1016/j.paid.2008.03.018.
- Parlaz, E. A., Tekgül, N., Karademirci, E. ve Öngel, K. (2012). Ergenlik dönemi: Fiziksel büyüme, psikolojik ve sosyal gelişim süreci. *Turkish Family Physician*, 3(4), 10-16.
- Parrott, S., Rogers, R., Towery, N. A. & Hakim, S. D. (2020). Gaming disorder: News media framing of video game addiction as a mental illness. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 64(5), 815-835. doi:10.1080/08838151.2020.1844887.
- Paulus, F. W., Ohmann, S., Gontard, A. V. ve Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60, 645-659. doi:10.1111/dmcn.13754.
- Petry, N. M., Rehbein, F., Ko, C. H. & O'Brien, C. P. (2015). Internet gaming disorder in the DSM-5. *Current Psychiatry Reports*, 17(72), 1-9. doi:10.1007/s11920-015-0610-0.
- Possler, D., Kümpel, A. S. & Unkel, J. (2020). Entertainment motivations and gaming-specific gratifications as antecedents of digital game enjoyment and appreciation. *American Psychological Association*, 9 (4), 541- 552. doi:10.1037/ppm0000248.

- Pratama, L. D. & Setyaningrum, W. (2018). Game-Based Learning: The effects on student cognitive and affective aspects. *Journal of Physics: Conference Series*, 1097(1), doi:10.1088/1742-6596/1097/1/012123.
- Pratarelli, M. E., Browne, B. L. & Johnson, K. (1999). The bits and bytes of computer/Internet addiction: A factor analytic approach. *Behavior Research Methods, Instruments & Computers*, 31(2), 305-314.
- Rapinda, K. K., Kempe, T., Kruk, R. S., Edgerton, J. D., Wallbridge, H. R. & Keough, M. T. (2021). Examining the temporal associations between depression and pathological gaming. *Canadian Journal of Behavioural Science*, 53(3), 274-284. doi:10.1037/cbs0000197.
- Rehbein, F. & Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction: A 5-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology*, 25(3), 118-128. doi:10.1027/1864-1105/a000093.
- Ren, Q., Rong, K., Lu, C., Liu, G. & Ross, M. (2020). Value-informed pricing for virtual digital products: Evidence from Chinese MMORPG industry. *International Journal of Market Research*, 62(3), 350–368. Doi:10.1177/1470785318799909.
- Rho, M.J., Lee, H., Lee, T.H., Cho, H., Jung, D., Kim, D.J. & Choi I.Y. (2018). Risk factors for Internet gaming disorder: Psychological factors and Internet gaming characteristics. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(40). doi:10.3390/ijerph15010040.
- Sallayıcı, Z. ve Yöndem, Z. D. (2020). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi- Journal of Dependence*, 21(1), 13-23.
- Sanchez, E. O. & Bangasser, D. A. (2022). The effects of early life stress on impulsivity. *Neuroscience and Biobehavioral Reviews*, 137, 1-13. doi:10.1016/j.neubiorev.2022.104638.
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/ video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(6), 155-172.

- Schneider, L. A., King, D. L. & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. doi: 10.1556/2006.6.2017.035.
- Seker, S. E. (2015). Motivasyon teorisi (motivation theory). *YBS Ansiklopedi*, 2(1), 22-27.
- Senemoğlu, N. (2010). *Gelişim, öğrenme ve öğretim: Kuramdan uygulamaya*. (16. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- She,R., Zhang, Y. & Yang, X. (2022). Parental factors associated with Internet gaming disorder among first-year high school students: Longitudinal study. *JMIR Serious Games*, 10(4), 297-309. Doi: 10.2196/33806.
- Steinberg, L., Sharp, C., Stanford, M. S. & Tharp, A. T. (2013). New tricks for an old measure: The development of the Barratt Impulsiveness Scale–Brief (BIS-Brief). *Psychological Assessment*, 25(1), 216-226. Doi:10.1037/a0030550.
- Stenseng, F., Falch- Madsen, J. & Hygen, B. W. (2021). Are there two types of escapism? Exploring a dualistic model of escapism in digital gaming and online streaming. *American Psychological Association*, 10 (3), 319- 329. doi:10.1037/ppm0000339.
- Stevens, J. R. (2017). *Impulsivity: How time and risk influence decision making*. Switzerland: Springer International Publishing AG.
- Subrahmanyam, K. & Greenfield, P. (2008). Online communication and adolescent relationships. *The Future Of Children*, 18(1), 119-146.
- Subrahmanyam, K., Smahel, D. & Greenfield, P. (2006). Connecting developmental constructions to the Internet: Identity presentation and sexual exploration in online teen chat rooms. *Developmental Psychology*, 42(3), 395-406. doi:10.1037/0012-1649.42.3.395.
- Sussman, S. & Moran, M. B. (2012). Hidden addiction: Television. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(3), 125-132.
- Sürer -Adanır, A., Doğru, H. ve Özatalay, E. (2016). Oyuna adanmış yaşam: Bir olgu sunumu üzerinden internet oyun oynama bozukluğuna kısa bir bakış. *Türkiye Aile Hekimliği Dergisi*, 20(2). 85-90. doi:10.15511/tahd.16.21685.

