



T.C.

ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

UYGULAMALI PSİKOLOJİ ANABİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI İLE ALGILANAN HELİKOPTER EBEVEYN
TUTUMLARI VE BAĞLANMA STİLLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ**

Rukiye ARSLAN YAĞIZ

Tez Danışmanı

Doç. Dr. Asil ÖZDOĞRU

İSTANBUL-2023

T.C.
ÜSKÜDAR ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

UYGULAMALI PSİKOLOJİ ANA BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI İLE ALGILANAN HELİKOPTER EBEVEYN
TUTUMLARI VE BAĞLANMA STİLLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ

Rukiye ARSLAN YAĞIZ

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Asil ÖZDOĞRU

İSTANBUL-2023

BEYAN

Üniversitenin tez yazım kılavuzunun rehberliğinde hazırlamış olduğum bu tez çalışmasının (tez konusunun seçimi, planlama, veri toplama, literatür araştırma ve yazımı, kaynakların kullanımı gibi aşamaları) başından sonuna kadar olan süreçte akademik işleyişin gerektirdiği kurallara ve bilimsel etiğe hassasiyetle uyduğumu, doğrudan veya dolaylı olarak alıntı yaptığım her kaynaktan bilimsel ilkelere uygun olarak yararlandığımı ve çalışmanın özgün olarak hazırlandığını beyan ederim.

Rukiye ARSLAN YAĞIZ

TEŞEKKÜR

Tez hazırlama sürecimde, başından sonuna kadar birikim ve deneyimleriyle değerli katkılarda bulunan, yönlendirmeleri ile yolumu açan danışman hocam sayın Doç. Dr. Asil Özdoğru'ya, öneri, yorum ve motive edici yaklaşımlarıyla katkılarını sunan tez savunma jüri üyeleri Prof. Dr. Fatih Bayraktar ve Prof. Dr. Cemal Onur Noyan'a saygı ve teşekkürlerimi sunarım.

Ölçek uygulama aşamasında; iş bitirici ve ilgili tutumlarıyla kolaylık sağlayan okullarında çalışma yürüttüğüm okul yönetimlerine ve ölçek uygulamasının öznesi olan çok sevgili öğrencilere samimi ve içtenlikle verdikleri kıymetli cevapları için çok teşekkürler,

Eğitim ve öğrenim yolculuğumda her durum ve koşulda imkan ve şartları zorlayarak maddi ve manevi desteklerini esirgemeyen anne ve babama, süreç içerisinde tecrübelerinden yararlandığım, bilgi alış verişinde bulunduğum, hasbihal ettiğim, soluklandığım arkadaş, kardeş ve dostlara eşlikleri için şükranlarımı sunuyorum.

Yüksek lisans eğitimim boyunca yaşam rutinimi kolaylaştıran, motivasyonu, yaklaşımıyla yoluma ivme katan sevgili eşim ve anlayışlı tutumları ile yanımda olan iyikilerim oğlum ve kızıma varlıkları için sonsuz teşekkürler ☺☺☺

... Ve aşkın olana, en sevgiliye, yeni yollara ulaştırana, yollarımı hayırlı kılana, kapılar açana sonsuz hamdusenalar olsun...

ÖZET

Dijital araç gereçlerin işlevi, amacı ve ilişki boyutu son dönemlerde üzerinde çokça durulan ve tartışılan bir konu haline gelmiştir. Bu çalışma ile gelişim dönemlerinin en hassas ve hareketli yıllarında olan çocuk/ergenlerin dijital oyunlarla ilişkilerini ve bağımlılık düzeylerini belirli değişkenler üzerinden değerlendirirken, aynı zamanda öğrencilerin bağımlılık süreci helikopter ebeveynlik ve bağlanma stilleri çerçevesinde ilişkisel olarak incelenmiştir. Ebeveyn çocuk arasındaki ilişki ve bağın niteliğinin öneminden hareketle günümüzde yaygınlığı her geçen gün artan dijital oyun bağımlılığını bu parametreler ekseninde değerlendirerek önleyici ve işlevsel çözümlere katkı sunmak amaçlanmıştır.

Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden korelasyonel model kullanılmıştır. Çalışmanın örneklemini 2022/2023 Eğitim Öğretim Yılı Sakarya İl'inin Adapazarı ve Serdivan ilçelerinde 5. 6. 7. ve 8. sınıflarda eğitim gören 2.714 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Veri toplama araçları olarak kişisel bilgi formu, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeği ve Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği kullanılmıştır. Toplanan veriler SPSS 24.0 ve AMOS programı kullanılarak yapısal eşitlik modeli ile analiz edilmiştir.

Bulgularda; dijital oyun bağımlılığı ile bağlanma stili ve helikopter ebeveyn tutumu arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu, helikopter ebeveyn tutumu ile oyun bağımlılığı arasında bağlanma stili aracılık rolünün bulunmadığı görülmüştür. Oyun bağımlılığı ile yaş, cinsiyet, kardeş sırası, oyunun süresi, babanın çalışma ve anne babanın birliktelik durumu gibi değişkenler arasında ilişkinin olduğuna, kardeş sayısı, annenin çalışma ve anne-babanın eğitim durumu arasında bir ilişkinin olmadığına rastlanmıştır. Öğrencilerin %45,5 'i risk, %10,4'ü de oyun bağımlısı grubunda yer almaktadır.

Bağımlılık sürecinde çocukların ebeveynleriyle olan ilişkisinin belirleyici olduğu ve bu değişkenler bağlamında tartışma, sonuç ve önerilerle benzer çalışmalara destek sağlanacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun bağımlılığı, helikopter ebeveynlik, bağlanma stilleri

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP BETWEEN MIDDLE SCHOOL STUDENTS' DIGITAL GAME ADDICTION AND PERCEIVED HELICOPTER PARENTING ATTITUDES AND ATTACHMENT STYLES

The function, purpose and relationship dimension of digital tools have become a subject that has been emphasized and discussed a lot lately. In this study, while evaluating the relationships and addiction levels of children/adolescents with digital games, who are in the most sensitive and active years of their development, on certain variables, the addiction process of the students was also examined relationally within the framework of helicopter parenting and attachment styles. Based on the importance of the quality of the relationship and bond between parents and children, it is aimed to contribute to preventive and functional solutions by evaluating digital game addiction, whose prevalence is increasing day by day, on the axis of these parameters.

Correlational model, which is one of the quantitative research methods, was used in the research. The sample of the study is 5.6.7. It consists of 2714 secondary school students studying in 8th and 8th grades. Personal information form, Digital Game Addiction Scale for Children, Perceived Helicopter Parental Attitudes Scale and Three-Dimensional Attachment Styles Scale were used as data collection tools. The collected data were analyzed with structural equation modeling using SPSS 24.0 and AMOS program.

In the findings; It has been seen that there is a significant relationship between digital game addiction and attachment style and helicopter parental attitude, and that attachment style does not have a mediating role between helicopter parental attitude and digital game addiction. It was found that there was a relationship between game addiction and variables such as age, gender, sibling rank, playing time, father's work and parents' togetherness, but there was no relationship between the number of siblings, mother's work and parents' educational status. 45.5% of the students are in the risk group and 10.4% are in the game addict group.

It is thought that the relationship of children with their parents is determinant in the addiction process and it will shed light on similar studies with discussions, results and recommendations in the context of these variables.

Keywords: Digital game addiction, helicopter parenting, attachment styles



İÇİNDEKİLER

BEYAN.....	i
ÖZET	iii
SİMGELER ve KISALTMALAR.....	xii
GİRİŞ	1
Problem Durumu.....	1
Araştırmanın Amacı ve Önemi	4
Problem Cümlesi	6
Alt Problemler	6
Araştırmanın Sınırlılıkları	7
Araştırmanın Varsayımları.....	7
Tanımlar	8
2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	9
2.1. Oyun ve Oyunun Tarihsel Süreci	9
2.1.1. Oyun Kuramları	11
2.1.2 Oyun Türleri	14
2.2 Bağımlılık	17
2.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı	18
2.2.2 Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenleri	21
2.2.3 Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri	23
2.2.4 Dijital Oyun Bağımlılığının Belirtileri	26
2.2.5 Dijital Oyun Bağımlılığı ile ilgili Yapılan Araştırmalar.....	28
2.3.1. Ailenin İşlevi ve Ebeveyn Çocuk İlişkisi	34
2.3.2 Ebeveyn Tutumlarına Genel Bir Bakış	36
2.4. Bağlanma.....	44
2.4.1. Bağlanma Davranışının Gelişimi	46
2.4.2 Bağlanma Kuramları ve Stilleri.....	48
2. 4. 3 Çocuk ve Ergende Bağlanma	50
2.4.4. Bağlanma ile İlgili Araştırmalar	51
2.5. Helikopter Ebeveynlik ve Bağlanma Stilleri	53
2.6. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Stilleri	55
2.7. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Helikopter Ebeveyn Tutumları	57

3. YÖNTEM	62
3.1. Araştırmanın Yöntemi	62
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	62
3.3. Veri Toplama Araçları.....	64
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu.....	65
3.3.2. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	65
3.3.3. Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeği.....	66
3.3.4. Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği	67
3.4.1. Verilerin Toplanması	68
3.4.2. Verilerin analizi.....	69
4. BULGULAR	71
4.1. Örneklem Grubuna Ait Sosyodemografik Özellikler	71
4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyodemografik Özellikler Arasındaki İlişki	71
4.2.1. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılıkları ile yaş değişkeni arasındaki ilişki.....	71
4.2.2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişki	72
4.2.3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sınıf düzeyleri arasındaki ilişki	73
4.2.4. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sayısı ve kardeş sıralaması (ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu) değişkenleri arasındaki ilişki	74
4.2.5. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın çalışma durumu arasındaki ilişki	74
4.2.6. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın birliktelik durumları arasındaki ilişki	75
4.2.7. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın eğitim durumu arasındaki ilişki	76
4.2.8. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile günlük dijital oyun oynama süresi arasındaki ilişki.....	77
4.2.9. Ortaokul öğrencilerinin en çok oynadıkları dijital oyunlar	77
4.2.10. Ortaokul öğrencilerinin oyun için kullandıkları dijital oyun aracı /araçları ...	78
4.2.11. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarında ne sıklıkla uyarı aldıkları ve en çok uyarı aldıkları kişiler	78
4.2.12. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri	79
4.3. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Algıladıkları Helikopter Ebeveyn Tutumları ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişki	80
4.4. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Algıladıkları Helikopter Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişkide Bağlanma Stillerinin Aracılık Rolü.....	81

5. TARTIŞMA.....	90
5.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyodemografik Özellikler Arasındaki İlişki	90
5.1.1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yaş değişkeni arasındaki ilişki	90
5.1.2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişki.....	91
5.1.3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sınıf düzeyleri arasındaki ilişki	93
5.1.4. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sayısı ve kardeş sıralaması (ailenin kaçınıcı çocuğu olduđu) değişkenleri arasındaki ilişki	94
5.1.5. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın çalışma durumu arasındaki ilişki	95
5.1.6. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın birliktelik durumları arasındaki ilişki	96
5.1.7. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın eğitim durumu arasındaki ilişki	98
5.1.8. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile günlük dijital oyun oynama süresi arasındaki ilişki	99
5.1.9. Ortaokul öğrencilerinin en çok oynadıkları dijital oyunlar.....	101
5.1.10. Ortaokul öğrencilerinin oyun için kullandıkları dijital oyun aracı/ araçları.....	103
5.1.11. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarında en çok uyarı aldıkları kişiler ve ne sıklıkla uyarı aldıkları	105
5.1.12. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri	106
5.2. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Algıladıkları Helikopter Ebeveyn Tutumları ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişki	109
5.3. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Algıladıkları Helikopter Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişkide Bağlanma Stillerinin Aracılık Rolü	117
6. SONUÇ VE ÖNERİLER.....	121
6.1 Sonuç	121
6.2. Öneriler	123
7. KAYNAKLAR	126
EKLER.....	147

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 1: Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerine ait demografik bilgiler ..	63
Tablo 2: Ortaokul öğrencilerinin ebeveynlerine ilişkin demografik bilgiler	64
Tablo 3: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaşa göre tek yönlü ANOVA analizi sonuçları.....	72
Tablo 4 :Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyete göre ilişkisiz örneklem t testi	72
Tablo 5: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sınıf düzeyine göre tek yönlü ANOVA analizi sonuçları.....	73
Tablo 6: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, kardeş sayısı ve kardeş sıralaması değişkenleri arasında Spearman sıra farkları korelasyon analizi sonuçları	74
Tablo 7: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları annenin çalışma ve babanın çalışma durumuna göre ilişkisiz örneklem t testi.....	75
Tablo 8 : Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın birlikte yaşayıp yaşamamalarına göre ilişkisiz örneklem t testi	75
Tablo 9: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın eğitim durumuna göre tek yönlü ANOVA analizi testi sonuçları	76
Tablo 10: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları günlük dijital oyun oynama süresine göre tek yönlü ANOVA analizi testi sonuçları	77
Tablo 11: Ortaokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlara ilişkin frekans istatistikleri.....	78
Tablo 12: Ortaokul öğrencilerinin oyun oynadıkları araçlara ilişkin frekans istatistikleri	78

Tablo 13: Ortaokul öğrencilerinin oyun oynarken aldıkları uyarı sıklıklarına ilişkin yüzde ve frekans istatistikleri.....	79
Tablo 14: Ortaokul öğrencilerinin oyun oynarken kimden uyarı aldıklarına ilişkin frekans istatistikleri.....	79
Tablo 15: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin yüzde ve frekans istatistikleri	79
Tablo 16 : Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkide Pearson Korelasyon Katsayısı analizi sonuçları.....	80
Tablo 17: Dijital oyun bağımlılıkları, algılanan helikopter anne tutumları ve bağlanma stilleri değişkenleri arasındaki kovaryans ve korelasyon katsayıları	82
Tablo 18: Dijital oyun bağımlılıkları, algılanan helikopter anne tutumları ve bağlanma stilleri değişkenlerinin doğrudan, dolaylı ve toplam etki düzeyleri .	84
Tablo 19: Dijital oyun bağımlılıkları, algılanan helikopter baba tutumları ve bağlanma stilleri değişkenleri arasındaki kovaryans ve korelasyon katsayıları	87
Tablo 20: Dijital oyun bağımlılıkları, algılanan helikopter baba tutumları ve bağlanma stilleri değişkenleri doğrudan, dolaylı ve toplam etki düzeyleri.....	88

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: Araştırmanın bağımlı ve bağımsız değişken formülasyonu	5
Şekil 2: Dijital oyun bağımlılığı, algılanan helikopter ebeveyn tutumu ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiye dair kurgulanan yapısal eşitlik modeli.....	5
Şekil 3: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter anne tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli	83
Şekil 4: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter anne tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modelinin son hali	84
Şekil 5: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter baba tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli	88

SİMGELER ve KISALTMALAR

- AHAT:** Algılanan helikopter anne tutumu
- AHBT:** Algılanan helikopter baba tutumu
- AHETÖ:** Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeği
- AMOS:** Moment Yapılarının Analizi
- ANOVA:** Varyans Analizi
- APA:** American Psychological Assuciation
- ASHB:** Aile ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı
- BTK:** Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
- CMIN/DF:** Ki kare Serbestlik derecesi
- CMIN:** Chi-square (Ki-kare)
- ÇDOBÖ:** Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
- DEHB:** Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu
- DF:** Serbestlik derecesi
- DSM 5:** Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı 5
- FMRG:** Fonksiyonel Manyetik Rezonans Görüntüleme
- ICD:** Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması
- OKB:** Obsesif Kompulsif Bozukluk
- p:** Gözlenen Değişken Sayısı
- r:** Korelasyon Değeri
- RMSEA:** Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü
- sd:** Serbestlik Derecesi
- SPSS:** sosyal bilimler için istatistik programı
- TDK:** Türk Dil Kurumu
- TÜİK:** Türkiye İstatistik Kurumu
- WHO:** Dünya Sağlık Örgütü
- x²:** Ki-kare Değeri
- YEM:** Yapısal Eşitlik Modeli
- β:** Beta

GİRİŞ

Problem Durumu

Son bir asırdır yaşamımızın her alanında hızlı dönüşüm ve değişimler yaşanmakta ve yeni gelişmeler insanlığı olumlu veya olumsuz olarak birçok yönüyle etkilemektedir. Özellikle bilişim teknolojilerinin hızlı ilerlemesinin ve gelişmesinin sonuçlarından biri olan dijital araç gereçler (bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefonlar, tabletler...), internet akışının yaygınlaşması, yapay zekâ uygulamaları gibi yenilikler cezbedici etkisi ile çocuk ve ergenlerin de yaşam alanına girmiştir. Bu araç gereçlerin kontrolsüz ve bilinçsiz kullanımı birtakım sorunların ortaya çıkmasına neden olmuş ve olmaktadır.

Oyun; insanlığın varoluşundan bu yana her çağ, medeniyet, kültür ve toplumlarda bir eğlence etkinliği olarak kendine yer bulmuş ve yaşam akışına göre değişen yüzüyle her dönemde de varlığını sürdürmeye devam edecek gibi görünmektedir. Her dönemin; dinamiklerine, ihtiyaçlarına, taleplerine, gelişen ve değişen araçsal ürünlerine, toplumun yaşam tipolojilerine, ilişkilerin farklılaşan ve çeşitlenen yüzüne göre şekillenen oyun olgusu günümüzde de fonksiyonelliğini teknolojik aletler aracılığıyla gerçekleştirmektedir.

Teknolojinin hayatımıza ilk girdiği dönemlerde daha çok insan yaşamını kolaylaştırıcı mekanik araç gereçlerin varlığı yaygınken hızlı değişim gösteren teknolojik gelişmelerin neticesinde dijitalleşmenin etkisiyle sanal platformların kapıları tüm yaş gruplarının hizmetine açılmıştır. İnsanoğlu zamanla günlük yaşam akışındaki tüm iş ve işlemleri oturduğu yerden bir tıkla saniyeler içinde yapar hale gelmiştir. Dijitalleşmenin sunduğu kolaylıkların aksine önemli sorun teşkil eden bir durum da sınırsız, kontrolsüz, bilgi kirliliklerini ve haz kültürünü besleyici kullanımların yol açtığı ve kişiyi bağımlılığa kadar götüren dijital oyun ortamlarının varlığıdır (Hazar vd., 2017). Çocuk ve ergenler özellikle internet ortamını müzik dinlemek, ilgi alanlarına giren videoları izlemek, çevrimiçi oyunlar oynamak, sosyal medya veya farklı mecralar

yoluyla arkadaş edinmek, iletişim kurmak ve eğlenceli vakit geçirmek amacıyla kullanılmaktadır (Herodotou, vd., 2012).

Bazı dijital oyunların çocukların bilişsel gelişimine olumlu katkılarının olduğu bilinse de; bu oyunlarla fazlaca vakit geçirilmesi, çocukların psiko-sosyal, davranış ve duygusal gelişimine uygun olmayan oyunların oynanması, artarak devam eden kontrolsüz ve bilinçsiz kullanımlar dijital oyunların aşırı kullanımına yol açmaktadır. Dijital ortamlarda fazla vakit geçiren çocuklarda zamanla bedensel, bilişsel, duygusal ve sosyal sorunlar ortaya çıkmaya başlar (Hazar ve Hazar, 2017). Tüm bu ve benzeri nedenlerden dolayı son yıllarda dijital oyun bağımlılığı tüm toplumlar için ciddi halk sağlığı sorunlardan biri haline gelmiştir. Bu sorunun üstesinden gelmek için çok yönlü bakış açısıyla, saha araştırmalarında psikososyal nedenlerin ve etkilerinin derinlemesine çalışılması ile, alanın uzmanları ve karar mercileri tarafından baş etme stratejilerinin hayata geçirilmesi önemli görünmektedir (Bhagat vd., 2020).

Çok yakın zamanda devletleri tüm yaşam alanlarında derinden etkileyen Pandemi süreci de; öğrencileri eğitim ve öğrenim ihtiyaçlarını ağırlıklı olarak çevrimiçi platformlardan karşılama durumunda bırakmıştır. Uzaktan eğitim süreci çocukların bilişim teknolojileri ile arasındaki ilişkileri meşrulaştırmış ve ebeveynler de çocuklarının eğitim ihtiyaçlarının karşılanmasında bu dijital araçların elzemliğini kabul edip teminini sağlamak yoluna gitmiştir. Pandeminin çocuklar üzerindeki etkilerini ele aldıkları çalışmalarında Erol ve Erol (2020), Yektaş (2020), Gökler ve Turan (2020), Akçay (2020), Dağ vd. (2021), eğitim faaliyetlerinin dijital araçlar vasıtasıyla yürütülmesi, çocukların tekdüze bir yaşam döngüsünde her türlü ihtiyaçlarını (öğrenme, oyun, arkadaş iletişimi, video izleme, sosyal medya kullanımı) dijital ortamlardan karşılamaları çocuklardaki ekran maruziyetini ve olası riskleri arttırdığını belirtmişlerdir.

Aile, bir toplumun en özel en temel kurumudur. Toplumsal yaşamın şekillendiricisi bireyin temel yaşam becerilerini edindiği her türlü gelişimsel basamakların sunulduğu aile birimi birçok yönüyle üzerinde önemle durulması gereken yapıdır. Sağlıklı bireylerin ve sağlıklı toplumların varlık temelini sağlıklı aile ortamları oluşturmaktadır. Her anne babanın çocuk büyütmeye izlediği yol farklıdır. Yıllardır alışageldiğimiz ve alan yazında sıkça çalışılan ana-baba tutumlarına son yıllarda yeni bir yaklaşım olan “Helikopter ebeveynlik” kavramı da eklenmiştir (Yazgan, 2022). Helikopter ebeveynlik; çocuklarının tüm yaşam alanlarında aşırı titizlenen, çocuklarının

istek ve ihtiyalarını abartı düzeyde karřılayan, onlar adına kararlar veren, ocuklarının problem ve sorunlarını kendileri özmeye alıřan, müdahaleci, aşırı korumacı ve kaygılı anne baba tutumlarıdır (Nelson, 2010). Helikopter anne babalar ocuklarının hayatlarını kolaylařtırmayı, onları tehlikelerden ve olumsuzluklardan uzak tutmayı amaçlasalar da ebeveynlerin bu tutum ve davranıřları ocukların gelişim dönemleri, kiřilik ve psikolojik iyi oluřlarında ciddi sorunlara yol amaktadır (ok vd., 2022).

ocuęuna kendini gerekleřtirme imkânı sunmayan veya ocuęundan saęlıklı bir şekilde ayrıřamayan anne babaların ocukları; yařam alanlarında özğüveni düşük, problem özme becerisi zayıf, kaygı düzeyi yüksek, öz denetimi yetersiz, karar verme becerisinden yoksun bir profil sergilerken (Yılmaz, 2019), aynı zamanda saęlıklı bireyselleřemediklerinden dolayı da baęlanma biimleri sıkıntılı olan (Avcı ve Güle Şatır, 2020), ben merkezci düşünce yapısı ve narsist kiřilik özellikleri taşıyan (Findley ve Ojanen, 2013) bireyler olarak varlık göstermektedirler. Ebeveyn tutum ve davranıřları ile ilgili yapılan bilimsel arařtırmalarda uzun yıllar ebeveynlerin ocuklarının yařamlarıyla yakından ilgili olmalarının ocuklarının psikososyal, akademik ve duygusal gelişimlerinde olumlu etkilerinin gücü ve önemi üzerinde durulmuřtur. Fakat son yıllarda ocuęun yařamına abartı katılım ve müdahalenin onun gelişim basamaklarında ciddi sorunlara yol atıęı ve etkilerinin yařam boyu devam ettięi vurgusu yapılmaktadır (Cořkun ve Katıtař, 2021). ocuęun yařamında var olmanın belli bir sınırı ve dozunun olması gerektięi, belli bir izgiden sonra fayda ve zarar etkisinin kestirilmesinin güç olduęu da bilinmelidir (Seginer, 2006).

Bakım vereniyle saęlıksız bir iletiřime sahip bireylerin güvensiz, kaygılı, kaıngan ve korkulu bir profile sahip olma olasılıęı yüksek iken, erken ocukluk döneminde bakım vereniyle güvenli bir iliřki örüntüsüne sahip olan bireyler ise tüm yařam dönemlerinde saęlıklı ve yařam doyumu yüksek bireyler olarak karřımıza ıkarlar (Erzen, 2016). Bundan dolayı erken ocukluk yařantısında ocukla kurulan iliřkinin kalitesi onun baęlanma stilinin oluřumunun belirleyicisidir. Aynı zamanda ömrünün sonuna kadar her türlü yařam alanlarında bu baęlanma stilinin etkisi yüksek ve önemi de büyüktür (Collins ve Read, 1990).

ocuęun dünyaya gözlerini atıęı andan itibaren baęlanma stilleri ve ebeveyn tutumlarının; yařamlarının her ařamasında, olaylar karřısındaki tepkilerinde, sosyal iliřkilerinde, kendilik algılarında, öz denetim ve duygu düzenlemelerinde, problem özme ve bař etme becerilerinde, risk ve tehlikelerden kaınma/yaklařma örüntülerinde

önemi ve etkisi büyüktür. Özellikle son yıllarda çocukların yaşamlarındaki bu risk ve tehlikelerden biri olan dijitalleşmenin sunduğu zararlı durumlardan onları korumak gerekli fakat dijital ortamlardan tamamen izole etmek de imkânsız ve işlevsizdir. Çocukların dijital araç gereçlerle iletişim dengesini sağlamak, dijital ortamlardaki olası risk ve tehlikeler hakkında bilinçlendirmek öncelikle ebeveynlerin rehberliğinde şekillenmektedir. Dolayısıyla çocukluktan ergenliğe geçiş (ön ergenlik, erinlik) sürecinde olan ortaokul öğrencilerinin nüfuzu artarak devam eden dijital oyun platformlarıyla ilişkisinin bağımlılık düzeyine ulaşmadan sıkıntısız kurulabilmesi için en önemli rolü barındıran aile ilişkilerinin belli parametre ve değişkenler çerçevesinde mercek altına alınmasının elzem olduğu düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı ve Önemi

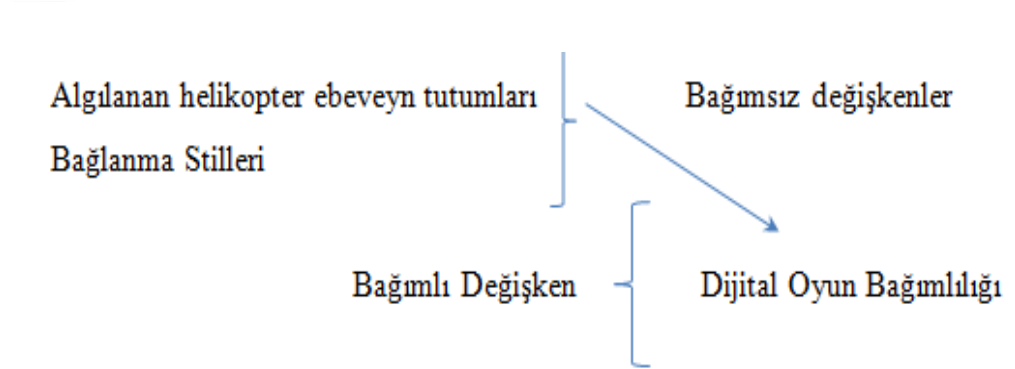
Bu araştırmayla; ortaokul öğrencilerinin algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları ve bağlanma stillerinin öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarıyla ne düzeyde ilişkisinin olduğunu çeşitli değişkenler aracılığıyla ortaya koymak amaçlanmaktadır. Aynı zamanda yürütülecek olan bu çalışma bulguları neticesinde ortaokula devam eden öğrencilerin algıladıkları ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki de bağlanma stillerinin aracılık etkisi incelenecektir. Bağımlı ve bağımsız değişkenler arasındaki ilişkilerin analizi neticesinde araştırmanın temel problem cümlesine cevap aranmaya çalışılacaktır. Bunun yanında; literatüre bu alanla ilgili konularda katkıda bulunmak, elde edilen bulgu ve sonuçlar neticesinde yeni önerilerle alanda çalışacak araştırmacılara ışık tutmak da amaçlanmaktadır

Ayrıca dijital oyunların daha çok ergenlik dönemindeki çocuklar için cazibe alanı haline geldiği ve en çok zararı da bu yaş grubundaki çocukların gördüğü bilinmektedir (Dursun ve Erarslan-Çapan, 2018). Çocuklarda yaş ilerledikçe kendilik ayrışmasının daha da artması, günlük yaşam işleyişindeki esneklikle birlikte boş zamanlarını değerlendirecek alternatiflerin azlığı, kentleşmenin artışıyla birlikte spontane oyun alanlarının yetersizliği, ilişkiler ağının karmaşıklaşması, aile denetiminden kopuşla birlikte her alanda özerk ve fütursuz davranma isteği ve haz odaklı yaşam kültürünün sunduğu albenili hayat tarzı bağımlılık sarmalının zeminini hazırlamaktadır. Tüm bu ve benzeri nedenlerden dolayı çocukluktan ergenliğe geçiş

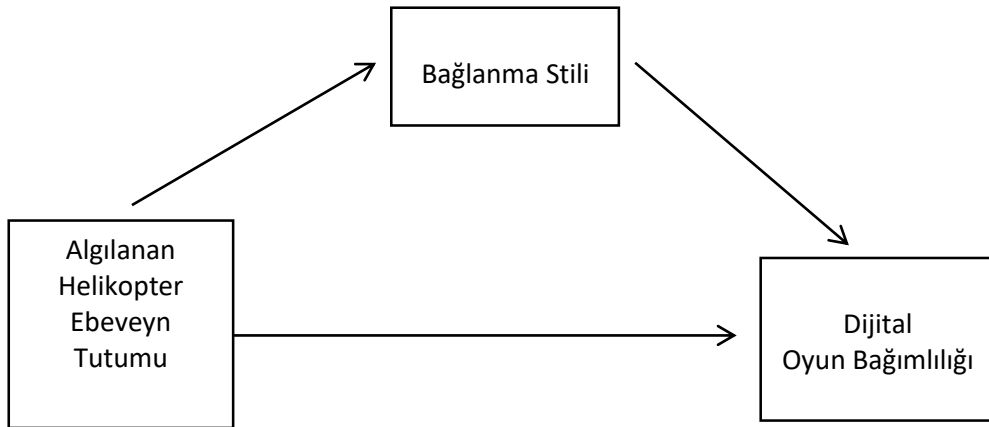
dönemindeki ortaokul öğrencilerinin yaşam işleyişini ciddi şekilde sekteye uğratan dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu düşünülen aile dinamiklerinin incelenmesinin ebeveyn, çocuk, okul paydaşları ve toplum açısından çözüm noktasında öneminin büyük olacağı düşünülmektedir.

Özellikle ailenin çocuğun her türlü gelişimindeki olumlu olumsuz etkisinin temel noktası olmasından hareketle bağımsız değişkenler belirlenmiştir. Son yıllarda ebeveyn tutumlarında yaygın olarak karşılaşılan ve ebeveyn davranışlarına hâkim olan “helikopter ebeveynlik” kavramı ve bağlanma stillerinin dijital oyun bağımlılığındaki rolünün literatürde ilk defa çalışılıyor olması ayrı bir önem taşımaktadır.

Şekil 1: Araştırmanın bağımlı ve bağımsız değişken formülasyonu



Şekil 2: Dijital oyun bağımlılığı, algılanan helikopter ebeveyn tutumu ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiye dair kurgulanan yapısal eşitlik modeli



Problem Cümlesi

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı, algılanan helikopter ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri ile ilişkili midir?

- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile bağlanma stilleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- Ortaokul öğrencilerinin bağlanma stilleri ile algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

Alt Problemler

1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolü var mıdır?
2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaşa göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
4. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
5. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sayısı ve kardeş sıralaması (ailenin kaçınıcı çocuğu olduđu) değişkenleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?
6. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın çalışma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
7. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın birlikte yaşayıp yaşamamalarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
8. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne babanın eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

9. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları günlük dijital oyun oynama süresine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
10. Ortaokul öğrencileri hangi tür dijital oyunları oynamaktadır?
11. Ortaokul öğrencileri oyun için ağırlıklı olarak en çok hangi dijital oyun aracını veya araçlarını kullanmaktadır?
12. Ortaokul öğrencileri dijital oyun oynama davranışlarında en çok kimden ve ne sıklıkla uyarı almaktadır?
13. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?

Araştırmanın Sınırlılıkları

- Çalışma; 2022/2023 eğitim öğretim yılı Sakarya İlinde bulunan devlet okullarının 5.6.7 ve 8. sınıf öğrencileriyle yürütülmüş olup elde edilen veriler bu sınırlılıklar doğrultusunda analiz edilip yorumlanmıştır.
- Öğrencilerle yürütülen bu çalışma; Kişisel bilgi formu, Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeği, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeğinden elde edilen bulgularla sınırlıdır.
- Araştırmadan elde edilen veriler bahsi geçen ortaokul öğrencilerinin öz bildirimleri ve araştırmacının kullandığı analiz yöntemleri ile sınırlıdır.

Araştırmanın Varsayımları

- Yapılan araştırmanın örnekleminin evreni temsil ettiği varsayılmaktadır.
- Çalışmaya katılan öğrencilerin ölçeklerin maddelerini samimi ve içten işaretledikleri varsayılmaktadır.
- Kullanılan ölçeklerin araştırmanın amacı ve önemine uygun olduğu varsayılmaktadır.
- Elde edilen verilerin analizinde kullanılan istatistiksel değerlendirme yöntemlerinin güvenilir ve geçerli olduğu varsayılmaktadır.

Tanımlar

Oyun; Belli özelliklere göre belirlenmiş kurallar çerçevesinde bireysel veya grup halinde gerçekleştirilen, kişinin bedensel, sosyal, zihni, duyuşsal ve duygusal yönlerini geliştiren eğlenceli faaliyetler bütünüdür (Küçükbiş vd., 2022)

Dijital Oyun; Bilgisayar, oyun konsolu, akıllı telefon, tablet gibi teknolojik aletler aracılığıyla yapay zekâ eşliğinde bireysel veya grup halinde çevrim içi/dışı ortamlarda (Hazar vd., 2017) belli bir kural ve hedef doğrultusunda görsel bir ortamda oynanan oyunlardır (Çetin, 2013).

Dijital Oyun Bağımlılığı; Bireyin dijital oyun araçları vasıtasıyla çevrim içi/çevrim dışı ortamlarda oynadığı oyunların süresinin her geçen gün artarak devam etmesi ve bireyin kontrolünü kaybederek bu oyunları hayatının merkezine koymasıyla günlük yaşam işleyişinde psikolojik, sosyal, duygusal ve fiziksel sorunlar yaşamasıyla gelişen tablodur (Arslan, 2022).

Bağlanma; çocuğun bakım vereniyle yakınlık kurması, onu araması, güven beklentisi içinde olması, zor durumları ve stres anlarında aktifleşen ve ömür boyu süren duygusal bir bağ kurma ihtiyacıdır (Bowlby, 1988).

Helikopter Ebeveyn Tutumu; Çocuklarının gelişim süreçlerine gereğinden fazla müdahil olan, çocukları adına sorunları çözmeye ve karar vermeye çalışan, abartı koruma davranışı gösteren (Cline ve Fay, 1990), Çocuklarının etrafında her türlü ihtiyacını karşılamak için dönüp duran (Hirsch ve Goldberger, 2010), çocuklarının yaşamlarına aşırı katılımlarıyla özerkliklerine engel olan (Rote vd., 2020) ebeveyn tutumlarının bütünüdür.

GENEL BİLGİLER

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Oyun ve Oyunun Tarihsel Süreci

İnsanlık tarihi kadar eski olan zamana kültüre göre farklılık gösteren işlevleri ve etkileri bakımından evrensellik taşıyan oyun kavramına dünya literatüründe çeşitli tanımlamalar getirilmiştir. İnsanların doğal yaşam ortamında eğlenip keyifle zaman geçirdiği, öğrenmelerle yeni deneyimler edindiği, belli kural ve hedefler doğrultusunda gerçekleştirilen (Bircan ve Öner, 2022) kişide fiziksel, bilişsel, sosyal, duyuşsal ve duygusal gelişim sağlayan (Kukul, 2013) sosyal ilişkileri güçlendiren, dil, ifade problem çözme ve karar verme becerilerini destekleyen (Yalçın ve Bertiz, 2019) kişinin iç dünyasını yansıtan, dünyayı algılama ve keşif aracı olan motivasyon artırıcı işleve sahip (Erkan, 2019, s.21) etkinliklere oyun denir. TDK’ya (t.y) göre “oyun; yetenek ve zekâyı geliştiren, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence aracıdır”.

Gazali; oyunun çocuğun gelişimi ve eğitiminde önemli bir yerinin olduğunu, oyun yoluyla çocuğun hafızasının güçlendiğini, öğrenme performansının arttığını, dinlendiğini ifade eder. Çocuğun enerjik zinde ve dinç kalmasının, bilişsel açıdan tazelenmesinin oyun etkinlikleri ile mümkün olabileceğini belirtir. Montessori; oyunun çocuğun temel işi olduğunu, öğrenmeyi çağrıştıran etkinlikleri barındırdığını ve birçok gelişim alanlarını beslediğini belirtir. (Koçyiğt vd., 2007).

Oyun yüzyıllarca insan yaşamının doğal bir parçası olan yemek, içmek, uyumak, oturmak, kalkmak gibi sıradan bir aktivitesi olarak görülmüş üzerinde durulup yazılıp çizilemediği için herhangi bir yazılı kaynağa pek ulaşamamıştır. Geçmiş dönemlerin oyun biçimleri ve kullandıkları oyuncaklar arkeolojik kazılarda (hayvan figürleri, farklı ürünlerden bebekler, oyun tahtası, masa ve arabalar vb.) bulunmuştur. Toplumların yaşadıkları coğrafyanın iklimi, yer şekilleri, bitki örtüsü gibi çevresel unsurlar oyun ve oyuncak materyallerinin oluşturulma şeklini belirlemiştir (Bardak ve Topaç, 2021; s.

24). Oyun ve oyuncak kavramlarının yaşam serüveni araştırıldığında tarih öncesi ve sonrası dönemlerde oyunların toplumların sosyoekonomik, kültürel ve yaşadıkları çevrenin profilini yansıttığı görülmektedir. Arkeologların yaptığı çalışmalarda Mısır ve Hint uygarlıklarında kaya ve mağara duvarlarında zarla oynanan oyunların, karşılıklı ele vurularak oynanan oyunların ve topa  çeviren  ocukların resmedildi i g r lm   t r. Yine benzer  alışmaların sonu larına g re;  in’de u urtmayla oynayan  ocukların, Roma’da oyuncak arabalarla ve topla oynayan  ocukların resmedildi i ve Orta  a  Avrupa’sında tahta silahların  ocuklar tarafından oyun aracı olarak kullanıldı ı bilinmektedir ( ahin, 2016, s.7). T rk k lt r n n s zl  ve yazılı kaynaklarında da oyun ve oyuncak kavramlarının i lendi i ve g n m ze de in ula mı  olan s zl  ve yazılı kaynaklarda bir ok oyun ve oyuncak isimlerinden bahsedildi i g r lm   t r. Uygur eserlerinde  ıngıraktan bahsedildi i g r lm  , “Divan-  L gat-it T rk” te a ık oyunu, t p k, boynuz oyunu, karaguni ve  t   gibi  ocuk oyunlarının isimleri yer almı tır. Yine T rk toplumlarının o d nemin sosyal ve k lt rel yapısını anlatan bir ok destan ve eserlerde  ocuk, oyun ve oyuncak kavramından s z edilmi tir (Canlı ve Demirarslan, 2020).

19. yy ‘dan itibaren  ocu a, oyuna, oyuncu a ve bunların  ocu un geli imine olan katkısı eskiye nazaran daha  ok  nemsenmeye ba lamı tır. Oyunun sadece bo  zaman etkinli i veya i  ve okul dı ı yapılması gereken sıradan bir aktivite de il  ocu un her t rl  geli imi i in temel bir ihtiya  oldu u algısı olu mu tur (Bardak ve Topa , 2021; S, 25).  zellikle 20.yy’ın ba larında  ocu un psikososyal, duygusal, fiziksel geli imi  zerinde  ok a durulmasının ve derinlemesine incelenmesinin akabinde oyun ve oyuncu ın  ocu un hayata hazırlanmasındaki rol   zerinde  ok a durulmu tur. Bu konulara fazlaca yo unla ılmasının neticesinde oyuncaklar sanayi i letmelerinde  retilmi , piyasalarda yerini almı  ve g n m zde de devasa bir oyuncak sekt r n n varlı ıyla da kullanıcılarının hizmetine devam etmektedir (Canlı ve Demircan, 2020).

1960’lı yılların ba larında dijital ortamlarda ilk video oyunlarının ortaya  ıkmasına kadar olan tarihsel s re te geleneksel oyunların g c , yaygınlı ı,  ocuk geli imi ve   renmesindeki  nemi yerini korumaktaydı. 1962’de Steve Russell tarafından yazılan “Space War” oyunu ilk dijital oyunlardandır. İlk piyasaya s r l p oynanan oyun ise “Pong” (masa tenisi sistemi benzerinde oynanan oyundur) oyunudur. Sonrasında 1981’ de Nintendo ve Namco’nun  retti i “Poc-man ve Donkey Kong” oyunları, 1985’te Ruslar tarafından  retilen “Tetris” oyunu, 1990 yılında Nintendo

tarafından geliştirilip piyasaya sürülen “Süper Mario” oyunu dijital oyunların ve piyasasının gelişip yaygınlaşmasına farklı bir boyut kazandırmıştır. 1993 yılında Wolfenstein-3D oyunu ile farklı özelliklerde oyunlar piyasaya sürülmeye devam etmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005).

Her yaştan insan kendi ihtiyaç, ilgi ve gelişimine göre rahatlamak, hoşça zaman geçirmek veya belli bir amaca yönelik oyun etkinliklerinin içinde bulunur. Özellikle çocukların her türlü gelişiminde büyük bir öneme sahip olan oyunla çocuk eğlenir, eğlenirken öğrenir, öğrenirken katkı sunar ve yeni şeyler üreterek özgürce tüm doğallığıyla kendini ortaya koyarak gelişir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Fakat tarihsel süreç içerisinde oyun olgusunun niteliği, işlevi, etkisi, fayda boyutu son yıllarda hayatımıza dijital araç gereçlerin girmesiyle farklılaşmış, bu teknolojik gelişmelerden sonra her zaman olduğu gibi beklenen düzeyde genel iyi oluşa veya geliştirici role sahip olamamıştır. Aksine fiziksel, biyolojik, psiko-sosyal, duygusal ve bilişsel ilerlemeyi sekteye uğratacak konuma ve bağımlılık sonucu yaşamsal işlevlerin yitimi boyutuna gelebildiğine de tanık olunmaktadır.

2.1.1. Oyun Kuramları

Tarih boyunca oyun kavramının tanımı, işlevleri ve önemi üzerine farklı yaklaşım ve kuramlar geliştirilmiştir. Oyun kuramları literatürde klasik oyun kuramları ve dinamik/modern oyun kuramları olarak ikiye ayrılmaktadır. Hem klasik hem de dinamik kuramların ortak görüş noktaları; oyunun çocuk için önemli dinlenme, rahatlatma ve öğrenme aracı olarak görülmesidir. Oyun içerisinde sergilenen bilinçli ve bilinçsiz davranışların çocuğa katkı sağladığı düşünülmektedir (Koçyiğit vd., 2007).

2.1.1.1 Klasik Oyun Kuramı

Öncül Deneme Kuramı: Bu kurama göre oyun çocuğun gelecekteki yaşamı ve çalışmaları için bir ön hazırlıktır. Çocuk gelecek yaşam ve davranışlarını kazanma sürecinde bunları öncesinde içgüdüsel olarak oyun yoluyla dener (Güven, 2017). Bu

kuramın temsilciliğini Karl Gross yapmaktadır. Bazı kaynaklarda beceriler eğitimi teorisi olarak da adlandırılmaktadır. Gross'a göre oyun; doğuştan veya geçmişte kazanılanların içgüdüsel davranış ve alışkanlıklara dönüşmesinde önemli bir yere sahiptir. Oyunun kişiyi antisosyal ve olumsuz davranışlardan uzaklaştırdığını savunur. Kısaca öncül deneme kuramına göre oyun çocuğu yetişkinliğe hazırlar (Özmen, 2019).

Fazla Enerji Kuramı: Bu kurama göre kişide var olan enerji hem amaçlı çalışmalardan hem de amaçsız etkinliklerden olan oyun yoluyla harcanır. Oyunlar kişinin çalışma için ihtiyacı olan enerjiden daha fazla olduğu durumlarda oynanır (Güven, 2017). Bu kuram Herbert Spencer tarafından ortaya atılmıştır. Ona göre çocuk oyun yoluyla enerjisini boşaltarak daha sağlıklı dengeli bir yapı kazanır. (Özmen, 2019). Spencer'a göre her gün enerjik bir şekilde yeni güne başlayan kişi bu enerjisini mutlaka tüketmeli aksi durumda kullanılmayan bu enerji ruhsal sıkıntılar ve birçok sorunlara yol açabilir. Günlük işlerle boşaltılamayan bu enerji oyun vasıtasıyla dışarıya atılmalıdır (Bardak ve Topaç, 2021).

Dinlenme Kuramı: Kurama göre kişinin gün içerisinde harcadığı enerjiyi tekrar kazanmak için oyun oynadığı düşünülür. Fazla enerji kuramının aksi düşüncede olan dinlenme kuramında oyunun şekli, özelliği ve içeriği çok önemli değildir (Güven, 2017). Bu kuram Lazarus tarafından ortaya atılmıştır. İnsanların bir etkinlikle uğraşırken rahatladığını belirtir. Çocuklar için uyku ve dinlenme ne ise oyun da odur. Çocuk derste gerildiğinde, yorulduğunda ve ders içi öğrenmelerinde enerjisini harcadığında teneffüste oyun oynayarak kaybettiği enerjisini tekrar geriye kazanır ve rahatlar (Özmen, 2019).

Bağlantı kurma/tekrarlama Kuramı: Bu kuram oyunu öncül deneme kuramının tam aksi yönde düşünceyle değerlendirir. Oynanan oyunların gelecek yaşam hazırlığı ve davranışlarla hiçbir ilişkisinin olmadığı oyunun kişinin geçmişi ve yaşadığı ırkın tarihi birikimleri ve davranışlarıyla ilişkili olduğunu savunurlar (Güven, 2017). Bu kuram Stanley Hall tarafından geliştirilmiştir. Çocuk evrim yoluyla yaşadığı değişim ve dönüşümleri oyun yoluyla tekrar yaşamaktadır (Özmen, 2019). Çocuk ve birey oyun oynarken içinde yaşadığı toplumun kültürel ve geleneksel kodlarına uygun alışkanlık ve davranışları taklit eder (Bardak ve Topaç, 2021).

2.1.1.2. Dinamik Oyun Kuramları

Dinamik kuramcılar çocuğun oynadığı oyunun içeriği ile ilgilenirler, niçin oynadığı üzerine düşünüp sorgulamazlar. Oyunu olduğu gibi kabul ederler.

Psikanalitik Oyun Kuramı (Sigmund Freud): S.Freud'a göre çocuğun yaptığı her türlü davranışın bir sebebi vardır. Çocuklar oyun yoluyla bilinç düzeyi veya bilinç dışında yaşadığı duygularını ve iç dünyasını dışarıya vurur. Çocuk oyun yoluyla yaşantısındaki nesneler ve olaylardan denetimden uzak, kendi düş ve fantezileriyle şekillendirdiği bir dünya oluşturmaya çalışır. İç dünyasındaki duygu ve düşüncelerini nesnelere veya etrafındaki kişi ve oyun arkadaşlarına yansıtabilir. Çocuk oyun yoluyla dış dünya ile iç dünyasındaki dengeyi sağlar (Güven, 2017; Delebe, 2020).

Bilişsel Oyun Kuramı (Jean Piaget): Piaget'nin oyunu değerlendirışı çocuğun bilişsel gelişimi ve zihinsel yapısının yaşantısına olan uyumu ve özümlemesi üzerinedir. Yani kişi yaşadığı çevreden işleyişinden sistematik olarak bilgi toplar ve bu bilgiyi önceki öğrenmelerinin üstüne yerleştirir. Bu yerleştirme ve işlemeyi yapamadığında sistemini yeniden düzenler. Yani kişi dış dünya ile iç dünya arasındaki uyumu sağlayabilmek için farklı ayarlama ve düzenlemeye başvurur. Piaget bu süreci uyum olarak ifade eder (Güven, 2017 ve Özmen, 2019). Piaget çocuk gelişimindeki oyunun evrelerini üç sistemde ele almıştır. Alıştırma oyunu; çocuğun yaşamının ilk 18 ayında ortaya çıkan ilk oyun deneyimleridir. Sembolik Oyun; bu dönem çocuğun iki yaş sonrası dil gelişiminin de eşlik ettiği “-mış gibi oyun” oynadığı bireye özgü oyun sembolleri kullanılır. Kurallı oyun; 4 ile 7 yaş arasındaki toplumsallaşmış bireyin oyuncu olarak bulunduğu etkinliklere katıldığı ve 7 ile 11 yaş arası dönemde daha baskın olarak oynadığı oyunlardır (Nicolopoulou, 2004).

Sosyokültürel Oyun Kuramı (Lev Vygotsky): Ona göre çocuk oyun yoluyla sadece bilişsel olarak gelişmenin daha fazlasını yapmakta, çocuk oyun yoluyla etrafındaki nesneleri tanımakta ona anlam yüklemekte ve dış dünyanın gerçekliğini kavramaktadır (Delebe, 2020). Vygotsky'e göre oyun etkinliği tek bir çocuktan daha fazla özellik barındırır. Çocuğun oyunun içerisinde oynadığı roller, öyküler, kullandığı eşyalar, yaşadığı toplumun sosyokültürel özelliklerini yansıtır. Çocuğun oynadığı oyuna salt zihinsel gelişimini yansıtmasının aksine oyunun çocuğun zihinsel gelişimine büyük katkıda bulunduğunu ve oyun yoluyla çocuğun dünyasının genişlediğini savunur.

Oyunu temel olarak toplumsal bir etkinlik kapsamında değerlendirir (Nicolopoulou, 2004).

Psikososyal Oyun Kuramı (Eric Erikson): Ericson oyun oynama eyleminin çocuğun psikososyal gelişiminin yansıması olduğunu, gelişim dönemlerine göre farklılık gösterdiğini ve oyunun çocuğun benlik gelişiminde büyük öneme sahip olduğunu ifade etmiştir (Koçyiğit ve vd., 2007).

2.1.2 Oyun Türleri

2.1.2.1 Geleneksel Oyunlar

Geleneksel oyun; Kişinin aktif olarak oyunun bizzat içinde bulunduğu, oyunu kendilerinin belirleyip özgürce içlerinden geldiği gibi eğlendikleri oyunlardır. Yüz yüze iletişim halinde olan bireyler fiziksel olarak hareket halinde kalarak üretkenlikleriyle kurgulayıp organize ettikleri oyunlarla hoşça vakit geçirirler (Delebe, 2020). Geleneksel oyunlar çocukların eğlenceli vakit geçirme eyleminden daha fazlasını içermektedir. Bu oyunlar aynı zamanda çocuklara kendi kültürüne uygun, sosyal yaşamının motifleriyle işlenmiş eğlenceli aktivitelerle kültürel farkındalık ve toplumsal aidiyet bilinci kazandırır (Küçükbiş vd., 2022).

Özellikle erken çocukluk döneminde çocukların en çok zaman geçirdiği ve her türlü gelişimlerinin sağlandığı aktivitelerin başında gelen oyun; çocukların arkadaşları ile etkileşim halinde olma, sosyal ilişkilerini düzenleyebilme, problem çözme, olay ve durumlarla baş etme becerisini geliştirmelerinde, yardımlaşma, paylaşma değerlerinin oluşumlarında işlevsel bir role sahiptir (Horzum, 2011). Yavuzer 'e göre çocuklar başkalarından öğrenemeyecekleri şeyleri kendi deneyimleri yoluyla öğrenirler. Çocuk oyun içerisindeyken sonucunu düşünmeden veya herhangi bir amaç hedeflemeden özgürce eğlenir, bilişsel gelişimini sağlar, günlük yaşamını ve iç dünyasındaki duygularını dışarı vurarak duygusal olarak doyum yaşar ve sosyal ilişkilerini zenginleştirir (Yavuzer, 2012, s.64).

