

T.C.
ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI
REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMANLIK PROGRAMI



ORTAOKUL SEKİZİNCİ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN GENEL İYİ
OLUŞLARININ YORDANMASINDA DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE
POPÜLERLİK ALGILARININ İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Tuba ACUN

Danışman

Prof. Dr. Seher BALCI ÇELİK

SAMSUN
2024

TEZ KABUL ONAY

Tuba ACUN tarafından, **Prof. Dr. Seher Balcı ÇELİK** danışmanlığında hazırlanan “**ORTAOKUL SEKİZİNCİ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN GENEL İYİ OLUŞLARININ YORDANMASINDA DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE POPÜLERLİK ALGILARININ İNCELENMESİ**” başlıklı bu çalışma, jürimiz tarafından 23.2.2024 tarihinde yapılan sınav sonucunda oy birliği ile başarılı bulunarak Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

	Unvanı Adı Soyadı Üniversitesi Ana Bilim/Ana Sanat Dalı	Sonuç
Başkan	Prof. Dr. Hatice EPLİ Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı	☐ Kabul ☐ Ret
Üye	Prof. Dr. Üyesi Seher BALCI ÇELİK Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı	☐ Kabul ☐ Ret
Üye	Dr. Öğr. Üyesi Fatih ORDU Samsun Üniversitesi Klinik Psikoloji Ana Bilim Dalı	☐ Kabul ☐ Ret

Bu tez, Enstitü Yönetim Kurulunca belirlenen ve yukarıda adları yazılı jüri üyeleri tarafından uygun görülmüştür.

Prof. Dr. Ahmet TABAK

Enstitü Müdürü

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI

Hazırladığım Yüksek Lisans tezinin bütün aşamalarında bilimsel etiğe ve akademik kurallara riayet ettiğimi, çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak kullandığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin Kaynaklar'da gösterilenlerden oluştuğunu, her unsurun enstitü yazım kılavuzuna uygun yazıldığını ve TÜBİTAK Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu Yönetmeliği'nin 3. bölüm 9. maddesinde belirtilen durumlara aykırı davranılmadığını taahhüt ve beyan ederim.

Etik Kurul Gerekli mi ?

Evet ☒

Hayır ☐

... / ... / 20...

Tuba ACUN

TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI

Tez Başlığı : ORTAOKUL SEKİZİNCİ SINIF ÖĞRENCİLERİN GENEL İYİ OLUŞLARIN YORDANMASINDA DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE POPÜLERLİK ALGILARININ İNCELENMESİ

Yukarıda başlığı belirtilen tez çalışması için şahsım tarafından 23.02.2024 tarihinde intihal tespit programından alınmış olan özgünlük raporu sonucunda;

Benzerlik oranı : % 20

Tek kaynak oranı : % 1 çıkmıştır.

... / ... / 20...

Prof. Dr. Seher Balcı ÇELİK

ÖZET

ORTAOKUL SEKİZİNCİ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN GENEL İYİ OLUŞLARININ YORDANMASINDA DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE POPÜLERLİK ALGILARININ İNCELENMESİ

Tuba ACUN

Ondokuz Mayıs Üniversitesi

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık

Yüksek Lisans, Ocak/2024

Danışman: Prof. Dr. Seher Balcı ÇELİK

Bu araştırmada, ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluşlarının yordanmasında dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algısının belirlenmesi amaçlanmıştır. Araştırma evrenini 2022-2023 eğitim öğretim yılında Samsun il merkezinde bulunan üç ortaokulun sekizinci sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Bu araştırmada araştırmacının görev yaptığı okul ve bu okula yakın lokasyonda bulunan iki ortaokulun sekizinci sınıflarında öğrenim gören 458 öğrenci üzerinde çalışma yapılmıştır. Çalışmada zaman ve ulaşım açısından araştırmacıya uygun olduğundan kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi tercih edilmiştir. Araştırmada betimsel yöntemlerden ilişkisel tarama yöntemi kullanılmıştır. Yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik durum, evde birlikte yaşanan kişiler, anne babanın birliktelik durumu, teknolojik uygulamaları ne kadar süre ile kullandığı, en çok hangi sosyal medya platformlarının kullanıldığı, en çok oynanan oyunlar ve sosyal medya arkadaşlıklarına ilişkin verilerin toplanması amacıyla araştırmacı tarafından oluşturulan Kişisel Bilgi Formu kullanılmıştır. Araştırmada Genel İyi Oluş Ölçeği (GİÖÖ-KF), Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (ÇYDOBÖ), Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği (ÖPAÖ) kullanılmıştır. Verilerin analizinde SPSS 22.00 programı kullanılmıştır. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluşlarında dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algıları arasındaki ilişkiyi belirlemek için korelasyon analizi yapılmıştır. Araştırma sonucunda kadın ve erkek öğrencilerin genel iyi oluş düzeyleri arasında fark saptanmazken, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı daha yüksek çıkmıştır. Popülerlik algısı alt boyutlarından kıyafet-moda düzeyi kadınlarda, arkadaşlık ilişkileri düzeyi erkeklerde daha yüksektir. Akıllı telefon kullanma durumu genel iyi oluş düzeyini etkilemezken, dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algısı düzeyini pozitif yönde etkilemektedir. Sosyal medya arkadaşı olanların genel iyi oluş, dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algısı düzeylerinin daha yüksek olduğuna ulaşılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı alt boyutlarından 'Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma' alt boyutunun; Popülerlik Algısı Ölçeği'nin 'Kıyafet-Moda', 'Özgüven', 'Spor ve Sanatsal Etkinlikler', 'Arkadaşlık İlişkileri' ve 'Öğretmenler ile İlişkiler' alt boyutlarının genel iyi oluş düzeylerinin anlamlı yordayıcıları olduğu tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Genel iyi oluş, dijital oyun bağımlılığı, popülerlik algısı

ABSTRACT

INVESTIGATION OF DIGITAL GAME ADDICTION AND POPULARITY PERCEPTIONS IN PREDICTING STUDENTS' GENERAL WELL-BEING

Tuba ACUN

Ondokuz Mayıs University

Institute of Graduate Studies

Department of Educational Science

Master, January/2024

Supervisor: Prof. Dr. Seher Balcı ÇELİK

This study aimed to determine the perception of digital game addiction and popularity in predicting the general well-being of eighth grade secondary school students. The search population consists of eighth grade students of three secondary schools in Samsun city center in the 2022-2023 academic year. In this research, a study was conducted on 458 eighth-grade students at the school where the researcher worked and at two secondary schools located close to this school. In the study, easily accessible sampling method was preferred because it was convenient for the researcher in terms of time and transportation. The relational scanning method, one of the descriptive methods, was used in the search. The researcher created a Personal Information Form to collect data on age, gender, socio-economic status, household cohabitants, parental relationship status, how long how frequently they use technological applications, which social media platforms are used the most, the most played games and social media friendships. It was created by the researcher to collect data on age, gender, socio-economic status, people living together at home, the relationship status of parents, how long they used technological applications, which social media platforms were used the most, the most played games and social media friendships. Personal Information Form was used. General Well-Being Scale (GWGS), Digital Game Addiction Scale for Children (DGAS-C) Student Popularity Perception Scale (SPPS) were used in the research. SPSS 22.00 program was used to analyze the data. Correlation analysis was conducted to determine the relationship between digital game addiction and popularity perceptions in the general well-being of eighth grade secondary school students. As a result of the research, while there was no difference between the general well-being levels of male and female students, male students' digital game addiction was higher. Among the popularity perception sub-dimensions, clothing-fashion level is higher in women, and friendship relations level is higher in men. While smart phone usage does not affect the general level of well-being, it positively affects the level of digital game addiction and popularity perception. It was concluded that those who have social media friends have higher levels of general well-being, digital game addiction and popularity perception. The sub-dimension of 'Excessive Focus and Conflict on Playing Digital Games', which is one of the sub-dimensions of Digital Game Addiction; It has been determined that the 'Clothes-Fashion', 'Self-Confidence', 'Sports and Artistic Activities', 'Friendly Relations' and 'Relations with Teachers' sub-dimensions of the Popularity Perception Scale are significant predictors of general well-being levels.