- Şahin, Ş. ve Özçelik, Ç. Ç. (2016). Ergenlik dönemi ve sosyalleşme. *Cumhuriyet Hemşirelik Dergisi*, 5(1), 42-49.
- Şalvarlı, Ş. İ. & Griffiths, M. D. (2022). The association between Internet gaming disorder and impulsivity: A systematic review of literature. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 20, 92–118. doi: 10.1007/s11469-019-00126-w.
- Şen, B. ve Kandeğer, A. (2021). Dehb'li bireylerde dissosiyatif yaşantılar ile internet oyun oynama bozukluğu ilişkisi: Bir olgu kontrol çalışması. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 32(2), 30-30.
- Ştirbu, M. C. (2019). Virtual world of MMORPG and addiction. *Romanian Journal of Cognitive Behavioral Therapy and Hypnosis*, 6(1-2), 1-6.
- Taş, İ., Karacaoğlu, D., Akpınar, İ. ve Taş, Y. (2022). Ergenlerde aile yaşam doyumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 9(1), 28-42.
- Tetik, G. ve Aktan, Z. D. (2021). Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zeka arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 24, 181-190. doi: 10.5505/kpd.2020.32815.
- Thomsen, K. R., Callesen, M. B., Hesse, M., Kvamme, T. L., Pedersen, M. M., Pedersen, M. U. & Voon, V. (2018). Impulsivity traits and addiction-related behaviors in youth. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(2), 317-330. doi:10.1556/2006.7.2018.22.
- Throuvala, M. A., Janikian, M., Griffiths, M. D., Rennoldson, M. & Kuss, D. J. (2019). The role of family and personality traits in Internet gaming disorder: A mediation model combining cognitive and attachment perspectives. *Journal of Behavioral Addictions* 8(1), 48–62. doi: 10.1556/2006.8.2019.05.
- T'ng, S. T., Ho, K. H., Sim, D. E., Yu, C. H. & Wong, P. Y. (2020). The mediating effect of Internet gaming disorder's symptoms on loneliness and aggression among undergraduate students and working adults in Malaysia. *Psych Journal*, 9(1), 96-107. doi: 10.1002/pchj.320.

- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2020). *Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni. Sayı 33679. Ankara.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2021). *Çocuklarda bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni. Sayı 41132. Ankara.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). (2023). *Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması*. Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni. Sayı 49407. Ankara.
- Uygur, S. (2017). *Ergenlerin bilinçli farkındalığının yordanmasında başa çıkma stilleri, empati ve duygusal düzenlemenin rolü*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ege Üniversitesi, İzmir.
- Uz-Baş, A. (2011). Kişilerarası ilişkiler ve iletişimde güvengenlik. A. Kaya (Ed.), *Kişilerarası ilişkiler ve etkili iletişim* (s. 196-221). Pegem Akademi.
- Valkenburg, P. M. & Peter, J. (2007). Preadolescents' and adolescents' online communication and their closeness to friends. *Developmental Psychology*, 43(2), 267-277.
- Wang, C. Y., Wu, Y. C., Su, C. H., Lin, P. C., Ko, C. H. & Yen, J. Y. (2017). Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 564-571. doi:10.1556/2006.6.2017.088.
- Wang, L., Tian, M., Zheng, Y., Li, Q. & Liu, X. (2020). Reduced loss aversion and inhibitory control in adolescents with Internet gaming disorder. *Psychology of Addictive Behaviors*, 34(3), 484-496. doi:10.1037/adb0000549.
- Wang, Y. & Zeng, Y. (2024). Relationship between loneliness and internet addiction: a meta-analysis. *BMC Public Health*, 24(1), 1-14.
- Whiteside, S. P. & Lynam, D. R. (2001). The five factor model and impulsivity: Using a structural model of personality to understand impulsivity. *Personality and Individual Differences*, 30, 669-689.
- Wood, R. & Bandura, A. (1989). Social cognitive theory of organizational management. *Academy of Management Review*, 14(3), 361-384.