Geleneksel oyunlarla dijital oyunlar yapı olarak ve çocukta yaşattığı his olarak birbirlerine benzeseler de oynanan oyunların özelliklerinden, içeriğinden, mekânlarından, oyuncu sayısından ve kullanılan araç gereçler açısından farklılaşmaktadır. Dijital oyunlar süreç içerisinde kullanıcılarının tercihlerine göre şekillenmiş, gizem, kural, mücadele, amaç ve mekanik unsurlar açısından geleneksel oyunların temalarından farklılaşmıştır (Aksel ve Sarı 2020). Bu farklılaşmalarla birlikte çocuklar tarafından açık havada yüz yüze oynanan geleneksel oyunlar (futbol, zar, körebe, saklambaç, kâğıt, ip atlama gibi) sokaklardaki oyun alanlarının azalması ve teknolojinin hızlı gelişimi neticesinde dijital ortamlara taşınmıştır. Bu dijital ortamlara kolay ulaşılabilirlik mekândan ve zamandan bağımsız gerçekleştirilebilen dijital oyunların cazibesini arttırırken sokak oyunlarına da ilgiyi azaltmıştır (Uzunoğlu, 2021). Zamanla sanayileşmenin çevresel ve toplumsal çehreye etkisiyle, teknolojik aletlerin ve dijital ağ akışının hızlanmasıyla doğal oyun alanlarının yerini büyük binalar ve işletmeler almıştır. Bu alanların yitimiyle birlikte oyunların mekân ve materyalleri kapalı oyun salonlarına, yapay ve minimize edilmiş parklar gibi dört duvar arasına sığdırılmış, çocukların oyun oynama ihtiyaçları bu şekilde karşılanmaya çalışılmıştır. Doğadaki oyun alanlarında dilediğince eğlenen, kendisine oyuncak üreten, temiz havada akranlarıyla yüz yüze keyifle zaman geçiren çocuklar her şeyin hazır sunulduğu, sosyal ilişkilerin zayıf olduğu, bireyselliğin ön planda tutulduğu, rekabet ve yarış vurgusunun çokça hissettirildiği materyali bol fakat üretkenliği sınırlayan oyun alanlarıyla ihtiyaçlarını giderir hale gelmiştir.

Hazar ve arkadaşları tarafından ortaokul öğrencilerinin dijital oyun ve geleneksel oyun algılarını ortaya koymak için yapılan çalışmada; öğrencilerin görüşlerine göre iki oyun türünün karşılaştırılmasında on tane benzeşen temalara (duyuşsal, olumsuz, birey, sağlık, mücadele, motivasyon, zaman, soyut, doğa ve değer imgeleri) ulaşılmış ve bunlar öğrenciler tarafından metaforik olarak değerlendirilmiştir. İki oyun türünün farklılaşan temalarında geleneksel oyunlar eğitim ve milli imgeler olarak ifade edilirken, dijital oyunlar ise teknolojik, bağımlılık, doğaüstü güç ve şiddet imgeleri olarak ifade edilmiştir. Öğrenciler bu araştırma sonuçlarına göre; dijital oyunları ağırlıklı olarak olumsuz metaforlarla ilişkilendirirken geleneksel oyunları ise daha çok olumlu metaforlarla özdeşleştirmişlerdir. Dijital oyunların kişide oluşturduğu bağımlılık teması üzerinde daha çok durmuşlar ve ağırlıklı olarak bu çerçevede değerlendirmede bulunmuşlardır. Geleneksel oyunların ise özellikle sağlık ve sosyalleşme açısından

öneminin vurgusu yapılmıştır. Bu sonuçlarla sanılanın aksine çocuklar bilişsel düzeyde bu konularda belli bir farkındalık düzeyine sahip olduklarını göstermektedir (Hazar vd., 2017). Geleneksel oyunların çocuklar üzerinde birçok olumlu etkileri varken dijital oyunların ebeveynler ve çocuklar tarafından olumsuz etkileri de az çok bilinirken daha talep edilir olmasının sebebi hedef oyuncu kitlesine sunduğu imkânların cazibesindendir (Yücel ve Şan, 2018).

2.1.2.2 Dijital Oyunlar

Dijital oyun; oyun konsolu, telefonlar, tablet ve bilgisayarlar (Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2019; Özdemir ve Karaboğa, 2021) gibi dijital araç gereçlerle çevrim içi veya çevrim dışı (Budak, 2020) tek kişi veya çok kişiyle (Bozkurt, 2014) oynanan oyunlardır.

Dijital oyunların yaygınlaştığı ve popüleritesinin arttığı yıllar 1990'lı yıllardır. Çevrimiçi ve çevrimdışı olarak ikiye ayrılan dijital oyunlar 2000'li yıllardan sonra hızlı gelişme göstermiştir. Hem oyun araçları gelişmiş çeşitlenmiş hem de oynanan oyunların özellikleri, ulaşılabilirlikleri, yaygınlıkları ve talep edilebilirlikleri artmıştır. Bu büyük piyasaya Türkiye'nin katılımı “Koridor” oyunu ile olmuş, ardından tamamen Türk yapımı olan “Pusu” oyunu ile piyasanın içinde yer alınmıştır. Fakat diğer ülkelere nazaran Türkiye bu alanda büyük gelişme gösterememiş başka ülkelerin ürettiği tasarladığı oyunlarla pazar oluşturabilmiştir (Uzunoğlu, 2021). Türkiye’de dijital oyunlar ilk olarak atari oyunları olarak oynanmış ve bunun için atari salonları açılmış. 1990'lı yıllardan sonra internet kafeler, oyun salonları ve şimdilerde akıllı telefonlara kadar inen bir dönüşüm yaşanmıştır (Sağır vd., 2019). Hal böyle olunca oyunların içeriğindeki işleyiş, oyun örüntüsü, özellikleri, hedef stratejileri, konuşma dili, görsel uyaranların sınırları, değer ve etik temaları Türk kültür ve yaşantısından çok uzak kalabilmektedir. Bu durum; çocukların her türlü gelişimi için ciddi risk ve tehlikeleri barındırmasıyla birlikte bağımlılık sürecinin işleyişinde psikososyal yaşantının gelişimsel yansımalarından olan kişilik özelliklerini etkilemesiyle de önemle üzerinde durulması gereken noktalardan biridir.

Dijitalleşmenin etkisiyle oyun olgusunun araçları, isimleri, mekânları işlevi çeşitlenmiş ve farklılaşmıştır. En sık oynanan oyunlar arasında akıl oyunları, sanal

oyunlar, dijital oyunlar (Saltuk ve Erciyes, 2020) gibi oyunlar sıralanabilir. Dijital oyunlar da zamanla; aksiyon, savaş, macera, simülasyon, spor, strateji ve rol yapma oyunları (Adams ve Rolling, 2006) olarak çeşitlenmiştir. Dijital oyun piyasasının ilk ticari oyunu 1971 yılında kullanıcılarına sunulan Computer Space oyunudur. O günden bugüne dijital oyunlar 2013 yılında Eğlence Yazılımları Birliği'nin yaptığı piyasa araştırmasında medya sektöründe 24,75 milyar dolarla aslan payına sahip olan iktisadi kazanç kapılarından biri olmuştur. Bir oyunla başlayan piyasaya zamanla farklı kategori ve fonksiyonda çeşitli oyunlar girmiştir. Simülasyon oyunları (The Sims, uçak ve araba simülatörleri, Trauma Center vb.), Yapboz Oyunları (Tetris, Angry Birds, Luxor, Diamod Crush, Frozen Bubble vb.), spor ve yarış oyunları (FİFA, NBA, PES, Skating, Fight Night vb.), dövüş oyunları (Tekken, Street fighter vb.), nişan atış oyunları (Counter Strike, Zula, Wolfteam, PUBG vb.), Strateji oyunları (Starcraft, Minecraft vb.), çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (Lol, Ever Quest, Drablo, Dungeons & Dragons vb.) gibi oyun türleri çocuk ve ergenler tarafından ilgi görmekte ve oynanmaktadır (Keskin, 2019 s.10; Irmak ve Erdoğan, 2016). Devasa bir dijital oyun sektörünün içine her geçen gün yenileri eklenmekte arz talep piyasasındaki yoğun hareketlilikten tüm toplumlar olumlu veya olumsuz olarak etkilenmektedir.

2.2 Bağımlılık

Bağımlılık; Kişinin kendi tercihi doğrultusunda bir nesne ile süreklilik arz eden çok yönlü bir ilişki içerisinde olması (Sağlık Bakanlığı, 2019), yoğun kullanım isteğinin durdurulamayıp kontrolün kaybedilmesi (Yeşilay, 2019), kişide ciddi fiziksel, ruhsal ve sosyal problemlere yol açması, bırakılmak istenmesine rağmen bırakılamaması (Sağlık Bakanlığı, 2020) ve o nesne ile yoğun ilişki ve davranış döngüsüne girilmesidir. Kişinin bir nesneyle arasında bir bağımlılık ilişkisinin oluştuğunu söyleyebilmek için belli durumların oluşması gerekmektedir. Bu konuda nesneyle kurulan her ilişki, davranış ve tutumun her zaman bir bağımlılık göstergesi olduğu anlamına gelmediği de bilinmektedir (Orak vd., 2021; Griffiths ve Davies, 2004, s.87). Bağımlılık o nesneye duyulan aşırı isteğin ve yoğunlaşmanın normal sınırları aşması neticesinde oluşan hallerle ve kişinin yaşam işleyişini bozmasıyla gün yüzüne çıkmaktadır. Bu işlev yitimlerinin rahatsızlık verici boyuta ulaşması ile de harekete getirtiren bağımlılık olgusu yakın kişiler ve çevresindekiler tarafından fark edilir duruma gelmektedir.

Bağımlılık denilince akla ilk olarak uyuşturucu, sigara, alkol ve kumar bağımlılığı gelse de son yıllarda hayatımıza teknolojinin girmesi sonrası dijital oyun araçlarının da yaygınlaşmasıyla dijital oyun bağımlılığı kavramıyla sıkça karşılaşmaktadır (Yeşilay, 2019). Bir davranış bağımlılık türü olan kumar oynama bozuklukları, oyun oynama bozuklukları, internet kullanım bozuklukları ve aşırı telefon kullanım bozuklukları ağırlıklı olarak çocukluk ve ergenlik yıllarında başlamaktadır (Dereyensky vd., 2019).

2.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

Dijital oyun bağımlılığı; kişinin uzun süre oyunun başından kalkamaması, gerçek hayatla dijital oyunu birbirine karıştırır hale gelmesi, görev ve sorumluluklarını aksatması, dijital oyunlardan diğer etkinlik ve aktivitelere vaktinin kalmaması (Küçük ve Çakır, 2020), uyku, yemek gibi temel ihtiyaçlarını erteleme, engellendiğinde veya oyun oynayamadığında öfke ve kaygı yaşaması (Saltuk ve Erciyes, 2020), bu oyunların günlük yaşam akışını ciddi şekilde bozmasına rağmen kişinin kendisini kontrol edemeyerek abartı düzeyde oyun oynamaya devam etmesi durumudur. Bir başka tanımlamaya göre ise; kişinin aşırı ve kontrolsüz oyun oynama davranışına engel olamaması neticesinde sosyal, psikolojik ve duygusal açıdan ciddi sorunlar oluşturacak şekilde abartılı ve saplantılı oyun oynamasıdır (Lemmens vd., 2009). Dijital oyun bağımlılığı davranışı araştırmacılar tarafından obsesif kompulsif oyun oynama, aşırı oyun oynama, problemli oyun oynama, patolojik oyun oynama (Irmak ve Erdoğan, 2016), davranış bağımlılığı (Grüsser ve Thalemann, 2006), internet bağımlılığı (Graf, 2009; Thalemann, 2010 ve Reiterer, 2010), teknoloji bağımlılığı (Griffiths, 2002), bilgisayar oyun bağımlılığı (Horzum, 2011), (aktaran: Öncel ve Tekin, 2015), Video oyun bağımlılığı (Griffiths ve Hunt, 1995), patolojik oyun oynama (Johansson ve Gotestam, 2004; Keepers, 1990), Problematik oyun oynama (Salguero ve Moran, 2002; Seay ve Kraut, 2007), (aktaran; Akın vd., 2016) şeklinde isimlendirilmiştir. Etkisi ve niteliği hemen hemen aynı olmasına rağmen isimlendirmelerin farklı farklı yapılmasının sebebi araştırmacıların çalışma alanları, o dönemde en çok talep gören oyun araç gereçleri ve oyunların kişi üzerinde oluşturduğu durumlar ile ilgili olabilir. Nitekim araştırmacılar farklı kavramlar kullansa da bu eylemin bir davranış bağımlılığı olduğu ile ilgili aynı görüşü paylaşmaktadırlar. Bu araştırmacılar oyun bağımlılığı kriterlerini

açıklarken benzer ifadelerden (Griffiths & Davies' in 2005 'de oyun bağımlılığı için ortaya koydukları özelliklerden) faydalanmışlardır (Akın vd., 2016). Klinisyenler ise henüz oyun bağımlılığı kavramını kullanmayı tercih etmemektedirler (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Dijital oyun oynama bağımlılığı; DSM 5 ve önceki tanısal el kitaplarında henüz yer almasa da bu kavram ve yaşattığı sıkıntılar bakımından dünya literatüründe daha öncesinde Türkiye'de ise otuz yıldan bu yana bilimsel çalışmalarda fazlaca yer almıştır. Dijital oyun bağımlılığının kişiye yaşattığı problemler nedeniyle kliniklere başvuranların sayısındaki artış, ailelerin çözüm çabaları ve arayışları, yapılan araştırma sonuçlarının kanıtları ve her geçen gün artarak devam eden prevalansı uzmanlar tarafından endişe verici olarak değerlendirilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Bu kaygılar sonrasında Dünya Sağlık Örgütü (WHO) 2018 yılında yayınladığı ICD' nin 11. Sürümünde (Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzu) dijital oyun, internet oyunu, video oyunu ve bilgisayar oyunu bağımlılığı davranışlarını tedavi edilmesi gereken hastalıklar ve bağımlılıklar kategorisinde tanımlamıştır. ICD 11 kılavuzuna göre kişide çevrim içi veya çevrim dışı oyun bağımlılığından söz edebilmek için; kişinin dijital oyun oynama davranışının günlük yaşam aktivitelerinin ve ilgilerinin önüne geçmesi, oyun oynamanın sıklığı, yoğunluğu ve süresi açısından kontrolün kaybedilmesi (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018) oyunların kariyer, kişiye mesleki, akademik ve sosyal/ailevi ilişkilerin işleyişinde sıkıntılar yaşatmasına rağmen hala oynamaya devam edilmesi (Bingöl ve Eker, 2022) ve bu durumların belirgin bir şekilde en az bir yıl boyunca devam ediyor olması şartı aranmaktadır (APA, 2013).

Griffiths ve Davies, (2005) patolojik kumar oynama bağımlılığını ölçüt alarak bir kişinin oyun bağımlısı olup olmadığını anlamak için bu durumu altı madde ile açıklamıştır.

1. Odaklanma, Önem atfetme (Salience); oyun oynamak kişi için çok önemli bir etkinlik haline gelir. Bu oyunlar kişinin düşüncelerine (zihnin hep oyunlarla meşgul olması), duygularına (oyuna karşı aşırı istek duyma), davranışlarına (abartı kullanım) hâkim olur. Oyuncunun yaşamında oyun artık her şeyin önünde gelir ve kişi yaşamındaki diğer gelişmeleri kaçırmaz.
2. Duygu durum değişikliği (mood modification); Kişinin oyun içerisindeyken yaşadığı duygu ve deneyimleri ifade eder. Kişi oyun oynamaya başladığı zaman heyecanlanabilir, sakinleşebilir, öfori, uyuşma, kaygı yaşayabilir. Kişi

yaşantısındaki sorunlardan kaçmak için oyunun hazzına kendisini kaptırır ve bu şekilde olumsuz durumları düşünmemeye çalışır. Kişi bu durumu kendisine oyun oynama yolu olarak keşfettiğinde oyun oynama sıklığı ve süresini giderek arttırır.

3. Tolerans geliştirme (Tolerance); Kişi oyunla başlangıçta elde ettiği hazzı devam ettirebilmek için oyun oynama süresini giderek arttırır, istediği duygu durumunu yakalayana kadar devam eder ta ki zihinsel ve fiziksel olarak yorulana kadar.
4. Yoksunluk (Withdrawal); Kişi oyun oynayamadığında veya engellendiğinde istenmeyen duygu (sinirlilik, titreme, gerginlik, karamsarlık, uzaklaşma, kaygı, depresif ruh hali) ve davranışlar yaşar.
5. Çatışma (Conflict/Harm); Kişi kontrolünü kaybederek bu oyunlarla fazlaca zaman harcaması neticesinde hem kendi içinde hem de yakın çevresi ile iş, okul, hobileri, sosyal ilişkilerinin aksaması dolayısıyla gerginlikler yaşar.
6. Nüksetme (Relaps); Oyuncunun oyun oynama davranışını azaltma, kontrol etme veya tamamen bırakmak istemesine rağmen bu girişimlerinde başarısız olması. Kişi yoksunluk belirtilerinden sonra tekrar oyun oynamaya başladığında eski hazzını yakalamak için hızla bağımlılığın en üst seviyesine yükselebilir.

Satista Analiz Şirketinin 2021 yılında dünya çapında yaptığı araştırmada yaşlara göre oyun oynama eyleminin yüzdeleri verilmiştir. Bu araştırma sonuçlarına göre; 18 yaş altı oyun oynayan grubun oyun oynama yüzdeleri tüm yaş grupları içerisindeki oyuncuların %20'sini oluşturduğu, 18-34 yaş arası oyuncuların oyun oynama oranlarının %38'ini, 35-44 yaş arası oyuncuların oyun oynama oranlarının %14'ünü, 45-54 yaş arası oyuncuların oyun oynama oranlarının %12'sini, 55-64 yaş arası oyuncuların oyun oynama oranlarının %9'unu ve 65 yaşın üstündeki oyuncular ise tüm yaş gruplarının %7 'sini oluşturmaktadır (Kaya, 2022).

Türkiye'de TÜİK tarafından yapılan hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırmasına göre; 2021 yılında evlerin internet erişim oranları %92,0 iken 2022 yılında bu oran % 94,1'e yükselmiştir. 16-74 yaş arasındaki bireylerin internete ulaşım oranları 2021 yılında %82,6 iken 2022 yılında bu oran %85,0 olmuştur. İnterneti düzenli olarak kullanan kişilerin oranı ise %82,7 olarak belirlenmiştir. (TÜİK, 2022). Çocuklarda bilişim teknolojilerini kullanım oranı, amaçları, sıklıkları gibi araştırma çalışması 6-15 yaş arası çocuklarla TÜİK tarafından ilk defa 2013 yılında yapılmış 2021 yılında aynı

araştırma aynı amaç doğrultusunda tekrarlanmıştır. 2013 yılında 6-15 yaş arasındaki çocukların internet kullanım oranları %50,8 iken 2021 yılında internet kullanım oranları % 82,7' ye çıkmıştır. Bu sonuçlar cinsiyet açısından değerlendirildiğinde 2013 yılında erkek çocukların internet kullanım oranları %53,7 iken 2021 yılında bu oran % 83,9'a kadar çıkmıştır. 2013' te kız çocukların internet kullanım oranları %47,8 iken bu oran 2021' de %81,5'e kadar çıkmıştır. Araştırmaya katılan çocukların %90,1 'i hemen her gün, %8,5 'i haftada en az bir kez, % 1,4 'ü haftada bir defadan daha az interneti kullandığını belirtmişlerdir. Yine aynı araştırma sonuçlarına göre (2021); 6-15 yaş arası çocukların %64,4'ü cep telefon/akıllı telefon, %55,6 'sı bilgisayar, % 57,6 'sı tablet bilgisayar kullandığını beyan etmiştir (TÜİK, 2021). 2021 yılı çocuk bilişim teknolojileri kullanım araştırmasında çocukların %36,0 'ının dijital oyun oynadıkları, 6-10 yaş arası çocukların dijital oyun oynama oranı % 32,7, 11-15 yaş arası çocukların dijital oyun oynama oranı % 39,4 olarak belirlenmiştir. Dijital oyun oynama oranlarına cinsiyet açısından bakıldığında 6-15 yaş arası erkek çocukların dijital oyun oynama oranı %46,1 iken kızların % 25,4 ü dijital oyun oynamaktadır (TÜİK, 2021).

2.2.2 Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenleri

Dijital medya teknolojilerinin çocuklarının öğrenmeleri ve akademik yaşamlarına katkı sağlayacağını uman anne babaların, çocuklarının dijital medya araç gereçleriyle zaman geçirmesine izin verme olasılıklarının daha yüksek olduğu düşünülmektedir. Özellikle çok küçük yaşlardan itibaren anne ve babalar çocuklarına çeşitli amaçlarla akıllı ekran cihazlarını sunmaktadırlar. Bu araç gereçleri çocuklarıyla etkileşime geçme zamanlarında da ortak oyunları için kullanmaktadırlar. Bu konuda 2013 yılında yapılan çalışmalarda ebeveynlerin 2-4 yaş arasındaki çocukların dijital cihazlarla geçirdikleri sürenin üçte birini oluşturmaktadır. Ebeveynlerin % 65'inin 6 ay ile 4 yaş arasındaki çocuklarının toplum içinde sakin kalmaları ve onları rahatsız etmemeleri için dijital cihazlarla oynamalarına izin verdikleri ebeveynlerin % 28'inin çocuklarının hızlı bir şekilde uykuya geçmelerine yardımcı olmak için mobil cihazları kullandıklarını belirlemişlerdir. Bu bağlamda ebeveynlerin stres ve kaygılarını yönetmelerine yardımcı olmak ve hızla gelişen ve çeşitlenen dijital medya araç gereçlerini eğitimde veya farklı amaçlarla nasıl kullanabileceğinin bilgisi ve bilincini kazandırmak için daha fazla çaba gerekmektedir (Chen vd., 2020).

Çocuk ve ergenleri dijital oyun bağımlılığı sürecine götüren onları bu yolda motive eden bir takım etkenler ve sebepler vardır. Bunları;

- Oyunlarda bir sonraki hedefin belirsizliği ve bir sonraki hedefe ulaşmak için büyük merak duyulması (Uzunoğlu, 2011),
- Oyunlarda belli bir seviyeye gelerek diğer oyuncuların ilgi ve beğenisini toplamak (Uzunoğlu, 2011),
- Oyun içinde ilerleyerek güç, statü, puan, para ve ödül kazanma arzusu (Irmak ve Erdoğan, 2016),
- Oyunun mekaniğini ve işleyişini anlama gerekliliğinden ve merakından dolayı oyunu sürdürme çabası içerisinde olma (Irmak ve Erdoğan, 2016),
- Rekabet etme, yarışma, eğlenme, kafa dağıtma ve önde olma arzusu (Irmak ve Erdoğan, 2016),
- Zaman sınırlaması olmadan ve farklı mekânlardan birçok arkadaşıyla aynı anda etkileşim imkânına sahip olabilmeleri (Irmak ve Erdoğan, 2016),
- Bir gruba ait olmanın verdiği mutluluk (Irmak ve Erdoğan, 2016),
- Kontrolün kendilerinde olduğu hissiyle kendi keşifleriyle oluşturdukları özelleştirdikleri alanlara ulaşabilme (Irmak ve Erdoğan, 2016),
- Kazanma içgüdüğü, oyunun sonunu getirme isteği, meydan okuma arzusu (Talan ve Kalınkara, 2020)
- Sosyal ilişkilerde yaşanan uyumsuzluklar, huzursuz aile ortamı ve iletişim sorunları (Tarhan, 2016, s.64; Tekkurşun Demir ve Bozkurt, 2019),
- Gerçek hayatta benliğini ve duygularını rahatça ifade edemeyip sanal alemde kaygısızca benliğini ortaya koyabilmeleri ve bastırılmış duygularını dijital ortamlarda daha rahat ortaya çıkarabilmeleri (Yücel ve Şan, 2018),
- Dijital ortamların kimlik değişimine olanak sağlamasıyla kişinin kendi istediği kimlikle var olabilmesi kendi istediği gibi özelliklere bürünebilmesi imkânı (Tarhan, 2016, s.73),
- Dijital araç gereçlerin özelliklerinin gelişmesiyle ve internet bağlantısının güçlenmesiyle oyunların görsel kalitesinin gerçeği aratmayacak özelliklerle daha cazip hale gelmesi (Gökbulut, 2020)
- Zaman ve mekân sınırlamasının olmaması, gibi güdüleyici faktörlerle açıklamak mümkündür.

Bauman ve Leoncini'nin 2018' de kaleme aldıkları “Akışkan Doğanlar” adlı eserinde insanların iki farklı evrenin (çevrim içi, çevrim dışı) davranış kodlarına göre yaşadıklarını, kişilerin çevrimiçi dünyaya mecbur edildiğini, imrendirildiğini, çevrimiçi görünür olunmadığında sosyal piramidin basamaklarını çıkmanın zorlaştığı gibi durumlar insanları iki dünya arasında yaşamaya itmiştir. Kişi bu ortamlarda şekil ve içeriği tasarlar, istenmeyen sorun oluşturan kısımlarını siler, kendince belli bir standardı takip eder ve aksi durumlardan uzaklaşır. Çünkü bu dünya çevrimdışı dünyada gerçekleştiremediği ve fark edilmeyen bir yalıtıma ulaştırır onu (Bauman ve Leoncini, 2018, s.55-62).

2.2.3 Dijital Oyun Bağımlılığının Etkileri

Dijital araçların neredeyse tümünde internet erişiminin olması yetişkin kişiler için büyük kolaylık sağlarken çocukların bu araçlarla kontrolsüz ve ölçüsüz iletişimi ise onların birçok risk ve tehlikelere açık hale gelmelerine neden olmaktadır (Oral ve Arabacıoğlu, 2019). Bu alanın uzmanları ve araştırmacıları tarafından dijital oyun oynamanın çocuk ve ergenler üzerinde olumlu ve olumsuz etkileri üzerinde fazlaca değerlendirmeler yapılmıştır. Bilinçli, işlevsel ve ölçülü kullanıldığında kişiye önemli düzeyde fayda sağladığı belirtilmiştir. Dijital oyunların belli başlı faydaları arasında;

- Pratik düşünme, problem çözme, beyni geliştirme ve stratejik düşünme (Gökbulut, 2020; Hazar vd., 2017) ye katkı sağladığı,
- Kişide; dijital okuryazarlığı geliştirdiği, hayal kurmayı güçlendirdiği, el göz koordinasyonunu sağlamaya yardımcı olduğu, hızlı işlem becerisi kazandırdığı (Horzum, 2011; Talan ve Kalinkara, 2020),
- Özgüveni yükselttiği, stresi azalttığı, sakinleştirici etkisinin olduğu, başarı ihtiyacını karşıladığı (Küçük ve Çakır, 2020),
- Eğitim ortamlarında kullanılan dijital oyunların kaygıyı azalttığı, özgüven ve motivasyon sağladığı, eğlenerek öğretmek akademik başarıyı güçlendirdiği (Fidan vd., 2021),
- Görsel dikkat, odaklanma ve görsel algılama becerisini etkileyerek çocukların öğrenmelerinde olumlu etkiler sağladığı (Green ve Bavelier, 2003),

- Hiperaktifliği ve dürtüsellliği baskın çocuklarda; odaklanma, bekleme, kontrolü sağlama, işi sürdürme, sakinleşme gibi davranışları geliştirdiği, bellek ve işlemsel tasniflemeyi sağladığı (Tarhan, 2007; Tarhan ve Nurmedov, 2014, s.60) gibi görüşler belirtilmiştir.

Dijital oyunların çocuk ve ergen üzerinde geliştirici özelliklerinin yanında tüm gelişim basamaklarında kısa ve uzun vadede birçok zararlarının olduğu görülmüş ve kanıtlarla da bu durumlar araştırmacılar tarafından ortaya konmuştur. Bağımlılık zamanla kişinin beynine ciddi düzeyde zarar vermektedir. Beynin frontal bölgesinin temel yürütücü işlevlerinden olan hedef belirleme, problem çözme, muhakeme yapma, karar verme, güç ve enerjiyi yönlendirme, çeldiricilere karşı direnç gösterme gibi işleyişleri bağımlılığın etkisiyle karar mekanizmalarının devre dışı kalmasına neden olmaktadır. Beyindeki bu bozulmalar neticesinde kişi arzu ve dürtüler karşısında direnç gösterememekte, beyin genlerinin ciddi hasar görmesiyle de bağımlılık nesnesini doğal ihtiyacı gibi algılamaya başlamakta ve ona yoğun istek duymaktadır (Tarhan, 2016, s.62).

Geleneksel oyunlara alternatif olarak dijital oyunların ortaya çıkmasıyla birlikte oyun kavramının etkileri zarar perspektifinde daha derinlemesine araştırılır olmuştur. Özellikle dijital oyun ve bağımlılıklarının çocuk ve ergenlerin gelişim dinamiklerindeki olumsuz etkileri üzerinde durulurken;

- Sosyal izolasyon, bireyselleşme ve iletişim sorunlarına yol açması (Şimşek ve Yılmaz, 2020),
- Aşırı ve kontrolsüz kullanımın bağımlılığı tetiklemesi (Irmak ve Erdoğan, 2016),
- Şiddet içerikli oyunların agresifliğe, anksiyeteye, depresyon sorunlarına ve davranış problemlerine sebep olması (Irmak ve Erdoğan, 2016; Şimşek ve Yılmaz, 2020; Küçük ve Çakır, 2020; Kılıç, 2019),
- Dijital oyunların çok fazla zaman alması sebebiyle derslerin, sorumlulukların aksatılması (Deniz vd., 2022),
- Çocukların oyun içerisindeki olayları ve karakterleri gerçek yaşamla ilişkilendirip belli zaman sonra oyun ve gerçeklik arasındaki farkı kavrayamaz hale gelmesi (Deniz vd., 2022),
- Dijital oyunların oturarak oynanmasından kaynaklı hareketsizlikten obezite riski, kas iskelet sistemi sorunları, solunum problemleri gibi önemli sağlık sorunlarına yol açması (Hazar vd., 2020),

- Dijital oyunların eylemsel yapısından ve özelliklerinden dolayı beynin işleyişini bozması ve çatışmalara neden olması (Tarhan, 2016, s.69),
- Kişinin aile içi iletişimini bozması çatışmalara yol açarak aile dinamiklerinin zayıflamasına sebep olması (Tarhan, 2016, s.70-71), gibi zararlardan bahsedilmektedir.

Kişinin kontrolsüz bir şekilde oyun oynamaya devam etmesi neticesinde, beyindeki ödül sisteminin bozulması kaynaklı sorunlar yaşanmakta, akabinde beyindeki değişimler davranışlara davranışlardaki değişimler beynin işleyişine etki ederek bağımlılık döngüsü devam etmektedir. Sanal ortamlarda yoğun dijital oyun oynama davranışı gösteren kişilerin klinik başvurularında dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB), majör depresif bozukluk, obsesif kompulsif bozukluk (OKB), (Saltuk ve Erciyes, 2020), fiziksel ve davranış bozuklukları, sosyal kaygı ve sosyal fobi (Öncel ve Tekin, 2015) gibi patolojik sorunlar yaşadıkları tespit edilmiştir.

Kuss ve Griffiths' in 2012 yılında dijital oyun bağımlılığının kişinin nörolojik yapısında oluşturduğu etkilerini inceleyen (FMRG) nörolojik görüntüleme teknikleri kullanım sonuçlarına göre farklı bağımlılık türleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında nöronal iletiler, moleküler yapılar ve davranış biçimlerinde benzerliklerin görüldüğü bulgusuna ulaşmışlardır. FMRG çalışmalarında dijital oyun bağımlılarına oyunla ilgili bazı hatırlatıcılar sunulduğunda beyinlerinin orbitofrontal korteks, nukleus akumbens, anterior singulat, amigdala gibi alanlarında güçlü aktivasyonun olduğu görülmüştür. Kısaca; nörobiyolojik araştırma sonuçları dijital oyun bağımlılığının çeşitli biyokimyasal, fizyolojik ve nörolojik yapıların normalden sapması sonucu olabileceğini göstermektedir (aktaran: Irmak ve Erdoğan, 2016). Bilişsel bozukluğun oluşturduğu sorunlu iradeyi düşündüren durumlar madde ve davranışsal bağımlılıkların ortak etyolojisidir. Tüm bağımlılık türlerinde de geçerli olduğu gibi bu bilişsel bozulmalar bağımlılık yapan davranışların tüm olumsuz etkilerinin farkına varılmasını, önemsenmesini ve iyiye gidişleri engellemektedir (Campbell, 2003).

Yapılan çalışmalar neticesinde şiddet içeren dijital oyunların düşük yaşam doyumu, depresif ruh hali, yalnızlık, dikkat problemleri, endişe ve kaygı, saldırganlık, huzursuzluk gibi (Irmak ve Erdoğan, 2016) sorunlara yol açtığı görülmüştür. Leoncini'e göre (2018); gençlerin dijital dünyanın içinde fazlaca zaman geçirmeleri sosyal yaşamlarındaki ilişkilerin boyutu ve niteliğini de değiştirmiştir. İnternet ve akıllı telefonlar yüzünden gençliklerinin tadına varamadıklarını durmaksızın telefonlarına

bakmaktan gerçek yaşamdan koptukları ve akışkan olmayan internet dünyasını da her daim ceplerinde taşıdıklarını ifade etmiştir. Öyle ki bu gençlerin arkadaş buluşmalarında dahi birkaç dakika konuştuktan sonra tekrar telefonlarına sabitlenerek belirsizlikler içerisinde gerçekte var olmayan dijital evrenin inşasına katkı sunmaya devam ettiklerini (Bauman ve Leoncini, 2018, s.51-53) belirtmiştir.

2.2.4 Dijital Oyun Bağımlılığının Belirtileri

Çocuk ve ergenleri dijital oyunlarla tanışmaya sevk eden, başlangıç, ilerleyiş ve bağımlılık sürecinde onlara etki eden bir takım psikolojik, sosyokültürel, ilişkisel, duygusal ve kişisel faktörler mevcuttur. Bu süreçler ve etkenler kişiden kişiye değişmekle birlikte sonuç itibarıyla yaşattığı sıkıntılar bakımından görmezden gelinip hafife alınmasından ziyade, bunların alınması gereken önlemler noktasında önemli ipuçları sunma işlevine sahip olduğu bilinmelidir. Çocuk ve ergenlerin dijital oyunlara abartı düzeyde yönelmelerindeki ve bağımlılık yolunda risk oluşturan etmenler olarak;

- Erken yaşta dijital oyun araçlarına sahip olmak ve bunlar vesilesiyle dijital oyunlarla tanışmak (Yiğit ve Sürücü, 2020),
- Sağlıklı aile iletişiminin olmaması (Yiğit ve Sürücü, 2020),
- Öz denetim becerisi zayıf olan çocukların dijital platformlarda oyun oynarken kendilerini kontrol edebilme yetilerinin zayıf olması (Aksel ve Sarı, 2020),
- Çocuğun sorun yaşadığında veya ihtiyaç duyduğunda yardım alabileceği sosyal iletişim ağlarının zayıf olması (Wang ve Wang, 2013),
- Öğrenme, araştırma amaçlı dijital araçlarla iletişime geçen çocukların bu amaçlarla sınırlı kalmayıp oyunlarla ve eğlenecekleri platformlarla tanışmaları (Korkmaz ve Korkmaz, 2019),
- Çocuğun ailesinden göremediği ilgiyi, desteği, paylaşımı dijital platformlarda bulmaya çalışması (Durmuş ve Kaya, 2008),
- Çocuk ve ergenlerin dijital ortamlarda zaman geçirirken ailesi tarafından kontrol ve takip edilmemesi (Kırık, 2014),
- Dijital oyun araç gereçlerinin yaygınlaşması, ucuzlaması sonucu kolay ulaşılabilirliğin sağlanması (BTK, 2019),

- Günlük yaşamdaki her türlü sorun ve stresten kaçma aracı olarak kullanılan oyunların zamanla kişi tarafından problem çözme ve rahatlama aracı olarak kullanılmaya başlanması (Tarhan, 2016, s.72).
- Bağımlılığa yatkınlaştırıcı psikopatolojilere sahip olmak (Yeşilay, 2020).
- Ailelerinde veya çevrelerinde dijital oyunlara düşkünlük göstermelerini pekiştirecek rol modellerin ve özendirici arkadaş ortamlarının varlığı,
- Ailelerin sokakları veya parkları çocuklarının oyun oynamaları konusunda tehlikeli ve güvensiz bulmaları sonucu çocukları kapalı mekânlarda veya evlerde dijital oyun ortamlarında vakit geçirmeye itmesi gibi nedenleri sıralayabiliriz.

Bağımlılık; klinik gözlem ve çalışmalarda fiziksel ve davranışsal olarak değerlendirip ele alınmış ve iki grupta sınıflandırılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı da bir davranış bağımlılık statüsünde sınıflandırılan kumar oynama bozukluğu ile ilişkilendirilmiş ve bu bozukluğun tanı kriterleri çerçevesinde yorumlamalar yapılmıştır. Bu bağlamda kişinin başkalarına veya kendisine zarar verici etkilerinin olmasına rağmen yoğun istek ve dürtülerine karşı koyamayıp kontrolünü yitirerek sürekli problem oluşturacak davranışlar sergilemesi durumu davranışsal bağımlılık olarak değerlendirilmektedir. Kişi bağımlı olduğu davranış öncesi huzursuz, heyecanlı, stresli ve sinirli bir ruh halinde olmaktadır. Arzu ettiği o davranışı gerçekleştirdikten sonra rahatlama, keyif ve coşku yaşamaktadır (Orak vd., 2021). 2013 yılında American psychological association (APA) tarafından yayınlanan (DSM 5) Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabında kumar oynama (Maddeyle ilişkili olmayan bozukluklar) bozukluğu davranışsal bağımlılıklar sınıflandırılmasında yer almış ve dijital oyun bağımlılığı/internet bağımlılığı bu tanı kriterlerine uyarlanarak değerlendirilmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2016). DSM 5'e göre bu davranışsal bağımlılık semptomlarını ve tanı koymak için oluşan kriterleri kişi en az bir yıldır yaşıyor olmalı ve belirtilen 9 kriterin en az 5 'ini karşılıyor olmalıdır (Göldağ, 2018). Bu semptomlar;

- Kişinin sürekli internet oyunları ile meşgul olması (Taş vd., 2022),
- Kişinin internet oyunlarından uzak kaldığında yoksunluk belirtileri göstermesi; asabiyet, huzursuzluk, mutsuzluk ve anksiyete gibi (Taş vd., 2022),
- Tolerans geliştirme; İnternet oyunlarını oynama ihtiyacının artarak devam etmesi, daha fazla haz için daha fazla oynaması (Horzum vd., 2008),

- Kişinin internet oyunları ile çok fazla meşgul olmasından dolayı öncesinde yaptığı birçok aktiviteyi terk etmesi ve bu aktivitelere ilgisini kaybetmesi (Baysan, 2019),
- Kişinin internet oyunu oynamaktan kendini alıkoyamaması (Baysan, 2019),
- İnternet oyunları yüzünden yaşadığı sorunların ve işlev kayıplarının farkında olmasına rağmen oynamaya devam etmesi (Baysan, 2019),
- Kişinin oynadığı internet oyunları ve geçirdiği sürelerle ilgili ailesine ve çevresine yalan söylemesi (Baysan, 2019),
- Sosyal ilişkilerini, mesleki yaşantısını, akademik gelişimini ve temel sorumluluklarını aksatmasına ve sıkıntıya sokmasına rağmen kendisine engel olamayıp oyun oynamaya devam etmesi (Baysan, 2019) şeklinde sıralanmıştır.

2.2.5 Dijital Oyun Bağımlılığı ile ilgili Yapılan Araştırmalar

Dijital oyun bağımlılığı dijital araç gereçlerin çeşitlenmesi, yaygınlaşması, fonksiyonelliklerinin güçlenmesiyle artan kullanımlara bağlı olarak ağırlıklı olarak 2010'lu yıllarda çalışılmaya başlanmış ondan önceki yıllarda uluslararası alan yazında benzer oyun bağımlılık türleri üzerinde araştırmaların yürütüldüğü de görülmektedir. Yurt içi ve yurt dışı dijital oyun bağımlılığı araştırmalarında yoğun olarak oyun bağımlılığının nedenleri, risk faktörleri, belirtileri, saha ve literatür çalışmalarının sonuçları, etkileri ve çözüm yolları çalışılmış bu sonuçlara ulaşırken farklı değişkenler, korelasyonlar ve parametreler ekseninde değerlendirmeler yapılmıştır.

Günümüze kadar yapılan araştırmalarda erkeklerin kadınlara oranla dijital oyunları daha fazla oynadıkları belirtilmiştir. Online oyun oynama davranışının erkekler ergenler arasında kız ergenlere göre daha yaygın olduğu dolayısıyla oyunların bağımlılık yapma oranının kız ergenlerden daha yüksek olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Bunda da oyunların genellikle erkeklere yönelik hazırlanması, onların cinsiyet özelliklerine hitap eden nitelikler taşımasının etkisi olduğu belirtilmektedir (Çavuş vd., 2016; Pala ve Erdem, 2011; Griffiths ve Davies, 2000), (aktaran; Bülbül vd., 2018).

CH. Ko ve arkadaşları, ergenler arasındaki çevrimiçi oyun bağımlılıklarını etkileyen cinsiyet farklılıkları ile ilgili faktörleri inceledikleri ve ortaokul öğrencileri ile yaptıkları araştırmada çevrimiçi platformlarda oyun oynayan ergenlerin ağırlıklı olarak

erkek olduđu, bu platformlarda oyun oynama ciddiye ve motivasyonun erkek ergenlerde kız ergenlere göre farklılık gösterdiği ve özellikle erkeklerde düşük benlik algısı, günlük yaşam memnuniyetinin düşüklüğü gibi faktörlerin bağımlılık şiddeti ile daha çok ilişkili olduđu sonucuna varılmıştır (CH. Ko vd., 2005).

Çocuk ve ergenlerde sıkça görülen oyun bağımlılıkları ile ilgili alan yazında birçok çalışma yürütülmüştür. Kavram olarak dijital oyun, internet oyunu, video oyunu, bilgisayar oyunu bağımlılığı gibi isimlerle ifade edilseler de temelde çocuk ve ergenlerin her türlü gelişimsel basamaklarında oluşturduğu etkiler bakımından benzer özellikler taşımaktadırlar.

Yurt dışında yapılan araştırmalarda; çocukların video oyunlarına aşırı ilgi gösterdikleri ve bu oyunların en önemli aktiviteleri arasında yer aldığı, özellikle de şiddet içeren video oyunlarının çocuklar üzerinde agresif tutumlara, düşmanca tavırlara, kavgaya ve fiziksel şiddete meyille, akademik başarıda ve sosyal becerilerde düşüşe yol açtığı dile getirilmiştir (Gentile vd., 2004; Anderson ve Dill, 2000; Chiu vd., 2004).

Türkiye’de de özellikle son yıllarda dijital oyun bağımlılığı ile bazı değişken ve kavramlarla ilgili farklı farklı çalışmaların yapıldığı görülmüştür. Bunlardan bazıları; Torun ve arkadaşlarının 2015 yılında dijital oyunlar, akademik davranış ve sosyal yaşam arasındaki ilişki, Gökçearslan ve Durakoğlu’nun 2014 yılında bilgisayar oyun bağımlılığı ile demografik özellikler arasındaki ilişki, Öncel ve Tekin’in 2015 yılında oyun bağımlılıkları ve yalnızlık, Irmak ve Erdoğan’ın 2016 yılında dijital oyun bağımlılığı ve değişkenler arasındaki ilişki, Taş ’ın 2019 yılında “İnternet ortamında amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin aracı rolü”, Gökbulut’ un 2020 yılında dijital oyunlar ve akran zorbalığı arasındaki ilişki, Küçük ve Çakır’ın 2020 yılında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi, Ediş ’in 2020 yılında dijital araçların görsel zenginliğinin çocuğun görsel algısının gelişmesine katkısının incelenmesi, Özdemir ve Karaboğa’nın 2021 yılında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal eğilimleri arasındaki ilişki, Taş vd., 2022 yılında “ergenlerde aile yaşam doyumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki” gibi araştırma konuları ele alınmıştır.

Aksel ve Sarı (2020), ortaokul öğrencileri ile yürüttüğü çalışmada; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sosyal eğilimler ve öz denetim becerileri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı tespit edilmiştir. Dijital oyun bağımlılık oranları ile öz denetim becerileri alt boyutlarından olan öz denetim yeterlilikleri ve öz denetim

başarısı arasında düşük düzeyde negatif ilişkili olduğu, yani öz denetim başarısı ve öz yeterlilik becerileri arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyleri az miktarda azalmaktadır.

Özdemir ve Karaboğa (2021), “Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal eğilimleri” konulu çalışmalarında; ortaokul öğrencilerinin %51,4’ünün risk grubunda, % 10’unun bağımlı grupta, % 29,2’sinin kontrol kaybının başladığı ve %8,8’inin kontrolün kendi ellerinde olduğu grupta yer aldıklarını belirtmişlerdir. Özdemir ve Karaboğa bu verilere göre öğrencilerin yarısına yakın bölümünün dijital oyun bağımlılığı konusunda risk grubunda olduklarını ifade etmişlerdir. Bircan ve Öner’in (2022), “Ortaokul öğrencilerindeki problem çözme becerileri ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki” yi araştırdığı çalışmada; öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının düşük riskli grupta yer aldığı, bağımlılık düzeylerinin problem çözme becerilerini negatif yönde etkilediği sonucuna varılmıştır.

Bingöl ve Eker (2022), yaptıkları çalışmada erkek ergenlerin kız ergenlere göre dijital oyun bağımlılık oranlarının daha yüksek olduğu, otoriter ebeveyn tutumuyla büyütülen ergenlerin demokratik ebeveyn tutumuyla büyütülen ergenlere göre dijital oyun bağımlılıklarında anlamlı düzeyde yükseklik olduğu, akademik performansı düşük olan ergenlerin orta veya üst düzey akademik performans gösteren ergenlere göre daha yüksek oranda dijital oyun bağımlılığına sahip olduğu bulgulanmıştır.

Üstündağ (2022)’ın, ortaokul öğrencileri ile akıllı telefon, sosyal medya ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelediği araştırmada çocukların dijital medya araçları vasıtasıyla (bilgisayar, tablet, akıllı telefon) Youtube, Facebook, TikTok, Whatsapp, Instagram gibi uygulamaları kullandıkları görülmüştür. Çocukların sosyal medya, akıllı telefon kullanma ve oyun bağımlılıkları arasında pozitif yönde anlamlı ilişkinin olduğu belirlenmiştir.

2.3. Helikopter Ebeveynlik

Helikopter ebeveyn kavramı 1969 yılında ilk olarak psikoterapist Ginott tarafından bir çocuğun annesinin kendisiyle ilişkisini helikoptere benzeterek tariflemesiyle ortaya çıkmıştır. Sonrasında 1990’da Foster Cline ve Jim Fay tarafından yazılan “Parenting teens with love and logic” adlı kitapta ilk defa helikopter ebeveyn tanımlaması yapılmış (Yılmaz ve Büyükcebeci, 2019) ve bu kitapta ebeveynlerin

çocuklarıyla olan ilişkisi, yaklaşımları, sorumlulukları genişçe işlenmiştir (Cline ve Fay, 1990). Helikopter ebeveynlik kavramı 2011 yılında bilimsel çalışmalarda yer almış ve bu tarihten itibaren de bilimsel literatüre girmiştir. Helikopter ebeveynlik; 2009 ‘da Gibbs ve 2018’de Kuppens ve Ceulemans tarafından aşırı ebeveynlik, 2012’de Locke ve arkadaşları tarafından çim biçme ebeveynliği, 2013’te Juang ve arkadaşları tarafından kaplan ebeveynlik, 2018’de Sharma ve Sarna tarafından buldozer ebeveynlik kavramlarıyla ifade edilip anlatılmıştır (Aktaran: Yılmaz, 2020). Çocuğun yaşamına yüksek düzeyde katılım ve aşırı kontrolcü ebeveyn tutumu popüler basında da “hovercraft” havada ve karada gidebilen taşıt, “sinek kuşu”, “helikopter”, “hayalet uçak” ve “kara şahin” diye adlandırılmaktadır (Le Moyne ve Buchanan, 2011).

Helikopter ebeveynler; çocuklarının yaşamlarına fazlaca müdahil olarak onların tüm yaşam alanlarında kontrolü kendi ellerinde tutma çabasıyla çocukları adına kararlar verirler, her konuda tavsiyelerde bulunarak çocuklarının kendi istedikleri yönde hareket etmelerini beklerler, çocuklarını olası her türlü stres ve sorunlardan uzak tutmaya çalışırlar ve çocuklarından yüksek akademik performans beklerler (Ekşi vd., 2020). Helikopter ebeveynlik çocuk büyütürken karşılaşılan bir ebeveyn tutumu; çocuklarının arkadaş seçimlerine karışma, sosyal ilişkilerine yön verme, sevmedikleri etkinliklere zorlama, kendi istedikleri konularda ders aldırma veya kurslara yazdırma, çocuğun okul öncesinden üniversiteye kadar akademik yaşantısını her şeyin önünde tutma gibi aşırı korumacılıkla tutarsız otoriterlik karışımında bir tutum olarak değerlendirilmektedir (Yılmaz, 2020).

Faklı kültürlerde farklı yaş dönemlerindeki ebeveynlik davranışlarını tanımlayan ve araştırmacılar tarafından çeşitli adlandırılmalar yapılan kavramlar helikopter ebeveynlik kavramını tam anlamıyla ifade etmekte yetersiz kalmaktadır (Kahveci ve Marım, 2021). Çocuklarını yaşamlarının merkezine yerleştiren ona göre günlük iş ve işlemlerini planlayan, çocuklarının her adımını önceden belirleyerek temel amaçları dünyaya kusursuz bir proje çocuk getirmek olan helikopter ebeveynlik (Dursun, 2019); mükemmeliyetçi ebeveyn tutumu, aşırı hoşgörölü ebeveyn tutumu ve koruyucu ebeveyn tutumunu da içinde barındıran ve bu tutumlardan çok daha fazlasını içeren karmaşık bir ebeveynlik yaklaşımıdır. Öyle ki çocuklar için yapılan “baby shower” lar, cinsiyet belirleme partileri, şatafatlı doğum günü kutlamaları... gibi abartılı etkinlik ve uygulamalar aşırı koruyucu, hoş görölü ve mükemmeliyetçi yaklaşımların çok ötesinde bir hal alarak devam etmektedir. Nitekim Padilla-Walker ve J.Nelson (2012)’ın ABD’de

helikopter ebeveynliğin ebeveynlik yapısı ve davranışsal bağlantılarını incelemek amacıyla üniversite öğrencileriyle ve ebeveynleri ile yürüttükleri çalışma sonuçları da bu kapsayıcılığı ve spesifikliği açıklar niteliktedir. Çalışmanın sonucuna göre; helikopter ebeveynliğin psikolojik ve davranışsal kontrolden ayrı bir faktöre yüklendiğini, helikopter ebeveynliğin davranışsal ve psikolojik kontrolle pozitif ilişkisinin olduğunu fakat tamamen örtüştüğünü ispatlar nitelikte olmadığını ortaya koymuşlardır.

En çok da genç kuşak anne babalarda, tek veya az çocuğa sahip ailelerde ve sosyoekonomik düzeyi yüksek ailelerde çocuklarına karşı aşırı düşkünlük ve hâkimiyet oluşumunun varlığı gözlenmektedir. Aslında helikopter anne babaların çocuklarıyla ilgili olay ve durumları anlatırken ki kullandıkları dil “biz bugün parka gittik”, “boğazımız çok ağrıyor”, “bugün dersten yıldız aldık” onların çocuklarına karşı tutumları hakkında önemli ipuçları vermektedir. Çocuğuyla kendisini bir bütün olarak düşünüp çoğul özne ifadeleriyle (Kelly, Duran ve Miller – Ott, 2017) onun yerine konuşmaktadırlar (Avcı ve Güleç-Şatır, 2020). J. Bristow ‘a (2014) göre; Çocukların büyümek için karşılaşılabilecekleri olası riskleri alma ve baş etme becerilerini geliştirme imkanlarının ebeveynleri tarafından engellenmesi veya çocukların kendi başlarına çabalamalarına izin verilmemesi “pamuk yünü gibi çocuklar” ın yetişmesine zemin hazırlamaktadır. Çocukların özerkliğini zorlaştıran bu tutumların en temel nedeni modern yaşamın getirdiği bazı olumsuzlukların ve çocuklarla ilgili artan suçların ebeveynleri aşırı kaygılandırmasıdır.