Keywords: General well-being, digital game addiction, perception of popularity

ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın amacı ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluşlarının yordanmasında dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algılarının incelenmesidir. Çalışmanın giriş kısmında problem durumu, alt problemler, denenceler, araştırmanın önemi, varsayımlar, sınırlılıklar ve tanımlardan bahsedilmiştir. İkinci bölümde çalışmanın kuramsal çerçevesi doğrultusunda genel iyi oluş, öznel iyi oluş, psikolojik iyi oluş, öznel iyi oluş ve psikolojik iyi oluşu açıklayan kuramlar ve araştırmalar, dijital oyun, dijital oyun türleri, dijital oyun tarihçesi, dijital oyun bağımlılığı, Türkiye’de ve dünyada dijital oyun bağımlılığı yaygınlığı, dijital oyun bağımlılığı nedenleri, olumlu ve olumsuz etkileri, dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan araştırmalar, popülerlik, ergenlerde popülerlik algısı, dijital oyun bağımlılığı ve genel iyi oluş ilişkisi, dijital oyun genel iyi oluş ve popülerlik ilişkisine değinilmiştir. Üçüncü bölümde araştırmanın yöntem kısmına dair araştırma modeli, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve analizi hakkında bilgiler verilmiştir. Dördüncü bölümde bulgulara yer verilmiş, verilerin analizi ve güvenilirlik analizleri açıklanmıştır. Bulgulardan elde edilen sonuçlar tartışma bölümünde literatürde yer alan çalışmalarla benzerlik ve farklılıklar açısından ele alınmıştır. Sonuç ve öneriler bölümünde araştırmadan elde edilen veriler doğrultusunda araştırmacılara, okul yöneticilerine, öğretmenlere, rehber öğretmenlere, ailelere yönelik öneriler sunulmuştur.

Gerçekleştirmiş olduğum tez çalışmamda yardım ve katkılarıyla beni yönlendiren, değerli görüşleri, akademik bilgi birikimi ve tecrübesi ile destek veren danışman hocam sayın Prof. Dr. Seher BALCI ÇELİK’e teşekkür eder, saygılarımı sunarım.

Anabilim Dalındaki tüm hocalarıma teşekkür eder saygılarımı sunarım.

Araştırmam kapsamında bilgi ve donanımı ile bilimsel destek ve yönlendirmelerde bulunan kardeşim Dr. Öğr. Üyesi Kübra GÜMÜŞTEKİN ‘e teşekkürü borç bilirim.

Can parçalarım eşim Haktan ACUN, oğullarım Yücel Berk ACUN, Haktan Emir ACUN’a bu süreçte desteklerini her zaman hissettirdikleri için teşekkür ediyorum. Böyle bir aileye sahip olduğum için gurur duyuyorum.

Bu tezi bu günleri ebediyetten görmesini dilediğim babam İsmail GÜMÜŞ’e ithaf ediyorum.

İÇİNDEKİLER

TEZ KABUL ONAY.....	i
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK BEYANI	ii
TEZ ÇALIŞMASI ÖZGÜNLÜK RAPORU BEYANI	ii
ÖZET	iii
ABSTRACT.....	ivi
ÖNSÖZ VE TEŞEKKÜR.....	v
İÇİNDEKİLER.....	vi
SİMGELER VE KISALTMALAR	viii
TABLolar DİZİNİ	ix
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu.....	1
1.2. Araştırmanın Problemi	5
1.2.1. Araştırmanın Alt Problemleri.....	5
1.3. Araştırmanın Denenceleri	6
1.4. Araştırmanın Önemi.....	7
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları.....	8
1.6. Varsayımlar.....	8
1.7. Tanımlar.....	8
2. KURAMSAL ÇERÇEVE.....	10
2.1. Genel İyi Oluş	10
2.1.1. Öznel İyi Oluş	11
2.1.1.1. Öznel İyi Oluşu Açıklayan Kuramlar	12
2.1.1.1.1. Uyum Kuramı	12
2.1.1.1.2. Sabit Nokta Kuramı	12
2.1.1.1.3. Erek Kuramı.....	13
2.1.1.1.4. Etkinlik Kuramı.....	13
2.1.1.1.5. Aşağıdan Yukarıya ve Yukarıdan Aşağıya Kuramları.....	14
2.1.1.2. Öznel İyi Oluş ile İlgili Araştırmalar	14
2.1.1.2.1. Öznel İyi Oluş ile İlgili Yurt İçi Yapılan Araştırmalar	14
2.1.1.2.2. Öznel İyi Oluş ile İlgili Yurt Dışı Yapılan Araştırmalar.....	16
2.1.2. Psikolojik İyi Oluş	19
2.1.2.1. Psikolojik İyi Oluşun Boyutları	20
2.1.2.1.1. Kendini Kabul	20
2.1.2.1.2. Diğerleri ile Olumlu İlişkiler.....	20
2.1.2.1.3. Çevresel Hakimiyet.....	21
2.1.2.1.4. Özerklik.....	21
2.1.2.1.5. Yaşam Amacı.....	21
2.1.2.1.6. Bireysel Gelişim.....	22
2.1.2.2. Psikolojik İyi Oluş ile İlgili Araştırmalar.....	22
2.1.2.2.1. Psikolojik İyi Oluş ile İlgili Yurt İçi Yapılan Araştırmalar	22
2.1.2.2.2. Psikolojik İyi Oluş İle İlgili Yurt Dışı Yapılan Araştırmalar	28
2.2. Oyun.....	30
2.2.1. Dijital Oyun	31
2.2.2. Dijital Oyunların Tarihçesi	32
2.2.3. Dijital Oyun Türleri	33
2.2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı	34
2.2.5. Dünyada ve Türkiye’de Dijital Oyun Bağımlılığının Yaygınlığı	36
2.2.6. Dijital Oyun Bağımlılığı Nedenleri.....	37
2.2.7. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri.....	38
2.2.8. Dijital Oyun İle İlgili Yurt İçi Yapılan Araştırmalar	41
2.2.9. Dijital Oyun İle İlgili Yurt Dışı Yapılan Araştırmalar	46
2.3. Popülerlik Algısı	48