- Xia, L., Gu, R., Zhang, D. & Luo, Y. (2017). Anxious individuals are impulsive decision-makers in the delay discounting task: An ERP study. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 11(5), 1-11. doi:10.3389/fnbeh.2017.00005.
- Xie, X., Guo, Q. & Wang, P. (2021). Childhood parental neglect and adolescent internet gaming disorder: From the perspective of a distal proximal process outcome model. *Children and Youth Services Review*, 120, 1-9. Doi: 10.1016/j.childyouth.2020.105564.
- Xu, Z., Turel, O. & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340. doi:10.1057/ejis.2011.56.
- Yağcı, A. ve Yalaki, Z. (2021). Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığının algılanan stres düzeyi ve algılanan sosyal destek ile arasındaki ilişki. *Çocuk Dergisi-Journal of Child*, 21(2), 166-174.
- Yalçın- Irmak, A. & Erdoğan, S. (2015). Digital game addiction among adolescents and young adults: A current overview. *Turkish Journal of Psychiatry*, 27(2), 1-10. doi:10.5080/u13407.
- Yang, P., Harrison, B. & Roberts, D. L. (2014). Identifying patterns in combat that are predictive of success in MOBA games. *Proceedings of Foundations of Digital Games 2014*, 1-8.
- Yazıcı, K., ve Yazıcı, A. E. (2010). Dürtüselliğin nöroanatomik ve nörokimyasal temelleri/Neuroanatomical and neurochemical basis of impulsivity. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 2(2), 254.
- Yen, J. Y., Liu, T. L., Wang, P. W., Chen, C. S., Yen, C. F. & Ko, C. H. (2017). Association between Internet gaming disorder and adult attention deficit and hyperactivity disorder and their correlates: Impulsivity and hostility. *Addictive Behaviors*, 64, 308-313. doi: 10.1016/j.addbeh.2016.04.024.
- Yıldız, S.A. (2004). Ebeveyn tutumları ve saldırganlık. *Polis Bilimleri Dergisi*, 6(3-4), 131-150.
- Yıldızeli, N., Ünal, N. N. ve Bulut, M. B. (2024). Çocukluk yaşantıları ve saldırganlık: Yetersizlik hissinin aracı rolü. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat*

Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi, 25(46), 97-115. doi: 10.21550/sosbilder.1321535.

Yiğit, E. ve Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174. doi:10.33711/yyuefd.691498.

Yuh, J. (2018). Aggression, social environment, and Internet gaming addiction among Korean adolescents. *Social Behavior and Personality*, 46(1), 127-138. doi:10.2224/sbp.6664.

Yücelkaya, H. B. (2019). *İnternet oyun oynama bozukluğu, akılcı olmayan inançlar; başa çıkma stratejileri ve öz denetim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). İbn Haldun Üniversitesi.

Zhang, M., Zhang, W., Li, Y., He, X., Chen, F. & Guo, Y. (2022). The relationship between perceptions of school climate and internet gaming disorder of teenage students: A moderated mediation model. *Frontiers in Psychology*, 13, 1-13. doi: 10.3389/fpsyg.2022.917872.

Zhuang, X., Zhang, Y., Tang, X., Ng, T. K., Lin, J. & Yang, X. (2023). Longitudinal modifiable risk and protective factors of internet gaming disorder: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Behavioral Addictions*, 12(2), 375-392. doi:10.1556/2006.2023.00017.

Zhu, L., Zhu, Y., Li, S., Jiang, Y., Mei, X., Wang, Y. vd. (2023). Association of internet gaming disorder with impulsivity: role of risk preferences. *BMC Psychiatry*, 23, 754. doi: 10.1186/s12888-023-05265-y.