Yapılan araştırmalarda helikopter ebeveynlerin iyi eğitim almış, yaşam standartları yüksek, çift gelire sahip bireyler olduğu görülmüştür. Helikopter ebeveyn tutumlarını besleyen ve ortaya çıkmasına neden olan durumlar şu şekilde sıralanmaktadır.

- Ebeveynlerin yüksek düzeyde kaygıya sahip olmaları: Ebeveynlerin çocukları üzerinde abartılı ayrılık kaygısıyla ve çocuklarının başına kötü bir şey geleceği hissiyle aşırı kontrolcü olma eğilimi göstermeleri (Segrin vd., 2013).
- Ebeveynlerin yaşadıkları pişmanlık duygusu: Ebeveynler çocuklarının hata yapmalarını önlemek için müdahaleci ve korumacı tutum içerisinde olup aşırı sorumluluk yüklenerek çocuğunun yapamayacağını düşünüp başarısız olma duygularına karşın o işi kendisi yapma çabasına girer. Ayrıca kendi yapamadıkları, kaçırdıkları fırsatları çocuklarının üzerinden gerçekleştirme

kaygısı yaşarlar (Güçlü ve Çok, 2021). Kendi ebeveynleri tarafından ihmal edildiklerini, ilgilenilmediklerini, önemsenmediklerini düşünen ana babaların kendi ukdelerini çocukları üzerinde telafi etme düşünce ve davranışı (Rousseau ve Scherf, 2017; Van Ingen vd., 2015).

- Ebeveynlerin yaşadıkları ortamın sosyokültürel yapısı: Aile yapısı ve anne babalar içinde yaşadıkları toplumun geleneksel ve kültürel yapısından etkilenirler. Kendi anne babalarından öğrendikleriyle, onlardan aktarılan ana babalık tutum ve davranışlarına göre kendi ebeveynlik tutumlarını şekillendirmeleri (Yoo, 2016).
- Dijital iletişim araçlarının (cep telefonunun) rolü: Ebeveynlerin cep telefonları vasıtasıyla çocuklarının her adımını takip etmeleri. Ebeveynlerin çocuklarının nerede olduğu, kimle olduğu, ne yaptığı kaygısıyla çocukları üzerindeki kontrolü kaybetmemek için sürekli iletişim halinde olma arzusu. Onların yardımı olmadan çocuklarının başarılı olamayacağına inanan ebeveynler çocuklarından uzakta kaldıklarında dijital iletişim araçlarıyla bağlantı ve katılımlarını sürdürmektedirler (Le moyne ve Buchanan, 2011).
- Dış dünyaya karşı güvensizlik: İş ve ekonomik alandaki değişimler ve ev dışındaki yaşamın güvensizliğine dair ebeveynlerin endişeleri (Hesse vd., 2018).
- Ebeveynlerin çocuklarının akademik, sosyal, duygusal ve fiziksel yaşamlarıyla ilgili karşılaşılabilecekleri olası tehlikeler ve kötülükler karşısında baş edemeyeceklerine olan güvensizlikleri veya kötü sonuçların oluşabileceğine dair yoğun korku ve endişenin varlığı (Luebbe vd., 2016),

Ebeveynler daha hamilelik dönemi ve öncesinde çocuklarının yaşamları için abartılı bilgi edinmeler, araştırmalar ve hazırlıklara başlarlar. Çocukları doğduktan sonra gizli kameralar, takip cihazları, ses kayıt aygıtları ve koruyucu araç gereçlerle onları korunaklı bir ortamda büyötmeye çalışırlar. Bu süreç çocukların tüm gelişim dönemlerinde ve önemli dönüm noktalarında artarak devam eder. Sonrasında çocuklarının okul yaşamında akademik çalışmalarının her anına müdahil oldukları yetmezmiş gibi; çocuklarının partner seçimlerinde, evliliklerinde, iş görüşmelerinde, iş yerlerinde çocukları adına maaş pazarlığı yapmada, çalışma şartlarına müdahale etmede ve çocuğunun mesleki çalışmalarında sorumluluk alıp yardımda bulunmada kontrolsüz ve hoş olmayan tutumlar içerisine girebilmektedirler. Bazı ebeveynler daha da ileri giderek çocuklarının arkadaş ilişkilerinde veya farklı sorunlarını çözmede kullandıkları ahlaki olmayan davranış ve zorbalıkları uygun görebilmektedirler. Hatta çocuklarının

başkalarına zarar vermesini hak görme eğilimi, çocuklarının kopya çekmelerini ve onların yerine çocuklarının ödevlerini yapmalarını çok olağan karşılayabilmektedirler. Bu ebeveynler çocuğu ile ilgili ortada bir hata veya yolunda gitmeyen bir şeyler varsa etraflarında mutlaka suçlayabilecekleri; öğretmen, işveren, arkadaş, partner ve eş gibi birilerini hedef seçerler (Ankaralı ve Savaş, 2021).

Ebeveynleri davranış ve tutumlarıyla çocuklarının yüksek performans göstermeleri ve başarılı olmaları için “sen beceremezsin, genç yaşında hayatını dengeleyebilecek yeterliliğe sahip değilsin, ...yapabileceğine emin misin?” gibi müdahale ve abartılı katılımlarla onlara bu mesajları verirler. Bu mesajlarla büyüyen çocuklar yetişkinliklerinde sorumluluk almaktan çekinen, özgüveni yetersiz, teslimiyetçi, risk alamayan, bağımsız hareket edemeyen bireyler olurlar. Helikopter ebeveynin amacı; ideal bir çocuk oluşturmak ve çocuğunu karşılayabileceği tüm olumsuzluklardan arındırmaktır. Kendi düştüğü hatalara onun düşmemesi ve kendi yapamadıkları şeyleri çocuk üzerinden yapmaktır. Anne babaların bu davranışlarını pekiştiren ise ebeveynler arasındaki rekabet, başarıyı hedefleyip en iyisi olma arzusu (Beyaz ve Dalkılıç, 2021: 587), çağın çocuk ve çocukluğa yüklediği anlam ve çevresel beklentilerdir.

2.3.1. Ailenin İşlevi ve Ebeveyn Çocuk İlişkisi

Aile; insan neslinin devamını sağlayan, ilişkilerin belli kural ve rollere bağlandığı, bireyin toplumsallaşma sürecine öncülük eden, toplumların maddi ve manevi kültürel birikimini kuşaktan kuşağa aktaran; psikolojik, biyolojik, toplumsal, hukuksal, ekonomik vb. işlevleri bulunan bir birimdir. Aile içinde bulunan toplumun özelliklerini taşır. Aynı zamanda güven, şefkat paylaşma ve dayanışma gibi güçlü duyguların kaynağıdır (ASHB, 2018).

Özellikle 2000’li yıllar sonrası ekonomik, teknolojik ve sosyokültürel dönüşümlerden sonra aile içi iletişim ve ebeveynlik başlı başına bir problem ve üzerinde çokça durulan meseleler haline gelmiştir. Bu çağın gelişmeleri ebeveynleri kafa karışıklığına ve çevreye karşı şüpheciliğe itmiştir. Ebeveyn çocuk iletişimi, çocuğun nasıl bir ortamda büyümesi gerektiği, ana baba tutumları, çocuğun güvenliğinin nasıl sağlanacağı, çocuğun gelişiminin nasıl destekleneceği gibi problem alanlarında birçok mercilerde eğitim verilir ve gündemde üzerinde fazlaca yorumlar yapılan bir husus

haline gelmiştir. Bu süreç içerisinde ailenin en küçük bireyi olan çocuğun konumu, statüsü ve algısı da dönüşüme uğramıştır. Tarihsel süreç içerisinde 15. yy. ve 18. yy.'lar arasında çocuk sadece biyolojik gelişim sürecini kapsayan bir varlık olarak değil çocuk ve çocukluk genel anlamda gelişim basamaklarının üzerinde durulan, anlam kazanan kavram haline gelmiştir. 18.yy'da sanayileşmenin etkisiyle ailenin yapısı, işlevleri değişime uğramış, çocukların da yetişkinler gibi aktif olarak iş yaşamına katıldıkları görülmüştür. 1950 ve 1960'lar sonrası ebeveynler toplumsal, kültürel ve siyasal hareketlerden etkilenerek çocuklarını daha bağımsız ve sorumluluk alabilen bir birey olarak yetiştirmeye yönelmişlerdir. 20. yy. sonlarından itibaren toplumsal yapıda hızlı dönüşüm gösteren gelişmeler neticesinde o güne kadar hâkim olan ebeveyn tutumları, çocuğa yüklenen anlam, aile içi ilişkiler ve çocuk yetiştirme pratikleri de farklılaşmıştır. 1990'lı yıllardan sonra tehlike, risk, tehdit, güvenlik kavramlarının, tanımlanması ve yorumlanması değişmiş, aile ve çocukları için önem arz eder hale gelmiştir (Kankurdan, 2020).

Çocuk ve çocukluk kavramına bakış ve değerlendirme toplumların sosyokültürel yapısından ve farklı değişimlerden etkilenmektedir. Geleneksel toplumlardaki aile ilişkileri ve aile büyüklerinin aileye yön vermeleri yerini çocuk merkezli aile yaşantılarına bırakmıştır. Hızlı sanayileşme ve dijital gelişmelerin gölgesinde kaybolan sokak oyunlarının ve çocuk doğa etkileşiminin eksikliği, sosyal ilişkilerin boyutunun farklılaşması gibi etkenlerle anne babalık rollerinin içeriği değişmiş çocuk odaklı aile ortamları yaygınlaşmıştır. Bilinen klasik ebeveynlik tarzı artık eskide kalmış günümüzde çeşitli ebeveynlik stilleri ortaya çıkmıştır. Tarihsel süreç içerisinde anne babaların çocuklarına karşı olan davranış ve tutumları ile çocuğa yüklenen anlamın değişmesinde doğrusal bir ilişkinin olduğu görülmüştür. Çocukluk sadece biyolojik perspektifle açıklanacak bir kavram değil aynı zamanda sosyolojik, psikolojik ve tarihsel bir kavramdır. Değişen çağa ayak uydurmakta zorlanan ebeveynler kuşaklar arasındaki uçurumu daha fazla açmamak için çocuğunun dünyasına inmek, bu dünyayı tanımak ve çocuğu gibi düşünmek zorunda hissetmiştir kendini (Dursun, 2019). 1980 sonrası doğanlar milenyum çağının çocukları olarak tarihte en çok korunan, korunaklı evlerde büyütülen yüksek standartlara sahip etkinliklerle zaman geçiren, ebeveynlerine “elektronik göbek bağı” ile (dijital iletişim araçları) bağlı yaşayan (Aktaran: Le Moyne ve Buchanan 2011; Kantrowitz ve Tyre 2006; Randall 2007 ve Schweitzer 2005), (Kelly vd., 2017) çocuklardır.

2.3.2. Ebeveyn Tutumlarına Genel Bir Bakış

Toplumun en küçük sosyal grubu olan aile üyelerinden biri olan çocuklar; sadece fiziksel ihtiyaçlarının giderilmesi değil aynı zamanda eğitim, sevgi ve gelişimlerini destekleyici her türlü yaklaşıma ihtiyaç duyarlar. Çocuk her zaman ve her koşulda sevildiğini ve güvenli bir limanının olduğunu bilmek ister. Ailenin çocuğa gösterdiği sevgi, disiplin ve tutumların belli bir dengede olması, aşırılığa kaçılmaması onun sağlıklı gelişimini destekler (Afşin ve Özçelik, 2018).

Anne ve babanın çocuk büyütürken uyguladıkları tavır ve tutumlar, çocuğun karakterine, cinsiyetine, doğum sırasına, kardeş sayısına ve çağın dinamiklerine göre farklılık gösterebildiği gibi, anne babaların deneyimleri, kişiliği, sosyoekonomik düzeyleri, aralarındaki iletişim dili ve yaşadıkları ortamın sosyokültürel yapısı da bu yaklaşımlar üzerinde etkilidir (Ankaralı ve Savaş, 2021).

Ebeveynlerin günlük yaşam işleyişinde çocuklarına karşı geliştirdikleri düzenli ve tutarlı davranış biçimleri onların ruhsal sağlığı ve genel uyumu açısından belirleyici bir role sahiptir. Ebeveynlerin olumlu ve destekleyici yaklaşımları çocuğun her türlü gelişimine katkı sunarken, olumsuz ve ket vurucu tutumları çocuğun bir takım ruhsal ve kişilik sorunları yaşamasına neden olabilmektedir. Belli başlı ana baba tutumları;

Otoriter ana baba tutumu: Çocuğun davranışları üzerinde baskıcı, ceza verici ve kontrolcü bir tutum sergilerler. Otoriter aile ortamında büyüyen çocuklar boyun eğen, korkak, otoriteden çekinen, yönlendirilmeye müsait, otorite kalktığında saldırgan, isyankâr ve kuralsız kişiler (Aydoğdu ve Dilekmen, 2016) veya sessiz kendine güveni olmayan, sorumluluk almaktan kaçınan, çekingen ve itaatkâr kişiler (Gençdoğan ve Gülbahçe, 2021) olabilmektedirler. Anne babalarına saygı duymaktan ziyade onların tutum ve tavırlarından dolayı korku yaşarlar. Bazen ailesinden aldıkları olumsuz iletişim dilini akranlarına karşı zorbalık yaparak kullanabilirler (Özoğul, 2022). Otoriter ebeveynler çocuklarıyla az ilgilidirler fakat yüksek beklenti içindedirler, çocuklarının kendilerine her durumda itaatkarlığına önem verirler ve çocuklarının belli kalıplar içerisinde yaşamasını isterler, onların bireysel hareket etmelerine meydan vermezler, çocuklarının verilen kurallara uymasını beklerler uymadıklarında ceza vermekten kaçınmazlar (Özbek, 2022).

İlgisiz kayıtsız ana baba tutumu: Çocuklarına karşı görev ve sorumluluklarını yerine getirmekte aşırı ihmalkâr ve kayıtsız davranırlar. Böyle bir aile ortamında görmezden gelinen, dışlanan, yalnız bırakılan çocuk kendisini güvensiz ve yalnız hisseder (Aydoğdu ve Dilekmen, 2016). İhmalkâr tutum sergileyen aileler çocuklarının başarılarını, psikolojik ve sosyal yaşamını desteklemezler, ihtiyaç duyduklarında yanlarında değildirler. Çocuklarının olumsuz davranış ve tutumlarına odaklanarak eleştirel ve suçlayıcı bir dil kullanırlar. Ailelerinden aldıkları yetersizlik algısıyla hırçın, benlik saygısı düşük, öfkeli, kendini ifade edemeyen kişiler olurlar. Ayrıca zararlı alışkanlıkları denemeye meyilli, suç işlemeye yatkın, arkadaş seçimlerinde yanlış tercihler yapan, akademik yaşamlarına ilgisiz, baskı ve disipline karşı tahammülsüz, geleceğe yönelik hedefleri olmayan bireyler haline gelme olasılıkları yüksektir (Özbek, 2022). Bu ebeveynlerin çocuklarıyla iletişimleri kopuktur onlardan bir şey beklemeler veya onların her türlü eylemlerine sağır ve tepkisiz kalırlar (Özoğul, 2022).

Demokratik ana baba tutumu: Çocuğun aile içinde bir yeri ve önemi vardır. Çocuk ailenin bir bireyi olarak kendisi ve ailesiyle ilgili kararlarda fikirlerini belirtir, onun duygu ve düşüncelerine önem verilir. Böyle aile ortamlarında yetişen çocuklar girişken, öz saygısı yüksek, özgürce fikirlerini sunabilen, paylaşımcı ve yeni şeyler ortaya koyma becerisi yüksek bireyler olurlar (Aydoğdu ve Dilekmen, 2016). Bu ebeveynler çocuklarının davranışlarında makul beklentiye sahip, çocuklarına sıcak, sevecen ve duyarlı bir şekilde muamele eden, çocuklarını destekleyici tutumlar sergileyen, çocuklarına ilgide abartıya kaçmayan, çocuklarının yaşadıkları problem, hata ve risklerle karşılaşmasına izin veren ebeveynlik tutumu sergilerler (Özoğul, 2022). Çocuklarına özerklik tanırırlar, akademik ve sosyal yaşamlarında destekleyici bir profil sergilerler (Özbek, 2022). Aile ortamında kurallar vardır fakat ölçülüdür ne çok katı ne de çok esnektirler. Çocuğun yaşına ve gelişim düzeyine göre kurallar koyulur, baskı uygulamak veya ceza vermek yerine çocuğun gönüllü olduğu işleyiş benimsenir. Çocuklar istenilmeyen bir davranışta bulundukları zaman bu davranış nedenleri, sonuçları ve etkileri ile çocuğun anlayabileceği şekilde açıklanır (Koçyiğit, 2019).

İzin verici ana baba tutumu: Çocuklarına sınırsız özgürlük tanırırlar. Bu ebeveyn tutumuyla büyüyen çocuklar yaşantılarında, isteklerinde ve hareketlerinde sınırlama, kural ve düzen olmaksızın denetimsiz ve kontrolsüz yaşarlar. Aileleri doğru veya yanlış hiçbir hareketine tepki göstermezler. Bu çocuklar toplum içine girdiklerinde veya insan ilişkilerinde aynı beklenti içine girerler ve bu beklentileri karşılanmadığında

huzursuzluk, uyumsuzluk ve hayal kırıklığı yaşarlar (Aydoğdu ve Dilekmen, 2016). İzin verici ebeveynler çocukları için yüksek beklenti içerisine girmezler. Çocuklarına karşı fazla hoşgörölü ve iletişime açıktırlar. Çocuklardan kendi kural ve etkinliklerini belirlemelerini beklerler, rehberlik etme girişiminde bulunmazlar. Fakat bu çocuklar öz disiplin, oto kontrol ve kişisel sınır ve hudutlarını belirleyemedikleri için kendilerini güvensiz hissederler (Özoğul, 2022). Aşırı hoşgörölü ortamda büyümeleri, hiçbir yaptırımla karşılaşmamaları, istek ve arzularının sınırsız peşine düşmeleri neticesinde; bu çocukların sosyal uyum ve akademik başarı testlerinde çok düşük puanlar aldıkları, öz denetimlerinin zayıf olduđu ve kurallı yaşamak konusunda sıkıntı yaşadıkları görölmüşür (Özbek, 2022).

Helikopter ana baba tutumu: Helikopter ebeveynler; çocuklarının hayatlarıyla abartılı ve takıntılı şekilde ilgilenen, çocuklarını kendilerinin bir uzantısı olarak görüp çocuklarıyla sağlıklı bir ayrışma gerçekleştiremeyen, bastırılmış kişilik ve sağlıksız ego gelişimini besleyen, sağduyudan yoksun ve başarma isteğı olmayan bağımlı bireyler yetiştiren ebeveynlerdir. Çocuklarını yaşamlarının ve ailenin merkezine koyan aşırı ilgi ve sevgi gösteren ebeveynlerin çocukları ben merkezci, başkalarının duygu ve düşüncelerini önemsemeyen davranışlar sergilerler (Genç doğan ve Gülbahçe, 2021). Gereğinden fazla kontrol edilen, titizlenen, seçimlerine, kararlarına ve sorun çözümlerine sürekli müdahale edilen çocuklar zamanla yaşam becerilerinden yoksun, hep birilerinin desteğini bekleyen bireyler haline gelirler (Aydoğdu ve Dilekmen, 2016).

Çocuklar gelişim sürecinde dıştan içe doğru bir keşif ve farkına varış yolculuğı yaşarlar. İlk olarak kendisi dışındaki dünyayı tanımaya tecrübe etmeye çalışıp zamanla kendi duygu ve düşüncelerine yönelerek içsel keşfe çıkarlar. Aile içerisinde önemsenmeyen bir birey olarak varlığını ortaya koyup kendisiyle ilgili farkındalık oluşturamayan bireyler kendi iç yolculuklarında sağlıklı olarak ilerleyemezler. Kendi duygu ve düşüncelerinden ziyade başkalarının duygu ve düşüncelerine takılı kalırlar. Çocuğunun bulunduğı ortamlarda onun sorumluluk ve sınırlarına saygılı olan, onun yerine kararlar vermeyen, konuştuğı zaman çocuğunu dinleyen, duygu ve düşüncelerini yargılayıp eleştirmeyen, olayları onun penceresinden değerlendirebilen, çocuğunun hayalleri ve umutlarını önemseyen, çocuğunun başarma hissi ve şevkini kırmayan ebeveynler çocuklarına destekleyici bir aile ortamı sunarken; çocuklarının sınırlarını ihlal eden, çocuğın kendisi olmasına ve ilişkilerini bağımsız tecrübe etmesine fırsat vermeyen, direksiyona kendi geçerek çocuğunun yaşamını sürekli yönlendiren bir

yaklaşım içinde olan, çocuğuna deneme yanılma yapma ve yeni keşiflere çıkma fırsatı sunmayan ebeveynler de çocuklarına köstekleyici bir aile ortamı sunarlar (Cüceloğlu, 2016, s. 69-72).

2.3.3 Helikopter Ebeveyn Tutumunun Çocuk Gelişimi Üzerine Etkileri

Bebekliğinden itibaren helikopter ebeveyn tutumuyla büyütülen çocuklarda bir şeyi kendi başlarına yapma veya karar verme konusunda “ailem bana güvenmiyor” algısı onların kendilerine güvenlerinin ve öz saygılarının düşük olmasına yol açmaktadır. Yapılan araştırmalarda helikopter ebeveynlerin çocuklarının diğer ebeveynlerin çocuklarına kıyasla yüksek düzeyde depresyon ve kaygı yaşadıkları gözlenmiştir. Yine farklı araştırmacılar tarafından yapılan çalışmalarda da helikopter ebeveynlerle büyüyen çocukların öz yeterliliklerinin zayıf olduğu, panik bozukluk obsesyon, sosyal kaygı ve sosyal fobiye bu çocuklarda sıkça rastlanıldığı görülmüştür. Helikopter ebeveynleri çocukları üzerinde birtakım olumsuzluklara yol açan bu tutum ve davranışlardan vaz geçirmek zordur. Yaptıkları bu davranışların çocuklarının iyiliğine ve faydasına olduğunu düşünüp ortada anormal bir durumun olmadığını savunmaktadırlar (Yılmaz, 2020).

Bu alanda çalışan farklı araştırmacılar tarafından yapılan çalışma sonuçlarına göre helikopter ebeveynliğin; çocukların problem çözme becerilerinde yetersizliğe (Gibbs, 2009), özgüven eksikliğine (PadillaWalker ve Nelson, 2012; Rutherford, 2011), dayanıksız bir yapıya sahip olma, okul başarısında düşüklüğe (Shoup, Gonyea ve Kuh, 2009), mükemmeliyetçi yaklaşımlara, şişirilmiş benlik ve narsis kişilik gelişimine (Sergin, Woszidlo, Givertz, Dauer ve Murphy, 2012), ileriki dönemlerde iş seçimi ve yaşamında sorunlar yaşamaya (Tyler, 2007), kişiler arası ilişkilerde bağımlılık düzeylerinin yüksek olmasına (Odenweller, Booth-Butterfield ve Weber, 2014), yaşam doyumlarının düşük olmasına (Schiffrin vd., 2013) neden olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Aktaran: Yam ve Kumcağız, 2021).

Çocukların kendilerine ait özgürce vakit geçirebilecek zamanlarının olmaması, çocuğun günlük yaşam akışının adeta bir robot gibi ailelerin istek ve komutlarına göre düzenlenmesi çocuğu duygudan yoksun ve zorlantılardan uzak bir yaşam tarzına sürüklemektedir. Sürekli olarak hayatta karşılaştıkları riskler, tehlikeler ve engeller

koruyucuları tarafından temizlenen çocuklar zamanla sorunlarla baş etme becerilerini, üretkenliklerini ve yetkinliklerini kaybetmektedirler (Yazgan, 2022).

Helikopter ebeveynlerin çocuklarıyla arasında iyi iletişimi varmış gibi görünse de bu iletişim dili emir-komuta zinciri şeklinde gelişen nasihat, yönlendirme, iyi eğitim, iyi konumlarda bulunma ve mükemmel olma konuları etrafında dönen alışverişten uzak yüzeysel ilişkilerdir. Çocukluk döneminde helikopter ebeveyn tutumları ilk etapta her şey çocukların faydasına yapılmış ve sorunları kısa süreliğine çözülmüş gibi görünse de veya bu durumdan ebeveyn ve çocuk şikayetçi olmasa da yaşamın ilerleyen yıllarında bu kontrol ve müdahale eksildiğinde bireylerde zamanında tadamadığı başarısızlık duygularını tatmaya başlayınca büyük hüsrانlar, abartılı şımartılma ve ödüllendirmeleri başkalarından göremeyince hayal kırıklıkları, yeni şeyler üretme ve keşfetmeden kaçınma (Yılmaz ve Büyükcebeci, 2019; Ekşi vd., 2020; Ankaralı ve Savaş 2021), karşılaştıkları problemler ve karar verme süreçlerinde desteksiz kalınca depresif çökkünlükler, yeni oluşumlar ve risk alma durumlarında hedefsizlik ve hevesizlik, rutinin dışında gelişen olağan üstü durumlar karşısında bocalama gibi sorunlar görülebilmektedir.

Helikopter ebeveynlik kavramı birçok kültür ve toplum için artık ortak bir kavramdır. 1980 ile 2000 yılları arasında doğan Y kuşağı çocuklarının X kuşağı ebeveynleri; çocuklarının etrafından ayrılmayan, aşırı dikkatli ve titizlenen, çocuklarının yaşam alanlarına fazlaca katılım sağlayan, sürekli okul idaresi ve öğretmenlerle iletişim halinde olan anne babalardır. Çocuk büyütmeyi yetişkin hayatlarının ana amacı haline getirmişlerdir. Helikopter ebeveynler istemeden de olsa çocuklarının bağımsız olmalarını isterken onların bağımlı bir yapıya sahip olmalarını pekiştirici davranışlar sergilerler. Ebeveynlerin çocukların akademik yaşamına iyi niyetli katılımları; çocuklarının olgunlaşamamalarına, arkadaş ilişkilerinde gel gitler yaşamalarına, gerçek yaşam deneyimlerine hazırlıksız olmalarına, sorumluluk alıp yaptıklarının arkasında durma yetilerinin eksikliğine ve kendine yetebilen bireyler olmalarına engel teşkil etmektedir. Ebeveynlerin çocuklarının düşünceleri, duyguları ve davranışları üzerindeki etkileri onlara tek başlarına sorunlarını çözemeyecekleri, yapamayacakları şeklindeki mesajları vererek çocuklarının öz yeterlilik ve özgüvenlerini zedelemektedir. Oysa ebeveynin amacı çocuğunun sağlıklı bir kişilik ve kimlik oluşturabilmesi için onun bağımsızlığını kademeli olarak teşvik etmek olmalıdır (Van Ingen vd., 2015).

2.3.4 Helikopter Ebeveynlik ile ilgili Yapılan Araştırmalar

Helikopter ebeveyn kavramı yurt dışında özellikle son yıllarda farklı değişkenler çerçevesinde ve çeşitli boyutlarda çalışılmış olmasına rağmen Türkiye’de daha birkaç yıldır bazı çalışmalarda bu kavramın konu edinildiği görülmüştür. Bu kavram ilk defa 2019 yılında Yılmaz tarafından algılanan helikopter ebeveyn tutum ölçeğini uyarlama ve geliştirme çalışması ile bilimsel çalışma olarak ele alınmıştır (Yılmaz ve Büyükcebeci, 2019).

Vinson (2012), üniversite öğrencileriyle yaptığı araştırmada çocukları için aşırı endişeli ve çocuklarının akademik yaşamlarının her dönemlerinde okul yönetiminin iş ve işlemlerine çok fazla müdahale eden buraları kendi meskenleri haline getiren ebeveynlerin varlığını rahatsız edici olarak dile getirmekte ve okul yönetimlerinin çocuklarının üzerinde sürekli gezinen dolanan bu ebeveynlerle başa çıkmanın yollarını aradıklarını ifade etmiştir. Bu ebeveynler çocuklarının daha yüksek notlar almaları için müfredatlara karışma, şikâyetçi olma, serzenişte bulunma, notlara itiraz etme profesör ve dekanla görüşmeye kadar varan iletişim içerisine girmektedirler. Vinson, helikopter ebeveyn tutumuyla yetişen çocukları; özellikle üniversiteye yeni başlayan bu öğrencilerin anaokulundan itibaren ebeveynlerinin başarı odaklı rekabetçi ve yönlendirici muameleleriyle büyüdüklerinden dolayı en ufak bir strese kırılganlaşan, okuldaki durumlarla ilgili analizde bulunup karar veremeyen, öncesinde sağlıklı ilişkiler kurma ve problem çözme becerileri zayıf olduğu için oda arkadaşlarıyla çatışmalar yaşayan, olaylar ve durumlar karşısında kendini savunma ve kendine güvenme yetisi zayıf olan, kişisel zamanını yönetebilme ve çevresiyle etkileşim kurma becerileri sağlıklı bir yapıda olmayan bireyler olarak açıklamaktadır.

Nelson vd. (2015), ABD’deki üniversite öğrencileri ile yaptığı çalışmada; helikopter ebeveynle büyüyen çocukların ileriki yaşamlarında uyum ve uyumsuzluk endeksleri arasındaki ilişkide ebeveyn sıcaklığının düzenleyici rolünü incelemişlerdir. Bu çalışma sonuçlarına göre; ebeveynlerin psikolojik ve davranışsal kontrollerinin özellikle anneden hissedilen düşük düzeydeki anne sıcaklığının daha düşük öz değerlere sahip olma ve daha yüksek riskli davranışlara yol açtığı ortaya çıkmıştır. Nelson ve arkadaşları; ebeveyn sıcaklığının, ilgisinin ılımlı ve dengeli olmasıyla ebeveyn- çocuk ilişkisi ve büyüme süreçlerindeki “yetişkin çocuklar” ın gelişimini kolaylaştırabilir, bu

dengeyi saęlamadığı durumlarda birtakım uyumsuzluklar ortaya çıkabilir diye ifade etmişlerdir.

Aunola ve Nurmi (2005), çocukların problem davranışında ebeveynlik stillerinin rolünü inceledikleri çalışmada; çocukların sorunlu davranışlarını ölçmek için anaokulundan ikinci sınıfa kadar olan yaşam süreçlerinde altı kez takip edilip anne babalara ebeveynlik stilini her yıl bir kez ölçen anket doldurmuşlardır. Elde edilen sonuçlara göre anneler tarafından aşırı psikolojik kontrolün abartılı şefkatle birleştğinde çocuklarında hem iç hem dış problem davranışlarında artış gösterdiğini, yine anneler tarafından gösterilen davranışsal kontrolün çocukların dış problem davranışlarını yalnızca düşük düzeyde psikolojik kontrolle birleştğinde azalttığını belirlemişlerdir.

Schiffirin ve Liss (2017), helikopter ebeveyn tutumlarının üniversitede öğrenim gören öğrencilerin refahı ve akademik performanslarında birtakım olumsuzluklara yol açtığı varsayımından hareketle helikopter ebeveynliğin akademik motivasyon üzerindeki etkilerini konu aldıkları çalışmalarında; öğrenciler üzerinde helikopter ebeveyn tutumlarının motivasyonlarını, mükemmeliyetçilik ve hak kazanma gibi kavramların akademik başarı ile ilgili yapılar üzerindeki etkilerini incelemişlerdir. Bu çalışma üniversite öğrencileri ve anneleri ile yürütülmüştür. Çocukların anneleri ile ilgili bildirdikleri helikopter ebeveynlik bulgularına göre; annelerinin tutumu akademik performansta dışsal motivasyonun etki gücü, mükemmeliyetçi, tutarsızlık ve öğrenme için kaçınma davranışı ile ilişkili bulunmuş. Annelerden alınan helikopter ebeveynlik bulgularına göre; annelerin bu tutumlarının çocukları üzerinde hak sahibi olmalarının verdiği duygularla ilişkili olduğu görülmüştür. Bu çalışma raporunda helikopter ebeveynliğin, çocuğun akademik başarısı için olumsuz etkileri olabilecek uyumsuz ve işlevsiz akademik motivasyonla aralarında anlamlı bir ilişkinin olduğunu göstermiştir.

Flamant vd. (2022) Belçika’da yaşayan ergenlerin aşırı koruyucu ebeveynlerle nasıl başa çıktıklarını, ergenlerin başa çıkmalarında algıladıkları aşırı koruyucu ebeveynlikle ergenlerin uyumsuzluğu arasındaki ilişkileri nasıl değiştirebileceği üzerine çalışmışlar. Elde edilen sonuçlar; ergenlerin aşırı koruyucu ebeveynlikle başa çıkma yollarının, ergenlikteki gelişimsel sorunlar arasındaki ilişkinin boyutunu etkisini bir dereceye kadar düşürebildiğini göstermiş. Aşırı koruyucu ebeveynliğin ergenlerin içsel sıkıntıları ve saldırganlıkları ile pozitif ilişkili olduğu, ergenlerin psikolojik ihtiyaçlarının engellenmesi ile gelişimsel sorunları arasında aracılık rolünün olduğu,

ayrıca zorunlu itaatkarlık, ihtiyaç hüsranlığı ve gelişim sorunları arasında yüksek ilişkisinin olduğu sonucuna ulaşmıştır (Flamant vd., 2022).

Set'in 2020 yılında üniversite öğrencileriyle "helikopter ebeveynlikle psikolojik belirtiler arasındaki ilişkide dürtüsellik ve şişirilmiş benlik duygusunun aracı rolü" nı incelediği çalışmasında psikolojik belirtilerin anneden algılanan helikopter ebeveyn tutumuyla dürtüsellik, şişirilmiş benlik duygusu ile pozitif yönde anlamlı bir ilişkinin olduğu tespit edilmiş, babadan algılanan helikopter ebeveynlikle bir ilişkisi bulunamamıştır. Yine yapılan bu araştırma sonucunda psikolojik belirtiler ve helikopter ebeveynlik arasındaki ilişkide dürtüsellüğün kısmi aracılık rolünün olduğu görülmüştür. Dürtüsellikle şişirilmiş benlik arasında da pozitif yönlü bir ilişkinin olduğu, anneden algılanan helikopter ebeveynlikle dürtüsellik arasındaki ilişki de şişirilmiş benlik duygusunun, psikolojik belirtiler ve şişirilmiş benlik duygusu arasında dürtüsellüğün aracılık rolünün olduğu tespit edilmiştir (Set, 2020). Gençdoğan ve Gülbahçe (2021)'nin yaptığı bir başka çalışmada; helikopter ebeveyn tutumunun bireyin psikolojik iyi oluş ve yaşam doyumunu yordadığı saptanmıştır. %88 öğrenci annelerinin çocuk büyüme tarzlarını helikopter tutum olarak algıladıklarını, öğrencilerin %45' i ise babalarının çocuk büyüme tutumlarını helikopter olarak algıladıklarını belirtmişlerdir. Erkek öğrenciler ebeveynlerini kız öğrencilere göre daha fazla helikopter olarak algılamışlardır

Yam ve Kumcağız (2021), üniversite öğrencileri ile yaptığı başka bir çalışmada öğrencilerin helikopter annelerinin tutumlarının yaşam tatminlerinde negatif yordayıcı etkisinin olduğu belirlenmiş. Yani annenin helikopter tutumu yükseldikçe çocuğunun yaşam doyumunda azalmanın olduğunu ifade etmişlerdir. Yine aynı çalışmada ele alınan başka bir parametreye göre öğrencilerin anneden algıladıkları helikopter ebeveyn tutumlarının oranı arttıkça psikolojik iyi oluş düzeylerinde düşüş olduğu görülmüştür.

Yılmaz'ın 2020'de Türkiye'deki ana babaların helikopter ebeveynlik eğilimlerini belli sosyodemografik değişkenler açısından incelediği çalışmada; öğrencilerin eğitim durumlarına göre incelendiğinde %32,6 ile en yüksek helikopter ebeveyn tutumunun ortaokullarda, %8,9 ile en düşük helikopter ebeveyn tutumunun lisansüstü eğitim gören öğrencilerin ebeveynlerinde olduğu tespit edilmiştir. Helikopter ebeveyn tutumları çocuk sayısına göre incelendiğinde; % 57,1'i tek çocuğa, % 21,3'ü iki veya üç çocuğa, % 17,5'i dört ve üstü çocuğa sahip olan ebeveynlerin çocukları olduğu sonucuna varılmıştır. Helikopter ebeveynler ve çocukların %58,9'u büyük

şehirlerde, % 29,7'si ilçelerde ve % 11,4'ü köy yerleşiminde dünyaya gelmiştir. Ailelerin ekonomik durumu açısından yapılan değerlendirmede ailelerin %10,2'si düşük, % 49,2'si orta ve % 40,6'sı yüksek gelir düzeyine sahip olduğu görülmüştür. Yine aynı araştırma sonuçlarına göre; helikopter ebeveyn tutumlarının çocukların cinsiyetinden etkilenmediği her iki cinsiyette de algılanan helikopter ebeveyn tutumları açısından belirgin bir fark görülmeyişi tespit edilmiştir. Annelerin de babalardan daha yüksek oranda helikopter ebeveyn tutumuna sahip olduğu görülmüştür (Yılmaz, 2020).

2.4. Bağlanma

John Bowlby'nin tanımlamasına göre bağlanma; “insanların hayatlarında kendileri için önemli buldukları kişilere karşı geliştirdikleri kuvvetli duygusal bağıdır” (Bowlby, 1969). Bir başka deyişle kişinin hastalandığında, korktuğunda, yorulduğunda, kaygılandığında veya bir stres altındayken birisiyle yakınlık kurmak için duyduğu güçlü arzudur. Çocukların zor durumlarda güvenli üslerine ulaşacaklarına dair şüpheleri onları kaygıya sürükleyebilmektedir (Bowlby, 1982). Bireylerin yetişkinlik dönemlerindeki anksiyetelerinin kaynağı erken çocukluk yaşantılarındaki kaygılı bağlanmaları ile ilişkili olabilmektedir (Dilmaç vd., 2009).

Erken çocukluk dönemlerinde şekillenen bağlanma stilleri gelecekteki yaşam ilişkilerini etkilemenin yanında depresyon, kaygı vb. gibi sıkıntıların altında yatan bilişsel, duygusal ve psikolojik uyarım süreçlerinin de temeli veya belirleyicisi olabilir. Bu alanda yapılan çalışmalardan edinilen bilgilere göre güvensiz bağlanma biçimlerinin patolojik sorunlar için risk oluşturabileceği belirtilmiştir. Bu araştırmalarda güvensiz bağlanan kişilerde güvenli bağlanan kişilere göre daha yüksek düzeyde depresif durumlara ve anksiyete sorunlarına rastlandığı bildirilmiştir (Aktaran: Dilmaç vd., 2009; Durmuşoğlu vd., 2006; Hamarta, 2004; Bifulco vd., 2002; Cassidy vd., 2009; Kobak vd., 1991; Mitchell ve Dumas, 2004; Mikulincer ve Sheff, 2000; Sümer ve Güngör, 1999; Weems, 2002; Wan Melick ve Zwambeg, 2001).

Yapılan araştırmalarda sosyal ilişkileri kuvvetli olan ve bu ilişkilerden yüksek doyum sağlayan kişilerin bilişsel, psikolojik ve fiziksel iyi oluşları da gelişmiş düzeydedir. Sosyal bağlılığı güçlü olan kişiler; başkaları ile yakın ilişki kurma, özdeşim kurma, grup faaliyetlerine katılma dostça samimi ilişkiler kurma ve öznel iyi oluşlarını

sağlamada daha başarılıdır. İnsanlar stresli, sıkıntılı ve tehlikeli durumlarda yakınlık kurmaya ve korunmaya ihtiyaç hissederler. Sosyal bağları yeterli olan kişiler stres durumlarında üstesinden gelme becerisine sahiptir ve ilişkilerde reddedilmeye karşı koruyucu kaynakları kullanabilmektedirler. Bu noktada Bowlby sosyal bağ ve ilişki dinamiklerinde kişilerin çocukluk dönemlerinde bakım vereniyile kurduğu bağlanma stiline önemi üzerinde çokça durmaktadır (Gültekin ve Arıcıoğlu, 2017).

Ainsworth Bowlby'nin bağlanma kuramını bebek ve anne bağlanması ekseninde “yabancı ortam” deneyi ile ele alıp incelemiştir. Laboratuvar ortamında 26 bebek ve annesini belli aşamalardan geçirerek bebeklerin tepkilerini gözlemlemiştir ve çalışma aşamalarını belli basamaklarda ele alıp değerlendirmiştir. a) bebek ve annesi aynı odaya alınır, b) bebeğe anne yanındayken oyun oynatılır, c) sonrasında yabancı birisi odaya girer, d) anne bebeği o yabancı ile aynı odada yalnız bıkır, e) daha sonra anne tekrardan odaya döner. Bu çalışma neticesinde Ainsworth bebeklerin bu aşamalarda verdiği tepkilere göre bağlanma figürü olan annesi ile arasında üç farklı bağlanma biçiminin ortaya çıktığını tespit etmiştir. Bebek annesi odadan ayrıldıktan sonra onu özlemle arayan ve sonrasında oyununa devam edip annesi odaya tekrar döndüğünde ona yakınlık göstererek oynadığı oyuna rahatlıkla devam eden çocuğu “güvenli bağlanma” ya sahip olarak adlandırmıştır. Bebek bu davranışlarıyla öncesinde annesinden aldığı olumlu iletişim ve sıcak mesajlar neticesinde annelerini güvenli sığınak olarak algırlar ve onlardan ayrı kaldıklarında onların tekrar geri döneceklerini bilerek kendilerini güvende hissederler. Bakım veren tarafından her türlü ihtiyacı karşılanan ve bakım verenlerinin tutarlı bir yaklaşım sergilediği bebekler güvenli bir bağlanmaya sahiptirler. Annesi odadan ayrılan bazı bebeklerin bu yokluğu önemsemedikleri, annelerini özlemedikleri ve annelerinin odaya tekrar dönmeleri durumunda bebeklerin bunu umursamadıkları görülmüştür. Ainsworth bu durumu “güvensiz/kaçıncı bağlanma” olarak isimlendirmiştir. Bu sonuç annenin bebeğin ihtiyaçlarını karşılama noktasında yetersiz ve duyarsız kaldığı, akabinde bebek tarafından reddedici bir bağlanma davranışıyla karşılık bulunduğu varsayımını ortaya koymaktadır. Ainsworth aynı deneyde bazı bebeklerin de anneleri odanın dışına çıktığında huzursuzluk yaşadığı, aşırı tepkiler verdikleri ve annelerinin odaya geri dönmelerine rağmen gergin ve sıkıntılı hallerini devam ettirdiklerini gözlemlemiştir. Bebeğin verdiği bu tepkiyi “güvensiz/kaygılı bağlanma” olarak adlandırmıştır. Bu durumun annenin duyarsız ve tutarsız davranış tarzıyla ilişkili olacağını ifade etmiştir. Bebeğin annesinden ayrıldıktan sonra onun geri

dönmeyeceğine dair şüpheleri ve tekrardan annesinin onu yalnız bırakacağına yönelik endişeleri olduğu düşünülmektedir (Subaşı ve Kazan, 2020; Dağlıkan, 2015).

2.4.1. Bağlanma Davranışının Gelişimi

Bağlanma davranışı; duygusal bağın oluşumuna, devamlılığına ve sonraki ilişkilere aracılık eden davranışlardır. Bağlanma biçimlerinin erken çocukluk dönemlerinde somut olarak belirgin şekilde gözlenmekte olması bu sürecin bu dönemle sınırlı olduğu anlamına gelmediği, yaşam boyu kişilerin davranış ve ilişkilerinde açık veya örtülü olarak kendisini hissettirdiği söylenebilir. Bowlby'nin öncülüğünü yaptığı “bağlanma kuramı” na göre kişinin yaşamının ilk yıllarında yakın çevresi ve bakım vereniyle kurduğu ilişki onun ileriki yaşamındaki ilişkilerinde, karar verme süreçlerinde (Erözkan, 2011) sorun ve stres durumlarında ona rehberlik etmektedir.

Bağlanma davranışı aşama aşama gerçekleşen bir süreçtir. Annenin bebeğe ve bebeğin anneye bağlanması her canlı türünde farklı yapıdadır ve türe özgü davranım özellikleri sonucu meydana gelir. İnsana özgü; yapışma, emme, izleme, gülme ve ağlama olmak üzere beş davranım sistemi vardır. Anne ile bebek arasındaki bu eylemler aradaki bağın niteliğinde aracı role sahiptir. Bağlanma davranışının/duygusunun gelişmesi için samimi, yakın ve süreklilik arz eden ilişki örüntüsünün olması gerekir. Bu ilişkide karşılıklı keyif alma, memnuniyet ve paylaşım vardır. Bağlanan kişi bağlandığı figür/kişi ile yakın ve birlikte olmak ister. O figür/kişi korku ve kaygı giderici role sahiptir. Çocuğun dış dünyayı algılama araçlarından biri olan dokunma yoluyla anne/bakım vereni ile temas kurar ve güven oluşturur. Bebek korktuğunda, kaygılandığında veya herhangi bir sorun yaşadığında bağlanma figürünü arama eğilimine girer. Bakım veren, bebeğin zorlantılı zamanlarda ve keşif çalışmalarından sonra dönüp sığındığı rahatladığı limandır (Görünmez, 2006).

Bowlby'e göre çocuk bakım vereniyle günlük ilişkilerinde karşıdan algıladıklarına göre kendi zihninde “içsel temsiller” oluşturur. Bakım verenin çocuğun istek ve ihtiyaçlarını karşılama biçimi ve çocuğa yönelik tepkileri; çocuğun zihninde bilişsel anlam ve yorumlamalarla belli şekillere oturtulur. Bu bilişsel temsiller bağlanma kuramının “içsel çalışan modeller” olarak temelini oluşturur ve çocuğun kendilik algısı ve başkaları algısını şekillendirir. Çocuk bağlanma figürü tarafından sıcak, güler yüzlü

ulařılabilir ve destekleyici muamele görürse kendisini değerli ve sevmeye layık görürken; bağlanma figürü tarafından ihmal edilen, ilgi ve sevgi gösterilmeyen çocuk kendisini değersiz, sevmeyen olarak algılamaktadır. Çocukların zihinlerinde oluşan bu bilişsel temsiller değişime karşı dirençlidirler. Kiři yaşamının diğeri dönemlerinde, ilişkilerinde, ihtiyaçlarının karşılanmasında ve isteklerinde bu bilişsel modellerine göre yorumlama ve değerlendirme yapmaktadır (Bowlby, 1973).

Bağlanmanın temelinde kiřinin bazı ihtiyaçlarının karşılanması olduđu için bağlanma kiři güvende olsa da kendilerine yaşantılarında eşlik edecek eş, arkadaş ve aile ihtiyacı duyarlar. Kiřiler bazen bağlanma nesnesi bazen de bağlanan kiři olabilmektedir. Bebeklikteki tek yönlü bağlanma ihtiyacı yetişkinlik döneminde yerini çift taraflı bağlanmaya bırakabilmektedir (Özgenel ve Baysal, 2019)

Özetle anne bebek arasındaki bağlanma süreci;

- Doğum sonrası ikili ilişki döneminin dinamiğı,
- İlk sosyal figür olan anne üzerinden istek ve ihtiyaçların karşılanması,
- Bebeğin bağlanma figürünün eşliğinde bağımsız keřif ve davranışlarda bulunması,
- Bebeğin bilişsel ve fiziksel gelişimle birlikte yaşam alanlarını genişletmesi, annenin desteğı ve güveniyle hareketlenmesi,
- Temel bağlanma figürü/anne dışında başkalarıyla da güvenli ilişkiler geliştirme çabasına girmesi
- Hem anneyle hem de başkaları ile güvenli tutum oluşturma çabaları esnasında zaman zaman anneyle “ayrılık protestosu” yaşaması ve akabinde tekrar güvenli temel ilişkiyi pekiştirme eğilimi içerisine girmesi,
- 1-3 yaş arasında yavaş yavaş anneden ayrılmayla birlikte başkalarıyla ilişkilerini olgunlaştırma ve çeşitlendirme ile güvenli temel tutum oluşturma davranışlarının sergilenmesi (Görünmez, 2006) şeklinde işlemektedir.

Bilim insanlarının 1950’li yıllarda erken çocukluk dönmlerinde yetimhane ve hastanelerde yaşamış bireyler üzerine yaptıkları arařtırmalarda; çocukların bilişsel, fiziksel ve sosyal gelişim gecikmeleri ve çeşitli sorunlar yaşadıkları belirlenmiş. Bowlby yetiştirme kurumlarında kalan çocukların uyumlu ve sağlıklı bir gelişim sağlayamamasının nedenlerini çocukla bakıcı arasındaki ilişkinin etkin ve işlevsel olmayışına bağlamıştır. Bowlby; çocuğun ihtiyaç ve isteklerinin anında değil de bakıcının programına göre ve fiziksel ihtiyaçlarının karşılanmasından öteye geçmeyen

boyutta olması bağın oluşmasına engel teşkil etmektedir görüşündedir (Dağlıkan, 2015). Bakıcıyla bebek arasındaki bağın yeterli olmadığı durumlarda çocuğun hayata tutunması, psikolojik, duygusal, zihinsel ve sosyal iyi oluşun sağlanması olasılığı da zayıflayabilmektedir

Yine nesne ilişkileriyle ilgilenen Bowlby'nin yaptığı bir başka araştırma sonucunda; kişide psikopatoloji oluşumunda öznel yapının yanında çevresel faktörlerin de kişinin davranışı ve gelişimi üzerinde etkisinin güçlü olduğunu belirtmiştir. Bowlby çocuk ve ergenlik döneminde olan hırsızlık davranışında bulunan bireylerin yaşam süreçlerini incelerken onların bebeklik ve erken çocukluk yıllarında uzun süre annelerinden ayrı kaldıklarını tespit etmiş ve bu durumun da patolojik sorunlara yol açabileceğini öne sürmüştür. Ona göre çocuklar anneleriyle ilişkide sadece açlık ihtiyacını karşılamak için değil iç güdüsel olarak ihtiyaç duydukları temel gereksinimleri karşılamak için de bağ kurarlar (Kesebir vd., 2011).

2.4.2. Bağlanma Kuramları ve Stilleri

Bağlanma genel anlamda; keşifte bulunma, bakım alma-verme, sosyalleşme ve cinsel birlikteliği de kapsayan belirgin ve iç içe geçmiş bağlantısal davranış sistemleridir. Her bir sistemin işlevi ve misyonu farklıdır. Bebeklik ve çocukluk dönemindeki bağlanma süreçleri temel olan ve diğer sistemleri etkileme gücüne sahip olan bir yapıyı içerir (Görünmez, 2006). İnsanoğlunun bağlanma işleyişini ve yapısını belli parametreler çerçevesinde ele alıp sınıflandıran kuramlar vardır. Bu ekseninde bağlanma kuramı; insanların en yakınları ve başkalarıyla güçlü duygusal ilişki ve bağ kurma davranışlarının, ihtiyaçlarının nedenlerini ve biçimlerini açıklayan yaklaşımlar olarak ifade edilmektedir.

Bowlby'nin bağlanma kuramının temelini, etyolojisini psikodinamik ve nesne ilişkileri yaklaşımı oluşturmakta ve kişilik gelişimini bu düzlemde açıklamaktadır. Bağlanmanın yapısını, temelini ve dinamiğini bebeklik ve çocukluk süreçlerine odaklanarak değerlendirmektedir (Morsünbül ve Çok, 2011).

Nesne ilişkileri kuramcıları Freudyenler gibi bireyin erken dönem yaşantılarının üzerinde dururlar fakat onlar dürtüler ve içsel çatışmaların öneminden çok bireyin yaşamında etkili olan bağlanma nesnesi/figürü üzerinden ilişki ve bağlanmayı açıklarlar.

Bu ilişki figürü genellikle annedir ve onunla olan bağın dinamiğine göre bu figür anlamlı bir yapıya bürünür. Bu bağlar yaşam süreçlerinde davranış biçimlerinde tutumlarda aktif olarak devamlılık sağlar (Demirhan, 2021). Yine nesne ilişkileri kuramcıları bağlanmayı Freud'un kişilik yapılanması ve kişilik kuramından yola çıkarak çocuk ve ebeveyni arasındaki ilişkiyi açıklamışlardır. Erken çocukluk dönemlerindeki ebeveyn çocuk arasındaki bağın yetişkinlik dönemlerinde başkalarıyla sağlıklı ve anlamlı ilişki kurma becerileri üzerinde etkilidir düşüncesiyle Freud'la aynı düzlemde yer almaktadırlar. Nesne kuramcıları ebeveynlerle yaşanan deneyimlerin sonraki yaşam süreçlerindeki olay ve durumlara yönelik yaklaşımları şekillendirdiğini belirtirler. Çocuk anne ve babasından aldığı sevgi, ilgi ve iletişim dilini ileriki yaşam ilişkilerine olumlu bir şekilde yansıtır (Dağlıkan, 2015).