2.3.1. Ergenlerde Popülerlik Algısı.....	50
2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı ve Genel İyi Oluş İlişkisi	53
2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı, Popülerlik Algısı ve Genel İyi Oluş.....	53
3. MATERYAL VE METOD.....	55
3.1. Araştırmanın Modeli	55
3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi	55
3.3. Veri Toplama Araçları	55
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu	55
3.3.2. Ölçekler.....	55
3.4. Verilerin Analizi	56
3.4.1. Ölçme Araçlarının Geçerlik ve Güvenilirliklerinin Hesaplanması	56
3.4.2. Elde Edilen Verilerin Normallik ve Çok Değişkenli Normallik Analizleri	57
3.4.3. Araştırmanın Hipotezleri Doğrultusunda Uygulanacak Analizler	57
3.5. İşlem.....	57
4. BULGULAR.....	58
4.1. Verilerin Analizi	58
4.1.1. Güvenirlilik Analizi.....	58
5. TARTIŞMA.....	73
6. SONUÇ ve ÖNERİLER	82
6.1. Sonuçlar	82
6.2. Öneriler	83
KAYNAKLAR	86
EKLER	101
Ek 1. Açıklama.....	101
Ek 2. Genel İyi Oluş Ölçeği Kf.....	103
Ek 3. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	104
Ek 4. Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği (ÖPAÖ).....	106
Ek 5. Etik Kurul İzni.....	106
ÖZGEÇMİŞ.....	113

SİMGELER VE KISALTMALAR

ÇYDOBÖ	: Çocuklar İçin Digital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
GİOÖ-KF	: Genel İyi Oluş Ölçeği
ÖPAO	: Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği
SPSS	: Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paket Programı
TBM	: Yeşilay Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitimi
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
WHO	: Dünya Sağlık Örgütü

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 4.1. Ölçme Araçlarına Ait Betimsel İstatistikler.....	59
Tablo 4.2. Değişkenlere ait korelasyon değerleri.....	60
Tablo 4.3. Varyans Büyütme Faktörü (VIF) ve Tolerans Değerleri	61
Tablo 4.4. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Genel İyi Oluş Düzeyinin Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları	62
Tablo 4.5. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları	63
Tablo 4.6. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Popülerlik Algısı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları	64
Tablo 4.7. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Kendine Ait Akıllı Telefonu Olma Durumunun Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları.....	65
Tablo 4.8. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Kendine Ait Akıllı Telefonu Olma DurumuDeğişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları.....	66
Tablo 4.9. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Popülerlik Algısı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Kendine Ait Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin T Testi Analizi Sonuçları	67
Tablo 4.10. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Sosyal Medya Arkadaşlığının Varlığı Durumunun Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları.....	68
Tablo 4.11. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Sosyal Medya Arkadaşının Varlığı DurumuDeğişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları.....	68
Tablo 4.12. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Popülerlik Algısı Düzeyi ve Ölçek Alt Boyutlarının Sosyal Medya Arkadaşının Varlığı Durumuna Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin T Testi Analizi Sonuçları	69
Tablo 4.13. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Genel İyi Oluş Düzeylerinin Yordamasına İlişkin Yapılan Aşamalı Regresyon Analizi Sonuçları.....	71

1. GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

İnsanların psikolojik sağlığına etki eden olumlu ve olumsuz öğelere ilgi her geçen gün daha da artmaktadır (Telef, 2013). Mutlu hissetme, güçlülük, mutluluk, iyi oluş kavramları üzerinde ilk çağlardan günümüze kadar oldukça fazla durulmaktadır (Sezgin ve Erdoğan, 2015). Pozitif psikolojinin gelişim göstermesiyle iyi oluş kavramı daha da ön plana çıkmıştır. İyi oluş; temelde öznel iyi oluş ve psikolojik iyi oluş üzerine yoğunlaşmaktadır (Telef, 2013). Öznel iyi oluş mutluluk ve hazzı, psikolojik iyi oluş kişinin içsel yönünü ve yapısını fark etmesini temele alarak iyi olma durumunu açıklamaktadır (Huppert, 2009; Keyes, Shmotkin ve Ryff, 2002). Yaşam bir bütün olarak düşünüldüğünde, yaşamdan alınan doyum öznel iyi oluş olarak ifade edilmektedir (Diener ve Rayn, 2009). Öznel iyi oluş ve psikolojik iyi oluş ile ilgili çalışmaların ortak noktası hümanistik değerlere dayalı bir şekilde iyi bir yaşamla ilgili olmalarıdır (Keyes vd., 2002; Ryan ve Deci, Ryff ve Singer, 2008).

İyi oluş hali, iyi olduğunu söyleyen bireyin yaşadığı bir durumdur. Öznel iyi olma durumunda sağlık, konfor, refah gibi nesnel durum ve koşullar yoktur. Öznel iyi oluş deneyimleyen bireyin kendi ölçütlerine, gereksinimlerine, yeterliliklerine dayalı bir olgu olarak tanımlanmaktadır (Yetim, 2001). Diener (1984) öznel iyi oluş kavramını 3 kategoriye ayırmaktadır. İlk olarak iyi oluşun, öznel olup bireyin öznel yaşam olaylarında yer alması durumu sayılır. İkincisi ölçümlenebilir olması sayılır. Kişinin öznel olarak hissettiği duyguların olumlu mu olumsuz mu olduğu, ölçümlenebilir olması iyi oluşun ikinci durumudur. Son olarak bireyin yaşantısının tüm yönlerini, günlük yaşantısında karşılaşılabileceği tüm alanları içinde barındırmasıdır. Bireyin yaşam doyumu bu karşılaşılabileceği tüm alanları kapsamaktadır. Bireyin iş çevresi, sosyal hayatı, okul çevresi, sosyalleştikleri cafe gibi ortamlarda oynadıkları oyunlar ve günümüz çeşitli oyun araçlarıyla oynanan bütün oyunları kapsayan faaliyetler bu yaşam alanlarıdır (Diener, 1984).

Günümüzde teknolojik ilerlemeyle beraber insan hayatını kolaylaştıran teknolojik ürünler bireylerin hayatının değişmez parçası olmuşlardır. Bu teknolojik araçların içinde bilgisayar ve internetin önemli bir yeri vardır. Evde, iş hayatında, eğitimde, hobilerimizde, hoş zaman geçirmede bilgisayar, internet ve oyun insan yaşantısının her aşamasında yer almaktadır. Bireylerin bilgisayar başında ve

internette geirdiđi surenin ođunu deđiřik eđlence faaliyetleri oluřturmaktadır. Dijital oyunlar da bu faaliyetler arasındadır. ocuklar, ergenler ve yetiřkinler iin dijital oyunlar boř ve eđlenceli vakit geirme iin kullanılan bir etkinlik olmuřtur. Yetiřkinler iř yerlerinde, molalarında, ergenler ve ocuklar ders aralarında dijital oyunları oynamakta veya sonrasında oynayacakları oyunun planını yapmaktadırlar (Horzum vd., 2008).

İnsanlar gemiřten bu yana oyunları gerek hayattan bir uzaklařma olarak grmüşlerdir. Günümüzde de bu durum böyledir. Dijital oyunlar, teknolojik cihazlara ulařım ve evrimii hayata ayak uydurmanın en kolay yollarındandır. Özellikle bilgisayar, akıllı telefon gibi teknolojik cihazların teknolojilerinin fazlaca kullanıldıđı kitlelerde, bireylerin bu teknolojik ortamdaki bařarı ve yeterliliklerinin az olması iř hayatlarında ve akademik ortamda da bařarılarının azalmasına sebep olabilmektedir. Dolayısıyla dijital oyunlar ödl duygusu da kazandırarak bireylere bařarı hissi sađlayarak, oyunda bir kabiliyet, üstnlk yeterlilik hissini de yařatmaktadır. Eđitim ortamında yararlanılan dijital oyunlar hem okul ortamındaki öđrencilerin hem de yetiřkinlerin öđrenmesini kolaylařtırmaktadır. Ayrıca, karar alma srelerine yardım sađlamaktadır (Sayın, 2016).