EKLER

Ek - 1 Veli Onam Formu

Sayın Veli;

Çocuğunuzun katılacağı bu çalışma, “Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile Ebeveyn Yetkinliği, Dürtüsellik ve Saldırganlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adıyla, 01/04/2024 – 15/05/2024 tarihleri arasında yapılacak bir araştırma uygulamasıdır.

Araştırmanın Hedefi: Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinde internet oyun oynama bozukluğu ile ebeveyn yetkinliği, dürtüsellik ve saldırganlık arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

Araştırma Uygulaması: Anket şeklindedir.

Araştırma T.C. Milli Eğitim Bakanlığı’nın ve okul yönetiminin de izni ile gerçekleştirilmektedir. Araştırma uygulamasına katılım tamamıyla gönüllülük esasına dayalı olmaktadır. Çocuğunuz çalışmaya katılıp katılmamakta özgürdür. Araştırma çocuğunuz için herhangi bir istenmeyen etki ya da risk taşımamaktadır. Çocuğunuzun katılımı **tamamen sizin isteğinize bağlıdır**, reddedebilir ya da herhangi bir aşamasında ayrılabilirsiniz. Araştırmaya katılmamama veya araştırmadan ayrılma durumunda öğrencilerin akademik başarıları, okul ve öğretmenleriyle olan ilişkileri etkilemeyecektir.

Çalışmada öğrencilerden kimlik belirleyici hiçbir bilgi istenmemektedir. Cevaplar tamamıyla gizli tutulacak ve sadece araştırmacılar tarafından değerlendirilecektir.

Uygulamalar, genel olarak kişisel rahatsızlık verecek sorular ve durumlar içermemektedir. Ancak, katılım sırasında sorulardan ya da herhangi başka bir nedenden çocuğunuz kendisini rahatsız hissederse cevaplama işini yarıda bırakıp çıkmakta özgürdür. Bu durumda rahatsızlığın giderilmesi için gereken yardım sağlanacaktır. Çocuğunuz çalışmaya katıldıktan sonra istediği an vazgeçebilir. Böyle bir durumda veri toplama aracını uygulayan kişiye, çalışmayı tamamlamayacağını söylemesi yeterli olacaktır. Anket çalışmasına katılmamak ya da katıldıktan sonra vazgeçmek çocuğunuza hiçbir sorumluluk getirmeyecektir.

Onay vermeden önce sormak istediğiniz herhangi bir konu varsa sormaktan çekinmeyiniz. Çalışma bittikten sonra bizlere telefon veya e-posta ile ulaşarak soru sorabilir, sonuçlar hakkında bilgi isteyebilirsiniz. Saygılarımızla,

Araştırmacı : Yelda DİRİKAL

**Velisi bulunduğum sınıfı numaralı
öğrencisi**

**.....'in yukarıda açıklanan araştırmaya katılmasına
izin veriyorum.** (Lütfen formu imzaladıktan sonra çocuğunuzla okula geri
gönderiniz*).

.../.../.....

İsim-Soyisim İmza:

Ek - 2 İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği

LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN AYIRINIZ

Sizi Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZEKES danışmanlığında Yelda DİRİKAL tarafından yürütülen “Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile Ebeveyn Yetkinliği, Dürtüsellik ve Saldırganlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı **araştırmaya** davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmaya **katılmama** veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan **çıkma** hakkında sahipsizsiniz. **Çalışmayı yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniziz** biçiminde yorumlanacaktır. Size verilen **formlardaki** soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek kişisel bilgiler tamamen gizli tutulacak ve yalnızca araştırma amacı ile kullanılacaktır.

Cinsiyet:							
Yaş:							
		Geçtiğimiz bir yıl içerisinde.....					
		Asl a / Hiç bir Z a m a n	1 ile 4 def a ara sın da	5 ile 11 def a ara sın da	A y d a yak laş k 1 ile 3 def a ara sın da	Haf ta d a 1 def ada n dah a fazl a	Her gün yad a h e m e n her gün
	Geçtiğimiz bir yıl içerisinde...						
1	Okuldayken ya da isteyken sürekli olarak internette oynadığım ya da oynamak istediğim oyunları düşündüğüm zamanlar oldu.						