2.4.2.1 Bebeklik ve Çocukluk Dönemi Bağlanma Stilleri

İnsanoğlu diğer canlı türlerinden farklı olarak gelişimini tam anlamıyla tamamlamadan dünyaya gelmekte, yaşam dönemlerinde özellikle ilk aylar ve yıllarda fiziksel, psikolojik, duygusal ve sosyal gelişimi için bir başkasının yardımına ihtiyaç duymaktadır. Güneş (2014); insan sosyal bir canlıdır ve çevresindeki insanlarla etkileşime girme, paylaşımda olma, yakın ilişki kurma ve güvende olma ihtiyacı duyar.

Ainsworth; bağlanma kuramını anne-çocuk ilişkisi ekseninde ele alıp davranışları ve kişisel farklılıkları da göz önünde bulundurarak kuramın ana teorilerini sistematik bir işleyişte değerlendiren kişidir. Ainsworth ve arkadaşları “yabancı ortam deneyi” inden yola çıkarak üç çeşit bağlanma stili ortaya koymuşlardır (Çiftçi, 2021).

Güvenli Bağlanma: Bakım vereniyle güvenli bağlanma stiline oluşturan çocuk/bireyler; öz güveni ve öz saygısı yüksek, psikolojik iyi oluşları pozitif, ulaşılabilir ve iletişime açık, iyimser ve destekleyici ne istediğini ve ne yaptığını bilen, kendilik algısı güçlü ve özerk hareket edebilen bir profil sergilerler (Akbağ ve İmamoğlu, 2010).

Güvensiz/ Kaçınan Bağlanma Stili: Bu bağlanma stiline sahip bebekler annelerinin yokluğundan pek etkilenmezler, annesi uzağındayken de yakınındayken de umursamaz tavırlar sergilerler. Bebekliğinde bakım vereniyle bu tarz bir bağlanma biçimiyle ilişki kurmuş olan bireyler yetişkinlik dönemlerinde başkalarıyla yakınlık kurmak isterler

fakat incinmekten zarar görmekten çekindikleri için ikili ilişkilerden de uzak durmaya çalışırlar (Taflıoğlu, 2021)

Güvensiz/Kaygılı Bağlanma Stili: Anneleri veya bakım verenlerine kaygılı bağlanan bebekler annelerinden ayrı kaldıklarında yüksek düzeyde endişe, öfke ve gerilim yaşarlar. Bu bebekler başkalarıyla ilişkilerde temkinli ve şüphecidirler, yabancılarla iletişime kapalıdır, anneleri yanlarına geldiklerinde dahi yeterince sakinleşememektedirler ve uzun süre onlara yapışık pozisyonda kalarak güvensiz bir davranış biçimi sergilerler (Çiftçi, 2021).

2. 4. 3 Çocuk ve Ergende Bağlanma

Çocuğun kendilik algısı; yaşamında bakım vereninin/ebeveyninin kendisine bir aynaya bakar gibi yansıtıklarından şekillenmektedir. Kohut'a göre bakım veren/ebeveyn özellikle çocuğun psikolojik ihtiyaçlarını karşılarken olumlu aynalama yaparak onun değerli, sevilen biri olduğunu yansıtarak sıcak ve samimi yaklaşımla sağlıklı bir benlik oluşturmaya katkı sunar. Bunun aksine olumsuz aynalama ile de reddedici muamele gören, ilgilenilmeyen ve değersizlik hissettirilen çocuk da duygusal yoksunluktan dolayı yetersiz ve sağlıklı bir benlik oluşturabilmektedir (Erkan, 2019). Ebeveynlerin ilişki ve yakınlık biçimine göre çocuk bağlanma stilini oluşturur. Anne ve baba arasındaki uyum, destekleyici iletişim, onların sevgi ve ilgi birlikteliği içinde olmaları çocuğun güvenli bağlanma düzeyini arttırmada büyük öneme sahiptir (Kesebir vd, 2011).

Bağlanmanın en önemli işlevlerinden olan güvenli, sıcak ve yakın ilişki kurma ihtiyacı ergenlik döneminde aile dışındaki arkadaşlara yönelmekte, kişi arkadaşlarıyla yaşadıkları ilişkide güvenli bir üs arama eğilimi göstermektedir. Ergenlik döneminde çocuk kendi bağlanma tarzının da etkisiyle pasif alıcı olmaktan çıkıp ilişkilerinde karşılıklı bağlanan veya bağlanılan figür konumuna gelebilmektedir. Bu ilişki kurma çabalarında ebeveynleri tarafından desteklenen, özerklik tanınan, ilgi gören çocuklar güvenli bağlanma biçimi gösterirken ebeveynleri tarafından desteklenmeyen ilgi ve saygı göremeyen çocuklar ise güvensiz bağlanma biçimi gösterirler (Subaşı ve Kazan, 2020). Bağlanma özü gereği duygusal bir bağ içerir. Aynı zamanda çocukta rahatlama, güven ve her türlü desteğin göstergesidir. Sağlıklı ve olumlu bir gelişim süreci

ebeveynleri ve çocukları arasındaki duygusal bağın gelişmesine katkı sağlar (Hamarta vd., 2009).

Ergenlik; biyolojik, cinsel ve duygusal gelişimin yoğun ve hızlı yaşandığı bir gelişim dönemidir. Bu dönemde aile, akran ve sosyal ilişkilerde önemli değişimler yaşanır. Bu süreçte ergenler kendi hayatları ile ilgili meslek seçimi, nasıl bir yaşam istedikleri, neler yapacakları, beklentileri gibi konularda karar alma ve özerklik oluşturma çabasına girerler. Kimlik, rol arayışı ve çatışmasından sağlıklı bir şekilde çıkan ergenler kendilerine özgü bir kimlikle yaşamlarının ileriki dönemlerine adım atarlar. Tam aksine “kimlik karmaşası” içine düşen ergenler bu ve sonraki yaşam süreçlerini sancılı geçirebilmektedir. Bu gelişim basamaklarının sağlıklı ve sorunsuz yaşanmasında ailenin önemi ve rolü büyüktür. Daha bebeklik dönemlerinden itibaren ebeveynle kurulan bağın çocuğun tüm yaşam dönemlerinde ruh sağlığında ve kişilik yapısının gelişmesinde önemli etkisinin olduğu yapılan bilimsel araştırmalarda ortaya koyulmaktadır. Bowlby’e göre bağlanma ihtiyacı bebeklik döneminin sonunda yok olmamakta, erken çocukluk, ergenlik, yetişkinlik ve erişkinlik dönemlerinde de farklı farklı yapılarda güvenli bağlanma davranışları ve ihtiyaçları gözlenmektedir (Cömert ve Ögel, 2014).

2.4.4. Bağlanma ile İlgili Araştırmalar

Bağlanma üzerine çalışan bazı araştırmacılar (Buist vd., 2004) bağlanmayı iki ayrı basamakta ele almışlardır. Bunlar ilk düzlemde çocuğun gelişimsel dönemine göre açıklama yaparak özellikle çocuğun davranışsal yapısına, ergenlik ve yetişkinlikte de kişinin bilişsel ve duygusal yapısına odaklanmışlardır. İkinci düzlemde ise çocuğun bağlanma figürü ile ilişkisinin niteliğini ele alıp değerlendirmişlerdir. Özellikle “sosyal ilişkiler modeli” yaklaşımını benimseyen araştırmacıların son yıllarda en çok da kişinin bağlanma figürü üzerinde durdukları görülmektedir. Türkiye’de bağlanma üzerine yapılan çalışmalar diğer ülkelerin çalışmalarına oranla daha sınırlıdır. Türkiye’deki çalışmalar ağırlıklı olarak bağlanma çalışmalarını gelişimsel dönem bağlamında ele almaktadır (Aktaran: Morsünbül ve Çok, 2011).

Bağlanma üzerine çalışan Ainsworth, Bell ve Stayton 1974 yılında kaleme aldıkları makalede annelerin bebeklerine karşı davranışlarını dört boyutta ele alıp

yorumlamışlardır; duyarlılık/duyarsızlık, ulaşılabilirlik/önemsememe, iş birliği/çatışma, kabul/red şeklindedir. Burada temel değişkenin duyarlılık olduğunu belirtmişler. “Duyarlılık derecesi yüksek olan annelerin kabul, iş birliği ve ulaşılabilirliğinin yüksek olduğu aksi durumlarda ise annelerin duyarlılık derecesinin oldukça düşük olduğunu açıklamışlardır. “Duyarlılık derecesi yüksek olan (çocuklarının istek ve ihtiyaçlarının farkında olan, onlarla empati kurabilen, zamanında ilgi ve iletişim kurabilen) annelerin çocukları güvenli bağlanma davranışı göstermektedir. Ainsworth ve arkadaşları yine aynı makalelerinde; çocuklarının hassas ve detay durumlarını fark edemeyen, çocuğunun ruh halini ve davranışlarını zamanında algılayıp cevap veremeyen, empati kuramayıp ilgiyle iletişime geçemeyen anneler duyarsız bir yapıya sahip olduğundan dolayı çocuklarının güvensiz bağlanma davranışları gösterdiğini öne sürmüşlerdir (C.Gibson, 2017, s.98-99).

Zimmerman ve Becker-Stoll ‘un bebeklik ve çocukluk yıllarındaki bağlanma organizasyonunu anlamak için boylamsal olarak yürüttükleri çalışmalarda, çocukların bağlanma stillerinde yüksek oranda sürekliliğin olduğunu belirgin bir değişimin olmadığını gözlemlemişlerdir. Sonrasında 16-18 yaş arası bağlanma biçimleri eş zamanlı ve boylamsal olarak incelenmiş ve bağlanma temsillerinin değişmediği devam ettiği görülmüştür. Orta ergenlik döneminde güvensiz bağlanan kişilerin ergenliğin sonlarına gelindiğinde güvenli bağlanma yönünde bir gelişme göstermedikleri, saplantılı bağlanan kişilerin de aynı bağlanma biçimlerini devam ettirdikleri ifade edilmiştir (Aktaran: Dağlıkan, 2015; Zimmerman ve Beckr-Stoll, 2002).

Erken çocukluk dönemlerinde bakım veren/ebeveynle kurulan ilişkinin yaşam boyu kişinin kendilik ve başkaları algısı üzerinde belirleyici etkisinin olduğunu savunanların aksine bazı bilim insanları da çocukluktaki bağlanma stillerinin ileri yaş dönemlerinde kişinin yaşam olayları çerçevesinde değişime uğrayabileceğini savunmaktadırlar. Erken çocukluk dönemlerinde güvenli bağlanmayla büyümüş bireylerin ağır yaşam olayları, koşulları ve duygudurum bozulmaları neticesinde bağlanma biçimlerinin farklılaşabileceğini ifade etmişlerdir. Bu araştırmacılar bağlanma stillerinin çocukluk ve yetişkinlik dönemlerinde ayrı ayrı ele alınıp değerlendirilmesinin daha uygun olacağını düşünmektedirler (Kesebir vd, 2011).

Erözkan’ın (2019) üniversite öğrencileri ile bağlanma stilleri ve öğrencilerin karar stratejileri üzerine yaptığı çalışmada kız öğrencilerin erkek öğrencilere kıyasla daha korkulu ve erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla daha güvenli bir bağlanma

stiline sahip oldukları sonucuna varılmıştır. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere kıyasla karar verme süreçlerinde daha bağımsız hareket ettikleri görülmüştür. Bağlanma stilleri ile yaş ve sınıf düzeyleri arasındaki ilişkide anlamlı bir farkın olmadığı tespit edilmiştir. Yine aynı araştırma sonuçlarına göre demokratik ebeveyn tutumuna sahip öğrencilerin daha güvenli bağlandıkları, otoriter ebeveyn tutumuna maruz kalan öğrencilerin korkulu bağlanma stiline sahip oldukları belirlenmiştir.

Subaşı ve Kazan tarafından (2020) yürütülen çalışmada “Çocukluk dönemi bağlanma stillerinin yetişkin iletişimindeki etkisi” araştırılmış elde edilen bulgulara göre; kadınların erkeklere kıyasla kaygılı bağlanmalarının daha yüksek olduğu belirlenmiş, güvenli ve kaçınmacı bağlanma stillerinde kadın ve erkekler arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı görülmüştür. Fakat babaların eğitim düzeyinin düşük olduğu durumlarda kişilerin kaçınmacı bağlanma stiline sahip oldukları, baba eğitim düzeyleri yüksek olan bireylerin güvenli bağlandıkları belirlenmiştir. İletişim becerileri ve bireylerin bağlanma stilleri arasındaki ilişkide kaçınmacı bağlanma ve kaygılı bağlanma ile bilişsel beceriler arasında negatif düzeyde bir ilişki olduğu bilişsel beceriler ve bağlanma arasında pozitif düzeyde bir ilişki olduğu ortaya çıkmıştır.

Baysal ve Özgenel (2019), Ortaokul öğrencilerinin güvenli bağlanmaları arttıkça öz düzenleme becerilerinin yükseldiği, öz düzenleme becerileri azaldıkça da güvenli bağlanma düzeylerinin düştüğünü belirtmişler. Kendi ve başkalarına dair olumlu algıya sahip bireylerin yaşamsal farkındalıkları yüksek, motivasyonları güçlü ve katılımları aktiftir. Dolayısıyla öz düzenleme yeterlilikleri de yüksektir.

Greenberg vd., (1983) ergenlerin ebeveynlerine ve akranlarına olan bağlanmalarının niteliğini araştırmış. Elde edilen bulgulara göre ergenlerin ebeveynlerine bağlanma kalitesi iyi oluş ve refahı arttırmada akran bağlanmalarına göre daha güçlü bulunmuştur. Ergenlerin ebeveynlerine bağlanma kalitesinin yüksek yaşam stresleri koşullarında, benlik saygısı ölçümlerinde ılımlı etkisinin olduğu belirlenmiştir.

2.5. Helikopter Ebeveynlik ve Bağlanma Stilleri

Çocuk dünyaya gözlerini açtığı andan itibaren zamanla kendisiyle sürekli temas halinde olan kişiyi (bakım veren veya anne), ailedeki diğer kişileri, yakın çevresini ve dış dünyayı tanımaya başlar. Çocuğa ilk zamanlar etrafındaki kişiler ve çevresi yabancı

ve karmaşıktır. Çocuk başkalarının davranışları ve onlarla olan iletişimine göre kendi benlik algısını oluşturur. Onların davranışlarına göre kendi davranışlarını değerlendirir ve karşılığını verir. Çocuk başkalarıyla iletişime geçerek zamanla kendi sosyal davranış biçimini oluşturur, geliştirir, değiştirir. Çocuğun bu davranış örüntülerine olumlu ya da olumsuz en önemli dokunuşları yapan içinde yaşadığı ailesidir.

Helikopter ebeveyn tutumuyla büyütölmüş çocukların ileriki yaşlarda diğer çocuklara nazaran daha çok duygusal problemler yaşadıkları saptanmıştır. Bu kişilerin sosyal ilişkilerinde bireyselleşme, bağımsızlaşma ve karar verme konusunda bağlanma sorunları yaşadıkları görölmüştür. Bu durum ve tutumlar çocuk ve bireylerin yaşitlarına oranla daha fazla anksiyete, depresyon, öfke ve psikosomatik sorunlar yaşadıkları saptanmıştır. Bu bireyler tam olarak kendilik ayrışmasını oluşturamadıklarından dolayı ebeveynlerinden ayrılamamanın verdiği bağlanma sorunları, seçim yapmada zorlanma (Avcı ve Güleç-Şatır, 2020), risk alamama, fikir sunamama, harekete geçememe gibi sıkıntılar yaşamaktadırlar.

Erken çocukluk dönemlerinde bireyin duygusal yoksunluğa itilmesi ve onaylanmaması bireyin ileriki yaşam dönemlerinde kişiler arası ilişkilerde problem yaşamasına, zarar görmesine ve zorlanmasına rağmen o ilişkiden kopamamasına ve ilişkiyi sonlandıramamasına sebep olmaktadır. Aynı şekilde ebeveynleri tarafından duygusal gelişimi desteklenmeyen birey ileriki dönemlerinde de sağlıklı duygusal yapılandırmayı oluşturma ihtimalleri zayıftır. Bundan dolayı birey kendisini “ben güçsüzüm”, “ben yetersizim” temellerine oturtturur ve çevresinde “güçlü” ve “yeterli” olduğunu düşündüğü kişilere abartılı bir şekilde yapışır. Ebeveynleri tarafından duygusal açıdan beslenen birey bunu hayatının her basamağına taşır ve kullanır. Böylece birey başkalarına bağımlı olmak yerine onlara eşlik eder. Alan araştırmalarında ebeveyn tutumlarından biri olan helikopter ebeveyne sahip çocukların karar verme durumlarında zorlandıkları ve bireyselleşemediklerinden dolayı bağlanma problemleri yaşadıkları görölmüştür. Helikopter ebeveynle büyüyen çocuk ebeveynin müdahalesine ve korumacılığına alışkın olduğu için kendi “yeterlilik alanını oluşturamadığından bir diğerinin etkisi ve onayına ihtiyaç duymaktadır. Yetersizlik duygusunu fazlaca içselleştiren çocuk yaşam süreçlerinde “dayanıklılık şeması” etkisiyle başkaları olmadan bir şeylerin üstesinden gelemeyeceğini düşünmektedir (Erkan, 2019).

Ebeveyn tutumları ile ilgili yapılan araştırmalarda ebeveynlerini fazla otoriter olarak algılayan ergenlerin demokratik olarak algılayan ergenlere göre daha yüksek

oranda madde kullanımına yöneldikleri; bu durumun nedeninin de otoriteye başkaldırı davranışı olarak gösterildiğini tespit etmişlerdir. Olumlu benlik algısı, sağlıklı ebeveyn ilişkileri, çocuğun ebeveyniyle kurduğu bağlanma ilişkisi bireylerin riskli davranışlara yaklaşmasında veya uzaklaşmasında belirleyici olabilmektedir (Cömert ve Ögel, 2014).

Sumba ve Sezer (2017) 'in ortaokul öğrencileriyle yaptığı araştırma sonuçlarına göre anne babalarla olan güvenli bağlanma biçimlerinde cinsiyetler arası anlamlı bir fark bulunmamıştır. Öğrencilerin 0-6 yaş dönemlerinde başkaları veya anneleri tarafından bakılıp bakılmamasının onların güvenli bağlanma stilleri üzerinde anlamlı bir fark oluşturmadığı görülmüştür. Çocukların 0-6 yaş dönemlerinde bakıcı, ailelerinden herhangi birinden bakım alması veya kreşe gitmesinin anneleriyle güvenli bir bağlanma geliştirmesine engel olmadığı, bunda da çocukların ihtiyaçlarının zamanında karşılanması, bakım verenleri tarafından tutarlı bir yaklaşımla muamele görmesinin etkili olduğu söylenebilir. Öğrencilerin kardeş sayılarının onların ebeveynlerine olan güvenli bağlanmasını etkilemediği görülmüştür. Akademik açıdan düşük seviyede olan öğrencilerin annelerine güvenli bağlanma düzeylerinin, akademik açıdan yüksek seviyede olan öğrencilere göre anlamlı boyutta düşüklük olduğu belirtilmiştir.

Van Ingen vd. (2015)' nin üniversite öğrencileriyle yürüttüğü çalışma sonuçlarında helikopter ebeveynle büyüyen öğrencilerin öz yeterliliğinde zayıflık, akran ilişkilerinde güven sorunu yaşama ve çevrelerine yabancılaşma gibi sıkıntılar yaşadıkları tespit edilmiştir. Yetiştirilme süreçlerinde ebeveynleriyle soğuk ve kontrolcü bir ilişki içerisinde olan çocuklar yetişkinlik dönemlerinde akran ve yakın ilişkilerde güvensiz bağlanma sorunları yaşarken, ebeveynleri tarafından sıcak ve özerkliklerini destekleyici ilişkiler içerisinde olan çocuklar ise ileriki yaşamlarında daha güvenli akran bağları geliştirebilmektedir.

2.6. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Bağlanma Stilleri

Aile ortamları çocukların sadece barındığı veya fiziksel tehlike ve risklere karşı korunduğu dört duvar ortamı değildir. Aile, bireylerin ihtiyaçlarının karşılandığı, sevgi, aidiyet, güven ve kendilik algısının geliştiği, manevi doyumunu sağladığı en özel ve doğal bir ortamdır. Olumlu ve huzurlu bir aile ortamından sağlıklı bireyler ve sağlıklı toplumlar oluşur. Aile ortamındaki hoşgörü, açık iletişim, ölçülü yaşam aile ilişkilerini

de güçlendirir. Dijital platformlarda ve sosyal medyada fazlaca vakit geçiren aile üyeleri arasındaki bağ zamanla zayıflar ve zedelenen aile ilişkileri bu ortamların cazibesini daha da körükler. Bu bozulma ile bir döngüye giren ilişkiler ağı ailenin yapısını, işlevini, doğasını dönüşüme uğratar.

Özellikle ergenler arasında internet ve benzeri bağımlılıkların ciddi risk ve tehdit oluşturduğu değerlendirilmektedir. Bu bağımlılıklara yol açabilecek tetikleyici ve sürdürücüleri tespit etmek alınacak olan önlemler için yararlı olacaktır. Ergenlik dönemi birey için çok yönlü hızlı değişimlerin yaşandığı yıllardır. Bu dönem psikolojik, duygusal ve sosyal sorunlarının yanında riskli davranışlara yönelme, heyecan arama gibi eylemlerinden dolayı bağımlılıklara yatkınlıkların arttığı dönemdir. Yapılan çalışmalar güvenli bağlanmaya sahip olmayan ergenlerin öz kontrol becerilerinin zayıf olduğu ve bu becerilerden yoksun ergenlerin internet veya benzeri bağımlılıklara sahip olma riskini taşıdığını göstermiştir. Yine yapılan araştırma sonuçlarına göre bireylerin sosyal ilişkilerini düzenlemelerinde ve ilişkilerin doyumunda bağlanma stillerinin önemli etkisinin olduğu düşünülmektedir. Yalnızlığın ve güçlü sosyal ilişkilere sahip olmamanın bireylerde internet veya benzeri bağımlılıkları etkileyen faktörlerden biri olduğu ifade edilmektedir (Çelebi ve Çelebi, 2020).

Öziç (2019) in bağlanma stilleri ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada kişilerin oyun bağımlılıkları ve bağlanma biçimleri arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu tespit edilmiştir. Güvenli bağlanmaya sahip kişilerin internet bağımlılık oranları daha düşük çıkarken, anksiyete ve kaçınma davranışıyla karakterize olduğu düşünülen kayıtsız ve saplantılı bağlanmaya sahip kişilerin belirgin bir biçimde bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu görülmüştür. Çeşitli değişkenler açısından incelendiğinde; cinsiyet, yaş, medeni durum, eğitim durumu, depresyon anksiyete, somatizasyon, olumsuz benlik ve hostilite'nin oyun bağımlılıkları üzerinde %95 güven düzeyinde anlamlı bir etkinin olduğu belirlenmiştir. Burada en etkili olan değişkenin cinsiyet olduğu ve erkeklerde oyun bağımlılığı oranlarının daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Oyun bağımlısı olmayan kişilerle oyun bağımlılığı oranları yüksek olan kişiler arasında kaygılı ve kaçınan bağlanma stilleri açısından anlamlı farklılıklar bulunmuştur.

Musluoğlu (2016), lise öğrencileriyle yürüttüğü çalışmada internet ve dijital oyun bağımlılığı ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bu araştırmadan elde edilen sonuçlara göre de kaçınan, kaygılı ve güvenli bağlanma stilleri ile yaş ve

cinsiyet deęişkenlerinin dijital oyun ve internet baęımlılıęı arasında anlamlı bir iliřki bulunamamıřtır. Günde beř saatten fazla zamanını dijital oyun bařında geiren ğrencilerin kaınma ve kaygı ortalamalarının, günde beř saatten daha az dijital oyun oynayan ğrencilere oranla daha yüksek olduęu grlmřtr.

zgr (2019)' n baęlanma stilleri ve sosyal medya baęımlılıęı zerine yaptıęı alıřmada; sosyal medya baęımlılıęı ile kaygılı ve kaınan baęlanma stilleri arasında pozitif ynde anlamlı bir iliřkiye rastlanmıřtır. Kaygılı baęlanma dzeyi yksek olan grubun, dřk kaygılı baęlanan ve hi kaygılı baęlanmaya sahip olmayan gruba gre sosyal medya baęımlılık davranıřının daha yksek olduęu grlrken, yksek oranda kaıngan baęlanması olan grubun dřk oranda kaıngan baęlanması olan gruba gre sosyal medya davranıř dzeyinin daha yksek olduęu grlmřtr.

Ortaokul ğrencilerinin anne babalarıyla olan baęlanma iliřkisinin internet baęımlılıęına etkisinin arařtırıldıęı bir bařka alıřma sonucuna gre ğrencilerin internet baęımlılık dzeyinin dřk olduęu, anne babaya baęlanma dzeylerinin de yksek dzeyde olduęu grlmřtr. Anne babasıyla gvenli baęlanma iliřkisi ierisinde olan ğrencilerde internet baęımlılıęı daha dřk, anne babaya gvenli baęlanma dzeyi dřk olan ğrencilerde internet baęımlılık oranı daha yksek oranda ıkmıřtır. (Tuna, 2015). elebi ve elebi (2020) “ergenlerde baęlanma stilleri ve internet baęımlılıęı arasındaki iliřki” konulu alıřmalarında internet baęımlılıęıyla saplantılı baęlanma arasındaki iliřkinin pozitif ynde anlamlı olduęu grlmřtr. Saplantılı baęlanma yapı itibariyle bireylerin sanal ortamlarda daha rahat hareket etmelerini kolaylařtırmaktadır.

2.7. Dijital Oyun Baęımlılıęı ve Helikopter Ebeveyn Tutumları

ocukluk, ergenlik ve yetiřkinlik dneminde kiřinin baęımlılık davranıřı geliřtirmesinde sosyal iliřkilerin dinamiklięi, z denetiminin oluřumu, drtsel davranıřların kontrol, problem zme ve karar verme stratejilerinin geliřimi gibi durumlarda ailenin tutum ve ğretilerinin etkileri zerine eřitli alıřmalar yapılmıřtır (Orman ve Arıcak, 2019). Son yıllarda ocuk ve ergenlerin en ok etkisinde kaldıęı ve baęımlılık riskinin ok yksek olduęu bilinen dijital eęlence ortamlarından olan oyunlar hususunda ebeveynler kontrol ve iliřki dzenleme konusunda birtakım sıkıntılar

yaşamaktadır. Ebeveynlerin çocuklarının dijital medya araçlarıyla iletişimi konusunda yaşadıkları bazı kaygılarını gidermekte hızını yavaşlatan durum herkesin yaşamında ve evinde birçok konuda faydalanılan bu araçların çocukların eğlenmesinde, eğitim-öğrenimlerinde, sosyalleşmesinde ve bilgiye ulaşmasında önemli bir yere sahip olmasıdır. Durum böyle olunca ailelerin çocuklarının dijital araç gereçlerle ilişkilerini dengelemelerinde olası risk ve yararlarını düşünerek düzenleme yapmaları onların önemli sorumlulukları arasında yer almaktadır (Kaya ve Mutlu-Bayraktar, 2021).

Çocukların çok erken yaşlardan itibaren dijital araç gereçleri kullanıyor olmalarında ebeveynlerin etkisi çok büyüktür. Ebeveynler gün içerisinde çocuklarının istenmeyen davranışlarına engel olmak ve günlük işlerini rahatça yapabilmek amacıyla çocuklarının dijital araç gereçlerle iletişimine kontrolsüzce izin verebilmektedir. Ebeveynlerin kendilerinin de dijital araç gereçlerle iç içe yaşamaları çocuklarının kendilerini model almalarına neden olmaktadır. Zamanla dijital araçlar çocukların en önemli meşguliyet, eğlence ve oyalanma aracı haline gelmektedir. Aral ve arkadaşlarının 2017 yılında 6 yaş çocukların ebeveynleriyle yaptığı çalışmada; % 63'ünün çocuklarının cep telefonu, bilgisayar ve tabletle dijital oyun oynadıklarını, % 70,2'sinin televizyon seyrettiğini belirtmişlerdir (Aral, 2022). Daha doğar doğmaz dijital oyun araç gereçleri ile tanışan/tanıştırılan çocuklar, gelişim dönemlerinin en hassas ve en temel öğrenmelerinin yaşandığı erken çocukluk yıllarında tekdüze eylem ve uğraşlarla gelişimsel yavaşlamalar yaşamakta ve bilinçsiz kullanımlar sonucu da bağımlılık sürecini tetikleyici davranış örüntülerinin içerisine girmektedirler.

Ebeveynler çocuklarına yabancılardan bir şey almamayı, onlarla konuşmamayı, yalnız olduklarında kapıyı kimseye açmamalarını, tanımadıklarına telefonda kişisel bilgilerini vermemelerini öğretirler. Okudukları kitapları izledikleri televizyon programlarını, yakın arkadaşlarını, nerelere gittiklerini denetlerler. Fakat çocukları çevrim içi ortamlarda vakit geçirirlerken çoğu zaman aynı hassasiyet ve ciddiyeti gösterememektedirler. Oysaki bu dönemde çocuk büyüten ebeveynlerin dijital ortamların olumsuz taraflarını fark edebilmeleri için dijital okur yazar olmaları önemlidir. Ebeveynlerin sanal ortamlardaki risk ve tehlikeleri fark etme, dijital bağımlılık süreçlerini hissedebilme, çocuklarının çevrim içi ortamlarda neler yaptığını ayırt edebilme yetisinin olması dijital okur yazar olmaktan geçer (Yurdakul vd., 2013; Dursun, 2019). Rode tarafından 2009 yılında ilk defa “dijital ebeveynlik” kavramı kullanılmış, ebeveynlerin çocuklarını dijital ortamların risk ve tehlikelerine karşı

koruma sorumluluğu ve çocukların güvenliği için alınabilecek önlemler üzerinde durmuştur. Dijital ebeveynlik; çocukları için dijital platformlardaki risk ve fırsatların farkında olan, çocuklarına bilinçli kullanım hakkında gerekli bilgilendirmeleri yapan, çocuklarının problemleri kullandıklarını fark eden, çocuklarının dijital araç gereçlerle ilişkisini ve kontrolünü sağlayabilen ve bu konularda çocuklarına olumlu rol model olan ebeveynlerdir (Manap ve Durmuş, 2020).

Prensky'e göre bugünün öğrencileri tüm yaşamlarını dijital araç gereçlerin içerisinde geçirmektedir. Onlar bilgiyi önceki nesillerden çok farklı düşünüp derinlemesine işlemektedirler. Artık bu öğrenciler klasik eğitim sisteminin öğretim tasarımlarını planlarını yaptıkları bireyler değildir. Bu bireyler dijital araç gereçlerin (video oyunları, interneti, bilgisayar) ana dilini çok iyi bilirler. Prensky bu bireyleri "dijital yerliler" olarak tariflemektedir. Dijital dünyanın tam ortasına doğan çocuklar ve bu dünyayı sonraki yaşamlarında öğrenen "dijital göçmenler" (öğretmenler, ebeveynler) "dijital yerliler" in dijital bilgisine ve hızına sahip değildirler. "Dijital yerliler" verilen bilgileri hızlı alırlar ve çeşitli kaynaklardan öğrenirler, çok yönlüdürler, aynı anda birçok şeyle ilgilenebilirler. Onlar dijital araç gereçlerin her işlevine hakimdirler, bu araç gereçleri "dijital göçmenler" e göre daha hızlı ve çevik kullanırlar (Prensky, 2001). Bazı araştırmacılar Prensky'nin "dijital yerliler" olarak ifade ettiği bu çocukları "risk çocukları" olarak değerlendirmektedir (Yurdakul vd., 2013). Ebeveynler çocuklarını çevrim içi ortamlarda karşılaşılabilecekleri olası risk, tehlike ve bağımlılıklara karşı koruyacak, çocuklarının güvenliğinden sorumlu en önemli kişilerdir (Erden ve Pehlivanı 2021). Çocuk ve ergenler yaşam deneyimleri, yaş faktörleri ve gelişim dönemlerinin kişisel, psikolojik ve sosyal dinamikleri açısından dijital dünyanın karmaşasına henüz yeterince hazır olamayabilmektedir. Dijital araç gereç kullanım becerileri ve dijital platformlarda istediklerine ulaşma hızları yüksek olsa da onlar birçok soruna tehlikeye açık ve bu konuda yeterli tecrübeden yoksun bireylerdir.

Teknolojinin hızlı gelişmesiyle dijital araç gereçlerin merkezinde yaşayan çocuklar ve aileler için dijital dünyanın mekanizmasını bilmek elzem hale gelmiştir. Günlük hayattaki tüm olumsuzluklara karşı çocuklarını korumaya çalışan ebeveynler aynı zamanda dijital ortamdaki olumsuzluklara karşı da çocuklarını korumakla yükümlüdürler. Bu gelişmelerden hareketle son yıllarda "dijital ebeveynlik" kavramı da ailelerin gündemine girmiştir (Beyaz ve Dalkılıç, 2021, s.587). Dijital ebeveyn/okuryazar; dijital dönemin gereksinimlerine göre davranan, en az temel

düzeyde dijital araç gereç kullanımına sahip, dijital ortamların içeriğini ve olanaklarını iyi bilen, çocuklarını dijital ortamlardaki risk ve tehlikelere karşı koruyabilen, gerçek yaşamdaki etik davranışları sanal ortamlarda da sergileyebilen ve bu hak ve saygı davranışlarını çocuklarına da aşılayabilen, sanal ortamların gizlilik politikalarından haberdar olan ve teknolojik gelişmeleri takip edebilen bilinçli ve farkındalığı yüksek ebeveynlerdir (Yurdakul vd., 2013).

Ailenin sosyoekonomik durumu, işsizlik, ailedeki çocuk sayısı, ebeveynin yaşı ve eğitim durumu, aile içi ilişkiler ve aile ortamı, anne babanın dijital araç gereçlerle ilişkisi, anne ve babaların ekranda kalma süreleri çocukların ekranlarla iletişiminin boyutunu, süresini, alışkanlık ve bağımlılıklarını etkilemektedir. Ebeveynlerin çocuklarının dijital ortamlarda bulunmaları ile ilgili olumlu ve olumsuz tutumları, çocuklarına sınır koyup koymadıkları ve sınırlarını nasıl belirledikleri çocukların ekranları kullanımında aileye ilişkin etkenler arasındadır (Kaya ve Mutlu-Bayraktar, 2021).

Orman ve Arıcak (2019)'ın lise öğrencileri ile yaptığı “aşırı dijital oyun oynama davranışında anne tutumu ve benlik kontrolünün etkisi” konulu çalışmada öğrenciler dijital oyun oynama düzeylerine göre aşırı dijital oyun oynayan grup ve az oynayan veya hiç dijital oyun oynamayan grup (kontrol grubu) olarak ikiye ayrılmıştır. Bu çalışma sonuçlarına göre; koruyucu anne tutumunun aşırı dijital oyun oynayan grupta en yüksek ebeveyn tutum puanını aldığı, demokratik anne tutumunda kontrol grubunda en yüksek tutum puanını aldığı görülmüştür. Otoriter anne tutumu da aşırı dijital oyun oynayan grupta en yüksek anne tutum puanını almıştır.

Ortaokul ve lise öğrencileri ile yürütülen bir başka çalışmada “Dijital oyun bağımlılığı ve ana baba tutumları arasındaki ilişki” çalışılmış. Bu araştırma bulgularına göre anne babası boşanmış ve ihmalkâr aile ortamında bulunan erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı oranı daha yüksek çıkmıştır. Demokratik aile ortamında yaşayan öğrencilerin not ortalamasının ihmalkâr aile ortamında yaşayan öğrenciye göre daha yüksek çıktığı ihmalkâr bir aile ortamında bulunan öğrencilerin dijital oyunlar ve sosyal medya ile geçirilen sürelerin daha uzun olduğu tespit edilmiştir (Deniz vd., 2022).

Wang (2022)' un Çin'de ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmadan elde edilen bulgulara göre ebeveynler arası çatışmaların ebeveyn-ergen ilişkilerinin ve ergenlerin yalnızlıklarının çevrimiçi oyun bağımlılığı semptomolojisi ile önemli ölçüde ilişkili olduğu görülmüştür. Ebeveynler arası iletişimin ailenin temeli olduğunu, olumlu ergen

ve ebeveyn ilişkilerinin, ergenlerin olumsuz arkadaş ilişkilerini dengeleyebileceğini belirtmiş.

Kelly vd. (2017), üniversite öğrencileri ile helikopter ebeveynlik ve cep telefonu temasını incelemişler. Bu araştırma bulgularında katılımcılar ebeveynleriyle daha fazla cep telefonu çatışmasına girdikçe daha fazla kaçınmaya girmişlerdir. Yüksek helikopter anneleri olan öğrenciler düşük ve orta düzey helikopter annelere sahip olan öğrencilere göre daha fazla cep telefonu çatışması bildirmişlerdir. Yüksek helikopter babaya sahip öğrencilerin düşük veya orta helikopter özelliği taşıyan babalara sahip olan öğrencilere göre baba tarafından başlatılan bir cep telefonu çatışması yaşadıklarını ifade etmişlerdir. Orta ve yüksek helikopterli babaları olanlar, cep telefonu teması hakkında daha fazla kural, aynı zamanda düşük helikopterli babalara göre daha yüksek yakınlık ve memnuniyet bildirmişlerdir. Üniversite öğrencileri cep telefonlarını ebeveynleriyle aralarında önemli bir iletişim aracı olarak görmektedirler. Öğrenciler özellikle anneleriyle haftada hatta günde birkaç kez iletişim kurduklarını belirtmişlerdir. Cep telefonları ebeveynlere çocuklarını kendilerinden uzakta olsa da kontrol etme fırsatı vermektedir. Öğrenciler ve ebeveynleri arasında cep telefonlarının sıkça iletişim ve katılım aracı olarak kullanılması “helikopter ebeveynlik” diye adlandırılan şeye katkıda bulunmaktadır (Kelly vd., 2017)

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Yöntemi

Araştırma nicel araştırma olarak yürütülmüş olup araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama çalışmaları; iki veya daha fazla değişken arasındaki ilişkinin boyutunu belirlemek, değişkenler arasındaki neden sonuç ilişkisi hakkında bilgi edinmek amacıyla yapılan araştırmalardır (Büyüköztürk vd. 2018, s.16). Çalışmanın örneklemini Sakarya ilindeki devlet okullarında öğrenim gören ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Yürütülecek araştırmada veri toplama araçları olarak; kişisel bilgi formu, Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeği, Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği ve Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Elde edilen bulguların veri analizinde SPSS 24,0 ve AMOS programından yararlanılmıştır. Araştırma için izlenen yol ise; literatür taraması, problem durumunun, problemlerin ve alt problemlerin ortaya konması, araştırma amacının ve kullanılacak ölçeklerin belirlenmesi, sahada ölçeklerin uygulaması, toplanan verilerin analiz edilmesi ve alınan sonuçların literatür ışığında tartışılıp değerlendirilmesi şeklindedir.

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırma evrenini 2022/2023 Eğitim Öğretim Yılında Sakarya İl'inin Serdivan ve Adapazarı ilçelerinde bulunan devlet okullarında öğrenim görmekte olan 5. 6. 7 ve 8. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem durumu belirlenirken olasılıksız örnekleme çeşitlerinden olan amaçlı örnekleme yöntemi kullanılarak araştırılmak istenen konu doğrultusunda ölçüt olarak 5, 6, 7 ve 8. sınıf öğrencileriyle çalışmanın yürütülmesi ve her sınıf düzeyinden öğrenciye ulaşılması planlanmıştır. Amaçsal örnekleme; seçkisiz olmayan, olasılı olmayan bir örnekleme yöntemidir. Bu yöntem yapılacak olan araştırmanın amacına uygun olarak bilgi bakımından zengin durumların seçilip derinlemesine çalışılmasını sağlar (Büyüköztürk ve vd., 2018, s.93). Evrende yaklaşık

9000 öğrenci bulunmaktadır. Bu 9000 öğrenci ile yapılacak olan çalışmanın evrenden sapma miktarı 0,3 ila 0,1 hata payı olasılığı dikkate alındığında çalışılan örneklem biriminin evreni temsil edeceği düşünülmektedir.

Sahada ölçek uygulaması yapılmadan önce hazırlanan anket soruları 5. Sınıfa devam eden beş öğrenci üzerinde (cevaplanma süresi, anlaşılmayan soruların olup olmadığı vs. gibi durumları ekarte etmek amacıyla) uygulanmıştır. Ölçeklerin örneklem grubuna uygulanması sonucu 2855 öğrenciye ulaşılmış, araştırma verilerinin ön analizi sonucunda eksik doldurulanlar ve uç değerler çıkartılmış, geriye kalan 2714 verinin analizi ile bulgular edinilmiştir.

Araştırma sonucunda örneklem grubundan elde edilen sosyodemografik bilgiler ve araştırma ile ilişkili kategorik değişkenlerin frekans ve yüzdelikleri Tablo 1 ve 2’de sunulmuştur.

Tablo 1: Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerine ait demografik bilgiler

		Frekans	Yüzde
Yaş	10	177	6.5
	11	756	27.9
	12	757	27.9
	13	699	25.8
	14	297	10.9
	15 yaş ve üstü	28	1.0
	Toplam	2714	100.0
Cinsiyet	Kız	1406	51.8
	Erkek	1275	47.0
	Kayıp veri	33	1.2
	Toplam	2714	100.0
Sınıf	5. sınıf	733	27.0
	6. sınıf	770	28.4
	7. sınıf	702	25.9
	8. sınıf	507	18.7
	Kayıp veri	2	,1
	Toplam	2714	100.0

Tablo 2: Ortaokul öğrencilerinin ebeveynlerine ilişkin demografik bilgiler

		Frekans	Yüzde
Anne-Baba Birlikte	Birlikte	2401	88.5
	Ayrı	237	8.7
	Kayıp Veri	76	2.8
	Total	2714	100.0
Anne Çalışma	Evet	791	29.1
	Hayır	1912	70.4
	Kayıp Veri	11	,4
	Total	2714	100.0
Baba Çalışma	Evet	2506	92.3
	Hayır	171	6.3
	Kayıp Veri	37	1.4
	Total	2714	100.0
Anne Eğitim	İlkokul	682	25.1
	Ortaokul	590	21.7
	Lise	745	27.5
	Üniversite	442	16.3
	Yüksek Lisans/Doktora	98	3.6
	Kayıp Veri	157	5.8
	Total	2714	100.0
Baba Eğitim	İlkokul	404	14.9
	Ortaokul	513	18.9
	Lise	877	32.3
	Üniversite	583	21.5
	Yüksek Lisans/Doktora	157	5.8
	Kayıp Veri	180	6.6
	Total	2714	100.0

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu araştırma; ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının algılanan helikopter ebeveyn tutumları ile bağlanma stilleri arasındaki ilişki açısından incelenmesini içermektedir. Araştırmada bu kavramlar arasındaki ilişkiyi ortaya koymak için ilişkisel tarama yöntemi kullanılmıştır. Bu amaçla “Kişisel bilgi formu”, “Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeği”, “Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği” ve

“Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” uygulanmış ve sonuçlar bu doğrultuda analiz edilerek yorumlanmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Bağımsız değişkenlerle bağımlı değişken arasındaki ilişkiyi belli parametreler doğrultusunda değerlendirip yorumlamak için araştırmacı tarafından kişisel bilgi formu oluşturulmuştur. Bu kapsamda; ortaokul öğrencilerine yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, ailesinin kaçınıcı çocuğu olduğu, anne babanın birliktelik durumu, anne babanın herhangi bir işte çalışıp çalışmadığı, anne babanın mezuniyet durumu, hangi dijital araçları kullandıkları, hangi dijital oyunları oynadıkları, günlük dijital oyun oynama süreleri, dijital oyun oynama ile ilgili ne sıklıkla uyarı aldıkları ve kim tarafından uyarıldıkları şeklinde sorular yöneltilmiş, kendilerine sunulan seçeneklerden yaşantılarına en uygun olanı işaretlemeleri istenmiştir.

3.3.2. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇDOBÖ) çocukların dijital oyun oynama düzeylerini ve bağımlılıklarını ölçmek amacıyla Hazar ve Hazar (2017) tarafından 10-14 yaş arası ortaokul öğrencileriyle geçerlilik ve güvenirlik çalışması yapılarak geliştirilmiştir. Ölçek 24 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte dört alt boyut bulunmakta ve bu alt boyutlarla çocukların “Dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma”, “Oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer”, “Bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi”, “Yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma” gibi tutum ve davranışlarını ölçmek amaçlanmıştır. Ölçek maddelerinin değerlendirilmesinde 5’li Likert ölçeği kullanılmıştır. (1) Kesinlikle katılmıyorum, (2) Katılmıyorum, (3) Kararsızım, (4) Katılıyorum, (5) Kesinlikle katılıyorum şeklinde ifadelendirilmiş olup ölçekten alınacak en yüksek puan 120 en düşük puan ise 24’tür. Alınan puanların derecelendirilmesinde 1-24 arası puan alanlar normal seviyede, 25-48 arası puan alanlar az riskli seviyede, 49-72 arası puan alanlar riskli seviyede, 73-96 arası puan alanlar bağımlı seviyede, 97-120

arası puan alanlar yüksek seviyede dijital oyun bağımlısı kategorisinde değerlendirilmektedir. Veri setinin faktör analizine uygun olup olmadığını anlamak için Kaiser-Mayer- Olkin örneklem yeterlilik testi ve Barlett's küresellik testi sonucu anlamlılık değeri $P < .01$ çıkmıştır. Ölçeğin güvenirlik çalışmaları iç tutarlık (Cronbach Alfa) ve test-tekrar test korelasyon katsayılarının 81'le toplam ölçekler için güvenilir bir ölçme aracı olduğu belirlenmiştir (Hazar, 2017). Bu araştırma kapsamında elde edilen veriler için Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ait (Cronbach Alfa) iç tutarlılık güvenirlik katsayısı 0.903 olarak bulunmuştur.

Yavuz vd. (2018), Kılıç (2019), Keskin (2019)' in ortaokul öğrencilerine, Orhan (2018), Hazar ve Ekici (2021)'nin 10-14 yaş arası çocuklara, Dağ vd. (2020)'nin ilkökul öğrencilerine uyguladığı Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği yapılan bu araştırma örneklem grubu ve yaş düzeylerine eş değer çalışmalardandır.

3.3.3. Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeği

Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeği (AHETÖ) anne babaların günlük yaşam akışı içerisinde çocuklarına karşı sergilemiş oldukları yaklaşım, tutum ve davranışları çocukların algısından nasıl yorumlandığını ölçmek amacıyla geliştirilmiş bir ölçektir. Ölçek Yılmaz (2019) tarafından geçerlilik ve güvenirlilik çalışması yapılarak geliştirilmiştir. Ölçek 21 maddeden oluşmakta olup 4 alt boyutta ebeveynlerin tutumları sorgulanmıştır. Temel güven konusunda helikopter tutum, duygusal yaşam alanında helikopter tutum, akademik yaşam alanında helikopter tutum ve etik-ahlaki konularda helikopter tutum olarak boyutlandırılmış ve değerlendirmesi yapılmıştır. Ölçek çocukların her iki ebeveynin tutumlarını işaretleyebileceği bir formatta düzenlenmiştir. AHETÖ derecelendirilmesinde 4'lü likert tipi kategorileştirme ile (1) Hiç böyle davranmaz (2) Arada sırada böyle davranır (3) Çoğu zaman böyle davranır (4) Hep böyle davranır şeklinde ifadelendirme yapılmıştır. Ölçeğin geçerlilik-güvenirlik çalışmasının örneklem grubunu 13-17 erinlik, 18-23 ergenlik, 24-30, 31-45 yetişkinlik dönemlerindeki bireyler oluşturmaktadır. Ölçeğin güvenirliği Cronbach Alfa (iç tutarlık) ve birleşik güvenirlik yöntemleriyle hesaplanmıştır. Yapılan hesaplamada tüm değerlerin .70' den büyük olduğu görülmüştür. Bu değerlendirme sonuçlarına göre AHETÖ' nin güvenilir bir ölçek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ölçeğin güvenirlik

çalışmaları yapılırken Kaiser-Mayer-Olkin katsayısı ve Barlett testi ile faktör analizine uygunluk durumu incelenmiştir. Bu değerlendirmeler neticesinde Kaiser-Mayer-Olkin testi katsayısının 0,89 Barlett's değeri ise $P < .00$ (8409,743) olması verilerin faktör analizine uygun olduğunu göstermektedir (Yılmaz, 2019). Bu araştırma kapsamında elde edilen veriler için algılanan helikopter anne tutumuna ait (Cronbach Alfa) iç tutarlılık güvenirlik katsayısı 0.788, algılanan baba tutumuna ait Cronbach Alfa katsayısı 0.806 olarak bulunmuştur.

Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeğini bu araştırma ile benzer örneklem grubu yaş düzeylerine uygulayan araştırmalar arasında Yılmaz (2020)'ın 11-22 yaş arası öğrenci grupları ile yaptığı çalışma, Ekşi vd. (2020)'nin 14-17 yaş arası ergenlerle yaptığı çalışma ve Kahveci (2022)'nin lise öğrencileri ile yaptığı çalışmalarda da görmek mümkündür.

3.3.4. Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği

Ölçek Erzen (2016) tarafından bireylerin bağlanma stillerini belirleme amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek 18 madde ve üç boyuttan oluşmaktadır. Bu üç boyutta “Kaçınan bağlanma” (7), “Kaygılı-kararsız bağlanma” (6) ve “Güvenli bağlanma” (5) şeklinde maddelerle sınıflandırılmıştır. Ölçek maddelerinin değerlendirilmesinde 5’li Likert ölçeği kullanılmıştır. (1) Kesinlikle katılmıyorum, (2) Katılmıyorum, (3) Kararsızım, (4) Katılıyorum, (5) Kesinlikle katılıyorum şeklinde ifadelendirilen maddelerle örneklem grubuna sunulmuştur. Ölçeğin geçerlilik ve güvenirlik çalışmaları ortaokul, lise, üniversite öğrencilerinden oluşan 12-25 yaş arasında değişen bir örneklem grubuyla yapılmıştır. Ölçeğin dil ve anlam geçerliği, içerik geçerliği, yapı geçerliği ve doğrulayıcı açımlayıcı faktör analizi bulguları ölçeğin geçerlik katsayısının yüksek olduğunu göstermektedir. Ölçeğin iç tutarlık (güvenirlik) katsayısı ölçümünde üç ayrı alt boyut için ayrı ayrı değerler (Kaçınan Bağlanma Stili. 80, Güvenli Bağlanma Stili. 69, Kaygılı/Kararsız Bağlanma Stili. 71) elde edilmiştir. Ölçeğin alt boyutlarından Kaygılı/Kararsız ve Kaçınan Bağlanma stilleri olumsuz, Güvenli Bağlanma Stili olumlu özellikleri barındırdığı için (ters maddeler) toplam Cronbach Alfa değerine bakılması mümkün değildir. Ulaşılan sonuçlar neticesinde ölçeğin tüm alt boyutlarının güvenilir olduğu görülmüştür (Erzen, 2016). Bu araştırma kapsamında da bağlanma stillerinin iç

tutarlılık (Cronbach Alfa) katsayıları güvenli bağlanma için 0.591, kaygılı/kararsız bağlanma için 0.676 ve kaçınan bağlanma stili için 0.736 olarak bulunmuştur.

Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeğini kullanarak Dağ (2020)'ın çocuk evlerinde yaşayan 10-18 yaş arası çocuklarla yaptığı çalışma, Türk ve Karagöz (2020)'ün 11-17 yaş arası ergenlerle yaptığı çalışma ve Düşünceli vd. (2022)'nin 14-18 yaş arası öğrencilerle yaptığı çalışma bu araştırmayla benzer örneklem grubu yaş düzeyine uygun araştırmalar arasında yer almaktadır.