Günümüzde teknolojik geliřmeleri takiben, dijital rnlerin teknik olarak geliřmesi, bu oyunlara ilgiyi daha da arttırmıřtır. Kazanma hayali, bitirme gds, yenme arzusu, stres atma gibi nedenlerle insanlar bu oyunlara giderek daha fazla zaman ayırmaktadır. Dijital oyunlar bir yandan her yař grubundaki bireyler iin boř zamanlarını geirebilecekleri bir etkinlik olurken, ocuklar aısından ok fazla avantajlarının olduđu sylenebilir. Bu olumlu etkiler olarak bilgisayar okuryazarlıđı davranıřı geliřtirme, algılama, odaklanma, konsantrasyon, uzamsal beceri oluřturma, el-göz koordinasyonu kurma, motivasyon, hayalleřtirme, hızlıca iřlem yapabilme, řekilleri anlamlandırabilme, neden-sonu iliřkisi kurabilme, kimyasal-fiziksel nesneleri beyinde canlandırabilme, sabretme, zaman ynetimi, dil geliřimi, otokontrol, uzaydaki řekilleri birleřtirebilme-ayırma gibi fiziksel, zihinsel, sosyo-kltrel anlamda ok ynl olumlu etkilerinin olduđu belirtilmektedir (Özhan, 2011). Hiperaktivitesi olan ocuklar iin dijital oyunlar bekleme, sabır, kolayca pes etmeme, mcadele etme ve benzeri davranıřlar kazanmasına katkı sađlayabilmektedir (Sallayıcı ve Yndem, 2020). Aynı zamanda dijital oyunların eđlenceli ortam sunması öđrencileri derslerde digital oyunları kullanarak istekle arařtırma yapmaya

teşvik etmektedir. Fen, matematik, tıp, problem çözme, mühendislik, dil öğrenme ve stratejik algılama becerilerini geliştirme gibi alanlarda da kullanılmaktadır (Çelik, 2021).

Dijital oyun oynama davranışının bu olumlu yöndeki etkileri genel iyi oluşu da olumlu etkileyebilmektedir. Diğer yandan dijital oyunların bazı olumsuz etkileri de bulunmaktadır. En önemli olumsuz etkisi bağımlılık oluşturmastır. Dijital oyun bağımlılığı, bireylerin bilgisayar veya video oyunlarını aşırı bir şekilde kullanmasıdır. İnsanların uzun sürelerini oyun başında geçirmesi, düşüncelerinde oyuna ağırlıklı yer vermesi ve oyunla uğraşması dijital oyun bağımlısı yapmaktadır. Dijital oyunları oynamak aşırı olmadığı sürece normal, hatta sağlıklı kabul edilebilir. Ancak, devamlı bir şekilde kontrol edilemeyen oyun oynama isteği ve davranışı bireyin duygu, düşünce ve davranışlarında değişime yol açıyorsa bir sorunun varlığından ve bağımlılıktan bahsedilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016). Yapılan çalışmalarda dijital oyun bağımlılığının bireylerde kaygı, endişe, sosyal izolasyon, agresif davranışlar gibi fiziksel, akademik, psikolojik, biyolojik ve sosyolojik sorunlara yol açacağı bildirilmiştir. Bu sorunların öğrencilerin genel iyi oluş durumlarını da etkileyeceği düşünülmektedir. Oyun oynama çocukların bazı yeterlilikleri kazanmasında ve mutlu olmasında yadsınamaz ve önemli bir aşama olarak görülmektedir. Önceden parklarda, kırlarda, sokakta vb. insanlarla bir arada gerçekleştirilen oyun oynama ve hoş zaman geçirme kavramı, teknolojik gelişmelerle birlikte günümüzde dijital ortamda çevrimiçi oyunlar ve kişilerle oynanmaya başlanmıştır (Özhan, 2011).

Young (1998)'a göre dijital bağımlılık karmaşık ve heterojen bir olgudur. Dijital oyun bağımlılığının anksiyete, depresyon, sosyal sorunlarla bağlantısı bildirilmektedir. Çocuklar dijital oyunlardan uzak kaldıklarında içe kapanma, konuşmama, kendine dönme, sıkılma, aileyle uyumsuzluk, başkaları tarafından onaylanmama endişesi, arkadaşlarıyla sorunlar, gelecek kaygısı ve karamsarlık gibi birçok psikolojik ve sosyal sorunlar yaşamaktadır. Ivanov vd. (2010), dijital oyun bağımlılığının bireylerin diğer etkinliklerinde ciddi ölçüde bir azalmaya neden olacağını bildirmektedir. Bağımlı çocuk gerçek olmayan sanal bir dünyada yaşıyor gibidir ve bu dünyada bağımlı hale gelmektedir. Kendisini dış dünyadan uzaklaştırmaktadır. Çocuk evinde bilgisayar veya tablet başında istediği zaman oyun arkadaşı bulabileceğini ve istediği zaman bu arkadaşlığı sonlandırabileceğini bilir.

Oyundaki sesler, gerçek dışı hayaller çocuğun dikkatini çekerek kısa sürede çocuğu oyuna sürükler ve oyun oynamak keyif vermeye başlar (Usta ve Aygün, 2019). Bu durum çocuğun okul başarısını da etkileyebilmektedir. Okulda lider olamama, aile ile olumsuz ilişkiler çocuğu daha da bağımlı hale getirmektedir. Çünkü oyunda kazanma, lider olma, yenme olasılığının yüksek olması çocuğa başarı ve güç duygusu yaşatarak doyum sağlayabilmektedir. Zihni sürekli oyunla meşgul sanal bir dünyada yaşamaktadır. Günlük sorumluluklarından ve gerçek yaşamından kopmaktadır. Oyundaki karakterlerle kendini özdeşleştirmektedir (Horzum vd., 2008).

Alanyazında dijital oyunların olumsuz özellikleri olarak; bireyin oyun oynama süresini kontrol edememesi, diğer etkinliklere ilgisinin azalması, oyun oynamadığı zamanlarda psikolojik yoksunluk hissetmesi, duygu kontrolünde zorluk yaşaması, ders çalışma ve kitap okuma faaliyetleri gibi akademik faaliyetlere ayırdığı zaman azaldığından ders başarısının düşmesi, çevrim içi tehditlere açık hale gelmesi, obezite, kas iskelet bozuklukları gibi sağlık problemleri söz konusu olabilmektedir. Şiddet içerikli oyunlar; sosyal izolasyon, mutsuzluk, agresyon, çökkünlük, kaygı, saldırganlık, negatif davranışlarda artma ve düşmancıl tutumlar, öfke, gibi duygu, düşünce ve davranışların gelişmesine sebep olabilmektedir (Sağlam ve Topsümer, 2019). Tüm bu durumların, özellikle ortaokul dönemindeki öğrenciler arasında çok önemli bir kavram olan popülerlik algısını da etkileyeceği düşünülmektedir. Dijital oyunların bazıları kazanmak ve kaybetmekle sonuçlanır. Kazanmak birey için eğlencelidir. Birey kazanmak için bütün gücünü harcar, oyunun taktiklerini öğrenmeye çalışır, heyecanlanır, adrenalin salgılar. Oyunu kazanıp en iyisi olduğunu kanıtlamak ister. Oyunlarda kazanmak bireye sanal dünyada ve oyunlarda güçlü olduğunu bilen çevresi tarafından popülerite sağlar. Oyunda kazanan çocuklar akranları tarafından daha çok tercih edilen, sevilen, arkadaş olunmak istenilen popüler çocuklardır. Popüler olarak algılanan bu çocuklar, sosyal ortamlarda dikkat çekmektedir, rol model alınmakta ve davranışları taklit edilmektedir (Conti vd., 2013).