2	Düşünebildiğim tek şeyin oyun oynamak olduğu zamanlar oldu.						
3	Sürekli olarak bir oyun hakkında kendimi yiyip bitirdiğim zamanlar oldu.						
4	Daha uzun süreler oyun oynamayı devam ettirme ihtiyacı hissettim.						
5	Daha sık oyun oynama ihtiyacı hissettim.						
6	Daha fazla oyun oynamak istediğimden kendimi tatminsiz hissettiğim oldu.						
7	Oyun oynayamadığımda kendimi gergin ya da huzursuz hissettiğim oldu.						
8	Oyun oynayamadığımda kendimi sinirli ya da engellenmiş hissettiğim oldu.						
9	Oyun oynayamadığımda kendimi berbat/perişan hissettiğim oldu.						
10	Daha az oyun oynamak isteyip başarısız oldum.						
11	Daha az oyun oynamayı deneyip başarısız oldum.						
12	Diğer insanlar bana defalarca daha az oyun oynamamı söyledikten sonra, oyun oynadığım süreleri kısaltamadım.						
13	Sorunlarımı unutmak için oyun oynadığım oldu.						
14	Rahatsız edici şeyler hakkında düşünmemek için oyun oynadığım						
15	Olumsuz hislerden kaçmak için oyun oynadığım oldu.						
16	Oyun oynamak için işten ya da okuldan kaydardığım oldu.						
17	Gece boyunca ya da neredeyse sabaha kadar oyun oynadığım oldu.						

18	Oyun oynama davranışının sonuçları hakkında diğer insanlarla tartışmalarım oldu.						
19	Anne-babama ya da kız/erkek arkadaşına internette oyun oynadığım süre ile ilgili yalan söyledim.						
20	Oyun oynadığım süreyi başkalarından sakladım.						
21	Gizli bir şekilde oyun oynadım.						
22	Oyun oynamak için arkadaşlarımla, kız/erkek arkadaşım ile veya ailemle daha az zaman geçirdim.						
23	Yapmak istediğim tek şey oyun oynamak olduğu için hobilerime veya diğer etkinliklere olan ilgimi kaybettim.						
24	Oyun oynamak için diğer etkinliklerimi (örneğin arkadaşlarla zaman geçirmek, hobiler veya spor etkinlikleri) ihmal ettiğim oldu.						
25	İnternette oyun oynadığım için okulda ya da iş yerinde önemli sorunlar yaşadım.						
26	İnternette oyun oynadığım için ailemle, arkadaşlarımla veya kız/erkek arkadaşım ile ciddi çatışmalar/tartışmalar yaşadım.						
27	İnternet oyunları yüzünden önemli bir arkadaşlığı veya ilişkimi kaybettiğim ya da riske attığım oldu.						

Ek - 3 Ebeveyn Yetkinliği Ölçeği

LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN AYIRINIZ

Sizi Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZEKES danışmanlığında Yelda DİRİKAL tarafından yürütülen “Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile Ebeveyn Yetkinliği, Dürtü sellik ve Saldırganlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı **araştırmaya** davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmaya **katılmama** veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan **çıkma** hakkında sahipsiniz. **Çalışmayı yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniz** biçiminde yorumlanacaktır. Size verilen **formlardaki** soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek kişisel bilgiler tamamen gizli tutulacak ve yalnızca araştırma amacı ile kullanılacaktır.

	1	2	3	4	5	6	7
Vereceğiniz cevaplar "Oldukça Yetersizim(1) ve Oldukça Yeterliyim(7)" arasında derecelendirilmiştir. Size uygun gelen 1-7 arasındaki herhangi bir sütunu işaretleyiniz. Oğlunuz ya da kızınızla ilişkilerinizde aşağıdaki davranışları ne kadar yeterli düzeyde sergileyebiliyorsunuz.	Oldukça Yetersizim		Yetersizim		Yeterliyim		Oldukça Yeterliyim
Başkalarıyla yaşadığı sorunlarla başa çıkmasında oğlunuza/kızınıza yardım edebilme							