3.4. Verilerin Toplanması ve Analizi

3.4.1. Verilerin Toplanması

Araştırmanın saha çalışmaları yapılmadan önce gerekli kurum, kuruluş ve şahıslardan onaylar alınmıştır. Üsküdar Üniversitesi'nin etik kurulundan (Ek 1), Sakarya İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden (Ek 2), araştırma yürütülecek ortaokulların müdürlüklerinden, okullarda çalışmaya katılacak öğrencilerden bilgilendirilmiş onam formu (Ek 3) ve velilerinden veli onam formu (Ek 4) alınmıştır. Araştırma boyunca gerekli izin iş ve işlemler usulüne uygun olarak Millî Eğitim Bakanlığının Araştırma Uygulama İzinleri Genelgesi doğrultusunda hazırlanmış ve onaya sunulmuştur. Ayrıca; araştırma için kullanılacak olan ölçekleri geliştiren ve uyarlayan kişilerden e-posta yoluyla ölçek kullanım izinleri de alınmıştır. Araştırma için tüm izinler alındıktan sonra belirlenen okullarda Ek 5'teki ölçekler ikinci eğitim öğretim döneminde araştırmacı tarafından belirlenen okullarda gönüllülük esası temel alınarak yürütülmüştür. Araştırma öncesi okulların yönetimleriyle görüşülmüş, çalışma için öğrencilerinin ders işleyişlerini aksatmayacak en uygun zamanın planlaması yapılmıştır. Ölçek öğrencilerin sınıflarında yüz yüze uygulanmış ve öncesinde öğrencilere araştırma ile ilgili bilgilendirme (ölçekleri doldurmanın gönüllülük esasına dayalı olduğu, istedikleri an işaretlemeyi bırakabilecekleri, verilerin ne amaçla kullanılacağı, araştırmacı tarafından dikkat edilecek hususlar ve ölçeklerin nasıl doldurulacağı) yapılmıştır. Yapılan saha çalışması neticesinde Sakarya İl'inin Serdivan ilçesinde bulunan 4, Adapazarı ilçesinde bulunan 2 ortaokulun öğrencilerinden örneklem alınmış ve 2.714 öğrencinin verilerine ulaşılmıştır.

3.4.2. Verilerin analizi

Araştırma problemlerinin çözümlenmesinde AMOS ve SPSS 24,0 paket programı kullanılmıştır. Aracılık ilişkisinin analiz edilmesinde AMOS paket programı ile öncelikli olarak tüm değişkenlerin bir arada bulunduğu ölçüm modeli test edilmiştir. Yapısal eşitlik modellerinde ölçüm modeli olarak kurulan modelde model veri uyumunun sağlanması gerekmektedir. Model veri uyumu sağlanmaması durumunda verinin yapısal eşitlik modellerine uygun olmadığı kabul edilmektedir (Kline, 2016). Model veri uyumunun test edilmesindeki-kare, ki-kare/sd, RMSEA vb. uyum istatistikleri kullanılmaktadır. Ki-kare testinin istatistiksel olarak anlamlı olması ($p < 0.05$) kabul edilebilir uyuma, ki-kare/sd istatistiğinin 3'ten küçük olması mükemmel ve 3 ile 5 aralığında olması durumunda kabul edilebilir uyuma, RMSEA istatistiğinin 0.06'dan küçük olması durumunda mükemmel uyuma ve 0.06 ile 0.08 aralığında olması durumunda ise kabul edilebilir uyuma sahip olduğu belirtilmektedir.

Diğer araştırma problemlerinin analizinde, önce elde edilen verilere ait normallik varsayımı test edilmiştir. Verilerin normallik varsayımının test edilmesinde çarpıklık ve basıklık katsayılarının -1 ile +1 aralığında olması yeterli görülmektedir (Bulmer, 1979). Ortaokul öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları değişkenine ait verilerin çarpıklık katsayısı (.341) ve basıklık katsayısına (-.288) göre normallik varsayımını sağlamaktadır. Ortaokul öğrencilerinin Algılanan Helikopter Anne Tutumu değişkenine ait verilerin çarpıklık katsayısı (-.051) ve basıklık katsayısına (-.291) göre normallik varsayımını sağlamaktadır. Ortaokul öğrencilerinin Algılanan Helikopter Baba Tutumu değişkenine ait verilerin çarpıklık katsayısı (-.003) ve basıklık katsayısına (-.222) göre normallik varsayımını sağlamaktadır. Ortaokul öğrencilerinin Güvenli Bağlanma Stili değişkenine ait verilerin çarpıklık katsayısı (-.612) ve basıklık katsayısına (.009) göre normallik varsayımını sağlamaktadır. Ortaokul öğrencilerinin Kaçınan Bağlanma Stili değişkenine ait verilerin çarpıklık katsayısı (.645) ve basıklık katsayısına (-.054) göre normallik varsayımını sağlamaktadır. Ortaokul öğrencilerinin Kaygılı-Kararsız Bağlanma Stili değişkenine ait verilerin çarpıklık katsayısı (.335) ve basıklık katsayısına (-.140) göre normallik varsayımını sağlamaktadır. Ortaokul öğrencilerinin kardeş sayısı değişkenine ait verilerin çarpıklık katsayısı (1.796) ve basıklık katsayısına (6.629) göre normallik varsayımını sağlamamaktadır. Ortaokul öğrencilerinin kardeş sayısı

değişkenine ait verilerin çarpıklık katsayısı (1.980) ve basıklık katsayısına (7.235) göre normallik varsayımını sağlamamaktadır.

Normallik varsayımının sağlanması durumunda iki bağımsız grubun karşılaştırılmasında ilişkisiz örneklem t testi, ikiden fazla bağımsız grubun karşılaştırılmasında tek yönlü ANOVA testi, değişkenler arasındaki ilişkinin belirlenmesinde Pearson korelasyon katsayısı kullanılmıştır. Normallik varsayımının sağlanmaması durumunda ilişkinin belirlenmesinde Spearman sıra farkları korelasyon katsayısı kullanılmıştır.



4. BULGULAR

4.1. Örneklem Grubuna Ait Sosyodemografik Özellikler

Araştırmaya katılan 2714 ortaokul öğrencisinin; %6,5'i 10 yaşında, %27,9'u 11 yaşında, %27,9'u 12 yaşında, %25,8'i 13 yaşında, %10,9'u 14 yaşında ve %1'i 15 yaş ve üstündedir. Öğrencilerin %51,8'i kız, %47'si erkek iken %1,2'si cinsiyetini belirtmemiştir. Öğrencilerin %27'si 5. Sınıf, %28,4'ü 6. sınıf, %25,9'u 7. sınıf, %18,7'si 8. sınıf iken %0,1'i sınıfını belirtmemiştir. Ortaokul öğrencilerinin %88,5'inin anne babası birlikte yaşamakta, %8,7'sinin anne babası ayrı yaşamakta iken %2,8'i anne ve babasının birliktelik durumuna ilişkin bilgi vermemiştir. Öğrencilerin %29,1'inin annesi çalışmakta, %70,4'ünün annesi çalışmamakta iken %0,4'ü çalışma durumuna ilişkin bilgi vermemiştir. Öğrencilerin %92,3'ünün babası çalışmakta, %6,3'ünün babası çalışmamakta iken %1,4'ü çalışma durumuna ilişkin bilgi vermemiştir. Öğrencilerin %25,1'inin annesi ilkokul, %21,7'sinin annesi ortaokul, %27,5'inin annesi lise, %16,3'ünün annesi üniversite, %5,8'inin annesi yüksek lisans/doktora mezunu iken öğrencilerin %5,8'i eğitim durumuna ilişkin bilgi vermemiştir. Öğrencilerin %14,9'unun babası ilkokul, %18,9'unun babası ortaokul, %32,3'ünün babası lise, %21,5'inin babası üniversite, %5,8'inin babası yüksek lisans/doktora mezunu iken ortaokul öğrencilerinin %6,6'sı eğitim durumuna ilişkin bilgi vermemiştir.

4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyodemografik Özellikler Arasındaki İlişki

4.2.1. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılıkları ile yaş değişkeni arasındaki ilişki

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaşa göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla yapılan tek yönlü ANOVA analizi sonuçları Tablo 3'te verilmiştir.

Tablo 3: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaşı göre tek yönlü ANOVA analizi sonuçları

Yaş	N	Ort.	Ss	Varyans Karşılaştırma	Kareler Top.	Sd	Kareler Ort.	F	p	Farklılık
10	177	48,3785	15,78291	Gruplar arası	3320.944	5	664.189	2.620	.023	10-11, 10-12
11	756	52,3823	16,14481	Gruplar içi	686448.047	2708	253.489			10-13, 10-14
12	757	51,9630	15,33683							
13	699	52,9099	16,18470							
14	297	51,4108	16,09200							
15	28	49,2857	17,74272							
Toplam	2714	52,0018	15,94509							

Tablo 3 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaşlarına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ($F=2.620$, $p<0.05$). Bu farklılık 10 yaşındaki ortaokul öğrencileri ile 11, 12, 13 ve 14 yaşındaki ortaokul öğrencileri arasındadır. 10 yaşındaki ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları, 11, 12, 13 ve 14 yaşındaki ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarından daha düşüktür.

4.2.2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişki

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla yapılan ilişkisiz örneklem t testi analizi sonuçları Tablo 4’de verilmiştir.

Tablo 4 :Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyete göre ilişkisiz örneklem t testi

Cinsiyet	N	Ort.	Ss	T	Sd	P
Kız	1406	48.2859	15.36005	-13.001	2679	,000
Erkek	1275	56.0369	15.47777			

Tablo 4 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ($t=-13.001$, $p<0.05$). Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanları kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puanlarından daha yüksektir.

4.2.3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sınıf düzeyleri arasındaki ilişki

Araştırma yapılan örneklem grubundaki öğrencilerin sınıflara göre yaş dağılımları homojen bir yapıda olmadığı için hem yaş hem de sınıf düzeylerine bakılmıştır.

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sınıf düzeyine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla tek yönlü ANOVA analizi sonuçları Tablo 5’te verilmiştir.

Tablo 5: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sınıf düzeyine göre tek yönlü ANOVA analizi sonuçları

Sınıf düzeyi	N	Ort.	Ss	Varyans Karşılaştırma	Kareler Top.	Sd	Kareler Ort.	F	p	Farklılık
5.	733	51,2988	16,21448	Gruplar arası	3276.697	3	1092.232	4.312	,005	5-7, 6-7, 7-8
6.	770	51,8948	15,68283	Gruplar içi	685867.054	2708	253.274			
7.	702	53,7265	15,61518							
8.	507	50,7318	16,23405							
Toplam	2712	51,9904	15,94374							

Tablo 5 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sınıf düzeylerine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ($F=4.312$, $p<0.05$). Bu farklılık 7. sınıf öğrencileri ile 5., 6. ve 8. sınıf öğrencileri arasında olup 7. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları 5., 6. ve 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarından daha yüksektir.

4.2.4. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sayısı ve kardeş sıralaması (ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu) değişkenleri arasındaki ilişki

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sayısı ve kardeş sıralaması (ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu) değişkenleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla Spearman sıra farkları korelasyon analizi sonuçları Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, kardeş sayısı ve kardeş sıralaması değişkenleri arasında Spearman sıra farkları korelasyon analizi sonuçları

		Kardeş	Kardeş sıra
DOB	R	,026	,058
	P	,172	,003
	N	2681	2702

Tablo 6 incelendiğinde Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sayısı arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmamaktadır ($r=0.026$, $p>0.05$). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sıralaması arasında pozitif yönlü düşük düzeyde istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmaktadır ($r=0.058$, $p>0.05$).

4.2.5. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın çalışma durumu arasındaki ilişki

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın çalışma durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla ilişkisiz örneklem t testi analizi sonuçları Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları annenin çalışma ve babanın çalışma durumuna göre ilişkisiz örneklem t testi

Çalışma	N	Ort.	Ss	T	Sd	P
Anne Çalışıyor	791	52.1163	16.20100	.293	2701	.769
Anne Çalışmıyor	1912	51.9184	15.85038			
Baba Çalışıyor	2506	51.7993	15.89959	-2.664	2675	,008
Baba Çalışmıyor	171	55.1520	16.30915			

Tablo 7 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı annenin çalışma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir ($t=0.293$, $p>0.05$). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı babanın çalışma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ($t=-2.664$, $p<0.05$). Babası çalışmayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, babası çalışan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarından daha yüksektir.

4.2.6. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın birliktelik durumları arasındaki ilişki

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın birlikte yaşayıp yaşamamalarına göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla ilişkisiz örneklem t testi analizi sonuçları Tablo 8’de verilmiştir.

Tablo 8 : Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın birlikte yaşayıp yaşamamalarına göre ilişkisiz örneklem t testi

Birlikte Yaşama	N	Ort.	Ss	T	Sd	P
Evet	2401	51.5360	15.95746	-3.803	2636	,000
Hayır	237	55.6540	15.35645			

Tablo 8 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı anne babanın birlikte yaşayıp yaşamadıklarına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ($t=-3.803$, $p<0.05$). Annesi ve babası birlikte yaşamayan öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, annesi ve babası birlikte yaşayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarından daha yüksektir.

4.2.7. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın eğitim durumu arasındaki ilişki

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın eğitim durumuna göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla tek yönlü ANOVA analizi sonuçları Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın eğitim durumuna göre tek yönlü ANOVA analizi testi sonuçları

	Eğitim Düzeyi	N	Ort.	Ss		Kareler Top.	Sd	Kareler Ort.	F	p
Anne Eğitim	İlkokul	682	51,9839	15,95712	Gruplar arası	715.823	4	178.956	,707	,587
	Ortaokul	590	52,4729	16,29311	Gruplar içi	645587.436	2552	252.973		
	Lise	745	51,4336	15,14788						
	Üniversite	442	50,9321	15,87708						
	Yüksek	98	51,7449	18,70570						
	Lisans/ Doktora									
	Total	2557	51,7454	15,90149						
Baba Eğitim	İlkokul	404	51,6163	15,99764	Gruplar arası	794.832	4	198.708	,785	,535
	Ortaokul	513	52,7446	15,73682	Gruplar içi	639909.361	2529	253.029		
	Lise	877	51,2372	15,65520						
	Üniversite	583	51,4185	16,20699						
	Yüksek	157	51,6497	16,48809						
	Lisans/ Doktora									
	Total	2534	51,6701	15,90418						

Tablo 9 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı annenin eğitim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir ($F=0.707$, $p>0.05$). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı babanın eğitim durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir ($F=0.785$, $p>0.05$).

4.2.8. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile günlük dijital oyun oynama süresi arasındaki ilişki

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları günlük dijital oyun oynama süresine göre anlamlı bir farklılık göstermekte midir?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla tek yönlü ANOVA analizi sonuçları Tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları günlük dijital oyun oynama süresine göre tek yönlü ANOVA analizi testi sonuçları

Saat	N	Ort.	Ss	Çalışma	Kareler		Kareler		p	Farklılık
					Top.	Sd	Ort.	F		
0	18	42,0000	15,36229	Gruplar	151553.811	4	37888.453	192.976	,000	0-2; 0-3;
1	804	43,3769	13,72696	Gruplar	526184.990	2680	196.338			0-4; 1-2;
2	1097	51,5706	13,56765	İç						1-3; 1-4;
3	510	59,8294	14,58531							2-3; 2-4;
4	256	67,1211	15,44519							4;
Toplam	2685	52,1043	15,89059							3-4

Tablo 10 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı günlük dijital oyun oynama süresine göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermektedir ($F=192.976$, $p<0.05$). Öğrencilerin oyun başında geçirdiği süre arttıkça dijital oyun bağımlılık riski ve oranı da artış göstermektedir. Günlük oyun oynama süresi fazla olan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, günlük oyun oynama süresi daha az olan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarından daha yüksektir.

4.2.9. Ortaokul öğrencilerinin en çok oynadıkları dijital oyunlar

“Ortaokul öğrencileri hangi tür dijital oyunları oynamaktadırlar?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla frekans analizi sonuçları Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11: Ortaokul öğrencilerinin oynadıkları oyunlara ilişkin frekans istatistikleri

Oyun	Frekans	Oyun	Frekans
Roblox	669	Subway Suffer	87
PubG	450	GTA5	85
Minecraft	375	Clash Royal	71
FIFA	308	FreeFire	62
Valorant	206	Zula	38
Browl S.	163	Tocal life world	23
LOL	89	Among Us	9

Tablo 11 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin en fazla sırasıyla Roblox, PubG, Minecraft, FIFA, Valorant ve Browl S. isimli oyunları oynadıkları, ortaokul öğrencilerinin en az sırasıyla Among Us, Tocal Life World, Zula, Freefire, Clash Royal, GTA5, Subway Surfers ve LOL isimli oyunları oynadıkları görülmüştür.

4.2.10. Ortaokul öğrencilerinin oyun için kullandıkları dijital oyun aracı /araçları

“Ortaokul öğrencileri oyun için ağırlıklı olarak en çok hangi dijital oyun aracını veya araçlarını kullanır?” araştırma probleminin frekans analizi sonuçları Tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12: Ortaokul öğrencilerinin oyun oynadıkları araçlara ilişkin frekans istatistikleri

Oyun Aracı	Frekans	Oyun Aracı	Frekans
Akıllı Telefon	2154	Tablet	990
Bilgisayar	1093	Oyun Konsolu	377

Tablo 12 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin en fazla sırasıyla akıllı telefon, bilgisayar, tablet ve oyun konsolu ile oyun oynadıkları görülmüştür.

4.2.11. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarında ne sıklıkla uyarı aldıkları ve en çok uyarı aldıkları kişiler

“Ortaokul öğrencileri dijital oyun oynama davranışlarında en çok kimden ve ne sıklıkla uyarı alır?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla yapılan frekans

analizi sonuçları Tablo 13 ve Tablo 14’ te verilmiştir.

Tablo 13: Ortaokul öğrencilerinin oyun oynarken aldıkları uyarı sıklıklarına ilişkin yüzde ve frekans istatistikleri

	Frekans	Yüzde
Hiçbir zaman	9	0.3
Ara Sıra	700	25.8
Bazen	1282	47.2
Sık Sık	691	25.5
Kayıp Veri	32	1.2

Tablo 13 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin %0,3’ü hiçbir zaman, %25,8’i ara sıra, %47,2’si bazen, %25,5’i sık sık uyarı almakta iken ortaokul öğrencilerinin %1,2’si bu maddeye ilişkin cevap vermemeyi tercih etmişlerdir.

Tablo 14: Ortaokul öğrencilerinin oyun oynarken kimden uyarı aldıklarına ilişkin frekans istatistikleri

Uyarıcı	Frekans	Uyarıcı	Frekans
Anne	2390	Abi/abla	515
Baba	1689	Büyükanne/Büyükbaba	269

Tablo 14 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin oyun oynarken en fazla sırasıyla anne, baba, abi/abla, büyükanne/büyükbabalarından uyarı aldıkları görülmektedir.

4.2.12. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?” araştırma problemi için hesap edilen betimleyici istatistikler Tablo 15’te verilmiştir.

Tablo 15: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin yüzde ve frekans istatistikleri

	Frekans	Yüzde
Normal grup	68	2.5
Az riskli grup	1117	41.2
Riskli grup	1234	45.5
Bağımlı grup	282	10.4
Yüksek düzeyde bağımlı grup	13	,5

Tablo 15 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin %2,5'i normal grup, %41,2'si az riskli grup, %45,5'i riskli grup, %10,4'ü bağımlı grup ve %0,5'i yüksek düzeyde bağımlı grupta görülmektedir.

4.3. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Algıladıkları Helikopter Ebeveyn Tutumları ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişki

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?” araştırma problemini çözümleyebilmek amacıyla yapılan Pearson korelasyon katsayısı analizi sonuçları Tablo 16’da verilmiştir.

Tablo 16 : Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkide Pearson Korelasyon Katsayısı analizi sonuçları

		Dijital Oyun Bağımlılığı	Helikopter Anne Tutumu	Helikopter Baba Tutumu	Güvenli Bağlanma	Kaçınan Bağlanma	Kaygılı- Karasız Bağlanma
Dijital Oyun Bağımlılığı	R	1					
	P						
	N	2714					
Helikopter Anne Tutumu	R	,055	1				
	P	,024					
	N	2714	2714				
Helikopter Baba Tutumu	R	,003	,677	1			
	P	,893	,000				
	N	2714	2714	2714			
Güvenli Bağlanma	R	-,323	,186	,117	1		
	P	,000	,000	,000			
	N	2714	2714	2714	2714		
Kaçınan Bağlanma	R	,435	-,084	-,127	-,310	1	
	P	,000	,002	,000	,000		
	N	2714	2714	2714	2714	2714	
Kaygılı-Karasız Bağlanma	R	,368	,057	-,047	-,126	,399	1
	P	,000	,031	,071	,000	,000	
	N	2714	2714	2714	2714	2714	2714

Tablo 16 incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile algılanan helikopter anne tutumları arasındaki korelasyon katsayısının istatistiksel olarak anlamlı olduğu ($r=0.055$, $p<0.05$) ancak dijital oyun bağımlılığı ile algılanan helikopter baba tutumları arasındaki korelasyon katsayısının istatistiksel olarak anlamlı olmadığı ($r=0.003$, $p>0.05$) görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı ile güvenli bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=-0.323$, $p<0.05$), dijital oyun bağımlılığı ile kaçınan bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=0.435$, $p<0.05$), dijital oyun bağımlılığı ile kaygılı-kararsız bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=0.368$, $p<0.05$) istatistiksel olarak anlamlı olduğu bulunmuştur ($p<0.05$). Algılanan helikopter baba tutumu ile güvenli bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=0.117$, $p<0.05$) ve algılanan helikopter baba tutumu ile kaçınan bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=-0.127$, $p<0.05$) istatistiksel olarak anlamlı olduğu, ancak algılanan helikopter baba tutumu ile kaygılı-kararsız bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=-0.047$, $p>0.05$) istatistiksel olarak anlamlı olmadığı bulunmuştur. Algılanan helikopter anne tutumu ile güvenli bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=0.186$, $p<0.05$), algılanan helikopter anne tutumu ile kaçınan bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=-0.084$, $p<0.05$) ve algılanan helikopter anne tutumu ile kaygılı-kararsız bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=0.057$, $p<0.05$) istatistiksel olarak anlamlı olduğu bulunmuştur.

4.4. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları İle Algıladıkları Helikopter Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişkide Bağlanma Stillerinin Aracılık Rolü

“Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolü var mıdır?” araştırma problemini çözümllemek amacıyla algılanan anne ve baba tutumları için iki ayrı model oluşturularak analizler gerçekleştirilmiştir. Yapısal eşitlik modeli ile aracılık etkisinin belirlenebilmesi için öncelikle araştırmada kullanılacak bağımlı, bağımsız ve aracı değişkenlerin tamamı kullanılarak ölçüm modelinin test edilmesi gerekmektedir (Anderson ve Gerbing, 1988). Bu amaçla öncelikle her iki model için ayrı ayrı ölçüm modelleri test edilmiş ve elde edilen model veri uyum indeksleri raporlanmıştır. Ölçüm

modelleri üzerinden aracılık ilişkisini çözümlemek amacıyla oluşturulan yapısal eşitlik modelleri ve elde edilen model veri uyum indeksleri raporlanmıştır.

4.4.1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter anne tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin ölçüm modeli

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter anne tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin ölçüm modeline bakılmış. Model veri uyum indeksleri incelendiğinde, χ^2/sd istatistiğinin 4.055 olması model veri uyumunun kabul edilebilir düzeyde uyuma, RMSEA istatistiğinin 0.034 olması model veri uyumunun mükemmel uyuma sahip olduğunu göstermektedir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Algılanan Helikopter Anne Tutumu Ölçeği ve Bağlanma Stilleri Ölçeğine ait maddelerin tamamının faktör yüklerinin anlamlılığı t değerleri ile incelenmiş ve faktör yüklerinin tümünün anlamlı olduğu görülmüştür. Ayrıca Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ait maddelerin faktör yükleri 0.471 ile 0.730 arasında; Algılanan Helikopter Anne Tutumu Ölçeğine ait maddelerin faktör yükleri 0.068 ile 0.652 arasında; Bağlanma Stilleri Ölçeğine ait maddelerin faktör yükleri 0.313 ile 0.705 arasında değişmektedir.

İncelenen aracılık rolüne ilişkin ölçüm modeli sonucunda değişkenler arasındaki kovaryans ve korelasyon katsayılarına ilişkin bulgular Tablo 17’de verilmiştir.

Tablo 17: Dijital oyun bağımlılıkları, algılanan helikopter anne tutumları ve bağlanma stilleri değişkenleri arasındaki kovaryans ve korelasyon katsayıları

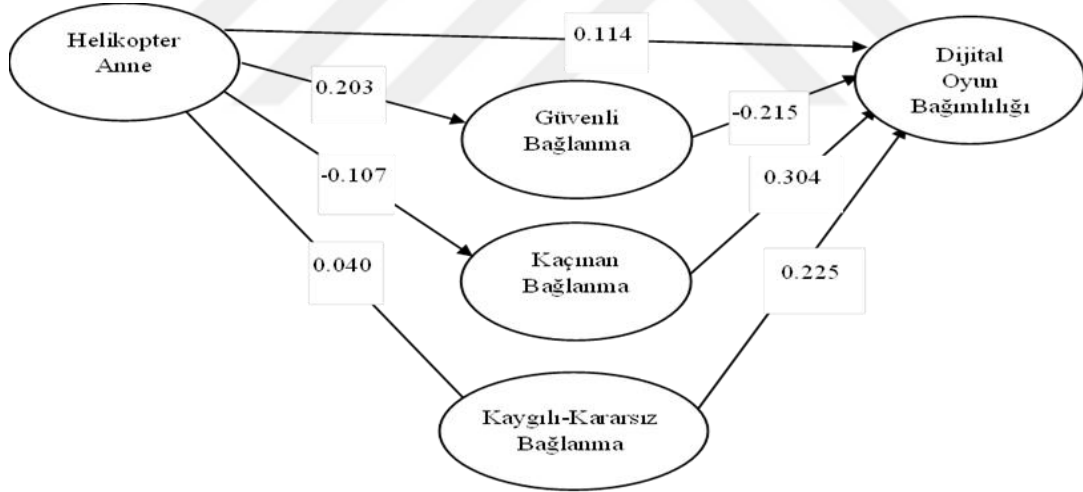
		Kovaryans	SH	T	P	R
Dijital Oyun Bağımlılığı	Alg. Hel. Anne Tutumu	.013	.006	2.252	.024	.055
Dijital Oyun Bağımlılığı	Güvenli Bağlanma	-.118	.012	-10.036	.000	-.323
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kaçınan Bağlanma	.173	.013	13.446	.000	.435
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kaygılı-Karasız Bağlanma	.127	.012	11.006	.000	.368
Alg. Hel. Anne Tutumu	Güvenli Bağlanma	.039	.007	5.900	.000	.186
Alg. Hel. Anne Tutumu	Kaçınan Bağlanma	-.019	.006	-3.157	.002	-.084
Alg. Hel. Anne Tutumu	Kaygılı-Karasız Bağlanma	.011	.005	2.154	.031	.057

Tablo 17 incelendiğinde dijital oyun bağımlılıkları, algılanan helikopter anne tutumları ve bağlanma stilleri değişkenleri arasındaki korelasyon katsayılarının tamamının istatistiksel olarak anlamlı olduğu görülmektedir ($p < 0.05$).

4.4.2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter anne tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli

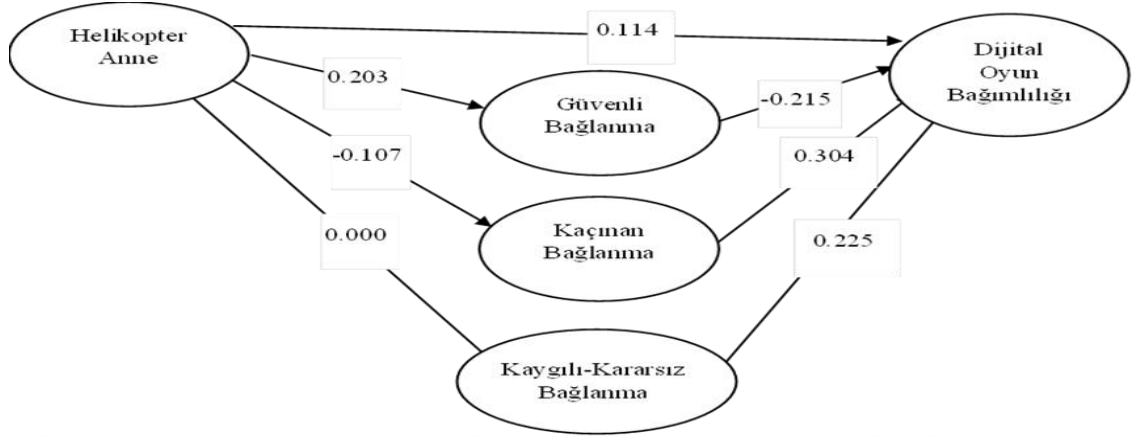
Şekil 3'te ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter anne tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli verilmiştir.

Şekil 3: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter anne tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli



Şekil 3 incelendiğinde yapısal modelde algılanan helikopter anne tutumu ile kaygılı-kararsız bağlanma stili arasındaki ilişki istatistiksel olarak anlamlı değildir ($\beta = .04$; $z = 1.431$; $p > .05$). Helikopter anne tutumu ile kaygılı-kararsız bağlanma stili arasındaki ilişki sıfıra eşitlenerek modelin son hali Şekil 4'te sunulmuştur.

Şekil 4: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter anne tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modelinin son hali



Şekil 4’te verilen yapısal eşitlik modeline ait model veri uyum indeksleri incelendiğinde, χ^2/sd istatistiğinin 4.493 olması model veri uyumunun kabul edilebilir düzeyde uyuma, RMSEA istatistiğinin 0.036 olması model veri uyumunun mükemmel uyuma sahip olduğunu göstermektedir. Tablo 18’de değişkenler arasındaki regresyon katsayıları ve anlamlılık dereceleri verilmiştir.

Tablo 18: Dijital oyun bağımlılıkları, algılanan helikopter anne tutumları ve bağlanma stilleri değişkenlerinin doğrudan, dolaylı ve toplam etki düzeyleri

	Yollar	B	P	%95 G.A.
Algılanan Helikopter Anne Tutumu	AHAT→DOB	0.114	.001	(0.068) -(0.160)
	AHAT→GB	0.203	.001	(0.143) -(0.267)
	AHAT→KB	-0.107	.001	(-0.167)- (-0.055)
	AHAT→KKB	0.000		(0.000)
	GB→DOB	-0.215	.001	(-0.278) (-0.163)
	KB→DOB	0.304	.001	(0.257) -(0.360)
	KKB→DOB	0.225	.001	(0.169) -(0.276)
	AHAT→GB→DOB (0.203) x (-0.215) =-0.044			
	AHAT→KB→DOB (-0.107) x (0.304) =-0.033			
	AHAT→KKB→DOB (0.00) x (0.225) = 0			
Dolaylı etki	Toplam dolaylı etki= (-0.044) + (-0.033) + (0.000)	-0.077	.010	(-0.113) -(0.049)
	Doğrudan ve dolaylı etkilerin tamamı	0.038	.140	(-0.017) -(0.086)
Toplam etki				

Tablo 18 incelendiğinde algılanan helikopter anne tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki standardize edilmiş regresyon katsayısı ($\beta=0.114$) istatistiksel olarak anlamlıdır ($p<0.05$). Algılanan helikopter anne tutumu ile güvenli bağlanma stili değişkenleri arasındaki standardize edilmiş regresyon katsayısı ($\beta=0.203$) ve algılanan helikopter anne tutumu ile kaçınan bağlanma stili değişkenleri arasındaki standardize edilmiş regresyon katsayısı ($\beta=-0.107$) istatistiksel olarak anlamlıdır. Güvenli bağlanma stili ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki standartlaştırılmış regresyon katsayısı ($\beta=-0.215$), kaçınan bağlanma stili ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki standartlaştırılmış regresyon katsayısı ($\beta=0.304$) ve kaygılı-kararsız bağlanma stili ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki standartlaştırılmış regresyon katsayısı ($\beta=0.225$) istatistiksel olarak anlamlıdır ($p<0.05$).

Algılanan helikopter anne tutumunun dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasında bağlanma stilleri üzerinden dolaylı etkisinin olup olmadığını belirlemek amacıyla standartlaştırılmış regresyon katsayısı hesap edilmiştir. Bu regresyon katsayısının istatistiksel olarak anlamlılığını test etmek amacıyla Hayes (2018) tarafından önerilen Bootstrap tekniği kullanılmıştır. Bootstrap tekniği ile veri setinden belirlenen sayıda örneklem çekilerek analizlerin tekrar tekrar yapılması sağlanmakta ve dolaylı etkinin anlamlılığı belirlenen güven aralıkları için hesap edilebilmektedir. Bootstrap tekniği ile elde edilen anlamlılık değerinin 0.05'in üstünde olması ya da güven aralıklarının sıfırı kapsayacak şekilde hesap edilmesi, değişkenler arasında hesap edilen etkilerin anlamlı olmadığına işaret etmektedir (Hayes, 2018).

Algılanan helikopter anne tutumu ile Dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasında bağlanma stilleri üzerinden hesap edilen standartlaştırılmış toplam regresyon katsayısı $\beta=-0.077$ olarak belirlenmiştir. Bu regresyon katsayısı için hesap edilen %95 güven aralığı (-0.113) ile (-0.049) olarak belirlenmiştir. %95 güven aralığı sıfırı kapsamadığı ve anlamlılık değeri 0.05'ten küçük olduğu için bu regresyon katsayısı istatistiksel olarak anlamlıdır. Bir diğer ifadeyle Algılanan helikopter anne tutumu ile Dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasında bağlanma stilleri üzerinde hesap edilen dolaylı etki istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p<0.05$).

Algılanan helikopter anne tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasında doğrudan ve dolaylı etkilerin tamamı için hesap edilen standartlaştırılmış regresyon katsayısı ($\beta=0.038$) istatistiksel olarak anlamlı değildir ($p>0.05$). Aracılık etkisinin belirlenmesi amacıyla kurulan modellerde toplam etkinin düşük düzeyde

olduğu ya da anlamlı olmadığı halde bağımlı değişken ile bağımsız değişken arasındaki doğrudan etkilerin anlamlı olması durumunda, değişkenler arasında aracılık etkisinin değil, baskılayıcı değişken etkisinin bulunduğu kabul edilmektedir (Frazier vd., 2004). Bu çalışmada da algılanan helikopter anne tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki toplam etki anlamsız olduğu halde değişkenler arasındaki doğrudan etkinin istatistiksel olarak anlamlı olması bağlanma stillerinin, algılanan helikopter anne tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki ilişkide baskılayıcı değişken etkisine sahip olduğunu göstermektedir.

4.4.3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter baba tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin ölçüm modeli

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter baba tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin ölçüm modeline bakılmış. Ölçüm modeline ait model veri uyum indeksleri incelendiğinde, χ^2/sd istatistiğinin 4.014 olması model veri uyumunun kabul edilebilir düzeyde uyuma, RMSEA istatistiğinin 0.033 olması model veri uyumunun mükemmel uyuma sahip olduğunu göstermektedir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Algılanan Helikopter Baba Tutumu Ölçeği ve Bağlanma Stilleri Ölçeğine ait maddelerin tamamının faktör yüklerinin anlamlılığı t değerleri ile incelenmiş ve faktör yüklerinin tümünün anlamlı olduğu görülmüştür. Ayrıca Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ait maddelerin faktör yükleri 0.471 ile 0.730 arasında; Algılanan Helikopter Baba Tutumu Ölçeğine ait maddelerin faktör yükleri 0.083 ile 0.691 arasında; Bağlanma Stilleri Ölçeğine ait maddelerin faktör yükleri 0.313 ile 0.705 arasında değişmektedir.

İncelenen aracılık rolüne ilişkin ölçüm modeli sonucunda değişkenler arasındaki kovaryans ve korelasyon katsayılarına ilişkin bulgular Tablo 19’da verilmiştir.

Tablo 19: Dijital oyun bağımlılıkları, algılanan helikopter baba tutumları ve bağlanma stilleri değişkenleri arasındaki kovaryans ve korelasyon katsayıları

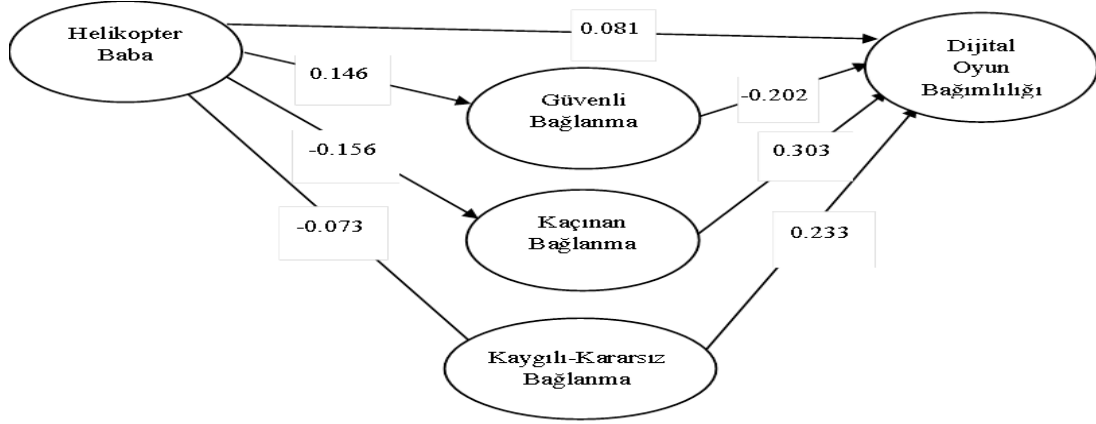
		Kovaryans	SH	T	P	R
Dijital Oyun Bağımlılığı	Alg. Hel. Baba Tutumu	0.001	0.005	0.134	0.893	0.003
Dijital Oyun Bağımlılığı	Güvenli Bağlanma	-0.118	.012	-10.036	.000	-.323
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kaçınan Bağlanma	0.173	.013	13.446	.000	.435
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kaygılı-Karasız Bağlanma	0.127	.012	11.006	.000	.368
Alg. Hel. Baba Tutumu	Güvenli Bağlanma	0.024	0.006	3.966	.000	0.117
Alg. Hel. Baba Tutumu	Kaçınan Bağlanma	-0.028	0.006	-4.702	.000	-0.127
Alg. Hel. Baba Tutumu	Kaygılı-Karasız Bağlanma	-0.009	0.005	-1.803	0.071	-0.047

Tablo 19 incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile algılanan helikopter baba tutumları arasındaki korelasyon katsayısının istatistiksel olarak anlamlı olmadığı ($r=0.003$, $p>0.005$), dijital oyun bağımlılığı ile güvenli bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=-0.323$), dijital oyun bağımlılığı ile kaçınan bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=0.435$), dijital oyun bağımlılığı ile kaygılı-kararsız bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=0.368$) istatistiksel olarak anlamlı olduğu bulunmuştur. Algılanan helikopter baba tutumu ile güvenli bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=0.117$) ve algılanan helikopter baba tutumu ile kaçınan bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=-0.127$) istatistiksel olarak anlamlı olduğu, ancak algılanan helikopter baba tutumu ile kaygılı-kararsız bağlanma stili arasındaki korelasyon katsayısının ($r=-0.047$) anlamlı olmadığı bulunmuştur.

4.4.4. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter baba tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter baba tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli şekil 5’te verilmiştir.

Şekil 5: Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter baba tutumları arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolüne ilişkin yapısal eşitlik modeli



Şekil 5’te verilen yapısal eşitlik modeline ait model veri uyum indeksleri incelendiğinde, χ^2/sd istatistiğinin 4.441 olması model veri uyumunun kabul edilebilir düzeyde uyuma, RMSEA istatistiğinin 0.036 olması model veri uyumunun mükemmel uyuma sahip olduğunu göstermektedir. Tablo 20’de değişkenler arasındaki regresyon katsayıları ve anlamlılık dereceleri verilmiştir.

Tablo 20: Dijital oyun bağımlılıkları, algılanan helikopter baba tutumları ve bağlanma stilleri değişkenleri doğrudan, dolaylı ve toplam etki düzeyleri

	Yollar	B	P	%95 G.A.
Algılanan Helikopter Baba Tutumu	AHBT→DOB	0.081	.002	(0.040) -(0.120)
	AHBT→GB	0.146	.001	(0.088) -(0.207)
	AHBT→KB	-0.156	.001	(-0.209)- (-0.101)
	AHBT→KKB	-0.073	.022	(-0.128) -(-0.021)
	GB→DOB	-0.202	.001	(-0.250) (-0.154)
	KB→DOB	0.303	.001	(0.256) -(0.350)
	KKB→DOB	0.233	.001	(0.190) -(0.278)
	AHBT→GB→DOB (0.146) x (-0.202) =-0.029			
	AHBT→KB→DOB (-0.156) x (0.303) =-0.047			
	AHBT→KKB→DOB (-0.073) x (0.233) =-0.017			
Dolaylı etki	Toplam dolaylı etki= (-0.029) + (-0.047) + (-0.017)	-0.093	.001	(-0.131) -(-0.056)
	Doğrudan ve dolaylı etkilerin tamamı	-0.013	.646	(-0.058) -(0.033)
Toplam etki				

Tablo 20 incelendiğinde algılanan helikopter baba tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki standardize edilmiş regresyon katsayısı ($\beta=0.081$) istatistiksel olarak anlamlıdır ($p<0.05$). Algılanan helikopter baba tutumu ile güvenli bağlanma stili değişkenleri arasındaki standardize edilmiş regresyon katsayısı ($\beta=0.146$), algılanan helikopter baba tutumu ile kaçınan bağlanma stili değişkenleri arasındaki standardize edilmiş regresyon katsayısı ($\beta=-0.156$) ve algılanan helikopter baba tutumu ile kaygılı-kararsız bağlanma stili değişkenleri arasındaki standardize edilmiş regresyon katsayısı ($\beta=-0.073$) istatistiksel olarak anlamlıdır. Güvenli bağlanma stili ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki standartlaştırılmış regresyon katsayısı ($\beta=-0.202$), kaçınana bağlanma stili ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki standartlaştırılmış regresyon katsayısı ($\beta=0.303$) ve kaygılı-kararsız bağlanma stili ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki standartlaştırılmış regresyon katsayısı ($\beta=0.233$) istatistiksel olarak anlamlıdır ($p<0.05$).

Algılanan helikopter baba tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasında bağlanma stilleri üzerinden hesap edilen standartlaştırılmış toplam regresyon katsayısı $\beta=-0.093$ olarak belirlenmiştir. Bu regresyon katsayısı için Bootstrap tekniği ile hesap edilen %95 güven aralığı (-0.131) ile (-0.056) olarak belirlenmiştir. %95 güven aralığı sıfırı kapsamadığı ve anlamlılık değeri 0.05'ten küçük olduğu için bu regresyon katsayısı istatistiksel olarak anlamlıdır. Bir diğer ifadeyle algılanan helikopter baba tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasında bağlanma stilleri üzerinde hesap edilen dolaylı etki istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p<0.05$).

Algılanan helikopter baba tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasında doğrudan ve dolaylı etkilerin tamamı için hesap edilen standartlaştırılmış regresyon katsayısı ($\beta=-0.013$) istatistiksel olarak anlamlı değildir ($p>0.05$). Aracılık etkisinin belirlenmesi amacıyla kurulan modellerde toplam etkinin düşük düzeyde olduğu ya da anlamlı olmadığı halde bağımlı değişken ile bağımsız değişken arasındaki doğrudan etkilerin anlamlı olması durumunda, değişkenler arasında aracılık etkisinin değil, baskılayıcı değişken etkisinin bulunduğu kabul edilmektedir (Frazier vd., 2004). Bu çalışmada da algılanan helikopter baba tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki toplam etki anlamsız olduğu halde değişkenler arasındaki doğrudan etkinin istatistiksel olarak anlamlı olması bağlanma stillerinin, algılanan helikopter baba tutumu ile dijital oyun bağımlılığı değişkenleri arasındaki ilişkide baskılayıcı değişken etkisine sahip olduğunu göstermektedir.

5. TARTIŞMA

Bu bölümde; araştırma sonuçlarından elde edilen bulgular çerçevesinde problem cümlesi ve alt problemler tartışılıp literatür eşliğinde yorumlanıp değerlendirilmiştir.

5.1. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Sosyodemografik Özellikler Arasındaki İlişki

5.1.1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile yaş değişkeni arasındaki ilişki

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermektedir. Bu farklılık 10 yaşındaki öğrenciler ile diğer yaş gruplarındaki öğrenciler arasındadır. 10 yaşındaki ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı puanları, 11, 12, 13 ve 14 yaşındaki öğrencilerin oyun bağımlılığı puanlarından daha düşüktür.

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının 10 yaşındaki öğrencilerde diğer yaşlara oranla düşük çıkmasında; 10 yaş sonrası çocukların dijital araç gereçlerle aktif ve bağımsız ilişkisini ağırlıklı olarak bu yaşlarda kurması, kendilerine ait özel dijital araca sahip olma yaşlarının bu dönemlere tekabül etmesinin (Bülbül vd., 2018) etkili olduğu söylenebilir. Aynı zamanda bu oyunlar ergenlik dönemine uyum sağlama sürecinde psikolojik, sosyal ve duygusal bocalamadan kaçışta öğrenciler tarafından güvenli bir liman olarak algılanabilir. Bu doğrultuda stres ve sıkıntılardan kaçmak için dijital ortamların zamanla problem çözme aracı olarak görülmesiyle (Tarhan, 2016, s.72), çocuklar/ergenlerde çeşitli sebeplerden dolayı sosyal yaşamındaki iletişim ve ilişkiyi bu ortamlardan sürdürme (Torun vd., 2015) ihtiyacı doğmuştur.

Literatürde dijital oyun bağımlılığı ve yaş değişkeni arasındaki ilişkinin incelendiği araştırma sonuçlarına göre; Demircioğlu (2020); Aydoğdu (2018), Sağır ve Okutan (2022), ortaokul öğrencilerinin yaşları arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeylerinin de arttığını bulgulamışlar. Bazı araştırma sonuçları da bu sonuçlardan aksi

yönde bulgulara ulaşmıştır. Ülkümen (2021), Eryılmaz ve Çukurluöz (2018), Bilgin (2015), Taş ve Güneş (2020), Özdemir ve Karaboğa (2021), ‘nın araştırmalarında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile yaş değişkeni arasında anlamlı bir fark görülmemiş (Yılmaz, 2010), fakat 12 yaşında olan öğrencilerin bağımlı olma veya risk grubunda bulunma oranlarının daha yüksek olduğu görülmüştür.

Sonraki yaş dönemlerinde ise bu durumun tersi yönde bir seyir olduğu görülmektedir. Lise ve üniversite öğrencileri ve yetişkinlerle yapılan çalışmalardan elde edilen bulgulara göre, öğrencilerin yaş düzeyleri arttıkça dijital oyun bağımlılıklarının azaldığı görülmüş (Eni, 2017; Arslan, 2019; Gönüş, 2009; Kılıç, 2021; Öziç, 2019). Yaş kademelerindeki bu oran farklılaşmasının nedeni, ergenlik dönemine kadar ebeveyn kontrolünü özümseyen çocukların ergenliğin getirdiği hızlı değişimin etkisiyle bu dönemin en fırtınalı yıllarında bağımlılığın yükselişe geçtiği sonrasında ise bu değişim hızının yavaşlayıp oturması ve ergenin gelişim dönemine uyumunun sağlanmasıyla iniş seyrini aldığı söylenebilir. Bu araştırma sonucunda da görüldüğü gibi 10 yaşındaki öğrencilerin ebeveyn ekseninde yaşamını düzenlediği, dijital araçlarla ilişkisinin daha sınırlı olduğu söylenebilir. 10 yaş sonrası dönemlerde ergenliğinde etkisiyle oyuna bağımlılığın artış gösterdiği ve araya farklı parametrelerin girmesiyle (sınav süreci) de bağımlılık oranlarının değiştiği tespit edilmiştir.

2021 yılında Satista Analiz Şirketinin dünya çapında yaptığı araştırma sonuçlarında; 18 yaş altında bulunan dijital oyuncuların tüm yaş gruplarında bulunan oyuncuların %20’sini oluşturduğu (Kaya, 2022), Türkiye’de TÜİK (2021)’in yaptığı araştırmada, yaşları 6-15 yaş arası çocukların internet kullanım oranlarının %82,7 olduğu belirlenmiştir. 6-10 yaş arası çocukların dijital oyun oynama oranı %32,7, 11-15 yaş arası çocukların dijital oyun oynama oranı %39,4 olarak belirlenmiştir.

5.1.2. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile cinsiyet değişkeni arasındaki ilişki

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık göstermektedir. Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı oranları kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı oranlarından daha yüksektir.

Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kız öğrencilere oranla daha yüksek çıkmasının çeşitli sebeplerinin olduğu alan çalışmalarında da çokça belirtilmektedir. Oyun piyasasında erkeklere hitap eden dijital oyunların daha çok olması, içeriklerinin erkek cinsiyetine daha uygun olması (Aktaran: Bülbül vd., 2018; Çavuş vd., 2016; Pala ve Erdem, 2011; Griffiths ve Davies, 2005), erkek çocukların toplumsal yaşamda, eylem ve tercihlerinde daha denetimsiz bırakıldığı, erkeklerin dijital araç gereçlerle daha erken yaşlarda tanıştığı, dijital oyunlara ilgilerinin daha yüksek olması ve ebeveynlerin çocuk büyütürken kız ve erkek çocuklara yaklaşım ve tutumlarının farklı olması gibi etkenler sıralanabilir. CH.Ko vd., (2005) özellikle erkeklerde düşük benlik algısı, günlük yaşam memnuniyetinin düşüklüğü gibi faktörlerin bağımlılık şiddeti ile daha çok ilişkili olduğunu belirtmiştir. Wallenius vd., (2009) erkekler arasında dijital oyunu, erkeklerin sosyokültürel iletişim bağlamının bir parçası olarak değerlendirmişler. Ayrıca çıkan bu sonuçların nedenlerinden biri olarak kızların sosyal ilişkilere daha çok zaman ayırdıkları, eğlence ve boş zaman etkinliklerini farklı uğraşlarla geçirdikleri söylenebilir. Dong vd. (2018); ergenlerin çevrim içi oyunlarla ilişkisini (beynin nöronal yapısını görüntüleme yöntemleriyle) incelerken erkeklerin oyunla ilgili uyaranlara karşı tepkisinde mutluluk/haz bölgesinin daha aktif olduğu görülmüştür. Lermi (2020)'nin ortaokul öğrencileri ile yaptığı araştırmada; erkek öğrencilerin oynadıkları oyunları gerçek hayatla ilişkilendirme puan ortalamaları kızlara oranla yüksek çıkmıştır. Aynı zamanda diğer etkinlikleri ve sorumluluklarını aksatma oranları daha yüksek bulgulanmıştır. TÜİK' in Türkiye genelinde yaptığı araştırma sonuçları da bu çalışma bulgularını destekler niteliktedir. Dijital oyun oynama oranlarına cinsiyet açısından bakıldığında 6-15 yaş arası erkek çocukların dijital oyun oynama oranı %46,1 iken kızların %25,4 ü dijital oyun oynamaktadır (TÜİK, 2021).

İlgili literatürde bu araştırmanın sonuçlarıyla uyumlu birçok çalışmaya rastlanmıştır. Bu araştırmalarda da erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kız öğrencilerden daha yüksek düzeyde olduğu (Gönüç, 2009; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2016; Demircioğlu, 2020; Eni, 2017; Taş, 2022; Bingöl ve Eker, 2022; Gökçaya ve Deniz, 2014; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Çiftçi, 2021; Kocairi, 2018; Öziç, 2019; Özkan, 2013; Orak vd., 2021; Çavuş vd., 2016; Gülbetekin, 2021; Kılıç, 2021; Karacaoğlu, 2019; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2016; Cengiz vd., 2016; Gentile, 2009; Griffiths vd., 2004; CH.Ko vd., 2005; Tuğrul ve Şahin, 2012; Kıldiran, 2019; Deniz vd., 2022; Horzum, 2011; Yılmaz, 2010; Soyöz Semerci ve 2020; Kitapçıoğlu, 2020;

Alagöz, 2019; Çiçek, 2021) görülmüştür. Bazı araştırmalarda da bu sonuçların aksi yönde bulgulara rastlanmıştır. Talan ve Kalıncara, (2020) bilgisayar oyun oynama bağımlılığında, Taş vd., (2014), internet oyun bağımlılığında kız ve erkek cinsiyeti açısından anlamlı bir farklılığın olmadığını, yine Aydoğdu (2018), Bilge (2012), kız öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığını bulgulamışlardır.

Neredeyse yapılan tüm araştırma sonuçlarının erkeklerin bağımlılıkları lehine çıkmasının altında yatan sebeplerin çok boyutlu olarak irdelenmesi, özellikle de nicelin yanında nitel araştırma yöntemlerinden de faydalanılması ve boylamsal çalışmaların yapılması daha işlevsel sonuçlar verebilir.