Bu çalışmada, ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluşlarının yordanmasında dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algısının belirlenmesi amaçlanmıştır.

1.2.Araştırmanın Problemi

Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluşları ile dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algıları arasında nasıl bir ilişki vardır?

1.2.1. Araştırmanın Alt Problemleri

1. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
2. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve ölçek alt boyutları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
3. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyleri ve ölçek alt boyutları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
4. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri kendilerine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
5. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve ölçek alt boyutları kendilerine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
6. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyleri ve ölçek alt boyutları kendilerine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
7. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri sosyal medya arkadaşlarının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
8. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutları sosyal medya arkadaşının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?
9. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutları sosyal medya arkadaşının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermekte midir?

10. Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algı düzeyleri genel iyi oluş düzeylerini yordamakta mıdır?

1.3. Araştırmanın Denenceleri

Denence 1: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Denence 2: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve ölçek alt boyutları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Denence 3: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyleri ve ölçek alt boyutları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Denence 4: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Denence 5: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve ölçek alt boyutları kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Denence 6: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyleri ve ölçek alt boyutları kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Denence 7: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri sosyal medya arkadaşlığının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Denence 8: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutları sosyal medya arkadaşının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Denence 9: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutları sosyal medya arkadaşının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Denence 10: Ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algı düzeyleri genel iyi oluş düzeylerini yordamaktadır.

1.4. Araştırmanın Önemi

Ergenler üzerinde iyi oluş kavramı ile ilgili araştırmaların tarihi oldukça yenidir. İyi oluş, yaşam doyumu, mutluluk kavramlarına ilişkin çalışmalar genellikle yetişkinler için yapılmıştır (Eryılmaz, 2010). Fiziki ve beyinsel gelişmelerinin bu dönemde fazla olması sebebiyle, çocuk ve erken ergenlik döneminde yetişkinlerden daha fazla duygusal dalgalanmalar izlenmektedir. Bu dalgalanmalara ayak uyduramama ve bu durumdan hoşlanmama, çocukların iyi oluş düzeyini azaltmakta ve ruhsal sorunların oluşmasına zemin oluşturmaktadır. Bu yüzden iyi oluş olgusunun çocuklar için değerlendirilmesi çok önemlidir (Bayram, 2018). Çocukların iyi oluşlarını etkileyen unsurlardan birisi de internette geçirilen zamandır.

Bilgisayar ve internet çocuk ve ergenlerin hayatında önemli bir yere sahiptir. Ödev yaparken bilgiye ulaşmak için, internet yolu ile yeni arkadaşlar edinebilmek için, farklı okullarda yürütülen projeler için bilgisayar kullanımı önemli bir hal almış durumdadır (Tarı Cömert ve Kayıran, 2010). Fakat buna ek olarak teknolojik cihazlar çocuklar ve ergenler tarafından bir oyun aracı olarak da kullanılmaktadır. Çocukların ve ergenlerin hayatında dijital oyunlar diğer bütün etkinliklerin yerini almış durumdadır. Bu durumda önemli bir sorun, çocukların kendi zorunlu görevlerini ihmal ederek, dijital oyunlara bağımlı olacak düzeyde zaman harcamaları, sosyal hobilerinin tümüyle bu sanal ortam olmasıdır (Horzum, 2011). Bu çocuklar, sosyal yönden izole olduğundan çevreleri ile ilişkileri kötüleşmekte, etkileşimleri azalmakta ya da tamamen bitmekte ve sosyolojik açıdan gelişimleri gerilemektedir. Aynı zamanda anksiyete düzeyinde artış olmakla birlikte saldırganlık riskinin de yükseldiği saptanmıştır (Harman, Hansen, Cochian ve Lindsey, 2005). Buna karşın akıllı cihazlar ve kişisel bilgisayarlar eğitim amacıyla kullanılsa çok yönde olumlu etkilerinin olduğu bilinmektedir. Bu doğrultuda, dijital oyun bağımlılığı kavramının bireylerin ruh sağlığı, fiziksel sağlığı ve iyi oluşları konusundaki zararlı etkileri sebebiyle problemin erken fark edilmesi, yordayıcılarının bilinmesi ve önlemeye yönelik çalışmaların planlanması açısından dikkat çekici olduğu görülmektedir. İyi oluş yordayıcıları konusunda yapılacak çalışmaların, çocukların gelişim süreçlerinde pozitif yönde bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Türkiye’de ve yurt dışında ilgili literatürde ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluşlarının yordanmasında dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algılarının incelendiği bir çalışmaya rastlanmamıştır. Araştırmanın ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluşlarında dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algıları belirlenerek, yaşanan sıkıntıların ortaya çıkmasında ve müdahale edilmesinde, gerekli önlemlerin alınmasında ve planlanmasında alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda psikolojik danışman ve rehber öğretmenlere, ailelere, pedogoglara ve araştırmacılara farkındalık kazandıracağı ve yarar sağlayacağı düşünülmektedir. Araştırmanın bu yönüyle özgün bir değere bir sahip olduğu düşünülmektedir.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

- 1.Araştırma sadece bir ilde 3 farklı okulun 8. sınıflarından katılan 458 ortaokul sekizinci sınıf öğrencisi ile sınırlıdır.
- 2.Bu araştırma 2022-2023 eğitim öğretim yılında araştırmacının uygulama yaptığı ortaokulun sekizinci sınıf öğrencilerinden elde edilen veriler ile sınırlıdır.
- 3.Bu araştırmada öğrenciler DSM-V tanı kriterlerine göre herhangi bir tanı almamışlardır. Araştırmaya katılan öğrencilerin bağımlılık düzeyleri çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları puanlar dikkate alınarak belirlenmiştir. Bu araştırmanın sınırlılıklarıdır.

1.6. Varsayımlar

Araştırmaya katılan öğrencilerin araştırmada kullanılan veri toplama formlarındaki sorulara samimiyetle cevap verdikleri varsayılmaktadır.

1.7. Tanımlar

İyi Oluş: Dünya Sağlık Örgütü (WHO), iyi oluş kavramını kişiye bunalıtı veren patoloji ve sorunların olmamasına ilaveten, bireyin bedensel ve ruhsal yönden iyilik hali içinde olması, üretkenliği ile bireysel ve toplumsal fayda sağlaması, potansiyelini ortaya çıkarabilmesi, stresle baş edebilmesi olarak tanımlamaktadır (World Health Organization, 2004).

Öznel İyi Oluş: Mutluluk olarak da ifade edilen öznel iyi oluş “bireylerin hayatlarına dair yaşamlarına ilişkin yapmış oldukları bilişsel ve duygusal değerlendirmelerdir” (Diener ve Diener 2009).

Psikolojik İyi Oluş: Kişisel kendini pozitif anlamda değerlendirmesi, hayattan anlam çıkarabilme, anlamlı nitelikli ilişkiler geliştirme, yaşamından ve varoluşundan doyum almasıdır (Keyes, Shomotkin ve Ryff, 2002).

Genel İyi Oluş: Kaliteli bir okul yaşamı, genel anlamda memnuniyet, okul ortamından mutlu olma, okulda iyi hissetme, doyum verici bir okul hayatı, tatmin edici ilişkileri ve okul yaşamındaki olumlu tecrübelerle ilişkilidir (Karatzias vd., 2001).