Çocuğunuzun beklenti ya da talepleri karşılama yetersiz kaldığını hissettiğinizde ona kendi ayakları üzerinde durabilmesi için destek olabilme							
İstemese bile oğlunuz/kızınıza yardım önerisinde bulunabilme							
Kişisel, ailevi ya da işle ilgili sorunlarınıza rağmen oğlunuz/kızınızla ilgilenebilme							
Oğlunuz/kızınız kurallara ya da verdiği sözlere uymadığında bu durumu tavizsiz idare edebilme							
Oğlunuzun ya da kızınızın özeline girmeden ona rehberlik edebilme							
Kavgalarıyla ilgili sizinle özelini paylaşmasını sağlama							
Sizinle ilgili eleştirilerini gücenmeden/bozulmadan kabullenebilme							
Son derece kişisel sorunlarını sizinle paylaşabilmesini sağlayabilme							
Oğlunuz ya da kızınızla aranızdaki ilişkiyi ve birbirinizle ilgili duygularınızı konuşabilme							
Gerçekçi hedefler belirlemesine ve bunları başarabilmesine yardımcı olma							

Ek - 4 Barratt Dürtüsellik Ölçeği - Kısa Formu Türkçe Versiyonu
LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN
AYIRINIZ

Sizi Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZEKES danışmanlığında Yelda DİRİKAL tarafından yürütülen “Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile Ebeveyn Yetkinliği, Dürtüsellik ve Saldırganlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı **araştırmaya** davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmaya **katılmama** veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan **çıkma** hakkında sahipsiniz. **Çalışmayı yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniziz** biçiminde yorumlanacaktır. Size verilen **formlardaki** soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek kişisel bilgiler tamamen gizli tutulacak ve yalnızca araştırma amacı ile kullanılacaktır.

		Nadiren/ Hiçbir zaman	Bazen	Sıklıkla	Hemen hemen her zaman
1	İşlerimi dikkatle planlarım.				
2	Düşünmeden iş yaparım.				
3	Dikkat etmem.				
4	Kendimi kontrol edebilirim.				
5	Kolayca konsantre olurum.				
6	Dikkatli düşünen birisiyim.				
7	Düşünmeden bir şeyler söylerim.				
8	Aklıma estiği gibi hareket ederim.				

Ek - 5 Saldırganlık Ölçeği

LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN AYIRINIZ

Sizi Dr. Öğr. Üyesi Mustafa ÖZEKES danışmanlığında Yelda DİRİKAL tarafından yürütülen “Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ile Ebeveyn Yetkinliği, Dürtüsellik ve Saldırganlık Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” başlıklı **araştırmaya** davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmaya **katılmama** veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan **çıkma** hakkında sahipsiz. **Çalışmayı yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniziz** biçiminde yorumlanacaktır. Size verilen **formlardaki** soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek kişisel bilgiler tamamen gizli tutulacak ve yalnızca araştırma amacı ile kullanılacaktır.

	Maddeler	Her zaman	Bazen	Hiçbir Zaman
1	Arkadaşlarım kavga ederken ben de kolaylıkla kavgaya karışıyorum.			
2	İnsanlara hak ettikleri için dayak atarım.			
3	Küçük sınıflardaki öğrencileri şaka olsun diye korkutmak hoşuma gider.			
4	Benden büyükler bana vurduğunda öfkemi çıkarmak için ben de küçüklere vururum.			
5	Benim alay edildiğinde karşımdakinin canını mutlaka acıtırım.			
6	Sokakta gördüğüm kedi ya da köpeğe tekmeler ya da ona taş atarım.			
7	Televizyonda izlediğim dövüş hareketlerini arkadaşlarıma uygularım.			
8	Kantin ya da yemek sırasında küçük sınıftaki öğrencileri itip önlerine geçerim.			

9	Arkadaşlarımın kızacağı ve kavga çıkaracağı şeyleri yapmaktan zevk alırım.			
10	Okul bahçesinde oynarken canları acısın diye arkadaşlarımı yaraladığım olur.			
11	Bana vuran birine ben daha sert vururum.			
12	Beni kızdırdıklarında arkadaşlarıma vuramadıysam, tükürürüm.			
13	Oyun olsun diye benden küçüklerin toplarını ya da eşyalarını alır ve ağlatıncaya kadar vermem.			
14	El şakaları yaparak arkadaşlarımı kızdırırım.			
15	Canları çok acıyacak şekilde arkadaşlarımın saçını çekerim.			