5.1.3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile sınıf düzeyleri arasındaki ilişki

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları sınıf düzeylerine göre anlamlı farklılık göstermektedir. Bu farklılık 7. sınıf öğrencileri ile 5., 6. ve 8. sınıf öğrencileri arasında olup 7. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanları 5., 6. ve 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanlarından daha yüksektir.

Elde edilen sonuçta dijital oyun bağımlılığının sınıf düzeylerinde artış seyrinin pik noktasının 7. Sınıf düzeyinde kalmasında ve 8. Sınıfta düşüşe geçmesinde lise geçiş sürecinde olan bu öğrencilerin sınav hazırlık aşamasında olmalarından dolayı dijital oyunlarla arasındaki ilişkiyi askıya aldıkları söylenebilir. Çetinkaya (2013) ortaokul öğrencileriyle yaptığı araştırma bulgularında 6. 7. ve 8. Sınıflar arasında en yüksek bağımlılık oranına sahip olan sınıf düzeyinin 7. Sınıf olduğunu belirtmiştir. Çetinkaya'nın çalışması bu araştırmayla aynı sonucu vermiştir. Arslan'ın (2019), lise öğrencileriyle yaptığı araştırmada; 9. Sınıfa devam eden öğrencilerin en yüksek oranda oyun oynama bağımlılığına sahip olduğu, en düşük dijital oyun bağımlılık düzeyine sahip olan öğrencilerin ise 12. Sınıfa devam eden öğrenciler olduğu görülmüştür. Yine Gönüş'ün (2009) öğrencilerle yaptığı çalışmada da aynı sonuçlara ulaşılmıştır. Öğrencilerin sınıf düzeyi ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi inceleyen bu araştırmaların, yapılan çalışmayla benzer sonuçlar verdiği görülmektedir.

Yine ilgili literatürdeki bazı çalışmalarda dijital oyun bağımlılığı ile öğrencilerin sınıf düzeyleri arasında anlamlı ilişkinin olduğu ve oyun bağımlılığının öğrencilerin sınıf düzeylerine göre farklılaştığı veya artış gösterdiği görülmüştür (Sağır ve Okutan, 2022; Demircioğlu, 2020; Tuğrul ve Şahin, 2012; Küçük ve Çakır, 2020; Çiçek 2021). Bu konuda aksi yönde sonuçlara ulaşan çalışmalar da mevcuttur (Kıldiran, 2019; Eryılmaz ve Çukurluöz, 2008; Taş vd., 2022; Alagöz, 2019; Bilgin, 2015; Çiçek, 2021), bu çalışmalarda da sınıf değişkeni ve dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı belirlenmiştir.

5.1.4. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sayısı ve kardeş sıralaması (ailenin kaçınıcı çocuğu olduğu) değişkenleri arasındaki ilişki

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sayısı arasında anlamlı ilişki bulunmamaktadır. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sıralaması arasında pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı ilişki bulunmaktadır.

Literatür incelemesinde çalışmayla benzer sonuçların bulunduğu araştırmalardan elde edilen bulgularda; Alagöz (2019), Aksoy ve Bursa (2022), Çiçek (2021), Ünsal (2019), Küçük ve Çakır (2020), Aydoğdu (2018), dijital oyun bağımlılığı ile oyuncunun kardeş sayısı arasında anlamlı bir ilişki görülmemiştir. Bu araştırmadan farklı sonuçlara ulaşan çalışmalarda mevcuttur. Koç (2020)' un yaptığı araştırma sonuçlarında; ailesinin tek çocuğu olanların, kardeşi olanlara göre dijital oyun bağımlılığında 4 ila 5 kat daha fazla riskli durumda olduğu tespit edilmiştir. Şimşek vd. (2020)'nin araştırmasında, çevrimiçi ortamlarda oyun oynayan katılımcılardan %56'sı ailesinin en az dördüncü çocuğu, %26'sı ailesinin üçüncü çocuğu, %18,2 'sinin de ailesinin ikinci çocuğu olduğu şeklinde sonuçlara ulaşılmıştır.

Aydoğdu (2021) yaptığı araştırmada; küçük kardeşlerin erken yaşta dijital araç gereçlerle tanışma yaşının (TV, akıllı telefon, tablet) ilk çocuğun bu dijital araçlarla tanıştığı yaştan daha geç olduğu görülmüş ve dijital oyun bağımlılık oranları yüksek olan büyük kardeşlerin dijital oyun yönelimleri küçük kardeşlerin oyunla ilişkilerine etki etmektedir.

Ayrıca öğrencilerin kardeş sayıları ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkinin olmamasında farklı değişkenler ve etkenler baskılayıcı veya güçlendirici rol

oynamış olabilir. Kardeş sıralamasında düşük de olsa anlamlı bir ilişkinin olmasında; birinin diğerine rol model olma veya çocuğun aile içi ilişkilerinde, ailenin tutumunda ve çocuğun dijital araçlarla mesafesinde farklı stratejilerin uygulanması etkili olmuş olabilir.

5.1.5. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın çalışma durumu arasındaki ilişki

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı annenin çalışma durumuna göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı babanın çalışma durumuna göre anlamlı farklılık göstermektedir. Babası çalışmayan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, babası çalışan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarından daha yüksektir.

Yapılan araştırmalarda annelerin babalara nazaran çocuklarının dijital araç gereçlerle etkileşiminde daha aktif “rehberlik stratejileri” uyguladıkları görülmüştür (Budak, 2020). Çocuklarının yaşantısının her aşamasını düzenli takip eden ve çocuğunun hayatına aktif katılım sağlayan çoğunlukla anne olduğu için onun çalışıp çalışmaması dijital oyun bağımlılığında belirleyici etken olmayabilir. Kitapçıoğlu (2020)’nin ergenlerle yaptığı nitel araştırmada (öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını çocuk- baba ilişkisi bağlamında incelemiş) bazı katılımcılar; babalarının evde olduğu zamanlarda babalarıyla yakın ilişki içerisinde olmadıkları, fiziksel ve duygusal yakınlık göremedikleri ve babalarıyla kopuk ilişkiler içerisinde olduklarını belirtmişler. Küçüklüklerinden itibaren ihtiyaçlarının anneleri tarafından karşılandığı ve annelerinin daha çok sorumluluk aldıklarını ifade etmişlerdir. Araştırmalar baba yetersizliğinin veya babaların çocuğun yaşamına pasif katılımlarının problemli davranışlara, bağımlılıklara, depresyon, kaygı ve öfkeli davranışlara neden olduğunu göstermektedir (Aktaran: Kitapçıoğlu, 2020; Blankenhorn, 1995; Hetherington ve Stanley-Hegan 1997; Rohner, 1998).

Karacaoğlu (2019), Demircioğlu (2020)’nin yaptıkları araştırmaya göre dijital oyun bağımlılığı ile anne babanın çalışıp çalışmama durumu arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır. Küçük ve Çakır (2020) ‘ın ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmada; annesi çalışmayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı oranları annesi

alıřan ğrencilerden daha yksek ıkmyř fakat bu sonucun da anlamlı bir farklılık gstermedięi tespit edilmyř ve babanın alıřıp alıřmama durumu ile de dijital oyun baęımlılıęı arasında anlamlı bir farka ulařılamamıřtır.

ğrencilerin dijital oyun baęımlılıklarının babanın alıřmadıęı durumlarda daha yksek ıkmasında babaların boř vakitlerinde dijital ara gerelerle fazlaca vakit geirmeleri ve onlara olumsuz rol model olmaları (Durmuř ve Kaya, 2008; Kk ve akır, 2020) ocukların gznde bu tr eylemleri daha da meřrulařtırmıř olabilir. Nitekim Lermi (2020)'nin ortaokul ğrencileriyle yaptıęı arařtırma bulgularında ailesinde dijital oyun oynayan kiřilerin veya ebeveynin olması ğrencilerin oyun baęımlılık dzeylerinin yksek ıkmasını etkilemiřtir. Aynı zamanda literatr okumalarında ocukların dijital ara gerelerle iletiřiminde dijital ebeveynlik rolnn aktif olarak annede olduęu aıklanmaktadır. Babanın alıřmama durumunda evde bu role ortak olmasıyla ocukları hem takip ve kontrolde ihmalkrlıęa hem de uygulamada tutarsızlıęa ve tutum farklılıęına yol aabilir. Bu konuda sorumluluęun alınmasını ve takibin yapılmasını anne ve baba birbirinden bekleme hissiyatında olabilir, bu durum ocuęun oyunla iliřkisinde dzenli iřleyiřin ve izlemenin esnemesine yol aabilir.

5.1.6. Ortaokul ğrencilerinin dijital oyun baęımlılıkları ile anne ve babanın birliktelik durumları arasındaki iliřki

Ortaokul ğrencilerinin dijital oyun baęımlılıęı anne babanın birlikte yařayıp yařamadıęına gre anlamlı farklılık oluřturmaktadır. Annesi ve babası birlikte yařamayan ğrencilerinin dijital oyun baęımlılıkları, annesi ve babası birlikte yařayan ortaokul ğrencilerinin dijital oyun baęımlılıklarından daha yksektir.

Yapılan arařtırmalarda aile ii atıřmaların, sorunların dijital oyun baęımlılıklarını daha ok arttırdıęı, problemlili ve riskli davranıřların da aileye bařkaldırı ve isyan etme aracı olarak kullanıldıęı belirtilmiřtir (Irmak ve Erdoęan, 2016; Birol ve Birol, 2022; Tarhan, 2016; Tekkurřun Demir ve Bozkurt; 2019). Aynı zamanda ocukların oyunlarla geliřtirdięi baę, onların ihtiya duyduęu ve eksiklięini hissettięi baęlanma figrnn yerini doldurma rol oynayabilir (Saęır ve Okutan, 2022). ocuk/ergen ailesinden gremedięi ilgi ve sevgiyi dijital platformlarda oyunlarda aramaktadır (Durmuř ve Kaya 2008). Yařamlarının bir sınırı, dzeni ve rehberi olmayan

bu çocuklar; öz yeterliliği ve öz saygısı düşük olduğundan gerçek yaşamda varlığını dilediğinde ortaya koyamamaktadır (Özoğul, 2022). Bu yetersizlik de çocukların dijital ortamlarda varlık ve kimlik göstermesini besleyebilir ve kendilerini daha iyi hissettirmelerini sağlayabilir.

Literatürde dijital oyun bağımlılığı ile anne babanın birlikte veya ayrı olma durumunu inceleyen araştırmalarda da bu bulgulara benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Koç (2020), Deniz vd. (2022) 'nin ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmada; anne babası boşanmış öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı oranları anne babası birlikte yaşayan öğrencilerin bağımlılık oranlarından daha yüksek çıkmıştır.

Karacoğlu (2019)' nun araştırma bulgularında olduğu gibi, bu çalışmanın sonuçlarıyla uyuşmayan, anne babanın birlikte olup olmama durumuyla dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmayan çalışmalar da vardır. Ülkümen (2021), ergenlerle yaptığı çalışmada; anne baba arasındaki ilişkinin niteliği ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanırken, anne babanın boşanmış veya birlikte olma durumlarına göre anlamlı bir farklılığın olmadığı görülmüştür. Kitapçıoğlu (2020); anne babanın ayrılığından sonra ebeveynler arası sorunlar ve çatışmalar abartı düzeyde olmadığı sürece, ilişkiler makul seviyede uyumlandığında ve çocuk her iki ebeveynle ilişkisini anlamlı düzeyde sürdürebildiğinde çocuğun toparlama ve duruma uyum süreci daha kolay olabilmektedir.

İhmal edilen, psikolojik, duygusal vb. ihtiyaçları karşılanmayan çocuklar, yaşadıkları olumsuz duygulardan kaçmak için huzuru, stres atmayı dijital oyunlarda arayabilmektedir (Wang, 2022). Ebeveynlerin kendi kargaşalarından veya yaşam streslerinden çocuklarını gerektiği kadar yakından izleyemedikleri durumların sonuçları da sıkıntılı olabilmektedir. Göldağ (2018) 'ın öğrencilerle yaptığı araştırma sonucunda da görüldüğü gibi ebeveynleri tarafından oynadıkları oyunlar kontrol edilmeyen öğrencilerin oyun bağımlılığı oranlarının ebeveynleri tarafından oynadıkları oyunlar kontrol edilen öğrencilerden daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Hem anne hem de babanın bu süreçteki dokunuşunun varlığı değerli ve gereklidir. Aile kurumu varlık sebebini yitirdiğinde, huzurun yerini çatışmalar aldığı ve aile bütünlüğü bozulup işlevsizleştiğinde bu kaos ortamında en büyük yarayı çocuklar almaktadır. Bu araştırma sonucunda da tespit edildiği gibi anne babası ayrı olan ve günlük hayatına ebeveynlerinden birinin eksikliğiyle devam eden çocukların dijital oyunlara eğilimlerinin daha fazla olduğu görülmüştür.

5.1.7. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile anne ve babanın eğitim durumu arasındaki ilişki

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı annenin ve babanın eğitim durumuna göre anlamlı farklılık göstermemektedir.

Araştırmanın örneklem grubundaki öğrencilerin babalarının % 32,3'ünün annelerin % 27,5 inin eğitim düzeyi lise seviyesi ile en yüksek eğitim ortalaması olarak tespit edildi. Bu bağlamda anne babaların çocuklarının dijital araç gereçlerle ilişkisini yönetme becerisi, ailenin dijital ebeveynlik bilinç seviyesi, farkındalıkları ve uyguladıkları stratejiler onların eğitim seviyeleriyle doğru orantılıdır denilebilir. Bu araştırma sonuçlarında bu olasılıkların etkisini gölgeleyen farklı sebepler olabilir. Budak (2020) 'ın öğrencilerle yaptığı çalışmada; çocukların dijital araç gereçlerle ilişkilerinde üniversite mezunu olan annelerin olmayanlara göre daha aktif “rehberlik stratejileri” uyguladıkları, üniversite mezunu olmayan babaların üniversite mezunu olan babalara göre daha serbest uygulamaları tercih ettikleri görülmüştür. Yine Akçay (2020) 'ın yaptığı çalışmada da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Anne eğitim seviyesi arttıkça çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları konusunda annelerin daha bilinçli oldukları izlenmiştir. Eni (2017) 'nin araştırma bulgularında da öğrencilerin babalarının eğitim seviyesi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık oranlarının azaldığı görülmüştür. Literatürdeki bu çalışmalar elde ettiğimiz bulgudan farklı mahiyette sonuçlanmıştır. İki değişken arasındaki ilişki alan yazında farklı farklı sonuçlarla ortaya konmuş, bu durum araya çeşitli etkenlerin girmesiyle değişkenler arasındaki ilişkinin anlamlılık derecesinin değişebileceği şeklinde açıklanabilir.

Literatürde araştırma sonucuyla benzer bulgulara ulaşan çalışmalara da rastlanmıştır. Alagöz (2019), Aksoy ve Bursa (2020) ve Kitapçioğlu (2020)' nun, ergenlerle yaptıkları çalışmada; anne baba eğitim düzeyi ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır. Yine Karacaoğlu (2019), Özdemir ve Karaboğa (2021), öğrencilerle yaptığı çalışmada benzer şekilde, anne babanın eğitim seviyesi ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir farkın olmadığını bulgulamış. Gönüş (2009), de annenin eğitim durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişkiye rastlamadığını belirtmiştir. Eni (2017) ve Kaldıran (2019)'ın araştırmalarında ise annenin eğitim durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark bulgulamazken babanın eğitim durumu ile anlamlı farka rastlanmıştır.

Çavuşoğlu vd. (2016), Arslan (2019), Tuğrul ve Şahin (2012) 'ın yaptığı çalışmalarda annenin eğitim seviyesi yükseldikçe öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları oranının arttığı görülürken babanın eğitim seviyesi ile öğrencilerin bağımlılık oranlarında bir farklılık görülmemiştir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014)'nın yaptıkları araştırmada da anne babanın eğitim seviyesi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlısı olma riskinin yüksek olduğu belirtilmiştir. Göldağ (2018) 'ın çalışmasında da annesinin ve babasının eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık oranlarının annesinin eğitim düzeyi düşük olan öğrencilere oranla daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ebeveynlerin eğitim seviyesinin yüksek olmasıyla sosyoekonomik yaşam koşullarının pozitif yönde ilişkili olduğu bilinmekte ve bu durum da dijital araç gereçlere ulaşımı kolaylaştırıcı bir etken olabilmektedir. Çetinkaya (2013) nın ortaokul öğrencileriyle yaptığı araştırma bu yorumu destekler niteliktedir. Gelir seviyesi düşük olan ailelerde yaşayan öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri gelir seviyesi yüksek olan öğrencilerden daha düşük çıkmıştır.

5.1.8. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile günlük dijital oyun oynama süresi arasındaki ilişki

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı günlük dijital oyun oynama süresine göre anlamlı farklılık göstermektedir. Günlük oyun oynama süresi fazla olan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları, günlük oyun oynama süresi daha az olan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarından daha yüksektir.

Bir eylemle geçirilen zaman ve sıklık ilişkisinin doğası gereği arada kurulan bağ güçlenmekte, eylemin devamlılığı ve şiddeti artmaktadır, dolayısıyla elde edilen bulguların bu doğrultuda çıkması beklendik bir durumdur. Bu araştırma bulgularıyla benzer sonuçların olduğu birçok çalışmaya rastlanmıştır. Baysan (2019), Soyöz Semerci ve Balcı (2020), Kılıç (2021), Çavuş vd. (2016), Sağır ve Okutan (2022) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları araştırmada; öğrencilerin günde iki saate yakın oyun oynadıklarını ve oyun oynama süresi arttıkça öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin de arttığını belirtmişler. Şen (2023), Ülkümen (2021) ve Yılmaz (2010)'ın ortaokul öğrencileri ile yaptığı çalışmada öğrencilerin oyun bağımlılıklarının oyunda geçirilen süreye göre anlamlı bir farklılık oluşturduğu görülmüştür. Korkmaz ve

Korkmaz (2019) 'ın ortaokul öğrencileri ile yaptığı bir başka çalışmada; 2-3 saatten daha fazla oyun oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık oranları, iki saatten daha az süre oyun oynayan öğrencilerin bağımlılık oranlarından daha yüksek çıkmıştır. Gülbetekin vd., (2021) beş saatten daha fazla oyun oynayanların bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğunu belirtmişler. Marufoğlu ve Kutlutürk (2021), Gökçearslan ve Durakoğlu (2014); üç saatten daha fazla oyun oynamanın öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerini arttığını bulgulamışlar. Chou ve Hsiao; Wang ve Wang' a göre ise dijital ortamlarda fazlaca zaman geçirilmesi ve bu dijital araç gereçlerin aşırı düzeyde kullanımı bağımlılık arttırıcı etkenler arasında yer almaktadır (Chou ve Hsiao, 2000; Wang ve Wang, 2013).

Çocukların vakit geçirebileceği ev dışı mekânların azalması, ailelerin çocuklarının ev dışı ortamlardaki aktivitelere katılımında kaygılar yaşaması (sağır ve Okutan, 2022), kentleşmenin etkisiyle doğal oyun alanlarının, arkadaş etkileşim ortamlarının azalması, aile yapısının giderek küçülmesi ve sosyal ilişkilerin tek düzeleşmesi gibi nedenlerle çocuklar oyun başında daha fazla vakit geçirmeye meyledebilmektedir. Talan ve Kalinkara (2020) ve Baysan (2019), öğrencilerin ağırlıklı olarak evde oyun oynamayı tercih ettiklerini bulgulamışlardır. Dijital oyun ortamlarına sadece belli saat aralığında internet kafelerde veya playstation salonlarında ulaşılması şeklinde değil de artık hemen hemen her evin internet erişiminin olması, dijital oyunların çeşitlenmesi ve oyunların zaman-mekân sınırlaması olmadan oynanabilmesi mümkün hale gelmiştir. Bu gelişmeler saat kavramının aşılmasına sebep olan ve bağımlılık arttırıcı etkenlerin öncüllerinden sayılabilir.

ICD 11 kılavuzuna göre kişide çevrim içi veya çevrim dışı oyun bağımlılığından söz edebilmek için belirtilen kriterlerde; kişinin dijital oyun oynama davranışının günlük yaşam aktivitelerinin ve ilgilerinin önüne geçmesi, oyun oynamanın sıklığı, yoğunluğu ve süresi açısından kontrolün kaybedilmesi (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018) üzerinde durulmuş. Griffiths ve Davies (2005), bir kişinin oyun bağımlısı olup olmadığını anlamak için belirlediği ölçütlerde de kişinin oyunla başlangıçta elde ettiği hazzı devam ettirebilmek için oyun oynama süresini giderek arttırmasını, istediği duygu durumunu yakalayana kadar devam etmesini tolerans geliştirme basamağı altında açıklamış ve bağımlılığa giden yolda oyunla geçirilen sürenin önemini vurgulamıştır.

Ayrıca; bu çalışmanın örneklem grubunu oluşturan öğrenciler çocukluktan ergenliğe geçiş sürecinde olmalarından dolayı riskli şeyleri denemekten kaçınmayan,

farklı heyecanlar deneyimleme arzusu yüksek olan, hazlarının peşine fütursuzca düşen bir kişilik özelliği taşıyabilmektedir. Bu yaş çocuklarının otokontrol sistemi tam olarak oturmadığı için zaman yönetimi konusunda iradelerini güçlü olarak kullanamıyor da denilebilir. Lemmens vd. (2009) 'ne göre; kişinin oyun başındayken zamanı denetleyememesi aşırı, kontrolsüz, abartılı ve saplantılı oyun oynamasına yol açmaktadır. Aksel ve Sarı (2020) 'ya göre; öz denetim becerisi zayıf olan çocukların dijital platformlarda oyun oynarken kendilerini kontrol edebilme yetileri de zayıftır.

Dijital oyunlarla geliştirilen bağımlılık ve oluşan bağımlılığın oyun başında geçirilen süreyle doğru orantılı olduğunu düşünenlerin ve araştırmalarda bu yönde bulguların varlığının azımsanmayacak kadar çok olmasına rağmen aksini düşünenler de vardır. Kneer ve Glock'a göre; bağımlılıkta etkisi çokça dile getirilen oyun oynama süresi tek başında her zaman ve her kişide bir ölçüt değildir (Kneer ve Glock, 2013). Bağımlılık oyuncunun oyunu çok uzun süre oynamasıyla direk ilişkili değil, sonunda kişide oluşturduğu olumsuz durumların yol açtığı sıkıntılarla daha çok ilişkilidir (Şimşek ve Yılmaz, 2020).

5.1.9. Ortaokul öğrencilerinin en çok oynadıkları dijital oyunlar

Ortaokul öğrencilerinin en fazla sırasıyla Roblox, PubG, Minecraft, FIFA, Valorant ve Brawl S. isimli oyunları oynadıkları, ortaokul öğrencilerinin en az sırasıyla Among Us, Total Life World, Zula, Freefire, Clash Royal, GTA5, Subway Surfers ve LoL isimli oyunları oynadıkları görülmüştür.

Öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun türlerinin çok oyunculu etkileşimli oyun türleri, macera, aksiyon, savaş, nişan- atış, strateji ve spor oyunları olduğu belirlenmiştir. Özellikle de öğrenciler arasında en çok talep gören "Roblox" oyunun çok fazla tercih edilmesinde; içeriğinde çeşitli oyun türlerini barındırması (macera, kriminal, dövüş, spor, evcil hayvan oyunları), birçok oyuncunun aynı anda etkileşimli bir şekilde oynayabilmesi, kullanıcılarına kendi bireysel oyunlarını oluşturma imkânını sunması, karakter veya parça üretebilmeleri, bunları takas edip pazarlayabilmeleri ve dijital ortam sosyalleşmesinin mümkün olması (Aksakallı ve Yoğun, 2020) gibi nedenler bu oyunu cazip hale getirmiş olabilir. 2020 verilerine göre; Roblox oyununu 164 milyondan fazla

aktif olarak kullanan oyuncu bulunmakta ve bu oyun ABD'deki 16 yaş altı çocukların yarısından fazlası tarafından oynanmaktadır (Vikipedia, 2023). Bireyler çevrim içi platformlarda çevrimdışı ortamlarda sahip olmadığı yetkinliğe ve hareket imkânına sahip olur. Çevrimiçi dünyasını kendisi kontrol eder, yönetir ve patron odur (Bauman ve Leoncini, 2018, s.55-62). Oyunlar kişi oyunun içinde aktif değilken bile kesintisiz devam eder (Herodotou vd., 2012). Oyunların en çok çevrimiçi ortamlarda oynanması, oyunun oyuncu yokken de devam etmesi ve oyuncunun oyun içinde kendine özel platformunun olması durumu kullanıcı tarafından sürekli takibi ve devamlılığı gerektirdiği için bağımlılık artırıcı nitelik taşıyabilir. Ülkümen (2021) 'in, ergenlerle yaptığı araştırmada; çevrimiçi oyunları oynayan çocukların çevrimdışı oyunları oynayanlara göre oyun bağımlılık oranları daha yüksek çıkmıştır. Ayrıca çok oyunculu etkileşimli oyun oynayan ergenlerin oyun bağımlılık düzeyleri de oldukça yüksek çıkmıştır.

Literatür incelemesinde özellikle son yıllardaki araştırmalarda kullanıcıların bu çalışma sonucuna yakın oyun türlerini daha çok tercih ettiği görülmektedir. Baysan (2019), ortaokul öğrencilerinin en çok oynadıkları oyunların PUBG, Fornite, Minecraft, Lol, The Sims, Free fire, Cndy, Fire Water, Fifa, Helix gibi oyunlar olduğunu tespit etmiştir.

Torun vd. (2014) tarafından ortaokul öğrencilerinin ağırlıklı olarak tercih ettikleri oyunların aksiyon, macera, spor ve zekâ oyunları olduğu en az oynadıkları oyunların da platform, rol yapma ve eğitsel oyunlar olduğu belirtilmiştir. Orak vd. (2021) yaptıkları çalışmada da üniversite öğrencilerinin en çok oynadıkları oyunların nişan ve savaş oyunları olduğunu rapor etmiştir. Koçak ve Köse (2014), Sağır ve Okutan (2022) ortaokul öğrencileriyle yaptıkları araştırma sonuçlarında öğrencilerin en çok aksiyon, savaş ve macera oyunlarını oynamayı tercih ettiklerini bulgulamışlardır. Soyöz-Semerci ve Balcı (2020), lise öğrencilerinin ağırlıklı olarak savaş ve strateji oyunlarını sonrasında da zekâ ve bulmaca oyunlarını oynadıklarını belirlemiştir. Korkmaz ve Korkmaz (2019), öğrencilerin en çok aksiyon, macera, savaş ve yarış oyunlarını, Demircioğlu (2020) ortaokul öğrencilerin en çok oynadıkları oyunların aksiyon ve macera oyunları en az oynadıkları oyunların da eğitsel oyunlar olduğunu belirtmişlerdir. Kitapçioğlu (2020) 'nun ergenlerle yaptığı nitel araştırmada en çok çevrimiçi çok oyunculu rol yapma oyunlarının tercih edildiği tespit edilmiştir.

Dijital oyunlar da zamanla; aksiyon, savaş, macera, simülasyon, spor, strateji ve

rol yapma oyunları (Adams ve Rolling, 2006) olarak çeşitlenmiştir. Araştırmalarda öğrenciler oyunları eğlenmek, arkadaşları ile dijital platformlarda daha samimi ve güvenilir etkileşimler kurmak için oynadıklarını belirtmişler (Sağlam ve Topsümer, 2019). Çevrimiçi oyunlar ergenler tarafından en popüler boş zaman değerlendirme etkinliği olarak algılanmaktadır (Dong vd., 2018). En çok talep gören oyunlardan olan savaş, nişan ve dövüş oyunlarının aynı zamanda bağımlılığı artırıcı ve pekiştirici etkisinin olduğu da söylenmiştir. Şen (2023), Soyöz-Semerci ve Balcı (2020)'nın ortaokul öğrencileriyle yaptığı araştırma sonuçlarında; savaş ve strateji oyunu oynayan çocukların farklı oyun türlerini oynayan çocuklara oranla dijital oyun bağımlılıklarının yüksek olduğu belirlenmiştir. Çavuş vd. (2016) tarafından yapılan araştırmada; öğrencilerin kontrolsüzlüğü ve şiddet içerikli oyunlara ilgisi bağımlılığı artırıcı etken olarak görülmüştür. Lemmens vd. (2016) tarafından problemli oyun oynayanların en fazla çok oyunculu rol yapma oyunlarını ve silahlı oyunları oynamayı tercih ettikleri belirtilmiştir.

5.1.10. Ortaokul öğrencilerinin oyun için kullandıkları dijital oyun aracı/ araçları

Ortaokul öğrencilerinin en çok sırasıyla akıllı telefon, bilgisayar, tablet ve oyun konsolu ile oyun oynadıkları görülmüştür.

Elde edilen bulgularla benzeşen araştırma sonuçlarından olan Göldağ (2018), Soyöz-Semerci ve Balcı (2020), Şen (2023), Baysan (2019) tarafından öğrencilerin çoğunluğunun dijital oyunları akıllı telefonları üzerinden oynadıkları bulgulanmıştır. Yine Orak vd. (2021) nin üniversite öğrencileri ile yaptığı araştırmada; öğrencilerin oyun oynamak için %58'inin mobil araçları tercih ettikleri tespit edilmiştir. Üstündağ (2022) 'ın araştırmasında; çocuklar arasındaki akıllı telefon kullanımının yaygın olması onların hem sosyal medya kullanım oranlarının hem de oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek çıkmasında beklenen düzeyde etki gösterdiği tespit edilmiştir. Koç (2020); araştırmasında oyuncuların oyun oynamak için en çok bilgisayarı kullandıklarını tespit etmiştir.

Bazı araştırma sonuçlarında dijital araçlara sahip olma durumunun da bağımlılık sürecinde belirleyici etkenlerden biri olduğu tespit edilmiş. Bu araştırma sonuçlarına göre; evde kendilerine ait bilgisayara sahip olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık

oranları kendilerine ait bir aracı olmayan öğrencilere göre daha yüksek çıkmıştır (Tuğrul ve Şahin, 2012; Onay Tüfekçi ve Çağıltay, 2005; Çavuş vd., 2016; Göldağ, 2018). Özmen (2019) 'in ortaokul öğrencileriyle yaptığı araştırmada da öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile evinde bilgisayara sahip olma arasında anlamlı bir fark görülürken, akıllı telefona sahip olma ve evinde internet olması arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Yılmaz (2010), Bilgin (2015), Bilge (2012), Şen (2023), Aksoy ve Bursa (2020), Gökçearslan ve Durakoğlu (2014), Horzum (2011) 'un öğrencilerle yaptıkları araştırmada; evinde bilgisayarı olan öğrencilerle olmayan öğrenciler arasında bağımlılık “geliştirme davranışı açısından anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Akbaş ve Dursun (2020) 'un yaptıkları araştırmada; 18 yaşın altında olan çocukların % 50'sinin tablete % 55'inin akıllı telefona, % 40'ının bilgisayar, %34'ünün laptopa sahip olduğu, akıllı telefonu olan çocukların oranının özellikle 12-18 yaş aralığında % 90 oranında olduğu rapor edilmiştir. Türkiye’de TÜİK (2021) tarafından yapılan hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırmasına göre; 6-15 yaş arası çocukların %64,4’ü cep telefon/akıllı telefon, %55,6 ‘sı bilgisayar, % 57,6 ‘sı tablet bilgisayar kullandığını beyan etmiştir. Çocukların erken yaşta oyunlarla tanışmasında kendilerine ait bir dijital araca sahip olmaları, özellikle de ilk akıllı telefona sahip olma yaşının (Bülbül vd., 2018) dijital oyun bağımlılığına giden yolda besleyici, devam ettirici (Çavuş vd., 2016) ve şiddetini artırıcı etkisinin olduğu söylenebilir.

2000’li yıllardan sonra çevrimiçi ve çevrimdışı dijital oyun piyasası hızlı gelişme sürecine girmiştir. Oyun araçları hem gelişmiş, çeşitlenmiş hem de ulaşılabilirliği ve yaygınlığı artmıştır (Uzunoğlu, 2021). Dijital oyunlar artık günümüz çocuklarının en temel boş zaman geçirme ve eğlenme aktivitelerinden olmuş ve yaygınlığı da her geçen gün artar hale gelmiştir. Dijital araçların özelliklerinin çok fazla gelişmesiyle birlikte oyunlar cep telefonlarına kadar indirilebilir hale gelmiştir. Bu gelişmelerle de kişi dijital oyunlara mobil araçlar vasıtasıyla bir cep mesafesi uzaklığında ulaşılabilir olmuştur (Kaya, 2022).

Fonksiyonelliği ve talep edilişliği her geçen gün artan bu araçların eğlence ve boş zamanları değerlendirme yolu olarak en çok da çocuk/ergenler tarafından kullanıldığı bilinmekte ve internet erişiminin her cihazda uygun kampanya ve maliyetlerle kullanıcıya sunulması sanal ortamın kapılarını her daim her yerde açar hale getirmiştir. 16-74 yaş arasındaki bireylerin internete ulaşım oranları 2021 yılında

%82,6 iken 2022 yılında bu oran %85,0 olmuştur. İnterneti düzenli olarak kullanan kişilerin oranı ise % 82,7 olarak belirlenmiştir. (TÜİK, 2022).

5.1.11. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarında en çok uyarı aldıkları kişiler ve ne sıklıkla uyarı aldıkları

Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarında; %0,3'ünün hiçbir zaman, %25,8'inin ara sıra, %47,2'sinin bazen, %25,5'inin sık sık uyarı aldıkları tespit edilmiş ve öğrenciler en çok da uyarıyı annelerinden sonrasında ise babalarından aldıklarını belirtmişlerdir.

Daha önce de belirtildiği gibi çocuk ve ergenlerin günlük yaşam akışında en çok etkileşim kurduğu ve yaşam alanlarında onlara en çok müdahale eden, katılım sağlayan, takip ve izleme davranışında bulunan ebeveynin anne olduğu bilinmektedir. Ayrıca örneklem grubundaki öğrencilerin annelerinin (%70,4) çoğunluğunun çalışmıyor olması dijital oyun bağımlılığı konusunda anneden alınan uyarı sıklığını da etkileyebilir. Öğrencilerin % 47,2'sinin bazen uyarı alıyorum demesi oyun başında tamamen kontrolsüz kalmadıklarının ve ebeveynleri tarafından gözlem altında olduklarının işareti olabilir. Şu da bir gerçek ki uyarı ve takiplerin bilinçli ve somut adımlar içermesi bağımlılık yolundaki önlemlerin amacına ulaşmasında etkili bir yoldur fakat her kontrol ve takip de her zaman istenilen sonucu tam anlamıyla vermeyebilir. Akbaş ve Dursun (2020)' un 9-16 yaş çocukların ebeveynleri ile yaptığı araştırmada ebeveynlerin % 60 'ının çocuklarına güvenli internet kullanımı konusunda rehberlik ettikleri ve üçte ikisinin dijital okuryazar olmadığı tespit edilmiştir.

Göldağ (2018)'in lise öğrencileri ile yaptığı çalışmada; anne babaları tarafından kontrol edilen öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının anne babaları tarafından kontrol edilmeyen öğrencilerden daha düşük çıktığı belirlenmiştir. Lermi (2020)'nin çalışmasında, ortaokul öğrencilerinin ailesi tarafından süre kısıtlaması konulmayan ve kontrol edilmeyen öğrencilerin oyun bağımlılık oranları daha yüksek çıkmıştır. Keskin (2019)'in anne ve çocuklarla yürüttüğü dijital oyun bağımlılığı müdahale programında, anneler çocuklarını sık sık uyarmasına rağmen uyarılarının dikkate alınmadığını istedikleri tesiri oluşturamadıklarını ifade etmişler ve çocuklar da oyunlara aşırı düşkünlüklerinden aileleriyle yeme-içme, sohbet vs. gibi etkinliklere katılamadıklarını

dile getirmişlerdir. Ayrıca, çocukların/ergenlerin interneti yatak odalarında rahatlıkla kullanabilmeleri (Su vd., 2018) ve odalarında kendilerine ait dijital araçların bulunması anne baba gözetimini ve uyarı şiddetini olumsuz yönde etkileyebilmektedir.

Kırık'ın ebeveynlerle yaptığı çalışmada; çocukları internet ortamındayken veya dijital cihazlarla etkileşim halindeyken onlarla ilgilenmediklerini, kontrol etmediklerini, kendileriyle meşgul olduklarını belirtmişler. Ebeveynlerin bir kısmı da çocuklarının karşılaşacağı olası risk ve tehlikeler konusunda herhangi bir önlem almadıklarını ifade etmişler. Yaşamın vazgeçilmez bir parçası olan, birçok kolaylığı ve faydayı da beraberinde getiren bu dijital cihazların anne babalar nezdinde çok yönlü işlevselliği cazip görülmüş ve bu bakış açısı çocuklarının bu cihazlarla iletişimini de meşru hale getirmiştir. Chen vd. (2020) 'ne göre, ebeveynler çocuklarının sadece eğitim ihtiyaçlarını karşılamak için değil, aynı zamanda bu araç gereçleri çocuklarının eğlenmeleri ve ebeveynlik stresinden kaçmak için de kullanmaktadırlar.

Su vd. (2018)'nin araştırma bulgularında; baba-çocuk ilişkisinin ebeveyn izlemesi ile internette oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişki üzerinde karşılıklı, dolaylı bir etkisi varken, anne-çocuk ilişkisinin etkisinin olmadığı görülmüştür. Göldağ (2018) 'ın araştırmasında dijital oyun bağımlılığı sürecinde ebeveyn kontrolünün önemi üzerinde durulmuş ve olumlu etkisinin olduğu belirtilmiştir. Bu bulgular, ebeveyn yaklaşımının (daha yüksek ebeveyn izleme ve daha iyi baba-çocuk ilişkisi) ergenlerde İnternet oyun bozukluğunu önlemede hayati bir rol oynayabileceğini düşündürmektedir.

5.1.12. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri

Ortaokul öğrencilerinin %2,5'i normal grup, %41,2'si az riskli grup, %45,5'i riskli grup, %10,4'ü bağımlı grup ve %0,5'i yüksek düzeyde bağımlı grupta yer almaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili özellikle son yıllarda çokça çalışmalar yapılmış ve bu çalışmalar ağırlıklı olarak da öğrenci gruplarıyla yürütülmüştür. Yapılan araştırmalar farklı etken ve parametreleri de içinde barındırdığından bu çalışmalardan birbirinden farklı oranlarda bulgular alınmıştır. Yiğit ve Sünüç (2020) 'ün çalışma sonuçlarında öğrencilerin % 44,5'inin oyun bağımlılığı konusunda risk taşıdığı ve %15'inin bağımlı kategorisinde, Aksel ve Sarı (2020), öğrencilerin % 15 'inin bağımlı

grupta, Bilgin (2015)' in ortaokul öğrencileri ile yaptığı araştırma sonuçlarında öğrencilerin % 67'sinin risk grubunda, % 17 'sinin bağımlı grupta yer aldığını belirtmişler. Marufoğlu ve Kutlutürk (2021)'ün yaptığı araştırmada ortaokul öğrencilerinin % 9'u riskli, %22'si bağımlı grupta yer almaktadır. Bülbül vd. (2018) ve Çavuş vd. (2016)'nin üniversite öğrencileri ile yaptıkları araştırmada öğrencilerin beşte birinin oyun bağımlılığı riski taşıdığı, Özdemir ve Karaboğa (2021) ortaokul öğrencilerinin yarısından fazlasının dijital oyun bağımlılığı riski taşıdığını tespit etmiş, Talan ve Kalinkara (2020) da öğrencilerin oyun bağımlılık oranlarının orta düzeyde olduğunu belirtmiştir.

Dijital oyun bağımlılık oranlarının oldukça düşük olarak rapor edildiği çalışmalara da rastlanmıştır. Bircan ve Öner (2022), Küçük ve Çakır, (2020) Demircioğlu (2020), Korkmaz ve Korkmaz (2019), Lermi (2020), Çiftçi (2021) yaptıkları araştırmalarda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğunu bulgulamışlardır.

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarında sosyal anksiyete ve aleksitimi arasında pozitif yönde anlamlı ilişkinin olduğu (Taş ve Güneş, 2020), Psikolojik sağlamlıkları düşük olan ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık oranlarının yüksek olduğu (Çiçek, 2021; Gülbetekin vd., 2021) ve psikolojik sağlamlığın oyun bağımlılığı için koruyucu faktör olduğu belirlenmiştir. Çocukların çevrelerindeki sosyal destek mekanizmaları azaldıkça dijital oyun bağımlılıkları da artmaktadır. Fiziksel aktivite ve spor dallarına yönelmenin (Gülbetekin vd., 2021), sosyal destek kaynaklarının (Wang ve Wang, 2013) ve aile iletişiminin güçlü olduğu (Durmuş ve Kaya, 2008; Yiğit ve Sünüş, 20220) durumlarda da dijital oyun bağımlılığı riskinin az olduğu söylenebilir. Karacaoğlu'nun (2019) öğrencilerle yaptığı çalışmada; dijital oyun bağımlılığı ile aile içi ilişkilerin ve aile içi problemlerin arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu ve bu durumların oyun bağımlılığını artırdığı ifade edilmiştir. Yine Lermi (2020); ailesinden algıladığı sosyal destek düzeyi fazla olan öğrencilerin oyun bağımlılık oranlarının daha yüksek olduğu ve oyunu başka etkinliklere tercih etme durumlarının daha fazla olduğunu belirtmiştir. Burada ebeveyn çocuk iletişiminin, aşırı hoşgörölü ve izin verici anne babanın tutum ve davranışlarının ölçüsünün dengede olmasının önemli olduğu da söylenebilir. Kısaca; aile tutum ve davranışlarında uçları yaşayan çocukların günlük yaşam akışları beklenen düzeyde yürümüyor olabilir.

Oyun bağımlılığının zemininde çeşitli olumsuz faktörlerin bulunduğunu söyleyenlerin aksine bazı araştırmacılar tarafından; bu bireylerin sanıldığı gibi sosyal ilişkileri zayıf yalnız kişiler olmayıp oyunları sadece eğlence amacıyla oynadıkları ifade edilmiştir. Aynı zamanda oyuncular oyunda başarıya ulaşma, yenme, arkadaşları arasında tanınma, oyunda en iyi olma, oyunu akran hiyerarşisinde bir yer edinme aracı olarak kullanma ve özellikle de erkekler tarafından grup oyunlarının etkileşim kaynağı olarak algılandığı (Sherry Vd., 2006) belirtilmiştir. Torun ve arkadaşlarının (2015) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları araştırmada dijital oyunların çocukların sosyal yaşamlarında iletişim ve ilişkiyi sürdürme yollarından biri olduğu, çocukların yakın çevresiyle ilişkilerinin makul düzeyde devam ettiği bilgisine ulaşmıştır.

Bağımlılık sürecinin fark edilip durdurulabilmesi için; kişide bağımlılık sinyallerinin (Young, 2009), oyuncu ile oynanan oyun arasındaki özel bağın iyi anlaşılmasının (SGraetan vd., 2012), bu bağın oluşumunda oyuncunun kişisel özelliklerinin ve patolojilerinin (Kim, vd., 2008) bilinmesinin, risk faktörlerinin ve nedenlerinin iyi takip edilmesinin önlemlerin erken alınmasındaki önemi büyüktür. Bunun yanında dijital oyunların içerik ve özelliklerinin kişide yaşattığı duyguların, o oyuna yönelme sebeplerinin bilinmesi de bağımlılıkla mücadelede yol gösterici olabilir.

Araştırma bulgularında öğrencilerin %45,5'inin risk grubunda %10,4'ünün bağımlı grupta olması azımsanmayacak bir orandır. Çocukları dijital oyun bağımlılığı riskinden korumanın yolu, onlarla çatışma içine girme veya onları tamamen dijital araç gereçlerden mahrum bırakma şeklindeki yaklaşımlar değildir (Ünal, 2022). Literatürdeki araştırma bulgularından çıkan sonuçlar ebeveyn arabuluculuğunun ve uygun iletişim dilinin dijital oyunların olası olumsuz etkilerini azaltacağı, bağımlılığa giden yolda işlevsel çözümler sunacağı yönünde bilgiler vermektedir. Dijital oyun oynama ve sürdürme davranışı sonradan gelişen, öğrenilen, alışkanlığa ve bağımlılığa dönüşen bir durumdur. Dolayısıyla çocukta her durumun başlangıç noktası olan aile ortamı ve ebeveynlerin rolü tüm etkenlerden daha önemli bir yere sahiptir. Bağımlılıkla mücadelede en çok üzerinde durulması ve çalışılması gereken alanın aile ve çocuk olduğu söylenebilir.

5.2. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Algıladıkları Helikopter Ebeveyn Tutumları ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişki

5.2.1. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile bağlanma stilleri arasındaki ilişki

Araştırma bulgularından elde edilen sonuçlara göre; dijital oyun bağımlılığı ile güvenli bağlanma stili arasında negatif yönlü bir ilişki, dijital oyun bağımlılığı ile kaçınan bağlanma stili ve kaygılı/kararsız bağlanma stili arasında da pozitif yönlü bir ilişkinin olduğu belirlenmiştir. Buradan anne babaya güvenli bağlanan öğrencilerin dijital oyunları oynama eğilimlerinin ve bağımlılıklarının daha düşük düzeyde olduğu, güvensiz bağlanma stiline sahip olan öğrencilerin ise dijital oyunları oynama eğilimleri ve bağımlılık potansiyellerinin daha yüksek düzeyde olduğu sonucu çıkarılabilir.

Yapılan araştırmalarda, ebeveynle çocuk arasındaki bağlanma biçimlerinin çocuğun yaşam alanlarındaki davranış ve tutumunda, riskli eylemlere ve tehlikelere yönelmede, bağımlılık ve patolojik durumların oluşumunda tetikleyici veya sürdürücü etkiye sahip olduğu (Bowbly, 1973; Çelebi ve Çelebi, 2020; Hamarta, 2004; Dilmaç vd., 2009; Yılmaz, 2020; Taflıoğlu, 2021; Cömert ve Ögel, 2014) belirtilmektedir. Bu açıklamalar çalışmadan elde edilen sonuçları destekler niteliktedir. Türkiye’de bağlanma üzerine yapılan çalışmalar diğer ülkelerin çalışmalarına oranla daha sınırlıdır. Türkiye’deki araştırmalar ağırlıklı olarak bağlanma çalışmalarını gelişimsel dönem bağlamında ele almaktadır (Morsünbül ve Çok, 2011). Son yıllarda bağlanma figürü ve ilişkili olabilecek farklı parametrelerle çalışılmaya başlanmıştır.

Yapılan çalışmalarda; anne babayla güvenli bağlanma ilişkisi içerisinde olan çocukların/ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin düşük olduğu, anne babaya güvensiz bağlananların (kaçınmacı, kaygılı/kararsız) ise oyun bağımlılık oranlarının daha yüksek olduğu (Öziç, 2019; Taş, 2019; Çiftçi, 2021; Shin vd., 2011; Çelebi ve Çelebi, 2020; Morsünbül, 2014) görülmüştür. Kocairi (2018)’ nin yaptığı çalışma bu araştırma sonuçlarının aksi yönde bulgular vermiştir; internet bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığıyla kaygılı ve kaçınmacı bağlanma stiline anlamlı bir ilişkisinin olduğu fakat bağlanma stillerinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde bir etkisinin olmadığı görülmüştür. Köksal (2015) ‘ın ortaöğretim öğrencileri ile yürüttüğü bir başka

çalışmada da dijital oyun bağımlılığı ile anne babaya bağlanma arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Bazı çalışma sonuçlarında bu durumun zaman değişkenine göre farklılaştığı, günde beş saatten fazla dijital oyun oynayanların beş saatten daha az oyun oynayanlara göre kaygılı ve kaçınmacı bağlanma oranlarının daha yüksek olduğu fakat bu değişken dışındaki durumlarda dijital oyun ve internet bağımlılığı ile bağlanma stilleri arasında anlamlı bir ilişkinin bulunmadığı (Musluoğlu, 2016) rapor edilmiştir.

Oyun bağımlılığını da içerisinde barındıran internet bağımlılığı çerçevesinde ortaokul öğrencileri ile yapılan araştırmalarda; bulgularımızla benzer sonuçlara rastlanmış, anne babaya güvenli bağlanan öğrencilerin internet bağımlılık düzeylerinin düşük anne babaya güvensiz bağlanan öğrencilerin internet oyun bağımlılığı oranları daha yüksek çıkmıştır (Tuna, 2015; Çelebi ve Çelebi 2020). Sıgırlı (2017)'nın ortaöğretim öğrencileri ile yaptığı bir başka çalışmadan elde edilen sonuçlarda; internet bağımlılığı ile bağlanma stillerinin alt boyutlarına göre yüksek düzeyde anlamlı farklılıkların olduğu, ergenlerin % 29. 2 'si güvenli bağlanma stilinde iken % 70. 8'inin güvensiz bağlanma stiline sahip olduğu rapor edilmiştir. Problemleri internet kullanımı davranışında olan öğrencilerin güvenli bağlanma stili en düşük olan öğrencilerden oluştuğu görülmüştür. Özgür (2019) ün sosyal medya bağımlılığı ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışma sonuçları da bu araştırma sonucuyla örtüşmektedir. Monacis vd., (2017) yaptığı çalışma sonuçlarında ebeveyne güvenli bağlanma ile çevirim içi oyun, internet ve sosyal medya bağımlılığı arasında negatif yönde ilişki olduğunu bulgulamış. Kaçınmacı bağlananların yalnızlıktan kaçma, aidiyet oluşturma ve yakın ilişkiler kurma ihtiyacı onları çevirim içi oyunlara yönelttiği, aynı zamanda anne babaya güvenli bağlanmanın bağımlılıklara karşı koruyucu etkisinin olduğunu ifade etmişlerdir.

Güvenli bağlanan kişiler herhangi bir stres veya problem karşısında çatışmadan kaçmak yerine çözüme odaklanırlar (Kesebir vd., 2011), çözümü riskli ve tehlikeli eylemlerde aramazlar, sosyal yaşam becerileri ve benlik algıları güçlüdür. Güvensiz bağlanmaya sahip olan kişilerin başkaları ve kendilik algıları sorunlu olduğu (Bartholomew ve Horowitz, 1991) için günlük hayatta yüz yüze kuramadıkları ilişkilerini (Tarhan, 2016, s.7), rahatça ifade edemedikleri duygularını (Yücel ve Şan, 2018), aidiyet arayışını (Irmak ve Erdoğan, 2016) farklı yollardan giderme ihtiyacı duymaktadırlar. Bir problemle karşılaştıklarında destek alabilecekleri sosyal kaynakların zayıf oluşu (Wang ve Wang, 2013; Tarhan, 2016, s.72) ve en temelinde de

aile ile kurulan ilişkinin ve bağıın sağlıklı olmayışı (Durmuş ve Kaya, 2008; Yiğit ve Sürüş, 2020; Tekkurşun Demir ve Bozkurt, 2019) dijital oyun bağımlılığını besleyen etkenlerdendir. Özellikle ergenlik döneminin getirdiği değişimler neticesinde çocuğun ebeveyni ile olan ilişkisi zayıflamakta (Yılmaz, 2020) ve aile dışındaki ilişkilere kaymaktadır. Aynı zamanda ebeveyni ile güvensiz bağlanma biçimi geliştiren ergenlerin sağlıklı benlik oluşumuna sahip oldukları (Erkan, 2019) ve öz denetimleri zayıf olduğu için bağımlılıklara yatkınlıklarının yüksek olduğu (Aksel ve Sarı, 2020) bilinmektedir. Tüm bu sebepler; bu araştırma sonucunda da görüldüğü gibi güvenli ve güvensiz bağlanmanın oluşum mekanizmaları ve niteliğinin dijital oyun bağımlılığındaki rolünü, ilişkisini ve etki düzeyini açıklayabilir.

Baysal ve Özgenel (2019) 'in ortaokul öğrencileriyle yaptığı bir başka çalışmada; öğrencilerin güvenli bağlanmaları arttıkça öz düzenleme becerilerinin de artış gösterdiği, öz düzenleme becerileri azaldıkça da güvenli bağlanma düzeylerinin düştüğü belirtilmiştir. Kendi ve başkalarına dair olumlu algıya sahip bireylerin yaşamsal farkındalıkları yüksek, motivasyonları güçlü ve katılımları aktiftir. Dolayısıyla öz düzenleme yeterlilikleri de yüksek bireylerdir diye ifade edilmiştir. Buradan bu ve benzeri değişkenlerin bağlanma stilleri ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide köprü görevi gördüğü yorumu çıkarılabilir.