Oyun: Bireyin yetenek ve zekâsını geliştirmesinin yanında güzel zaman geçirmeyi sağlayan belli kurallara dayalı bir eğlence aracıdır (TDK, 2019).

DijitalOyun: Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi akıllı teknolojik cihazlarla oynanan oyunlardır (Aksel, 2018).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi akıllı teknolojik cihazlarla abartılı bir sürede ve yoğunlukta oynanan oyunlardır (Aksel, 2018).

Popüler: Herkesin ya da çoğunluğun beğendiği, benimsediği eser ya da sanatçı demektir (İşbilen, 2013).

Popülerlik Algısı: Akranları tarafından sevilme, görülme, kabul edilme anlamına gelmektedir (Sun, 2023).

2. KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan genel iyi oluş kavramı, dijital oyun kavramı, dijital oyunların gelişmesi, dijital oyunların yararları ve zararları, genel iyi oluş-dijital oyun ve popülerlik algısı ilişkisi ve konu ile ilgili araştırmalara yer verilmiştir. Dijital oyun kavramının anlaşılabilmesi için öncelikle oyun kavramına yer vermenin yararlı olacağı düşünülmektedir.

2.1. Genel İyi Oluş

İnsan sağlığını olumsuz etkileyen stres, endişe, depresyon gibi psikolojik öğeler yakın zamana kadar psikoloji alanında araştırmalarda odak noktası iken pozitif psikoloji ile birlikte bilişsel sorunların yanında iyi olma çalışmaları yapılmıştır (Mangels, 2009).

İyi oluş yaşamın içindeki bir yoldur. İdealize edilmiş sağlıklılık ve iyi olma durumuna odaklı; bedenin, beynin ve ruhun bütünleştiği, dopdolu ve amaçlı hayatı hedefleyen, sosyal, kişisel, kültürel, çevresel boyutlarda etkin bir yaşam alanıdır (Myers vd., 2003). Çeşitli tanımlarda iyi oluş kavramı; yaşam doyumu, pozitif duygulanım, yaşam kalitesi, psikolojik iyi oluş, iyi olma, öznel iyi oluş gibi çeşitli ifadelerle de tanımlanmaktadır (Eryılmaz, 2014). Bu kavramların her biri birbirine yakın anlamda olup, kişinin mutluluğu ve işlevselliğini belirtmektedir (Tuzgöl Dost, 2005).

Literatüre bakıldığında iyi oluş kavramı iki şekilde karşımıza çıkmaktadır. Bunların ilki olan öznel iyi oluş (subjective well-being), özneliğe önemin artmasıyla 1950'li yıllarda başlayan yaşam kalitesini de içinde barındıran bir kavramdır. Diğerisi ise deneysel çalışmalara dayalı olarak 1980'li yıllarda başlayan, bireyin kendini gerçekleştirme ve anlamlı yaşam sürmesine dayanan psikolojik iyi oluş (psychological well-being) kavramıdır. Bu kavram aynı zamanda klinik ve yetişkin gelişim psikolojisi teorileri ile şekillenmiştir. Her iki kavram da iyi ve mutlu bir hayat için gerekli değerleri içermektedir (Keyes, Shmotkin ve Ryff, 2002). Literatürde iyi oluşun yaşam kalitesine olumlu etkisi olduğu belirtilmekte ve yaşam tatmini, öznel iyi oluş, yaşam kalitesi, iyilik hali gibi kavramlarla iyi oluş kavramı tanımlanmaktadır. İyi oluş temelde öznel ve psikolojik iyi oluşu içermektedir (Kalafatoğlu ve Balcı Çelik, 2020). Öznel iyi oluş, bireyin yaşamından memnun olması, yaşam doyumu, pozitif duygu durumunu içeren bir kavramdır. Öznel iyi oluş

durumunda bireylerin yaşamlarındaki olumlu olguların fazlalığından bahsedilmektedir (Diener, 1984).

Okul bağlamında iyi oluş; okul memnuniyeti, akademik öğrenme ortamı ve öğretmen-öğrenci ilişkileri, okuldaki başarı gibi belirli konularda öğrencinin okul yaşantısına ilişkin bireysel ve bilişsel değerlendirmesini içermektedir (Tian, 2008).

Ortaokul öğrencilerinin iyi oluşları kaliteli bir okul yaşamı geçirmelerinden etkilenmektedir. Kaliteli bir okul yaşamı, genel anlamda memnuniyet, okul ortamından mutlu olma, okulda iyi hissetme, doyum verici bir okul hayatı, tatmin edici ilişkileri ve okul yaşamındaki olumlu tecrübelerle ilişkilidir (Karatzias vd., 2001).

2.1.1.Öznel İyi Oluş

Öznel iyi oluş, bilişsel açıdan yaşam doyumu, duygusal açıdan ise pozitif ve negatif duygulanım alt boyutlarını kapsayan bir kavramdır. Buna göre öznel iyi oluş; bireyin yaşantısını değerlendirerek bilişsel ve duygusal alanlarda yaptığı subjektif değerlendirmelerin sonucu olarak tanımlanır (Diener, 1984; Andrews ve Whitney, 1976; Myers ve Diener, 1995).

Alan yazında öznel iyi oluş ve mutluluk kavramlarının birbirini yerine kullanıldığı görülmektedir (Diener, 1994). Psikoloji biliminde mutluluk kavramı, ulusal ve uluslararası araştırmalara konu olmuştur. Mutluluk kavramının tarihçesi oldukça eskiye dayanır (Diener, 1984). Birey nasıl mutlu olur sorusunun yanıtı eski çağlardan bu yana felsefe ve din bağlamında cevaplanmaya çalışılmıştır (Diener, 1994). Buna karşın mutluluk kavramı psikoloji biliminde oldukça yeni incelenmeye başlanmıştır (Wilson, 1967).

Öznel iyi oluş, yaşamdan yüksek doyum alarak, pozitif duyguların yüksek düzeyde yaşanması ve negatif duyguların oldukça az yaşanması olarak tanımlanır (Diener, 1984; Myers ve Diener 1995). Bu tanıma göre öznel iyi oluş; bireyin yaşamını değerlendirmesi ve yaşam olaylarına karşı gösterdiği duygusal tepkilerin bir sonucu olarak değerlendirilir (Doğan, 2013). Burada birey kendini zihinsel ve duygusal açıdan değerlendirmektedir. Bu iki boyut birbiri ile bağlantılıdır. Zihinsel açıdan bireyin değer yargıları, duygusal açıdan ise doyum verici veya tam tersi doyum vermeyen duygu durumları söz konusudur (Diener, 1984). Öznel iyi oluş kavramında hayata dair bir amacın olması esastır. Ayrıca potansiyelin olması,

erdemli bir yaşam, pozitif duyguların yükselmesi ve hazzla yöneliktir Diener ve Diener (1996), öznel iyi oluşu kişinin kendi yaşamını değerlendirmesi olarak ifade ederken doğasının çok yönlü ve karmaşık olduğunu da belirtmiştir (Diener, Scollon ve Lucas, 2009).