5.2.2. Ortaokul öğrencilerinin bağlanma stilleri ile algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları arasındaki ilişki

Elde edilen bulgulara göre; Algılanan helikopter anne tutumu ile güvenli bağlanma stili ve kaygılı/kararsız bağlanma stili arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki varken AHAT ile kaçınan bağlanma stili arasında negatif yönde anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Algılanan helikopter baba tutumu ile güvenli bağlanma stili arasında pozitif yönde bir ilişki, kaçınan bağlanma stili ile negatif yönde bir ilişki varken AHBT ile kaygılı/kararsız bağlanma stili arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır.

Yapılan bilimsel araştırmalarda çocuklara algıladıkları ebeveyn tutumları sorulduğunda ağırlıklı olarak annelerinin tutum ve davranışları üzerinden cevaplamaların yapıldığı görülmüştür (Güçlü ve Çok, 2021). Buradan çocuklar tarafından birincil bakım verenin anne olarak algılandığı ve günlük yaşam işleyişlerinde

anne figürünün daha aktif çocukların yaşamına katıldığı sonucu çıkarılabilir. Annenin yanında çocuk babayla da etkileşime girer ve yakınlık kurar. Baba ile kurulan yakınlaşma ve ilişki biçiminde annenin rolü ve anne baba arasındaki ilişkinin biçimi de oldukça etkilidir. Çocuk için hem anne hem baba en güçlü uyarıcı kaynağı ise de her ikisinin çocuk bilişindeki algısı farklı farklıdır (Kesebir, 2011). Özellikle Çocuklar, orta çocukluk ve ergenlik dönemine yaklaştıkça, babaların çocukların davranışları ve gelişimi üzerindeki etkisi annelerinkine eşdeğer hale gelir (Lei Wu, 2007). Yine de bu ilişki dinamikliğinin birincil belirleyicisi ve yönlendiricisi ağırlıklı olarak anne figürüdür denilebilir. Değişkenler arasındaki korelasyonda baba ile anne arasındaki farkların sebebi bu ve benzeri kuramsal yaklaşımlarla açıklanabilir.

Bebğin ihtiyaç duyduğu anda ebeveyn/bakım vereni ile kurduğu temas, algıladığı tutum ve ilişkinin boyutu, çocuğun/ergenin tüm yaşam alanlarındaki ilişkilerinde güvenli veya güvensiz oluşuna etki etmektedir (Subaşı ve Kozan, 2020). Çocuğun güvenli veya güvensiz bağlanmasında, annenin tutum ve davranışı aradaki bağın niteliğini belirlemektedir (Görünmez, 2006). Dolayısıyla ebeveyn tutumlarından biri olan helikopter ebeveyn/anne tutumu ile bağlanma stillerinin arasındaki ilişkinin anlamlı çıkması olası görülebilir. Aynı zamanda bu ilişki de helikopter ebeveyn tutumunun belirleyici nitelikleri ile güvenli, kaygılı ve kaçınan bağlanma stillerinin belirleyici nitelikleri arasında benzeşen veya ayrışan taraflar olabilir bu durumun da aradaki ilişkinin yönünü belirlediği söylenebilir.

Helikopter ebeveynlik kavramı literatürde daha çok yenidir. Bu kavramla ilgili veya benzer nitelik taşıyan ebeveyn tutumları ile bağlanma stilleri arasındaki ilişki ağırlıklı olarak üniversite öğrencileri ve yetişkinlerle çalışılmıştır (Akbaş, 2018; Bozdemir, 2015; Çiftçi, 2010; Sönmez, 2018; Arıca, 1999; Van Ingen, 2015 gibi çalışmalar). Özellikle küçük yaş grubu araştırmalarında ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiler büyük oranda çocukların algıladıkları üzerinden değil de ebeveynlerinin kendi anne babalarından algıladıkları tutum ve bağlanma biçimlerine göre (Akatlı ve Tunçay, 2022; Bolattekin, 2014; Keser, 2006; Çeceli, 2018 gibi çalışmalar) çalışılıp değerlendirilmiştir. Yapılan bu çalışma; bağlanma ve helikopter ebeveyn tutumu arasındaki ilişkiyi ortaokul öğrencilerinin kendi öz bildirimlerinden bulgulası açısından alan yazına farklı bir katkı da sunmaktadır.

Benzer ilişkilerin çalışıldığı araştırmalarda bu çalışmanın aksi yönde bulgulara ulaşıldığı görülmüştür. Oktay (2016) ın çalışmasında, bağlanma stilleri ile anne baba

tutumları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna varılmış. Turan ve Yavuzer'in (2017) altıncı sınıf öğrencileri ile yürüttüğü çalışmada algıladıkları anne baba tutumlarının onların güvenli ve kayıtsız bağlanmalarını yordamadığı görülmüştür. Bunun yanında demokratik ebeveyn tutumu ile korkulu bağlanma stili arasında pozitif yönde zayıf bir ilişkiye, koruyucu-istekçi ebeveyn tutumu ile saplantılı bağlanma stili arasında da pozitif yönde zayıf bir ilişkiye rastlanmıştır.

Akatlı ve Tunçay'ın (2022) “ebeveynlerin bağlanma biçimlerinin çocuk tutumu üzerindeki yordayıcı rolü” nü inceledikleri araştırmanın sonuçlarına göre; demokratik ebeveyn tutumu ile güvenli ve kaçınan bağlanma arasında negatif bir ilişkinin olduğu, otoriter ebeveyn tutumu ile güvenli ve kaçınan bağlanma arasında pozitif bir ilişkinin olduğu ve aşırı koruyucu ebeveyn tutumu ile kaçınan bağlanma arasında pozitif bir ilişkinin olduğu görülmüştür. Bir başka çalışmada da sıkı kontrolcü olan ebeveyn tarzı ile çocuğun güvenli bağlanması arasında anlamlı bir ilişkinin olmadığı belirlenmiş. Fakat ebeveynin çocuğunu gözlem altında tutma davranışı ile çocuğun güvenli bağlanması arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur (Keser, 2006). Oosterman ve Schuengel'in (2008) destekleyici koruyucu ebeveyn duyarlılığı ile güvenli bağlanma stili arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Bu bulgular, bu araştırma sonuçlarını helikopter ebeveynliğin niteliğine (koruyucu ebeveynlik) uygun bir ilişkiyi yansıtmaması dolayısıyla benzer sonuçlarla destekler yapıdadır.

Çocuklar dünyaya geldikleri andan itibaren anne babalarının tutumlarına göre bağlanma tarzlarını oluştururlar. Burada öğrencilerin anne babalarından algıladıkları helikopter ebeveyn tutumlarını güvenli olarak algılamalarında bu davranış ve tutumlardan (koruyucu kollayıcı tutum, güvenli ortam sunma, destekleyici tutumlar, ilgi ve isteklerin anında karşılanması vs.) rahatsız olmayıp bunları normal karşıladıkları sonucunu çıkarabiliriz. Bu durumun örneklem grubundaki öğrencilerin yaşının henüz küçük olduğu, ergenliğe geçiş sürecinin daha başında oldukları ve bu dönemde bağlanma tarzı ve ebeveyn tutumlarının aktif olarak hala devam ettiği görülmektedir. Bowlby (1978) nin deyişiyle, bağlanma anne karnından başlayarak bireyin yaşı ve yaşantıları ile şekillenme gösterir (aktaran; Yersel, 2019). Literatürde bireyin bağlanma biçimleri şu yaşta tamamlanır diye kesin bir bilgi yoktur. Çocuk ve ergenler yaş aldıkça yeni bağlanma biçimleri oluşturabilmektedir (Yersel, 2019). Sonuç olarak gelişim sürecinin dinamikliğinin getirdiği hareketlilik iki değişken arasındaki ilişkinin yönünü

de etkileyebilir. Öğrencilerin ileriki yaşam süreçlerinde gelişim aşamalarının da etkisiyle ebeveyne olan algılarının da farklılaşacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda helikopter ebeveynliğin çocuklar üzerindeki olumsuz taraflarının onlara yansımalarının uzun vadede olacağı, bu süreçte ebeveynlik tutumunun bireye etkisi ve bireyin zihninde ebeveyne ait “bilişsel temsillerin” netleşmesi gerçekleşebilir. Kuramsal yazında bu değerlendirmeyi destekler nitelikte görüşlere de rastlanmıştır. Willoughby vd., (2015), helikopter ebeveynliğin sunduğu rahatlık ve konfor çocukluk/ergenlik döneminde çocuk nezdinde olumlu olarak algılansa da, zamanla bu durum aşırı katılım, kontrol ve istenmeyen müdahaleler olarak algılandığında olumsuz yansımaları hissedilmeye başlar. Marım ve Kahveci (2021); belli bir yaşa kadar çocuklar bu tutum ve davranışlardan gayet memnun ve kabul edici pozisyonadırlar. Çünkü onların her türlü hizmetlerini zahmetsizce yerine getiren (hem şoför hem sekreter hem kişisel asistan vb.) gönüllü ebeveynleri vardır.

Ainsworth, Bell ve Stayton ’un (1974) bebekler ve anneleri arasındaki ilişkiyi ele aldıkları makalede; anneyle çocuk arasındaki ilişkiyi duyarlı/duyarsız, iş birliği/çatışma, ulaşılabilirlik/önemseme ve kabul/ret şeklinde temellendirmişlerdir. Burada ana noktanın duyarlılık olduğu ve “duyarlılık derecesi” yüksek olan annelerin kabul, ulaşılabilirlik ve iş birliği özelliklerinin yüksek olduğu bunların aksi durumda ise annelerin “duyarlılık derecesinin oldukça düşük olduğu belirtilmiştir. Çocuklarının istek ve ihtiyaçlarının farkında olan annelerin güvenli bağlanma davranışı gösterdiğini ifade etmişler (Aktaran; C.Gibson, 2017, s.98-99). Helikopter ebeveyn tutumu da Bowlby (1973) nin belirttiği güvenli bağlanma stilinin kriterlerini fazlasıyla karşılamaktadır. Aradaki belirgin fark helikopter ebeveyn tutumunda çocuğa ilgi yüksektir ve çocukların hayatlarına abartılı ve orantısız katılım vardır (Fingerman vd., 2012). Kuramsal olarak her iki değişken arasındaki bu paralellik bu çalışmadan elde edilen sonuçların mekanizmasını destekler niteliktedir. Bunun yanında; gereğinden fazla kontrol edilen, titizlenen, seçimlerine, kararlarına ve sorun çözümlerine sürekli müdahale edilen çocuklar zamanla yaşam becerilerinden yoksun, hep birilerinin desteğini bekleyen bireyler haline gelirler (Aydoğdu ve Dilekmen, 2016) ve bağımsız hareket etmekte endişe duyarlar. Çocuklar ebeveynlerinden hissettikleri kaygıları da fazlasıyla içselleştirebilirler. Öğrencilerin helikopter ebeveynlikle bağlanma stilleri arasındaki ilişkide kaygılı bağlanma boyutunun pozitif olarak algılanmasının sebebi bu ve benzeri etkiler olabilir. Erözkan’ın (2012) lise öğrencileri ile yaptığı araştırmada kaygı

duyarlılığı ile helikopter ebeveynlik kavramıyla benzer nitelikler taşıyan koruyucu-istekçi ebeveyn tutumu ve otoriter ebeveynlik arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Bu bulgu, yapılan çalışmadan elde edilen sonucu destekler niteliktedir.

Yersel'in (2019) çocuk ve ergenlerle yürüttüğü araştırma sonucuna göre; anne tutumu ile bağlanma stilleri arasındaki ilişki anlamlı iken, baba tutumu ile bağlanma stilleri arasındaki ilişki anlamlı bulunmamıştır. Kaya ve Öz'ün (2020) ergenlerle yaptığı çalışmada algılanan ebeveyn tutumunun ergenin bağlanma biçimleri ile pozitif yönde anlamlı ilişkisinin olduğu görülmüştür. Keskin'in (2020) ergenlerle yaptığı bir başka çalışmada da aşırı annelik davranışı ve demokratik tutum ile saplantılı bağlanma stili arasında negatif yönde bir ilişkinin olduğu belirtilmiştir.

Sonuç olarak; bu iki değişken arasındaki ilişkinin konu edinildiği çalışmaların sonuçlarının (bu çalışmada dâhil) birbirlerinden farklı farklı bulgular verdiği görülmektedir. Alan taramasında bu araştırma sonuçlarıyla örtüşen ve ayrışan bulgulara rastlanılmış. Bu farklılık da çoğunlukla çocuk/ergen bildirimlerinden elde edilen sonuçlarda görülmektedir. Bu durum, yukarıda da bahsedildiği gibi gelişim döneminin dinamiğine bağlı olarak açıklanabilir.

5.2.3. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları helikopter ebeveyn tutumları arasındaki ilişki

Dijital oyun bağımlılığı ile helikopter anne arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki varken dijital oyun bağımlılığı ile helikopter baba arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanamamıştır.

Son yıllarda toplumsal yaşam algısındaki “dünya güvensiz ve tehlikelidir” düşüncesi (Bristow, 2014) çocukları üzerinde aşırıcı korumacı ve kontrolcü davranan ebeveynleri kaygılandırmıştır. Ebeveynlerin çocuklarını dış dünyanın tehlikelerinden korumak için yakınından ve gözünden ayırmama çabaları onları ev ortamında dijital araç gereçlere daha da yakınlaştırmıştır. Eni'nin (2017) yaptığı çalışmada yöneltilen “Her zaman başıma kötü bir şey gelecekmiş gibi beni koruyup kollamaya çalışır” görüşünün en yüksek koruyucu anne tutum puanını aldığı görülmüş, bu durum ebeveynin evhamının ve aşırı korumacılığının yansımasının göstergesi niteliğindedir. Aynı zamanda anne babalar helikopter ebeveynliklerini beslemek için (sürekli iletişim

halinde olmak, çocuğun yaşamına abartı katılım ve takip amaçlı) çocuklarını daha çok küçük yaşlardan itibaren cep telefonlarıyla tanıştırmaktadır. Kelly vd. (2017) nin tabiriyle ebeveynleri tarafından “elektronik göbek bağı” olarak kullanılan cep telefonları vasıtasıyla dijital oyunlar çocukların bir cep mesafesi kadar yakına gelmiştir (Kaya, 2022).

Orman ve Arıcak’ın (2019) lise öğrencileri ile yaptığı araştırmada; koruyucu anne tutumuna sahip öğrencilerin aşırı düzeyde dijital oyun oynayan öğrenci grubunu oluşturduğu belirlenmiştir. Eni (2017) “algılanan ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki” yi incelediği çalışmasında; dijital oyun bağımlılığı ve koruyucu ebeveyn tutumu arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulgulanmıştır. Yine Başol ve Duran (2019)’ ın ortaokul öğrencileri ile yaptığı bir başka araştırmada; anne psikolojik kontrolünün öğrencilerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif düzeyde ilişkisinin olduğu görülmüş. Annelerin psikolojik kontrollerinin öğrencilerin öz düzenleme becerilerini azalttığı, öz düzenleme konusunda başarısızlığın da çevrimiçi oyun bağımlılığını arttırdığı görülmüştür. Tetik ve Aktan (2021) ın çalışmasında; ebeveynlerinden koşulsuz ilgi ve kabul görmeyen ergenlerin dijital oyun bağımlılığını anlamlı bir şekilde yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. Tüm bu araştırma sonuçları bu çalışmadan elde edilen sonuçları destekler niteliktedir. Helikopter ebeveynlik kavramı daha çok yeni olduğu için literatürde ilgili çalışmalar sınırlı sayıdadır. Dolayısıyla helikopter ebeveynlik, ebeveyn tutumları arasında bulunan koruyucu ebeveyn tutumu özelliklerini de içinde barındırdığından bu eksenindeki araştırma sonuçlarından faydalanılmıştır.

Yapılan başka araştırmalarda farklı sonuçların bulunduğu çalışmalardan olan Wallenius ve Punamaki (2008) nin 12-15 yaş arası çocuklarla boylamsal olarak yürüttüğü araştırmada; ebeveynle çocuk arasındaki zayıf iletişimin dijital oyun oynama şiddetini arttırdığı ifade etmişler. Taş ve ark. (2022) ergenlerde “aile yaşam doyumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki” yi konu aldıkları çalışmada; dijital oyun bağımlılığı ile ergenlerin yaşam doyumu arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Bonnaire ve Phan (2017) ın araştırmasında; internette oyun oynama bozukluğu olan ergenlerin daha zayıf aile ilişkisine ve daha yüksek oranda aile çatışmasına sahip olduğu görülürken, problemsiz oyun oynama özelliği taşıyan ergenlerin ailesiyle daha uyumlu bir ilişkiye sahip olduğu görülmüştür. Yine başka

araştırma bulgularında; kalitesi düşük ebeveyn çocuk iletişiminin internet oyun bağımlılığını yordadığı belirtilmiştir (Known ve Lee, 2011).

Değişen ve dijitalleşen dünyayla birlikte çocuğun ailedeki konumu, anlamı ve önemi farklılaşmış ve ebeveyn çocuk ilişkisi yeniden tanımlanmıştır. 20.yy'ın ebeveyninin en belirgin özelliği çocuklarının mutluluğu, sağlığı ve geleceği konusunda kaygıları ve duyarlılığıdır (Dursun, 2020). Prensky'nin "dijital yerliler" olarak tanımladığı ve dijital dünyanın tam ortasına doğan bu çocukları bazıları da "risk çocukları" olarak tanımlamaktadır (Yurdakul vd., 2013). Çocuklarını dijital dünyanın risk, tehlike ve bağımlılıklarından koruyacak olan anne ve babaların "dijital ebeveynlik" konusunda bilinçlenmeleri hem çocukların dijital araç gereçlerle olan iletişimini dengelemede hem de helikopter ebeveyn tutumlarının yumuşamasında faydalı olabilir (Prensky, 2001). Nitekim dijital ortamların risk ve tehlikelerine karşı çocukları korumanın ilk adımının ebeveynlerin bu olumsuzlukların farkında olmalarından geçtiği (Palfrey ve Gasser, 2008) belirtilmekle birlikte, yine önleyici, koruyucu ve müdahale basamağının güçlü ve uzun soluklu olması da ailenin rehberliğinde gerçekleşebilir.

Çocuğun birincil bakım verenin annesinin olduğu, günlük yaşam akışında ağırlıklı olarak anneyle zaman geçirdiği, eylemlerinin işleyişi ve takibinin anne tarafından yapıldığı bilinmektedir. Helikopter ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı ilişkisinde babayla anlamlı bir ilişkiye rastlanamaması bu sebeplere bağlanabilir. Sosyodemografik değişkenler ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki sonuçlarında da bu açıklamayı destekler nitelikte bulgulara ulaşılmıştır.

5.3. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ile Algıladıkları Helikopter Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişkide Bağlanma Stillerinin Aracılık Rolü

Algılanan helikopter anne/baba tutumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracılık rolünün anlamlı olmadığı görülmüştür. Helikopter ebeveyn tutumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracı değil, baskılayıcı değişken etkisi gösterdiği söylenebilir. Aracılık ilişkisinde baskılayıcı değişkenin varlığından söz edebilmek için aracı değişkenin modele dahil edilmesi ile doğrudan etki değerinin toplam etki değerinden daha büyük olduğu veya toplam etki ile

dolaylı etkinin zıt işaretlere sahip olduğu durumların gözlenmesi gerekir (Gürbüz ve Bayık, 2021). Yani bağımsız değişkenle bağımlı değişken arasındaki ilişkinin gücü ve miktarı başka bir değişkenin araya girmesiyle artış gösteriyorsa, bağımsız ve bağımlı değişkenler arasındaki doğrudan etki ile dolaylı etkinin işaretleri farklılaşıyorsa burada baskılayıcı değişkenin varlığından söz edilebilir (Yıldırım, 2018). Öğrencilerin algıladıkları helikopter ebeveyn tutumu onların dijital oyun bağımlılıklarını düşük düzeyde ve pozitif yönde yordarken araya bağlanma stillerinin girmesi ile ilişkinin yönü negatifleşmiş ve helikopter ebeveynliğin yordayıcı etkisi azalıp veya anlamsızlaşacağı yerde daha da anlamlı hale gelmiştir.

Araştırma sonuçlarının bu yönde çıkmasının nedeni örneklem grubunun henüz çocukluktan (erlilik) ergenliğe geçiş sürecinde olmaları ve anne babalarının helikopter ebeveynlik tutumlarından son derece memnun oldukları, onların aşırı ilgi ve katılımlarının olumlu olarak algılandığı ve bu durum onların bağlanma biçimlerini güvenli olarak algılamalarına yol açmış olabilir. Bundan dolayı öğrencilerin ebeveynlerini hem helikopter hem de güvenli bağlanma figürü olarak algılamaları dijital oyun bağımlılık oranlarını da negatif yönde etkilemiştir. Başta helikopter ebeveyn tutumu dijital oyun bağımlılığını pozitif yönde etkilerken araya bağlanma stilleri girince ilişkinin gücü daha da artmış fakat yönü değişmiştir. Burada özellikle ilişkinin yönünü belirleyen faktörün güvenli bağlanma stili olduğu görülmüştür. Öğrencilerin büyük çoğunluğunun (%80,32'si) güvenli bağlanma stiline sahip olması helikopter ebeveyn tutumunun bağlanma stilleri üzerinden dijital oyun bağımlılığını etkileme gücünün yönünü negatifleştirmiştir denilebilir. Doğrudan etkilerde helikopter ebeveyn tutumunun dijital oyun bağımlılığına etkisi annede (0.114), babada (0.081) iken ve güvenli bağlanma stiline dijital oyun bağımlılığına etkisi (-0.215) bundan daha fazla iken, bu durumlar bağlanma stiline aracılık ilişkisinde baskılayıcı etki oluşturmaya neden olmuş olabilir. Başkaları ve kendilik algısı olumlu olan ve ebeveynlerinin tutumlarını sorunlu olarak algılamayan öğrenciler, günlük yaşamlarında problemleri davranışlara veya bağımlılık oluşturacak eylemlere karşı daha temkinli yaklaşabilirler.

Araştırma amacını ve konusunu oluşturan dijital oyun bağımlılığı ile algılanan helikopter ebeveyn tutumu ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi literatürde aynı bağlamda inceleyen veya bağlanma stillerinin mediyatör etkisini de modele dahil eden bir başka çalışmaya rastlanmamıştır, Dolayısıyla bu ekseninde literatür ışığında kısıtlı bir değerlendirme yapılabilmektedir. Çalışma konusu olan üç ayrı değişkenin ayrı ayrı

birbirleriyle ilişkisi ve bağlanma stillerinin farklı konularda aracılık rolünün çalışıldığı bazı araştırmalara rastlanmıştır.

Yang ve arkadaşları üniversite öğrencileriyle yaptıkları çalışmada anne babaya ve akrana bağlanmanın ebeveyn evlilik çatışması ile internet bağımlılığı arasındaki aracı rolünü incelemişler; internet bağımlılığının evlilik çatışması ile pozitif, akrana bağlanma ile negatif ilişkisinin olduğu ve ebeveyn çocuk bağlanmasının evlilik çatışması internet bağımlılığı arasındaki ilişkiye akran bağlanması yolu ile aracılık ettiği görülmüştür (Yang, 2016). Taş' ın (2019) yaşları 12-19 arası ergenlerle yaptığı çalışmada; “internet ortamında amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide anksiyetenin kısmi aracılık etkisi” nin olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Yine Akbaş (2018) tarafından yapılan “genç yetişkinlerin bağlanma stilleri ve psikososyal olgunluk düzeyi arasındaki ilişkide anne baba tutumunun aracılık rolü” nün incelendiği araştırma sonucuna göre kaygılı bağlanma stili ile psikososyal olgunluk arasındaki ilişkide anne baba tutumlarından sıkı denetim/kontrol ve kabul/ilgi alt boyutların kısmi aracılık etkisi gösterdiği görülmüştür. Psikososyal olgunluk ve kaçınmacı bağlanma stiline anne baba tutumunun sıkı denetim/kontrol boyutunun kısmi aracılık ettiği belirtilmiştir. Araştırma sonuçlarından da görüldüğü gibi bu üç değişkenin ikili olarak farklı bileşenlerle çalışıldığı araştırmalarda aracılık ilişkisinin anlamlı sonuçlar verdiği görülmüştür.

Görür (2019) ün lise öğrencileri ile yaptığı araştırmada; güvensiz bağlanması olan ve sosyal kaygı düzeyleri yüksek olan ergenlerin akıllı telefon bağımlılık oranlarının yüksek olduğu görülmüş. Savcı ve Aysan (2016) ın ergenlerle yürüttüğü bir başka çalışmada; ergenlerdeki güvenli bağlanma biçimini internet bağımlılığını negatif yönde yordamakta, güvensiz bağlanma ise pozitif yönde yordamaktadır. Bu araştırma bulguları bağlanma stillerinin dijital oyun bağımlılığını yordadığına dair sonucu destekler niteliktedir.

Ergin ve Kapçı (2022) nın ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmada; kayıtsız bağlanma stili ile problemlı internet kullanımı arasında dürtüsellik ve ana-baba aracılığının tam aracılık etkisi gösterdiği, korkulu bağlanma stiline problemlı internet kullanımı üzerindeki etkisinin tamamıyla ana-baba aracılığıyla olduğu görülmüştür. Çalışma konusu olan değişkenler arasındaki aracılık ilişkisinin incelendiği bir başka çalışmaya göre; anne kontrolünün çevrim içi oyun bağımlılığını, anne tutumunun öz düzenleme becerisini, öz düzenleme becerisinin çevrimiçi oyun bağımlılığını yordadığı ve annenin tutumu ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında öz düzenleme becerisinin

aracılık rolünün olduđu tespit edilmiştir (Başol ve Duran, 2019). Tanrıkulu (2019) nun araştırmasında; ergenlerin bağlanma biçimi ile internet bağımlılığı arasında öz düzenlemenin tam aracı etkisinin olduđu ve aileden algılanan sosyal desteğin ergenlerin internet bağımlılığıyla ilişkisinin olmadığı görülmüştür.

Literatür ekseninde yapılan değerlendirmede bu çalışmanın bağımsız değişkenleri ile bağımlı değişkeni arasındaki ilişkide yapılan ikili veya aracılık çalışmalarında yordama etkisi bakımından benzer ve farklı sonuçlar elde eden araştırmalara rastlanmıştır. Burada çalışılan grubun yapısı, etki gücüne tesir eden farklı parametreler ve değişkenlerin rolü belirleyici olabilir.



6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1 Sonuç

İnsanoğlunun yaşam serüveninde ona eşlik eden etkinliklerin, araçların, ilişkilerin, eğlence unsurlarının, eylemlerinin içeriği, yapısı ve dinamiği her dönemde farklılaşmakta ve başkalaşmaktadır. Bilişim teknolojilerinin hızlı gelişimi ve çeşitlenmesiyle günümüzde neredeyse tüm bireylerin en az bir tanesine sahip olduğu dijital araç gereçler artık yaşamımızın vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Dijital araç gereçler vasıtasıyla birçok ihtiyacın karşılandığı çevirim içi veya çevirim dışı platformlardan her yaş kesiminden bireyler farklı amaçlarla faydalanmaktadır. Özellikle çocuk ve ergenlerin bu platformlarda eğlence ve oyun amaçlı fazlaca vakit geçirmesi, kontrolün yitirilmesi ve bu oyunların yaşam önceliklerinin en başına oturmasıyla çocuk/ergenler dijital oyun bağımlılığı tehlikesi ile karşı karşıya kalmaktadır. Çocuklar ve ergenler dijital dünyanın zenginliği, karmaşası ve renkliliği karşısında onlarla nasıl ilişki kuracakları hususunda yeterince bilinçli değildirler. Çocukları bu ortamlardaki risk ve tehlikelerden korumak en temelinde ebeveynlerin rehberliğinde yürütülecek çalışmalarla sağlanabilir. Ayrıca ebeveyn çocuk iletişimi, bağı, anne babaların tutum ve davranışları çocukların bağlanma biçimlerini, davranış örüntülerini, kişilik yapısını, benlik oluşumunu olumlu veya olumsuz yönde etkilemektedir. Çocuk ve ergenleri dijital oyun bağımlılığına götüren nedenlerin daha net anlaşılabilmesi için aile iletişimi, yaklaşımı ve dinamiklerinin iyi bilinmesinin bu unsurların oyun bağımlılığındaki rolünün belirlenmesinin olası risk ve tehlikelerin önlenmesi adına faydalı olacağı düşünülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığı, son yıllarda özellikle çocuk ve ergenler üzerindeki olumsuz etkilerinin her geçen gün artarak devam etmesi dolayısıyla farklı farklı değişkenler çerçevesinde değerlendirilerek birçok çalışmalara konu olmuştur. Fakat helikopter ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişki bazında ilk defa bu araştırma kapsamında ele alınıp değerlendirilmiştir.

Araştırma bulgularından elde edilen sonuçlara göre;

- Dijital oyun bağımlılığı ile güvenli bağlanma stili arasında negatif yönlü bir ilişki, dijital oyun bağımlılığı ile kaçınan bağlanma stili ve kaygılı/kararsız bağlanma stili arasında da pozitif yönlü bir ilişkinin olduğu belirlenmiştir.
- Elde edilen bulgulara göre; algılanan helikopter anne tutumu ile güvenli bağlanma stili ve kaygılı/kararsız bağlanma stili arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki varken AHAT ile kaçınan bağlanma stili arasında negatif yönde anlamlı bir ilişkiye rastlanmıştır. Algılanan helikopter baba tutumu ile güvenli bağlanma stili arasında pozitif yönde bir ilişki, kaçınan bağlanma stili ile negatif yönde bir ilişki varken AHBT ile kaygılı/kararsız bağlanma stili arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır.
- Dijital oyun bağımlılığı ile helikopter anne arasında anlamlı bir ilişki varken dijital oyun bağımlılığı ile helikopter baba arasında anlamlı bir ilişkiye rastlanmamıştır
- Bağlanma stillerinin aracılık rolünün anlamlı olmadığı, helikopter ebeveyn tutumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide bağlanma stillerinin aracı değil, baskılayıcı değişken etkisi gösterdiği görülmüştür.
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları yaşlarına göre anlamlı farklılık göstermektedir.
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları öğrencilerin cinsiyetlerine göre anlamlı farklılık göstermektedir.
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sayısı arasında anlamlı ilişki bulunmamaktadır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile kardeş sıralaması arasında pozitif yönlü düşük düzeyde anlamlı ilişki bulunmaktadır.
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı annenin çalışma durumuna göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı babanın çalışma durumuna göre anlamlı farklılık göstermektedir.
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı anne babanın birlikte yaşayıp yaşamadığına göre anlamlı farklılık göstermektedir.
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı anne babanın eğitim durumuna göre anlamlı farklılık göstermemektedir.
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı günlük dijital oyun oynama süresine göre anlamlı farklılık göstermektedir.

- Öğrencilerin en çok tercih ettikleri oyun türlerinin çok oyunculu etkileşimli oyun türleri, macera, aksiyon, savaş, nişan-atış, strateji ve spor oyunları olduğu belirlenmiş.
- Ortaokul öğrencilerinin en fazla sırasıyla akıllı telefon, bilgisayar, tablet ve oyun konsolu ile oyun oynadıkları görülmüştür.
- Öğrencilerin en çok uyarıyı annelerinden sonrasında da babalarından aldıkları belirlenmiş ve uyarı sıklığını da “bazen” olarak işaretleyenlerin ortalamasının daha yüksek olduğu görülmüştür.
- Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin %45,5 ortalama ile riskli grupta ve %10,4 ile de bağımlı grupta olduğu tespit edilmiştir.

6.2. Öneriler

Aile bir toplumun en kutsal en özel kurumudur. Çocuk dünyaya geldiği andan itibaren en önemli ve kritik gelişim dönemlerini aile ortamında yaşar. Yaşantısında ve çevresinde karşılaştığı veya deneyimlediği her yeni bilgi ve öğrenmeleri ailesinin etkisi ekseninde edinmekte ve değerlendirmektedir. Bu süreç içerisinde çocuk; ailesinin yaklaşım ve tutumlarına, onların çocuğa yansıyan davranış örüntüsüne, olaylar ve durumları değerlendiriliş biçimlerine, aile içindeki iletişim atmosferine göre kendi kişilik ve davranışlarını şekillendirir. Bu yaklaşım, tutumlar ve bağın niteliği bazı aile ortamlarında çocuğun gelişimine olumlu yönde katkılar sunarken bazı aile ortamlarında da çocuğun gelişimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Çocuk/ergenlerin problemleri, tehlikeli davranışlara yönelmesinde gizil kalmış motivasyon kaynakları, sürdürücüleri, amaçları ne, erkekler neden daha bağımlı, çocuk/ergenlerin bir oyunu bir başka oyun türüne tercih etmesinin sebepleri ne veya caydırıcıları neler olabilir...tüm bu ve benzeri sorulara cevap bulmanın kıymeti büyüktür. Bu soruların cevaplarını her şeyin başlangıç noktası olan aile ile ilgili değişkenler çerçevesinde ele almak problemin kökten çözümü için kapı aralayıcı olabilir. Bu araştırma çalışmasındaki bağımsız değişkenler ve bağımlı değişken arasındaki ilişkinin farklı kademelerdeki öğrencilere uygulanması ve boylamsal çalışmaların yapılması elde edilen sonuçlara farklı bir boyut ve anlam katabilir.

- Ailelerin en temelinden ebeveyn çocuk iletişimi, davranış ve tutumları, sağlıklı ve olumlu benlik gelişimi vb. konularda bilgilendirilmesi ve bilinçlendirilmesi,

- Ailelere “dijital ebeveynlik” çocukların günlük yaşam akışlarında internet ortamındaki tehlike ve riskler, oyun bağımlılığı, dijital güvenlik gibi konularda eğitimler verilmesi,
- Çocukların özdenetim becerileri yeterince gelişmediği için ebeveynleri tarafından bir takım somut adımlarla (kota, kontrol panelleri, yaş sınırı uygulaması vs.) takip ve izlemelerin yapılması,
- Çatışma yerine uzlaşının sağlanabilmesi için ebeveynlerin dijital ortamlardaki oyun türlerini, içeriklerini, işleyiş mekanizmasını bilmeleri ve çocukları ile aralarında dijital bir iletişim dili geliştirmeleri,
- Çocuk/ergenlerin; özerkliğini destekleyici, öz denetim becerilerini arttırıcı, problemleriyle başa çıkma, sosyal yaşam becerilerini geliştirici ve benliğini güçlendirici eylem tutum ve davranışlarla desteklenmesi,
- Çocuk/ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarını önlemek amaçlı boş zamanlarını değerlendirmeleri veya eğlence yollarını çeşitlendirmek için farklı ve cezbedici alternatiflerin sunulması,
- Okul rehberlik/Psikolojik danışma servisi ve öğretmenler tarafından öğrencilerin yetenek, beceri, ilgi ve hobilerine yönelik farkındalık çalışmaları, eyleme geçirici yöntem ve yönlendirmelerin yapılması,
- Okul rehberlik/psikolojik danışma servisleri ve öğretmenler tarafından öğrencileri sanal ortamlardaki risk ve tehlikeler, oyun bağımlılığı, siber güvenlik ve dijital araç gereçlerin bilinçli kullanımı hakkında bilgilendirmek,
- Ruh sağlığı uzmanları, öğretmenler ve aileler tarafından çocukları/ergenleri dijital oyunlara iten psikolojik, duygusal ve sosyal sebeplerin tespit edilip bu alanlarda özel çalışmaların yapılması,
- Okul rehberlik/psikolojik danışma servislerince dijital oyun bağımlılığı riski altında olan veya bağımlı olan öğrencilere yönelik yapılandırılmış grupla psikolojik danışma çalışmaları ve ailelerine de psikoeğitim programlarının uygulanması,
- Dijital oyun bağımlılığına sürdürülebilir ve etkili çözümler bulmak için konun uzmanları ve karar mercileri tarafından yerinde, kapsamlı ve boylamsal olarak önleme ve müdahale çalışmalarının planlanıp uygulanması,

Ayrıca, anne babaların dijital oyun bağımlılığı hakkında bilişsel farkındalıkları olmasına rağmen onların çocuklarına “dijital ebeveynlik” lerinde istikrarlı ve uzun soluklu rehberlik edememelerinin nedenlerinin iyi araştırılması faydalı olabilir. Anne babaların

bağımlılıkla mücadelelerinde motivasyonlarını ve devamlılıklarını etkileyen kişisel, duygusal, stresör faktörlerin sürece etkilerini bilmek çözüme ulaşmada ivme kazandırabilir. Bu bağlamda bağımlılık çözümlerinin daha işlevsel olabilmesi adına nicel araştırmaların yanında hem ebeveyn hem de çocuklarla yapılacak olan nitel araştırma bulguları da alana önemli bir bakış açısı sunabilir.



7. KAYNAKLAR

- Acar, S., Bodur, A., Ş., İşeri, E., & Şenol, S. (2005). Bebeklik Dönemindeki Bağlanma Sürecine Genel Bakış. *Klinik Psikiyatri Dergisi-Turkish Journal Of Clinical Psychiatry*, 8(2).
- Adams, E. Ve Rollings, A. (2014). *Fundamentals Of Game Design*. 3.Baskı, Prentice Hall, S.67-81
- Afşin, R., & Özçelik, A. D. Ö. (2018). Suça Sürüklenen Çocuklar İle Suça Sürüklenmeyen Çocukların Algıladıkları Anne Ve Baba Tutumları İle Ebeveyn Bağlanma Stillerinin Karşılaştırılarak İncelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(66), 384-400.
- Alagöz, N. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinin fiziksel aktivite düzeyleri ile internet ve oyun bağımlılığı ilişkisi* (Master's thesis, İnönü Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Alçay, E. S. (2019). Ergenlerde problemli internet kullanımı ile bilinçli farkındalık ve öz düzenleme arasındaki ilişkilerin incelenmesi.
- Akçay, D. (2020). Ebeveynlerin Çocukların Dijital Video Oyunları Bağımlılığı Karşısında Tutum ve Davranışları. *Middle Black Sea Journal Of Communication Studies*, 5(2), 65-71.
- Akatlı, R., & Tunçay, G. Y. (2022). Ebeveynlerin bağlanma biçimlerinin çocuk yetiştirme tutumları üzerindeki yordayıcı rolü. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 6(1), 175-203.
- Akbağ, M. & İmamoğlu, S. E. (2010). Cinsiyet Ve Bağlanma Stillerinin Utanç, Suçluluk Ve Yalnızlık Duygularını Yordama Gücünün Araştırılması. *Studies*, 1(3), 145-166.
- Akbaş, Ö. Z., & Dursun, C. (2020). Teknolojinin Aileye Etkisi: Değişen Ailenin Dijital Ebeveyn ve Çocukları. *Turkish Studies-Social*, 15(4), 2245-2265.
- Akbaş, B. Ç. (2018). Genç yetişkinlerde bağlanma stillerinin psikososyal olgunluğu yordayıcılığı üzerinde anne-baba tutumlarının aracı etkisi.
- Akçay, D. (2020). Ebeveynlerin Çocukların Dijital Video Oyunları Bağımlılığı Karşısında Tutum ve Davranışları. *Middle Black Sea Journal Of Communication Studies*, 5(2), 65-71.
- Akın, A., Usta, F., Başa, E., & Özçelik, B. (2016). Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması, Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Türkiye Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 20(1), 223-232.
- Aksakallı, G., & Yoğun, Y. (2020). Roblox oyun Platformu İncelemesi. Erişim Tarihi: 29.05.2023 <https://www.guvenlioyuna.org.tr/galeri-detay/roblox-oyun-platformu-incelemesi> (20.Ekim.2020)
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ordu Üniversitesi Sosyal

Bilimler Enstitüsü). Ordu.

Aksel, N., & Enver, S. A. R. I. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Denetimi Ve Sosyal Eğilimleri. *Ordu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 436-444.

Aksoy, A. B., & Dere Çiftçi, H. (2014). Erken Çocukluk Döneminde Oyun. *Ankara: Pegem Akademi*.

Aksoy, A. B., & Bursa, G. Y. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Benlik Algıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, (56), 206-226.

Aktaş, B. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlamlık ve Saldırganlıkla İlişkisi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü,

Anderson, C. A., & Dill, K. E. (2000). Video Games And Aggressive Thoughts, Feelings, And Behavior In The Laboratory And In Life. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 78(4), 772.

Anderson, J. C. ve Gerbing, D. W. (1988). Structural equation modeling in practice: A review and recommended two-step approach. *Psychological bulletin*, 103(3), 411.

Ankaralı, F., & Savaş, G. (2021). Okul Öncesi Çocuklarda Öğretmen Açısından Helikopter Ebeveyn Tutumlarının Şiddet Bağlamında Değerlendirilmesi. *Sosyoloji Dergisi*, (41-42), 117-143.

Apa (American Psychiatric Association). (2013). Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders (Dsm-5®). American Psychiatric Pub.

Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8, 34-58.

Arslan, A. (2019). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi: Sivas ili örneği. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(2), 63-80.

Arslan, A. (2022). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Öz-Yeterlik Düzeylerine Etkisi: Bir Yapısal Eşitlik Modeli Çalışması. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13 (5).

Aunola, K., & Nurmi, J. E. (2005). The Role Of Parenting Styles In Children's Problem Behavior. *Child Development*, 76(6), 1144-1159. Doi:10.1111/J.1467-8624.2005.00840.X-İİ

Avcı, S. Ç., & Güleç, D. (2020). Yeni Bir Konsept: Helikopter Ebeveynlik. *Ordu Hemşirelik Üniversitesi Çalışmaları Dergisi*, 3 (2), 163-168.

Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31), 1-18.

- Aydođdu, F., & Dilekmen, M. (2016). Ebeveyn Tutumlarının eřitli Deđiřkenler Aısından Deđerlendirilmesi. *Bayburt Eđitim Fakóltesi Dergisi*, 11(2).
- Aydođdu, F. (2021). 4-6 Yař ocukların dijital oyun bađımlılıklarında kardeř etkisi: Nomofobi, akıllı telefon kullanma, dijital oyun oynama. *ocuk ve Geliřim Dergisi*, 4(7), 34-49.
- Bardak, M., & Topa, N. (2022). *Oyun Ve Oyun Materyalleri*. Efe Akademi Yayınları.
- Bartholomew, K. (1991). Horowitz Lm. Attachment Styles Among Young Adults: A Test Of A Four-Category Model. *J Pers Soc Psychol*; 61: 226-244.
- Bařol, G., & Duran, E. (2019). Anne Tutumu ile evrimii Oyun Bađımlılıđı Arasındaki İliřkide z Dzenlemenin Aracılık Rol.
- Baysal, A. Ve zgenel, M. (2019). Ortaokul đrencilerinin Bađlantı Noktaları Ve z-Dzenleme İliřkisi Arasındaki İliřkinin İncelenmesi. *Eđitimde Kuram Ve Uygulama*, 15 (2), 142-152.
- Baysan, . (2019). *Ergenlerin Dijital Oyun Bađımlılıđının Okulda znel İyi Oluř Ve Akademik Bařarı Aısından İncelenmesi*, Yakın Dođu niversitesi Eđitim Bilimleri Enstits Rehberlik Ve Psikolojik Danıřmanlık Ana Bilim Dalı.
- Beyaz, E. Ve Dalkılı, M. (2021). Helikopter Ebeveynlik. *Scientific Developments For Health And Life Science*, 587.
- Bhagat, S., Jeong, E. J., & Kim, D. J. (2020). The Role Of İndividuals' Need For Online Social İnteractions And İnterpersonal İncompetence İn Digital Game Addiction. *International Journal Of Human-Computer Interaction*, 36(5), 449-463.
- Bilge, F. (2012). Bir Grup İlkđretim đrencisinde Bilgisayara Ynelik Bađımlılık Eđilimi Deđerlendirmesi. *Hacettepe niversitesi Eđitim Fakóltesi Dergisi*, 43(43).
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul đrencilerinin bilgisayar oyun bađımlılık dzeyleri ile iletiřim becerileri arasındaki iliřki* (Master's thesis, Pamukkale niversitesi Eđitim Bilimleri Enstits).
- Bingl, T. Y., & Eker, H. (2022). Ergenlerde dijital oyun bađımlılıđının boř zaman can sıkıntısı tarafından yordanması.
- Bircan, M. A., & ner, İ. E. (2022). Ortaokul đrencilerinin Dijital Oyun Bađımlılıđı Dzeyleri İle Problem zme Beceri Dzeyleri Arasındaki İliřkinin İncelenmesi. *Journal Of Kirsehir Education Faculty*, 23(2).
- Birliđi, A. P. (2013). DSM-5 Tanı ltleri Bařvuru Elkitabı (ev. Ertuđrul KROđLU). *Hekimler Yayın Birliđi, Ankara*.
- Bolattekin, A. (2014). Anne-babanın bađlanma stilleri, anne-baba tutumları ve ocuklarındaki davranıř problemleri arasındaki iliřkinin incelenmesi. Yayınlanmamıř yksek lisans tezi. İstanbl: İstanbl

- Bonnaire, C., & Phan, O. (2017). Relationships between parental attitudes, family functioning and Internet gaming disorder in adolescents attending school. *Psychiatry Research*, 255, 104-110.
- Bowlby, J. (1969). Attachment and loss: Vol. 1. Attachment. New York: Basic Books.
- Bowlby, J. (1973). Attachment And Loss: Vol.2. Separation. New York: Basic Books
- Bowlby, J. (1982). Attachment and loss: Retrospect and prospect. *American Journal of Orthopsychiatry*, 52(4), 664–678. <https://doi.org/10.1111/j.1939-0025.1982.tb01456>.
- Bowlby, J. (1988). *A Secure Base: Parent-Child Attachment And Healthy Human Development*. New York: Basic Books.
- Bozdemir, F. (2015). *Bağlanma stilleri, anne baba tutumları ve çocukluk çağı örselenme yaşantılarının duygusal zekâ ile ilişkilerinin incelenmesi* (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Bozkurt, A. (2014). *Homo Ludens. Dijital Oyunlar Ve eğitim. Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*.5(1), 1-21.
- Bristow, J. (2014). Ebeveynlik Kültürünün Çifte Açmazı: Helikopter Ebeveynler Ve Pamuk Yün Çocuklar. İçinde: Ebeveynlik Kültürü Çalışmaları. Palgrave Macmillan, Londra. https://doi.org/10.1057/9781137304612_10
- BTK. (2019, Ağustos 1). *Dijital Oyunlar Raporu*. Mart 17, 2020 Tarihinde Güvenli Web: <https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/2qtov.pdf> Adresinden Alındı
- Budak, K. S. (2020). *Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin Ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi, Problem Davranışlarla İlişkisinin İncelenmesi* (Master's Thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Bulmer, M.G. (1979). Principles of Statistics. Dover.
- Bülbül, H., Tarkan, T., & Aydı, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler Ve Başarı İle İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2008). *Bilimsel araştırma yöntemleri* (25.Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Campbell, Ç. (2003). Bağımlılık: Bilişsel Bozukluğun Neden Olduğu Bir İrade Hastalığı. *Kanada Psikiyatri Dergisi*, 48(10), 669–674. Doi:10.1177/070674370304801005
- Canlı, S. K., & Demirarslan, D. (2020). Çocuk Oyun Alanlarının Tarihi Gelişimi. *Çocuk Ve Gelişim Dergisi*, 3(6), 60-75.

- Cengiz, S., Peker, A., & Demiralp, C. (2020). Dijital Oyun Bağımlılığının Yordayıcısı Olarak Mutluluk. *Online Journal Of Technology Addiction And Cyberbullying*, 7(1), 21-34.
- Chen, Chen., Chen, Si., Wen, Peizhi., Snow, Catherine E. (2020). *Are Screen Devices Soothing Children Or Soothing Parents? Investigating The Relationships Among Children's Exposure To Different Types Of Screen Media, Parental Efficacy And Home Literacy Practices. Computers In Human Behavior*, 0, 106462-. Doi:10.1016/J. Chb.2020.106462
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video Game Addiction In Children And Teenagers In Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Chou, C., & Hsiao, M. C. (2000). Internet Addiction, Usage, Gratification, And Pleasure Experience: The Taiwan College Students' Case. *Computers & Education*, 35(1), 65-80.
- Cline, F., & Fay, J. (1990). *Ebook-Parentig With Love And Logic: Teaching Children Responsibility*.
- Collins, N. L., & Read, S. J. (1990). Adult Attachment, Working Models, And Relationship Quality In Dating Couples. *Journal Of Personality And Social Psychology*, 58(4), 644.
- Coşkun, B., & Katıtaş, S. (2021). Kantarın Topuzunu Kaçırarak: Helikopter Ebeveynlik Ve Eğitsel Değişkenlerle İlişkisi Üzerine Bir Tarama. *Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Şbe Dergisi*, 11(3), 1053-1069.
- Cömert, I. T., & Ögel, K. (2014). Madde Kullanan Ergenlerin Bağlanma Stilleri. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 1(1), 9-40.
- Cüceloğlu, D. (2016). *Başarıya Götüren Aile* (13. Basım). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Çavuş, S., Ayhan, B., & Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2016(43), 265-289.
- Çeceli, E. (2018). *48-60 ay arası çocuğa sahip ebeveynlerin anne babalarından algıladıkları tutumlar, anne babalarına bağlanma stilleri ile kendi anne babalık tutumları arasındaki ilişkiler* (Master's thesis, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Çelebi, G. Y., & Çelebi, B. (2020). Ergenlerin Bağlanma Stilleri İle İnternet Bağımlılık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Artvin Çoruh Üniversitesi Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(2), 37-48.
- Çetin, E. (2013). *Tanımlar Ve Temel Kavramlar, Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ocak, M.A. (Ed.), Ankara: Pegem Akademi.
- Çetinkaya, M. (2013). *İlköğretim öğrencilerinde internet bağımlılığının incelenmesi* (Doctoral dissertation, DEÜ Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Çiçek, F. (2021). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık düzeyi arasındaki*

- ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Ufuk Üniversitesi).
- Çiftçi, D. (2010). *Kişinin ebeveyn ilişki algısı ile yetişkinlik bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Çiftçi, A. (2021). *İnternet Oyun Bağımlılığının Bağlanma Stilleri, Metakognisyonlar Ve Çocukluk Çağı Olumsuz Yaşantıları İle İlişkinin İncelenmesi* (Master's Thesis, İstanbul Kent Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- Çok, F., Güçlü, C. H., Özdoğan, H. K., & Topuz, S. (2022). Helikopter Anababalık Ve Özerklik Destekleyici Davranışlar Ölçeği'nin Türkçeye Uyarlanması: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. *Ankara University Journal Of Faculty Of Educational Sciences (Jfes)*, 1-22.
- Dağ, T. (2020). *Çocuk evleri sitesi'nde yaşayan çocuklarda bağlanma tarzları ve ebeveyn tutumlarının duygudurum profiline etkisi* (Master's thesis, Sakarya Üniversitesi).
- Dağ, Y.S., Yayan, Ö. Y., & Yayan, E. H. (2021). COVID-19 sürecinde çocukların oyun bağımlılığı düzeylerinin uyku ve akademik başarılarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(4), 447-454.
- Dağlıkan, S. (2015). *Ortaokul Çağı Çocuklarında Bağlanma Stilleri Ve Benlik Saygısı* (Master's Thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Delebe, A. (2020). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı İle Bazı Fiziksel Parametreler Ve Akademik Başarı Durumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Master's Thesis, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi/Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Demir, G. T., & Cicioğlu, H. İ. (2019). Fiziksel Aktiviteye Katılım Motivasyonu İle Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 17(3), 23-34.
- Demirhan, C. Y. (2021). *Ortaokul Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri, Duygu Düzenleme Becerileri ve Narsisizm Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Doctoral dissertation, Necmettin Erbakan University (Turkey)).
- Deniz, G., Aydın, S., & Odabaş, D. (2022). Ankara İl Merkezindeki Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Dijital Tutumlarının İncelenmesi. *Halk Sağlığı Hemşireliği Dergisi*, 4(1), 43-55.
- Derevensky, JI., Hayman, V., & Lynette Gilbeau. (2019). *Davranışsal Bağımlılıklar. Kuzey Amerika Pediatri Klinikleri*, 66(6), 1163-1182. Doi:10.1016/J. Pcl.2019.08.008
- Dilmaç, B., Hamarta, E., & Arslan, C. (2009). Üniversite Öğrencilerinin Sürekli Kaygı Ve Denetim Odaklarının Bağlanma Stilleri Açısından İncelenmesi. *Kuram Ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 9(1), 127-159.
- Doğan, F.Ö. (2006). Video Oyunları Ve Çocuklar: Video Oyunlarında Şiddet. *Yeni /Yeni Sempozyum Dergisi'nde (Cilt 44, Sayı 4, S. 161-164).*

- Dong, G., Zheng, H., Liu, X., Wang, Y., Du, X., & Potenza, M. N. (2018). Gender-related differences in cue-elicited cravings in Internet gaming disorder: The effects of deprivation. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(4), 953-964. <https://doi.org/10.1556/2006.7.2018.118>
- Dönmez, D., & Dolgun, D. (2019). Yeni Nesil Ebeveynlik Ve Sosyal Medya Bağlamında Blogger Anneler.
- Durmuş, A. Ve Kaya, S. (2008). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları İle Velilerin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları Arasındaki İlişki. *Vii. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı*, 121-126.
- Dursun, A. Ve Çapan, B. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Yükleri Ve Psikolojik İhtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (2), 128-140.
- Dursun, C. (2019). Ebeveyn Çocuk İlişkisinin Değişen Yüzü: "Proje Çocuk" Kavramına Sosyolojik Bakış.
- Düşünceli, B., Özbey, H., & Karakuloğlu, M. (2022). Ergenlerde depresyon düzeyinin bağlanma stillerine
- Ekşi, H., Barış, Ş., & Demiri, İ. (2020). Ergenlerde helikopter ebeveyn tutumu, şişirilmiş benlik: duygusal özerklik, sosyal kaygı değişkenlerinin aracı etkisi. *Manisa Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18(Armağan Sayısı), 83-100.ve sosyal medya bağımlılığına göre incelenmesi.
- Erden, M. K., & Uslupehlivan, E. (2021). Dijital Çağda Değişen Ebeveynlik Roller: Teknoloji Kullanımında Anne Babalar Rehber Mi Engel Mi Olmalı? *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 21(51), 447-474.
- Ergin, D. A., & Kapçı, E. G. (2022). Ergenlerde Bağlanma, Dürtüsellik ve Ana-Baba Aracılığının Problemlili İnternet Kullanımına Etkisi.
- Erkan, A. (2019). *İlkokul 4. Sınıf Sosyal Bilgiler Dersinde Kullanılan Eğitsel Oyun Ve Dijital Oyun Öğretiminin Öğrencilerin Başarı Ve Tutumlarına Etkisi* (Master's Thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Erol, R. (2020). COVID-19 enfeksiyonunun çocuklar üzerindeki psikososyal etkileri. *Sağlık Bilimleri Dergisi*, 109.
- Erol, M., & Erol, A. (2020). Koronavirüs Pandemisi Sürecinde Ebeveynleri Gözünden İlkokul Öğrencileri. *Milli Eğitim Dergisi*, 49(1), 529-551.
- Erözkan, A. (2011). Üniversite Öğrencilerinin Bağlanma Stilleri Ve Karar Stratejileri. *International Journal Of Eurasia Social Sciences*, 2011(3), 60-74.
- Erözkan, A. (2012). Ergenlerde kaygı duyarlılığı ve ebeveyn tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi.