Öznel iyi oluşun pozitif ve negatif duygular ile yaşam doyumu şeklinde üç ögesi vardır (Andrews ve Whitney, 1976; Diener, 1984). Gurur, neşe, heyecan, güven, ilgi ve umut gibi pozitif duygular öznel iyi oluşun olumlu duygular boyutunda ele alınırken; üzüntü, öfke, suçluluk ve nefret gibi negatif duygular ise olumsuz duygular boyutunda ele alınır. Yaşam doyumu ise öznel iyi oluşun zihinsel bir ögesidir (Myers ve Diener, 1995). Buradan yola çıkılarak öznel iyi oluşla ilgili kavramlara bakıldığında popülerlik kavramının da iyi oluşa etkisi olduğu düşünülmektedir.

2.1.1.1. Öznel İyi Oluşu Açıklayan Kuramlar

2.1.1.1.1. Uyum Kuramı

Uyum kuramı, bireylerin öznel iyi oluş düzeylerinin çevrelerinde meydana gelen olaylara veya durumlara göre değişen uyum düzeylerinden etkilendiğini söyler (Tuzgöl-Dost, 2004). Başlarına bir şey geldiğinde bunun istenen veya istenmeyen bir durum olmasına bağlı olarak insanlarda mutluluk ya da mutsuzluk tepkilerine neden olabilir. Bu durum ve ya olaylar insanların üzerinde yarattığı tepkiler zamanla etki gücünü kaybeder. Kişi koşullara uyum sağladığından ilk yaşadığı şiddetli duygu durumunu yaşamaz (Diener, 1984). Bireylerin günlük hayatlarında yaşadıkları değişikliklerle beraber bu durumlara uyum sağlama düzeyleri de hızla artmaktadır. İnsanlar karşılaştıkları durumlara uyum sağlayarak hayatlarını sürdürmekte ve eski öznel iyi oluş düzeylerine ulaşmaktadırlar (Lucas, 2007; Luhmann vd., 2012). Uyum kuramına göre, bir kişi yaşadığı istendik veya istenmedik bir diğer deyişle; pozitif veya negatif bir durum yaşadıktan sonra bu duygusuna adaptasyon kazanarak, başta hissettiği yoğun duygusu azalacaktır (Diener, 1984; Lucas, Clark, Georgellis ve Diener, 2003). Buna göre bireylerin öznel iyi oluş düzeylerinin yaşadıkları olay ve ya durumlardan geçici bir şekilde etkilendikleri belirtilebilir.

2.1.1.1.2. Sabit Nokta Kuramı

Lykken ve Tellegen'e (1996) göre bireyin öznel iyi oluşunu değerlendirmede durumlar ve başına olaylar değişken ve geçici bir rol oynadığından bu durumun

yerine daha kalıcı bir etkiden söz etmek gerekmektedir. Değişken durumsal faktörlerden ziyade kişilik özellikleri ya da genetik yatkınlıklar gibi kişiler arası farklılıkların öznel iyi oluş düzeyini nasıl etkilediğini incelemek gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında sabit nokta kuramına göre; bireyin belli bir öznel iyi oluş düzeyi vardır ve kişilerin öznel iyi oluş düzeyleri uzun süreli takip edildiğinde bir kararlılık göstermektedir.

Genetiğin bireylerin iyi olma halleri üzerinde yapılan bazı çalışmalarda % 40-50'lik boyutunu oluşturduğu bazı çalışmalarda ise bu oranın % 80'e çıktığı görülmektedir. Uyum kuramında belirtildiği gibi bireylerin öznel iyi oluş düzeyleri zamanla yaşadıkları durumlarla değişiyor gibi görünse de sabit nokta kuramı aslında genetik açıdan belirlenmiş olan sabit noktalarına geri döndüğünü belirtmektedir (Emmons ve McCullough, 2003).

2.1.1.1.3. Erek Kuramı

Wilson (1960) tarafından temelleri atılan Erek kuramında amaç ve ihtiyaçlar olarak iki boyut vardır. Erek kuramı bireylerin öznel iyi oluş düzeylerinin amaç ve ihtiyaçlarının gerçekleşmesine bağlı olduğunu belirtir (Wilson, 1960; Diener, 1984; Tuzgol-Dost, 2004). Amaç kuramı olarak da belirtilen bu kurama göre bireyler istediklerine ulaştıklarında pozitif, amaçlarına ulaşamadıklarında ise negatif duygular yaşamaktadırlar (Diener ve Diener, 2000; Hefferon ve Boniwell, 2014). Erek kuramı ihtiyaç ve amaçları birlikte ele almak gerektiğini belirtir. İlgili alan yazın incelendiğinde, bireylerin doğuştan itibaren gereksinim duydukları ve ulaşmak istediği amaçları mutluluğu ortaya çıkaran iki faktördür (Eryılmaz, 2012). Bireylerin ulaşmak istedikleri amaçlar, benlikleri ile uyumlu ise, bu amaçların peşinden gidip, onları gerçekleştirmeye çalışırlar ve hedefledikleri amaçlara ulaştıklarında mutlu olurlar (Sheldon ve Elliot, 1999). Amaçların gerçekçi, ulaşılabilir ve net olmasının öznel iyi oluş düzeyi açısından olumlu etkiler yarattığı ancak amaçların gerçeğe uygun olmadığı durumlarda bu amaçlara ulaşmanın yaratacağı mutluluk halinin kısa süreli olacağı savunulmaktadır (Diener, 1984).

2.1.1.1.4. Etkinlik Kuramı

Öznel iyi oluşu belirlenen amaçlara ulaşıp elde edilen mutluluk olarak belirleyen erek kuramının aksine etkinlik kuramı kişi mutluluğu hedefe giden yoldaki etkinlikleri ile yakalar (Diener vd., 2002). Etkinlik kuramı hedefe giden yoldan elde

edilen mutluluğun, sonuca ulaştığında elde edilenden daha yüksek ve önemli olduğunu belirtir. Kurama göre, sonuca odaklanmadan yetenek ve ilgi duyduğu aktivitelerini gerçekleştiren, ana odaklanarak keyif alan bireylerin öznel iyi oluş düzeyleri yüksektir. Örneğin bir kişinin dağa tırmanırken yaşadığı mutluluk düzeyinin, dağın zirvesine ulaştığındaki mutluluk düzeyinden daha yüksek olacağı savunulmaktadır (Diener, 2004).

2.1.1.1.5. Aşağıdan Yukarıya ve Yukarıdan Aşağıya Kuramları

Aşağıdan yukarıya kuramı küçük küçük mutlulukların toplamı ve sonucu olarak öznel iyi oluşu değerlendirir, kişinin mutlu olmasının haz duyduğu yaşantıların fazla olmasına bağlı olduğunu belirtir (Diener, 1984). Kişinin öznel iyi oluş düzeyini hayat koşulları, demografik özellikleri yanında bireyin ailesi, yakın çevresi, meslek hayatına dair olumlu deneyimlere, mutlu yaşantılara sahip olması pozitif düzeyde etkilemektedir (Tuzgöl-Dost, 2004).

Yukarıdan aşağıya kuramı ise, öznel iyi oluşun temelde kişinin genetik yapısında bulunan kişilik özelliklerinin bilişsel süreçlerinin ürünü olarak değerlendirir (Diener, 1984). Kişilik yapısının insanların başlarına gelen durumları değerlendirmesinde önemli etkisi olduğu savunulur (Eryılmaz, 2016).

Aşağıdan yukarıya ve yukarıdan aşağı kuramları özünde, kişinin karşılaştığı durumların sağladığı haz sonucunda mı mutlu olduğu yoksa zaten kişilik özelliklerinden dolayı mı yaşadığı olayların mutluluk sağladığı farklı açılardan yanıtlanmaya çalışılmıştır (Diener, 1984).