- Eryılmaz, S., & Çukurluöz, Ö. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımliliklerinin İncelenmesi: Ankara İli, Çankaya İlçesi Örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17(67), 889-912.
- Erzen, E. (2016). Three Dimensional Attachment Style Scale. *Inonu University Journal Of The Faculty Of Education*, 17(3), 01-21. Doi: 10.17679/İuefd.17323631
- Fidan, A., Güneş, H., & Karakus, T. (2021). Ebeveynlerin Çocukların Dijital Oyun Oynamasına Yönelik Dijital Ebeveynlik Davranışlarının İncelenmesi. *Çukurova Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 50 (2), 833-857.
- Fingerman, Kl., Cheng, Yp., Wesselmann, Ed., Zarit, S., Furstenberg, F., & Birditt, Ks. (2012). Helikopter Ebeveynleri Ve İniş Pisti Çocukları: Yetişkin Çocukların Yoğun Ebeveyn Desteği. *Evlilik Ve Aile Dergisi*, 74 (4), 880-896.
<https://doi.org/10.1111/J.17413737.2012.00987.X>
- Flamant, N., Boncquet, M., Van Petegem, S., Haerens, L., Beyers, W., & Soenens, B. (2022). To Endure Or To Resist? Adolescents' Coping With Overprotective Parenting. *Journal Of Applied Developmental Psychology*, 82, 101444. <https://doi.org/10.1016/J.Appdev.2022.101444>
- Frazier, P. A., Tix, A. P., and Barron, K. E. (2004). Testing moderator and mediator effects in counseling psychology research. *Journal of Counseling Psychology*, 51, 115-134.
- Findley, D., & Ojanen, T. (2013). Agentic And Communal Goals In Early Adulthood: Associations With Narcissism, Empathy, And Perceptions Of Self And Others. *Self And Identity*, 12(5), 504-526.
- Gençdoğan, B., & Gülbahçe, A. (2021). Psikolojik İyi Oluş Ve Yaşam Doyumunun Bir Yordayıcısı Olarak Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumu. *Milli Eğitim Özel Eğitim Ve Rehberlik Dergisi*, 1(1), 66-98.
- Gentile, Da., Lynch, Pj., Linder, Jr., & Walsh, Da. (2004). Şiddet İçeren Video Oyunu Alışkanlıklarının Ergen Düşmanlığı, Saldırgan Davranışlar Ve Okul Performansı Üzerindeki Etkileri. *Ergenlik Dergisi*, 27 (1), 5-22.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological science*, 20(5), 594-602.
- Gibson, L. (2017). *Olgunlaşmamış Ebeveynlerin Yetişkin Çocukları: Mesafeli, Reddeden, Bencil Ebeveynlerin Negatif Etkilerinden Kurtulmanın Yolları*. İstanbul: Sola Unitas Academy.
- Gökbulut, B. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Akran Zorbalığı Ve Dijital Oyun Boyutları Arasındaki İlişki. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8 (1), 89-100.
- Gökçearslan, Ş. Ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Modüllerinin Değişkenlerine Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.

- Gökler, M. E., & Turan, Ş. (2020). Covid-19 Pandemisi Sürecinde Problemli Teknoloji Kullanımı. *Estüdam Halk Sağlığı Dergisi*, 5, 108-114.
- Göldağ, B. (2018). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Demografik Özelliklerine Göre İncelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Gökkaya, Z. ve Deniz, L. (2014). Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunun Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: Marmara Üniversitesi Örneği. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 2(6): 58-73.
- Gönüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkilerin incelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Görünmez, M. (2006). *Bağlanma Stilleri Ve Duygusal Zekâ Yetenekleri* (Doctoral Dissertation, Bursa Uludag University (Turkey).
- Görür, B. (2019). *Ergenlerin bağlanma stilleri ve sosyal kaygıları ile akıllı telefon bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Hasan Kalyoncu Üniversitesi).
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003). Action Video Game Modifies Visual Selective Attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.
- Greenberg, M. T., Siegel, J. M., & Leitch, C. J. (1983). The Nature And Importance Of Attachment Relationships To Parents And Peers During Adolescence. *Journal Of Youth And Adolescence*, 12, 373-386.
- Gros, B. (2007). Digital Games İn Education: The Design Of Games-Based Learning Environments. *Journal Of Research On Technology İn Education*, 40(1), 23-38.
- Güçlü, C. H., & Figen, Ç. O. K. (2022). Helikopter Anababalık Ve Gençler Üzerindeki Gelişimsel Etkileri. *Çocuk Ve Gelişim Dergisi*, 4(8), 134-150.
- Gülbetekin, E., Güven, E., & Tuncel, O. (2021). Adolesanların Dijital Oyun Bağımlılığı İle Fiziksel Aktivite Tutum Ve Davranışlarını Etkileyen Faktörler. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 148-160.
- Gültekin, F., & Arıcıoğlu, A. (2017). Üniversite Öğrencilerinde Bağlanma Stilleri Ve Sosyal Bağlılık İlişkisi. *Sakarya University Journal Of Education*, 7(2), 373-384.
- Güneş, A. (2014). *Güvenli Bağlanma*. İstanbul: Timaş Yayınları.
- Gürbüz, S., & Bayık, M. E. (2021). Aracılık Modellerinin Analizinde Yeni Yaklaşım: Baron ve Kenny'nin Yöntemi Hâlâ Geçerli mi. *Türk Psikoloji Dergisi*, 37(88), 1-14.

- Güven, B. (2017). “Bana Oyunla Öğret”: Okul Öncesi Eğitimde Oyun Ve Beden Eğitimi. *Başkent Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi-Büsbid*, 2(1).
- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217.
- Hamarta, E., Deniz, M. E., & Durmuşoğlu-Saltalı, N. (2009). Bağlanma Stillerinin Duygusal Zekayı Yordama Düzeyi. *Kuram Ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 9(1), 195-229.
- Hayes, A. F. (2018). Introduction to Mediation, Moderation, and Conditional Process Analysis: A Regression-Based Approach (2. Baskı). New York: The Guilford Press.
- Hazan, C., & Shaver, P. R. (1994). Attachment as an organizational framework for research on close relationships. *Psychological Inquiry*, 5(1), 1–22.
- Hazar, Z. Ve Hazar, M. (2017). Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *International Journal Of Human Sciences*, 14 (1), 204-216.
- Hazar, Z., & Ekici, F. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 1-15.
- Hazar, Z., Tekkurşun, D. G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun Ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *Spormetre Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15(4), 179-190.
- Herodotou, C., Winters, N., & Kambouri, M. (2012). A Motivationally Oriented Approach To Understanding Game Appropriation. *International Journal Of Human-Computer Interaction*, 28 (1), 34-47.
- Hesse, C., Mikkelsen, A. C. Ve Saracco, S. (2018). Parent–Child Affection And Helicopter Parenting: Exploring The Concept Of Excessive Affection, *Western Journal Of Communication*, 82(4), 457- 474. <https://doi.org/10.1080/10570314.2017.1362705>
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- Hirsch, D., & Goldberger, E. (2010). Hovering Practices İn And Outside The Classroom. *About Campus*, 14(6), 30-32.
- İrmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*.
- İlhan, V., & Aydın, H. (2019). Okul Topluluğu Üyelerinin İnternet Ve Mobil İletişim Teknolojileri İle Etkileşimin Olası Riskleri Üzerine Düşünceleri. *Journal Of International Social Research*, 12(64).

- Ka, D. (2019). *Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı Ve Oyun Motivasyonu İle Duygusal Davranışsal Sorunlarına Ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi* (Doctoral Dissertation, Doktora Tezi. Ankara: Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Kahveci, S. (2022). Sınavla öğrenci alan okullardaki öğrencilerin, velilerinin helikopter ebeveyn tutumlarına ilişkin algıları: Merkezefendi ilçe örneği.
- Kankurdan, Ş. (2020). *Ebeveynliğin Dönüşümü Ve Paronoyak Ebeveynliğin Sosyo-Kültürel Temelleri* (Master's Thesis, Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı).
- Karaşar, B. (2014). Öğretmen Adaylarının Bağlanma Stilleri Ve Sosyal Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişki. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(1), 27-49.
- Kaya, A. (2022). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Bazı Sosyodemografik Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 6(1), 1-12.
- Kaya, İ., & Mutlu Bayraktar, D. (2021). Türkiye’de Yapılan Dijital Ebeveynlik Araştırmalarına Yönelik Bir İçerik Analizi Çalışması. <https://doi.org/10.17679/inuefd.928805>
- Kaya, Y., & Öz, F. (2020). Ergenlerin benlik algısı üzerinde algılanan ebeveyn tutumlarının ve bağlanma stillerinin rolü: Bir yapısal eşitlik modellemesi. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi*, 11(2), 106-114.
- Kelly, L., Duran, R.L. Ve Miller-Ott, A. E. (2017) Helicopter Parenting And Cell-Phone Contact Between Parents And Children İn College. *Southern Communication Journal*, 82(2), 102-114. <https://doi.org/10.1080/1041794x.2017.1310286>
- Keser, C. Ç. (2006). *Annenin bağlanma düzeyi ve çocuk yetiştirme sürecinin çocuğun bağlanma düzeyine etkisi* (Doctoral dissertation, Bursa Uludag University (Turkey)).
- Kesebir, S., Kavzoğlu, S. Ö., & Üstündağ, M. F. (2011). Bağlanma Ve Psikopatoloji. *Psikiyatriye Güncel Yaklaşımlar*, 3(2), 321-342.
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Psikolojik Sağlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Doctoral dissertation, Bursa Uludag University (Turkey)).
- Keskin, G. (2007). Ergenlerin Ruhsal Durumları ve Ebeveyn Tutumları ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayınlanmamış doktora tezi, Ege Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

- Kıldırın, Y. (2019). *Lise öğrencilerinin zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi). YÖK Tez Merkezi veri tabanından erişildi (Tez No: 555110).
- Kılıç, G. (2021). Dijital oyun bağımlılığı ile yalnızlık, saldırganlık, mutluluk ve dijital oyun oynama motivasyonlarının arasındaki ilişkinin incelenmesi.(Yüksek lisan tezi, Üsküdar Üniversitesi).
- Kılıç, K. M. (2019). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri Ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler. *Elementary Education Online*, 18(2).
- Kırık, A. M. (2014). Aile Ve Çocuk İlişkisinde İnternetin Yeri: Nitel Bir Araştırma.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S. J. (2008). The Relationship Between Online Game Addiction And Aggression, Self-Control And Narcissistic Personality Traits. *European Psychiatry*, 23(3), 212- 218. [http://doi.org/ 10.1016/J.Eurpsy.2007.10.010](http://doi.org/10.1016/J.Eurpsy.2007.10.010)
- Kitapçıoğlu, S. (2020). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı olan ergenlerde baba rolünün değerlendirilmesi* (Master's thesis, Hasan Kalyoncu Üniversitesi).
- Kline, R. B. (2016). *Principles and practice of structural equation modeling* (4th ed.). Guilford Press.
- Kneer, J., & Glock, S. (2013). Escaping İn Digital Games: The Relationship Between Playing Motives And Addictive Tendencies İn Males. *Computers İn Human Behavior*, 29(4), 1415-1420.
- Kwon, J. H., Chung, C. S., & Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of Internet games. *Community mental health journal*, 47, 113-121.
- Ko, C.-H., Yen, J.-Y., Chen, C.-C., Chen, S.-H., & Yen, C.-F. (2005). Tayvanlı Ergenler Arasında Çevrimiçi Oyun Bağımlılığını Etkileyen Cinsiyet Farklılıkları Ve İlgili Faktörler. *The Journal Of Nervous And Mental Disease*, 193(4), 273-277. Doi:10.1097/01.Nmd.0000158373.851
- Kocairi, C., Yüksel, R., Arslantaş, H., & Söylemez, B. (2020, March). Lise Öğrencisi Ergenlerin Bağlanma Stilllerinin Teknoloji Bağımlılıkları İle İlişkisi: Kesitsel Bir Çalışma. In *Yeni Symposium* .(Vol. 58, No. 1). <http://doi.org/10.5455/Nys.20200218074634>
- Koç, A. K. (2020). Lise ve üniversite öğrencilerinde internet oyun bağımlılığı sıklığı ve etkili faktörler.
- Koçak, H., & Köse, Z. (2014). Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Sosyalleşme Süreçler İ Üzer İne Bir Araştırma (Kütahya İli Örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21-32.
- Koçyiğit, S. (2019). *Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu Tanısı Alan Ve Almayan Ergenlerin Akıllı Telefon Bağımlılığı Düzeyleri, Mizaç Özellikleri Ve Anne Baba Tutumları Açısından Karşılaştırılması* (Master's Thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., & Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, (16), 324-342.
- Korkmaz, Ö., & Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Oyundan Mahrum Bırakılması, Oyundan Alınması Ve Tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20 (3), 798-812.
- Köksal, B. (2015). Ortaöğretim kurumlarında okuyan öğrencilerde dijital oyun bağımlılık düzeyleri, internet bağımlılık düzeyleri ile bağlanma stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *İstanbul, Üsküdar Üniversitesi*.
- Kukul, V. (2013). *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Mehmet Akif Ocak (Ed.), Oyunla İlgili Tarihsel Gelimler Ve Yaklaşımlar. Ankara: Pegem Akademi
- Kübra, E. D. İ. S. (2020). Batman’da 6-12 Yaş Aralığındaki Çocukların Dijital Medya Araçları Kullanımına Annelerin Bakışı. *Universal Journal Of History And Culture*, 2(1), 57-76.
- Küçük, Y., & Çakır, R. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Turkish Journal Of Primary Education*, 5(2), 133-154.
- Küçükibiş, H. F., Özkurt, B., Sirkeci, H., & Öztürk, O. (2022). Geleneksel Oyun Ve Geleneksel Çocuk Oyunlarının Eğitim-Öğretim Programlarındaki Yeri. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 21(83), 1422-1436.
- Lei, L., & Wu, Y. (2007). Adolescents' paternal attachment and Internet use. *CyberPsychology & Behavior*, 10(5), 633-639.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. *Media Psychology*, 12, 77-95.
- Lemoyne, T., & Buchanan, T. (2011). Does “Hovering” Matter? Helicopter Parenting And Its Effect On Well-Being. *Sociological Spectrum*, 31(4), 399-418.
<https://doi.org/10.1080/02732173.2011.574038>
- Luebbe, Am., Mancini, Kj., Kiel, Ej., Spangler, Br., Semlak, Jl. Ve Fussner, Lm. (2018). Gelişmekte Olan Yetişkinlerde Helikopter Ebeveynliğin Boyutluluğu Ve Duygusal, Karar Verme Ve Akademik İşleyişle İlişkileri. *Değerlendirme*, 25 (7), 841-857.
<https://doi.org/10.1177/1073191116665907>
- Manap, A. Ve Durmuş, E. (2020). Dijital Ebeveyn Farkındalık Ölçeğinin Geliştirilmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (İnuje)*, 21 (2).
- Marım, Y., & Kahveci, S. Helikopter Ebeveyn Tutumları Bağlamında Küresel Köyün Kaygılı Çocukları. *Vadim Kuzmin, Ph. D. Ali Korkut, Ph. D. Nadejda Açan, Ph. D. Hasan Karacan, Ph. D.*, 439.

- Marufoğlu, S., & Kutlutürk, S. (2021). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 114-122.
- Monacis, L., de Palo, V., Griffiths, M. D., & Sinatra, M. (2017). Exploring individual differences in online addictions: The role of identity and attachment. *International journal of mental health and addiction*, 15, 853-868. DOI 10.1007/s11469-017-9768-5
- Morsünbül, Ü., & Çok, F. (2011). Bağlanma Ve İlişkili Değişkenler. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 3(3), 553-570.
- Morsünbül, Ü. (2014). The association of internet addiction with attachment styles, personality traits, loneliness and life satisfaction: İnternet bağımlılığının bağlanma stilleri, kişilik özellikleri, yalnızlık ve yaşam doyumu ile ilişkisi. *Journal of Human Sciences*, 11(1), 357-372.
- Musluoğlu, M. (2016). 15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örnekleminde Bağlanma Stilleri İle İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkisinin İncelenmesi (Master's Thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal Ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Nelson, L. J., Padilla-Walker, L. M., & Nielson, M. G. (2015). Is Hovering Smothering Or Loving? An Examination Of Parental Warmth As A Moderator Of Relations Between Helicopter Parenting And Emerging Adults' Indices Of Adjustment. *Emerging Adulthood*, 3(4), 282-285. Doi:10.1177/2167696815576458
- Nelson, M. (2010). Why Do We Worry About Helicopter Parents. *Psychology Today*, 20, 2020.
- Nergiz, H., & Nergiz, S. F. (2021). Çocuk, Ergen veya Gençlerde Dijital Oyun Bağımlılığını Araştıran Ulusal Lisansüstü Tezlerin İncelemesi. *Gençlik Araştırmaları Dergisi*, 9(23), 53-80.
- Neriman, A. R. A. L. (2022). Dijital Dünyada Çocuk Olmak. *Trt Akademi*, 7(16), 1134-1153. <https://doi.org/10.37679/trta.1181774>
- Nicolopoulou, A. (2004). Oyun, Bilişsel Gelişim Ve Toplumsal Dünya: Piaget, Vygotsky Ve Sonrası. *Ankara University Journal Of Faculty Of Educational Sciences (Jfes)*, 37(2), 137-169.
- Oktay, G. (2016). Algılanan anne baba tutumu ile bağlanma biçimi arasındaki ilişkinin incelenmesi (Üsküdar Üniversitesi, Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Orak, M., Üzümlü, H., & Yılmaz, E. (2021). Üniversite Hücresinin Dijital Oyun Bağımlılığının Düzeylerinin Belirlenmesi. *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 6 (2), 279-293. Doi:10.2519.9693
- Oosterman, M., & Schuengel, C. (2008). Attachment in foster children associated with caregivers' sensitivity and behavioral problems. *Infant Mental Health Journal: Official Publication of the World Association for Infant Mental Health*, 29(6), 609-623.

- Oral, A. H., & Arabacıoğlu, T. (2018). İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(1), 44-60.
- Orhan, E. (2018). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Niğde Ömer Halis Demir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Orman, N. K., & Arıca, O. T. (2019). Aşırı Dijital Oyun Oynama Davranışında Anne Tutumu Ve Benlik Kontrolünün Etkisi. *Kıbrıs Türk Psikiyatri Ve Psikoloji Dergisi*, 1(Özel Sayı 1), 40-42.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Özdemir, M. Ve Karaboğa, Mt. (2021). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları Ve Sosyal Eğilimleri. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12 (5).
DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.994099>
- Özgür, H. (2019). *İstanbulda Sosyal Medya Bağımlılığı İle Bağlanma Stilleri İlişkisinin İncelenmesi* (Master's Thesis, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Özkan Ö. İnternet kullanımıyla ilgili değişkenlerin cinsiyet, kişilik özellikleri, yaşam doyumu ve bağlanma stilleri açısından incelenmesi. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara. 2013.
- Öziç, E. (2019). *Batı Karadeniz Bölgesinde Oyun Bağımlılığı Ve Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Master's Thesis, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Özmen, M. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Yordanması* (Master's Thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Özoğlu, B. (2022). Okul Öncesi Dönemde Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Ve Çocukların Psikolojik İyi Oluşu Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. <http://hdl.handle.net/11655/26694>
- Padilla-Walker, L. M., & Nelson, L. J. (2012). Black Hawk Down?: Establishing Helicopter Parenting As A Distinct Construct From Other Forms Of Parental Control During Emergingadulthood. *Journalofadolecence*, 35(5),1177-1190.
<https://doi.org/10.1016/J.Adolescence.2012.03.007>
- Palfrey, J., & Gasser, U. (2008). Opening Universities in a Digital Era. *New England Journal of Higher Education*, 23(1), 22-24.
- Prensky, M. (2001). Dijital Yerliler, Dijital Göçmenler I. *On The Horizon*, Ncb University Press, 9(5).
- Rode, J. A. (2009). Digital Parenting: Designing Children's Safety. *People And Computers Xxii Celebrating People And Technology*, 244-251.

- Rote, Wm., Olmo, M., Feliscar, L., Jambon, Mm., Ball, Cl., & Smetana, Jg. (2020). Helikopter Ebeveynliği Ve Ortaya Çıkan Yetişkinler Tarafından Algılanan Aşırı Kontrol: Aile Düzeyinde Bir Profil Analizi. *Çocuk Ve Aile Araştırmaları Dergisi*, 29 (11), 3153-3168.
- Rousseau, S. Ve Scharf, M. (2015). "Sana Rehberlik Edeceğim" Aşırı Ebeveynlik İle Genç Yetişkinlerin Uyumunu Arasındaki Dolaylı Bağlantı. *Psikiyatri Araştırması*, 228 (3), <https://doi.org/10.1016/J.Psychres.2015.05.016>
- Sağır, A., Özdemir, M., Erden, S., Günay, A., & Apalak, G. (2020). Risk Toplumunda Yeni Bir Boyut Olarak Dijitalleşen Gündelik Hayat: Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencileri Üzerine Etkisi (Mavi Balina Ve Momo Örneği). *Türkiye İnsan Hakları Ve Eşitlik Kurumu Akademik Dergisi*, (4-5), 59-72.
- Sağır, A., & Okutan, S. (2022). Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencileri Üzerindeki Etkisi: Karabü Örneği. *Milli Eğitim Dergisi*, 51(233), 715-744.
- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, (32), 485-504.
- Sağlam, Ö., & Soylu, Y. (2019). Çocuk Yetiştirme Stillerine Bağlı Olarak Gelişen Çocukluk Çağı Travmaları Ve Erişkin Dönem Obezitesi Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Türkiye Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 136-150.
- Sağlık Bakanlığı. ((29 Temmuz, 2020). Bağımlılık nedir. <https://alo191.saglik.gov.tr/tr-21183/bagimlilik-nedir>
- Sağlık Bakanlığı.(2019).Editör, Taşdemir. M., Bağımlılıkla Mücadele Stratejik İletişim Belgesi,Yayın No: 1127, <https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/36068/0/Bagimlilik-İle-Mucadele-Stratejik-İletisim-Belgesipdf.Pdf>
- Saltuk, M. C., & Erciyes, C. (2020). Okul Öncesi Çocuklarda Teknoloji Kullanımına İlişkin Ebeveyn Tutumlarına Dair Bir Çalışma. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 4(2), 106-120.
- Savcı, M., & Aysan, F. (2016). Bağlanma stilleri, akran ilişkileri ve duyguların internet bağımlılığını yordamadaki katkıları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3(3), 401-432.
- Seginer, R. (2006). Parents' Educational Involvement: A Developmental Ecology Perspective. *Parenting: Science And Practice*, 6(1), 1-48.
- Segrin, C., Woszidlo, A., Givertz, M., & Montgomery, N. (2013). Parent And Child Traits Associated With Overparenting. *Journal Of Social And Clinical Psychology*, 32(6), 569. <http://dx.doi.org/10.1007/S10826-013-9859-2>
- Set, Z. (2020). Helikopter Ebeveynlik Tutumu İle Psikolojik Beliriler Arasındaki İlişkide Şişirilmiş Benlik Duygusu Ve Dürtüselliğin Aracı Rolü. *Nöropsikiyatri Arşivi*, 57(4), 318-324.
- Sherry, J. L., Greenberg, B. S., Lucas, K., & Lachlan, K. (2012). Video game uses and gratifications as predictors of use and game preference. In *Playing video games* (pp. 248-262). Routledge.

- Shin, S. E., Kim, N. S., & Jang, E. Y. (2011). Comparison of Problematic İnternet and Alcohol use and Attachment Styles Among İndustrial Workers in Korea. *CyberPsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(11), 665–672. <http://dx.doi.org/10.1089/cyber.2010.0470>
- Sıgırlı, H. (2017). *Lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ile bağlanma biçimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Doctoral dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)).
- Soyöz-Semerci, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Üzerine Bir Alan Araştırması: Uşak Örneği. *Journal Of Humanities And Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- Subaşı, N. G., & Kazan, H. (2020). Çocukluk Dönemi Bağlanma Stillerinin Yetişkin İletişimindeki Etkisi. *Turkish Online Journal Of Design Art And Communication*, 10(2), 147-162.
- Su, B., Yu, C., Zhang, W., Su, Q., Zhu, J., & Jiang, Y. (2018). Father–child longitudinal relationship: Parental monitoring and Internet gaming disorder in Chinese adolescents. *Frontiers in Psychology*, 9, 95.
- Sumbas, E., & Sezer, Ö. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Anne Babaya Bağlılıklarının İncelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 18(1), 288-310.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130. Erişim adresi: http://www.dieweltdertuerken.org/index.php/ZfWT/article/view/338/sahin_tugrul
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarıyla Destekli Matematik Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarılarına Ve Duyuşsal Özelliklerine Etkisi*. (Eskişehir Osmangazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi). Eskişehir.
- Şen, İ. (2023). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı: Kırıkkale lise öğrencileri üzerine bir araştırma* (Master's thesis, Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Şimşek, E., & Yılmaz, T. K. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28(4), 1851-1866.
- Şimşek, B., Taşkiran, M. Y., & İşlen, T. (2020). E-Sporcuların Çevrimiçi Oyunlarında Harcadıkları Zaman İle Obezite Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Journal Of Health And Sport Sciences*, 3(2), 39-46.
- Taflioğlu, G. (2021). *Lise Öğrencilerinde Bağlanma Stilleri İle Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Master's Thesis, Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü).
- Talan, T., & Kalınkara, Y. (2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin V Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi: Malatya İli Örneği. *Journal Instructional Technologies And Teacher Education*, 9(1), 1-13.

- Tanrikulu, M. (2019). *Ergenlerde internet kullanımı ve bağımlılığıyla ilişkili faktörler: Bağlanma, öz-denetim ve algılanan sosyal destek* (Master's thesis, Ufuk Üniversitesi).
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar Bilgisayar Oyunlarından Etkilenir mi. *Tefekkür Dergisi*, 19(1).
- Tarhan, N., & Nurmedov, S. (2014). *Bağımlılık: Sanal veya Gerçek* (3.baskı). İstanbul: Timaş Yayınları.
- Taş, İ. (2019). The pattern of relationship between attachment styles, gaming addiction and empathetic tendency among adolescents. *Eurasian Journal of Educational Research*, 19(83), 125-144.
- Taş, İ., & Güneş, Z. (2019). 8-12 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı, aleksitimi, sosyal anksiyete, yaş ve cinsiyetin incelenmesi. *Klinik Psikiyatri*, 22(1), 83-92.
- Taş, İ. (2019). Ergenlerde internette amaçsız gezinme ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki: anksiyetenin aracı etkisi. *Iğdır Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*.
- Taş, İ., Karacaoğlu, D., Akpınar, İ., & Taş, Y. (2022). Ergenlerde Aile Yaşam Doyumu İle Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction And Cyberbullying*, 9(1), 28-42.
- Tekkurşun Demir, G., Mutlu Bozkurt, T. (2019). Dijital Oyun Oynama Tutumu Ölçeği (Dootö): Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması, *Sportif Bakış: Spor Ve Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6 (1), 1 -18, Url: <https://doi.org/10.33468/Sbsebd.79>
- Torun, F., Akçay, A. & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış Ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1).
- Tuna, C. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Ebeveynleriyle Olan Bağlanma İlişkisinin İnterne Bağımlılığına Etkisi* (Master's Thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Turan, F. A. (2017). *6. sınıf öğrencilerinde bağlanma stilleri ve algılanan anne baba tutumları* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- TÜİK (2021). Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması. Erişim tarihi: 15.12.2022. <https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?P=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132>
- TÜİK (2022). Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması. Erişim tarihi: 13.12.2022. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?P=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(Bt\)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?P=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(Bt)-Kullanim-Arastirmasi-2022-45587)
- Türk Dil Kurumu (t.y.). Oyun. *İçinde Güncel Türkçe sözlük*. Erişim tarihi: 8.01.2023, <https://sozluk.gov.tr/>

- Türkiye Cumhuriyeti Aile Ve Sosyal Hizmetler Bakanlığı. (2018). Aile Eğitimi Programı. Ankara. https://www.aile.gov.tr/media/92204/01_07_Tek-Ebeveynli-Aileler.Pdf
- Türk, M. E. (2020). Ergenlerde sosyal medya kullanımının bağlanma stilleri, akran ilişkileri ve kişilik bozuklukları ile ilişkisinin incelenmesi. *Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi*, 3(5), 97-112.
- Tüzün, O. & Sayar, K. (2006). Bağlanma Kuramı Ve Psikopatoloji. *Düşünen Adam*, 19(1), 24-39.
- Uskan, S. B., & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde Oyunun Yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131.
- Uğur, L. (2020). Ortaokul öğrencilerinde algılanan sosyal destek ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi (Eyüpsultan örneği) (Master's thesis, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı).
- Uzunoglu, A. (2021). Dijital Oyun Ve Bağımlılık. *Yeni Medya*, 2021(11), 116-131.
- Ülkümen, İ. (2021). Geç ergenlik dönemindeki bireylerde ebeveyn duygusal erişilebilirliği ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkide duygu düzenlemenin aracı rolünün incelenmesi (Master's thesis, Işık Üniversitesi).
- Ünsal, A. (2019). Okul öncesi dönem çocuklarının duygusal zekâsı ve dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi (Master's thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Van Ingen, D. J., Freiheit, S. R., Steinfeldt, J. A., Moore, L. L., Wimer, D. J., Knutt, A. D., ... & Roberts, A. (2015). Helicopter Parenting: The Effect Of An Overbearing Caregiving Style On Peer Attachment And Self-Efficacy. *Journal Of College Counseling*, 18(1), 7–20. <https://doi.org/10.1002/J.2161-1882.2015.00065.X>
- Vinson, K. (2012). Hovering Too Close: The Ramifications Of Helicopter Parenting In Higher Education. *Ga. St. Ul Rev.*, 29, 423.
- Wallenius, M., Rimpelä, A., Punamäki, R. L., & Lintonen, T. (2009). Digital game playing motives among adolescents: Relations to parent–child communication, school performance, sleeping habits, and perceived health. *Journal of applied developmental psychology*, 30(4), 463-474.
- Wallenius, M., & Punamäki, R. L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent–child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 286-294.
- Wang, E. S. Ve Wang, M. C. (2013). Social Support And Social Interaction Ties On Internet Addiction: Integrating Online And Offline Contexts. *Cyberpsychology, Behavior And SocialNetworking*, 16, 843–849.
- Wang, Y. (2022). The Impact Of Interparental Conflicts On Online Game Addiction Symptomatology: The Mediating Roles Of The Parent-Adolescent Relationship And Loneliness In Adolescents , 125 (5), 2337-2356.

- Waters, E., Wippman, J., & Sroufe, L. A. (1979). Attachment, Positive Affect, And Competence In The Peer Group: Two Studies In Construct Validation. *Child Development*, 821-829.
- Vikipedia. (21.Mayıs.2023).Roblox Oyunu.<https://tr.wikipedia.org/wiki/Roblox> ErişimTarihi: 28.05.2023
- Willoughby, B. J., Hersh, J. N., Padilla-Walker, L. M., & Nelson, L. J. (2015). “Back off”! Helicopter parenting and a retreat from marriage among emerging adults. *Journal of Family Issues*, 36(5), 669-692.
- Yalçın, S., Ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine NitelBir Çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat Ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yam, Fc Ve Kumcağız, H. (2021). Helikopter Anne Tutumları: Üniversite İçindekilerin Yaşam Doyumları Ve Psikolojik Oluşumları Üzerindeki Yordayıcı Rolü. *Opus Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi* , 17 (35), 1946-1967.
- Yang, X., Zhu, L., Chen, Q., Song, P., & Wang, Z. (2016). Parent marital conflict and Internet addiction among Chinese college students: The mediating role of father-child, mother-child, and peer attachment. *Computers in Human Behavior*, 59, 221-229.
<https://doi.org/10.1016/j.chb.2016.01.041>
- Yavuz, B., Çelik, L., & Baysan, E. (2018, March). Ortaokul düzeyindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. In *International Congress on Science and Education* (pp. 23-25).
- Yavuzer, H. (2012). *Çocuğu Tanımak Anlamak*. 1.Baskı. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yazgan, A. M. (2022). Proje Çocuklar Ve Helikopter Ebeveynler Üzerine Bir Analiz. *So Politika Çalışmaları Dergisi*, 22(55), 227-258.
- Yektaş, Ç. (2020). Ergenlerde Pandeminin Ruhsal Etkileri. *Türkiye Klinikleri Dergisi*, (1), 13, 18.
- Yeliz, S., Yayan, Y., & Yayan, E. H. (2021). Covid-19 Sürecinde Çocukların Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Uyku Ve Akademik Başarılarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(4), 447-454.
- Yersel, Z. (2019). *Çocuk ve ergenlerde anne-baba tutumu ve bağlanma durumunun algıladıkları benlik saygısı ve çocukluk çağı narsisizmi ile ilişkisi* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Yeşilay. (2019). Bağımlılık Nedir. Erişim tarihi: 24.12.2022
<https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/bagimlilik-nedir>
- Yeşilay. (2020). Teknoloji Bağımlılığı Nedir. Erişim tarihi: 25.12.2022.
<https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimligi>

- Yıldırım, İ. K. (2018). Obsesif kompulsif belirtiler ve ebeveynlik biçimleri arasında suçluluk ve utancın aracı rolü.
- Yılmaz, E., & Çağıltay, K. (2005). History Of Digital Games İn Turkey. *Conference Paper*.
- Yılmaz, H. (2019). İyi Ebeveyn, Çocuğu İçin Her Zaman Her Şeyi Yapan Ebeveyn Değildir: Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutum Ölçeği (Ahetö) Geliştirme Çalışması. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi* 3(1), 3-30. Doi: 10.24130/Eccd-Jecs.1967201931114
- Yılmaz, H. (2020). Possible Result Of Extreme Parenting: Power Of Helicopter Parenting Attitude To Predict Ego İnflation. *Pegem Journal Of Education And Instruction*, 10(2), 523-554.
- Yılmaz, H. (2020). Türkiyede Helikopter Ebeveynlik Uçuşu Ve Helikopter Kabini Demografik Özellikleri. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 20 (46), 133-160.
- Yılmaz, H., & Büyükcebeci, A. (2019). Bazı Pozitif Psikoloji Kavramları Açısından Helikopter Ebeveyn Tutumlarının Sonuçları. *Turkish Psychological Counseling And Guidance Journal*, 9(54), 707-744.
- Yılmaz, M. B. (2010). İlköğretim 6. Ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi.
- Yılmaz, B. (2020). E-Spor Oyuncularının Algıladıkları Sosyal Destek, Aile İklimi ve Yetişkin Bağlanma Stilllerinin Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi. (Master's thesis).
- YILMAZ, H. (2020). Türkiyede helikopter ebeveynlik eğilimi ve helikopter ebeveynlerin demografik özellikleri. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 20(46), 133-160.
- Yiğit, E., & Günüş, S. (2020). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına Göre Aile Profillerinin Belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174. **Doi:10.33711/Yyuefd.691498**
- Yoo, G., Liu, X. Ve Cho, S. (2016). Effects Of Perceived Helicopter Parenting On Subjective Well-Being Among Chinese Undergraduate Students. Conference: Cass And Isarc06 Conference *Social Change And Family Developments On May 27th At Chinese Academy Of Social Sciences İn Beijing, China*
- Young, K. (2009). Understanding Online Gaming Addiction And Treatment Issues For Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, (37), 355-372. <https://doi.org/10.1080/01926180902942191>
- Yurdakul, K. I., Dönmez, O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). Dijital Ebeveynlik Ve Değişen Roller. <https://hdl.handle.net/11421/14711>
- Yücel, G., & Şenay, Ş. An. (2018). Dijital Oyunlarda Korsanlık Ve Şiddet: Blue Whale Oyunu Üzerinde Bir İnceleme. *Ajit-E: Academic Journal Of Information Technology*, 9 (32), 87-100.

EKLER

EK 1. Etik Kurul Onayı



EK 2. Uygulama İçin Milli Eğitim İzin Formu



EK 3. Öğrenciler İçin Bilgilendirilmiş Olur Formu

ÖĞRENCİLER İÇİN BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

ÇALIŞMANIN ADI: “Ortaokul öğrencilerinde oyun alışkanlıkları, ebeveyn tutumları ve bağlanma stilleri”

Aşağıda bilgileri yer almakta olan bir araştırma çalışmasına katılmanız istenmektedir. Çalışmaya katılıp katılmama kararı tamamen size aittir. Katılmak isteyip istemediğinize karar vermeden önce araştırmanın neden yapıldığını, bilgilerinizin nasıl kullanılacağını, çalışmanın neleri içerdiğini, olası yararları ve risklerini ya da rahatsızlık verebilecek yönlerini anlamanız önemlidir. Lütfen aşağıdaki bilgileri dikkatlice okumak için zaman ayırınız. Eğer çalışmaya katılma kararı verirsiniz, **Çalışmaya Katılma Onayı** Formu’ nu imzalayınız. Çalışmadan herhangi bir zamanda ayrılmakta özgürsünüz. Çalışmaya katıldığınız için size herhangi bir ödeme yapılmayacak ya da sizden herhangi bir maddi katkı/malzeme katkısı istenmeyecektir

ÇALIŞMANIN KONUSU VE AMACI:

Bu araştırmayla; Ortaokul öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumları ve bağlanma stillerinin öğrencilerin dijital oyun alışkanlıklarıyla ne düzeyde ilişkisinin olduğunu ortaya koymak amaçlanmaktadır. Aynı zamanda bu araştırmadan elde edilecek sonuçlarla yapılacak olan benzer çalışmalara katkı sunmak amaçlanmaktadır.

ÇALIŞMA İŞLEMLERİ:

Yürütülen bu çalışmaya katılmanız halinde size Kişisel bilgi formu ve üç adet ölçekten oluşan anket formları verilecektir. Bu ölçekler sizin dijital oyun alışkanlıklarınız, anne-baba tutumlarınız ve bağlanma stillerinizle ilgili bilgileri içermektedir. Size uygun olanları eksiksiz olarak doldurmanız beklenmektedir.

ÇALIŞMAYA KATILMAMIN OLASI YARARLARI NELERDİR?

Bu çalışmaya katılmış olmakla bu konularla ilgili hem kendinizi değerlendirme fırsatı bulmuş hem de bu alanın bir paydaşı olarak saha çalışmalarına ve bilimsel araştırmalara yardımcı olmuş olacaksınız.

KİŞİSEL BİLGİLERİM NASIL KULLANILACAK? ...

Çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır. Bu çalışmada belirtmiş olduğunuz hiçbir kişisel bilginiz kesinlikle başka kurum kuruluş veya şahıslarla paylaşılmayacaktır. Tüm bilgiler bu araştırmanın sınırları içerisinde kalacaktır. Ayrıca bu çalışma anketinde cinsiyet, yaş gibi bilgiler dışında belirtmeniz gereken özel bir bilgi veya isim vermenize de gerek yoktur.

SORU VE PROBLEMLER İÇİN BAŞVURULACAK KİŞİLER:

Rukiye ARSLAN YAĞIZ

Tel:

E posta:

Çalışmaya Katılma Onayı

Yukarıdaki bilgileri ilgili araştırmacı ile ayrıntılı olarak tartıştım ve kendisi bütün sorularımı cevapladı. Bu bilgilendirilmiş olur belgesini okudum ve anladım. Bu araştırmaya katılmayı kabul ediyorum ve bu onay belgesini kendi hür irademle imzalıyorum. Bu onay, ilgili hiçbir kanun ve yönetmeliği geçersiz kılmaz. Araştırmacı, saklamam için bu belgenin bir kopyasını çalışma sırasında dikkat edeceğim noktaları da içerecek şekilde bana teslim etmiştir.

Gönüllü Adı Soyadı:		Tarih ve İmza:
Telefon:		

EK 4. Uygulama İçin Veli Onay Formu

VELİ ONAY FORMU

Sizi Üsküdar Üniversitesi İnsan ve Toplum Bilimleri Fakültesi Psikoloji Bölümü öğretim üyesi Doç. Dr. Asil Özdoğru danışmanlığında yüksek lisans öğrencisi Rukiye Arslan Yağız tarafından yürütülecek olan “ Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun alışkanlıkları, ebeveyn tutumları ve bağlanma Stilleri” adlı çalışmaya davet ediyoruz.

Uygulama yaklaşık 30 dakika sürecektir.

Araştırmanın Amacı:

Bu araştırmayla; Ortaokul öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumları ve bağlanma stillerinin öğrencilerin dijital oyun alışkanlıklarıyla ne düzeyde ilişkisinin olduğunu ortaya koymak amaçlanmaktadır.

Çocuğunuz bu çalışmaya katılmış olmakla bu konularla ilgili hem kendini değerlendirme fırsatı bulmuş hem de bu alanın bir paydaşı olarak saha çalışmalarına ve bilimsel araştırmalara yardımcı olmuş olacaktır.

Çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır. Bu çalışmada belirtmiş olunan hiçbir kişisel bilgi kesinlikle başka kurum kuruluş veya şahıslarla paylaşılmayacaktır. Tüm bilgiler bu araştırmanın sınırları içerisinde kalacaktır. Ayrıca bu çalışma anketinde cinsiyet, yaş gibi bilgiler dışında belirtilmesi gereken özel bir bilgi veya isim vermeye de gerek yoktur.

Çalışmada çocuğunuzun psikolojisini olumsuz yönde etkilenecek hiçbir uygulama bulunmamakta ve kendisine gönüllü olmak kaydı ile çalışmaya katılacağı söylenerek açıklama yapılacaktır.

- ☐ Söz konusu araştırmaya hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın çocuğumun bu çalışmaya katılmasını kabul ediyorum.
- ☐ Söz konusu araştırmaya hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın çocuğumun bu çalışmaya katılmasını kabul etmiyorum.

Ad/Soyad

Tarih:

İmza

Açıklamayı yapanın Adı/Soyadı

Tarih:

İmza

EK 5. Uygulama Ölçekleri

Kişisel Bilgi Formu

Acıklama: Bu çalışmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin dijital oyun alışkanlıkları ile algıladıkları ana-baba tutumları ve bağlanma stilleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Çalışmaya katılımınız gönüllülük esasına dayanmaktadır. Bu çalışmada belirtmiş olduğunuz hiçbir kişisel bilginiz kesinlikle başka kurum kuruluş veya şahıslarla paylaşılmayacaktır. Tüm bilgiler bu araştırmanın sınırları içerisinde kalacaktır. İsim vermenize de gerek yoktur.

Vereceğiniz cevaplar bilimsel bir araştırma için kullanılacağından aşağıdaki ifadeleri dikkatlice okuyup, ifadenin karşısındaki (sizin yaşantınıza en uygun düşen) seçeneklerden **birine** (X) işareti koyarak belirtiniz.

Yardım ve katkılarınız için teşekkür ederim.

Rukiye A. YAĞIZ (Üsküdar Üniv.
Psikoloji Yüksek Lisans öğrencisi)

SOSYODEMOGRAFİK BİLGİ FORMU				
Yaşınız kaç? ()				
Cinsiyetiniz nedir?		Kız: ()	Erkek: ()	
Kaçınıcı sınıfta öğrenim görmektesiniz?				
5. Sınıf ()	6. Sınıf ()	7.Sınıf ()	8. Sınıf ()	
Kaç kardeşsiniz? ()				
Ailenizin kaçınıcı çocuğusunuz? ()				
Anne Babanız birlikte mi?		Birlikte ()	Ayrı ()	Diğer ()
Anneniz Çalışıyor mu?		Evet ()	Hayır ()	
Babanız Çalışıyor mu?		Evet ()	Hayır ()	
Annenizin eğitim durumu nedir?				
İlkokul ()	Ortaokul()	Lise()	Üniversite()	Yüksek Lisans/ Doktora()
Babanızın eğitim durumu nedir?				
İlkokul ()	Ortaokul()	Lise()	Üniversite()	Yüksek Lisans/ Doktora()
Hangi Dijital Oyun Aracını Kullanıyorsunuz? (Birden fazla işaretleyebilirsiniz)				
Oyun Konsolu ()	Bilgisayar ()	Akıllı telefon ()	Tablet ()	
Hangi Dijital Oyunları Oynuyorsunuz?				
Günlük Dijital Oyun Oynama Süreniz ne kadardır?				
0-1 Saat ()	1-3 Saat ()	3-5 Saat ()	5 ve daha üstü saat ()	
Dijital oyun oynama ile ilgili ne sıklıkla uyarı alırsınız?				
Hiçbir zaman ()	Ara Sıra ()	Bazen ()	Sık Sık ()	
Sizi Kim Uyarır? (Birden fazla işaretleme yapabilirsiniz)				
Anne ()	Baba ()	Abi/Abla ()	Büyük Anne/ Büyük Baba ()	

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

TEST MADDELERİ	1 Kesinlikle Katılmıyorum	2 Katılmıyorum	3 Kararsızım	4 Katılıyorum	5 Kesinlikle Katılıyorum
1) Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse, onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim.					
2) İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim / öfkelenirim.					
3) Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim.					
4) Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur.					
5) Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç(bilgisayar, telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafa bakınırım.					
6) Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim.					
7) Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun Oynadığım Süreyle ilgili yalan söylediğim olur.					
8) Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni Rahatlatır					
9) Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim.					
10) Gün içerisinde birden bire/ aniden dijital oyun oynamayı İstedğim zamanlar olur.					
11) Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem.					
12) Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)					
13) Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir					
14) Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir					
15) Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım olmaz					
16) Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur					
17) Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz					
18) Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur					
19) Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacını ertelediğim zamanlar olur					
20) Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim					
21) Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam					
22) Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim					
23) Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçar					
24) Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak Geçiririm.					

Algılanan Helikopter Ebeveyn Tutumları Ölçeği

ANNEM				Sevgili gençler; kendi çocukluğunuzu hatırlamanızı, anne ve babanızın aşağıda sayılan tutum ve davranışlara sahip olup olmadıklarını düşünmenizi istiyorum. Aşağıda yazılan davranış ve tutumları hem anneniz hem de babanız için ayrı ayrı değerlendirerek cevaplayınız.	BABAM			
Hiç Böyle Davranmaz	Arada Sırada Böyle Davranır	Çoğu Zaman Böyle Davranır	Hep Böyle Davranır		Hiç Böyle Davranmaz	Arada Sırada Böyle Davranır	Çoğu Zaman Böyle Davranır	Hep Böyle Davranır
(1)	(2)	(3)	(4)	1- Her gün giyeceğim kıyafetleri seçmek isterdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	2- Ne zaman üzgün olsam ısrarla “neyin var” diye sorardı.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	3- Arkadaşlarımla oyun oynarken oyunumuza müdahale etmeden duramazdı.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	4- Akşam eve geldiğimde ilk soruları genellikle okul hayatım ile ilgili olurdu.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	5- Dünyanın ve çevremizin kötü insanlarla dolu olduğuna inanırdı.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	6-Okula başladığım günlerde saatlerce okul dışında veya evin önünde beni beklerdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	7- Suratımın asık olmasına hiç katlanamazdı.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	8- Sınav sonuçlarımın açıklanacağı zamanı sabırsızlıkla beklerdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	9- Çok sık nasihat ederdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	10- Benim özel bir hayatım olabileceğini kabul etmek istemezdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	11- Okul notlarım için benden daha çok o kaygılanırdı.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	12- Yüz kızartıcı bir davranışta bulunmamam konusunda çok nasihat ederdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	13- Parkta ve sokakta gezerken asla elimi bırakmak istemezdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	14- Duygularımı her zaman merak ederdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	15- Öğretmenim ile çok sık görüşmek isterdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	16- Kötü huy ve alışkanlıklar edinmemden çok korkardı.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	17-Bana yemek yedirmek için arkamdan koştururdu.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	18- Çantamın içini ve ceplerimi sık sık kurcalamaktan hoşlanırdı.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	19- Karşı cinsten bir arkadaşımın olması ihtimali onu endişelendirirdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	20- Okul ödevlerim için benden çok o çaba gösterirdi.	(1)	(2)	(3)	(4)
(1)	(2)	(3)	(4)	21- Mükemmel bir insan olmamı isterdi.	(1)	(2)	(3)	(4)

Üç Boyutlu Bağlanma Stilleri Ölçeği

	1	2	3	4	5
TEST MADDELERİ	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1) Karşımdaki insanlar benim kadar değerli değiller.					
2) Birisiyle çok fazla samimi olduğumda sorun çıkabileceğinden kaygılanıyorum.					
3) Karar alırken kimseyi önemsemem.					
4) Sorunu olan birisini gördüğümde kendimi onun yerine Koyabiliyorum					
5) Başkalarının benim kadar değerli olduklarını düşünmüyorum.					
6) İnsanlardan ne kadar uzak durursam o kadar az üzülürüm.					
7) Ebeveynimle (anne, baba veya benim bakımımı üstlenen bir başkası) iyi anlaşıyorum					
8) İnsanlardan uzak duruyorum çünkü bana acı çektirebilirler.					
9) Bir sorun varsa bunun kaynağı genelde karşımdakilerin sorunlu olmasıdır.					
10) Kendimi mutlu bir insan olarak tanımlıyorum					
11) Duygusal ilişki yaşadığım kişinin beni gerçekten sevmediğini düşünerek kaygılanıyorum					
12) Yalnızca kendime değer veririm.					
13) Başkalarının üzüntülerini anlayabiliyorum					
14) Duygusal ilişkilerden uzak duruyorum çünkü terk edilmek istemiyorum.					
15) İnsanların görüşleri benim için önemsizdir					
16) Ebeveynlerime (anne, baba veya benim bakımımı üstlenen bir başkası) genelde kırıcı sözler söylemem.					
17) İnsanlardan ne kadar uzak durursam o kadar mutlu olurum.					
18) Başkaları çok da umurumda değildir					