2.1.1.2. Öznel İyi Oluş ile İlgili Araştırmalar

Öznel iyi oluş konusunda literatürde ulusal ve uluslararası çok fazla çalışma bulunmaktadır. Bu çalışmanın ortaokul 8. sınıf öğrencileri üzerinde yapılmasından dolayı bu bölümde ergenlerin öznel iyi oluşlarıyla ilgili Türkiye’de ve dünyada yapılan araştırma bulgularına yer verilmiştir.

2.1.1.2.1. Öznel İyi Oluş ile İlgili Yurt İçi Yapılan Araştırmalar

Eryılmaz ve Öğülmüş (2010) yapmış oldukları ergenlerin öznel iyi oluş düzeyi ile kişilik özellikleri ile ilişkisinin araştırıldığı bir çalışmada; dışa dönüklük, duygusal tutarsızlık ve sorumluluk alma gibi kişilik özelliklerinin çocukların öznel iyi oluş düzeyini yüksek düzeyde etkilediği sonucu saptanmıştır. Çevik (2010),

araştırmasında benlik saygısı, aile desteği ve arkadaş çevresi desteği gibi değişkenlerin öğrencilerin öznel iyi oluş düzeyleri üzerinde birer yordayıcı değişken olduğu sonucuna ulaşmıştır. Benlik saygısı, aile ve arkadaş desteği düzeyinin artmasının öznel iyi oluş düzeyini de arttırdığı değerlendirilmiştir. Sezer (2011), in ortaöğretim öğrencilerinde öznel iyi oluş düzeylerini değerlendirdiği bir çalışmada, spor ve bazı değişkenlerin öznel iyi oluşa pozitif yönde etkisinin olduğu değerlendirilmiştir. Ergenlerin öznel iyi oluşları ile aile ortamları arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışmada (Eryılmaz, 2011), aile bağlarının ve beraberliğinin artması ile öznel iyi oluş düzeyinin de arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmada, aile ortamındaki beraberlik düzeyinin artmasına paralel olarak ergenlerin öznel iyi oluş düzeylerinin de arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Eryılmaz (2012) yaşları 14-17 arasında değişen 158 kız, 202 erkek toplam 360 öğrenci ile yaptığı çalışmada ergenlerin çevreleriyle kurdukları ilişkilerin öznel iyi oluşlarını nasıl etkilediğini incelemeyi amaçlayan bir çalışma yapmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, ergenlerin çevreden değer görmeye, önemsenmeye, sosyal desteğe, ilişkilerde güvene, empatik bakışa, sevilmeye, beğenilmeye yönelik davranışlar gördüğünde öznel iyi oluş düzeylerinin yükseldiği görülmektedir. Aynı zamanda ergenlerin çevrelerine sosyal destek verme, olumlu dönüt verme gibi davranışlar gösterdiğinde öznel iyi oluşlarının arttığı sonucuna varılmıştır.

Üniversite öğrencileri ile yapılan bir çalışmada (Gündoğdu ve Yavuzer 2012), öğretmen adaylarının öznel iyi oluş ve psikolojik ihtiyaçları demografik değişkenlere göre incelemiştir. Öğrenim gördükleri lisans programı ve cinsiyetin, öğrencilerin temel psikolojik gereksinimler ve öznel iyi oluş düzeyleri üzerinde temel etkilerinin anlamlı olduğu, ortak etkilerinin ise anlamlı olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ergenlerin öznel iyi oluşları ile ana-baba kontrolü, ana-baba kabulü, ilgisi, ana-baba sevgisi, ana-baba eğitim düzeyi ve gelir düzeyi, cinsiyet ve yaş arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmaya 14-19 yaşları arasında 643 (%58'i kız, %42'si erkek) ergen katılmıştır. Sonuçlarda, ana-baba doyumunu ve olumlu duyguyu yordadığı, ana-baba kontrolü yaşam doyumunu ve olumlu duyguyu yordamadığı saptanmıştır. Olumsuz duygu, ana-baba kabul/ilgisinin ve baba kontrolü tarafından yordandığı sonucuna varılmıştır. Çalışmada, ebeveyn kabul ve ilgisinin ergenlerin öznel iyi oluş düzeyi üzerinde önemli etkisinin olduğu, anne baba kontrolünün ise daha az düzeyde etkili olduğu bulgusu saptanmıştır (Özdemir, 2012).

Üniversite öğrencilerinde öznel iyi oluş ile benlik saygısı arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışmada; Sakarya Üniversitesi'nde öğrenim gören 191 üniversite öğrencisi (71 erkek/120 kadın) katılımcıları oluşturmuştur. Verilerin analizinde öznel iyi oluş ve benlik saygısı arasında pozitif yönde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca analiz sonuçları, benlik saygısının öznel iyi oluşu pozitif yönde anlamlı düzeyde anlamlı yordadığı sonucuna ulaşılmıştır (Doğan ve Eryılmaz, 2013).

Derin ve Bilge (2016), ergenlerin öznel iyi oluşları ve internet bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. 2011-2012 eğitim öğretim yılında ortaöğretime devam eden 355 erkek, 459 kız öğrenci olarak toplam 749 öğrenci ile çalışma yapılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, ergenlerin internete kafe, telefon, ev gibi bağlanma şekli ve oyun, sosyal medya, e posta gibi bağlanma amaçlarının internet bağımlılıkları üzerinde etkisi olabileceği bulunmuştur. Bağlanma şekline göre, bir dış mekandan ve kişisel telefondan internete bağlanan öğrencilerin evden ve diğer yerlerden bağlantı kuranlara göre internet bağımlılığının arttığı görülmüştür. Bağlanma amacına göre ise, oyun, sosyal medya, e posta için internete bağlananların, ödev, müzik ve film için bağlananlara göre internet bağımlılığı olasılığının yükseldiği görülmüştür. Ergenlerin öznel iyi oluşu ve internet bağımlılığı arasındaki ilişkide, öznel iyi oluşun diğerleri ile ilişkide doyum ve olumlu duyguların yüksek olması alt boyutlarının internet bağımlılığı olasılığını azalttığı sonucuna ulaşılmıştır.

Tagay ve Baltacı (2017), ergenlerde öznel iyi oluş ile zaman tutumları arasındaki ilişkide benlik saygısı ve iyimserliğin aracı rolünü araştırdıkları çalışmada; ergenlerin zaman tutumlarının öznel iyi oluş düzeyleriyle anlamlı biçimde ilişkili olduğu sonucuna ulaşmışlardır. İyimserlik düzeyi ve benlik saygısı yüksek olan ergenlerde zaman tutumları ile öznel iyi oluşları arasındaki ilişki anlamlı düzeyde azalma göstermektedir.

2.1.1.2.2. Öznel İyi Oluş ile İlgili Yurt Dışı Yapılan Araştırmalar

Uzun yıllar önce yapılan, ekonomik durum, sosyal çevre, arkadaşlık, sosyal beceri ve zeka gibi bazı değişkenlerin iyi olma haline etkisinin incelendiği bir çalışmada; maddiyatin, sosyal ve bireysel faktörlerin iyilik durumuyla yakın ilişkisi olduğu saptanmıştır (Diener ve Fujita (1995).

Gillham vd. (2011), toplam 149 ergen ile 9. sınıftan 10. sınıfın ikinci yarıyılına kadar belirli kişilik özelliklerinin ergen öznel iyi oluşu üzerinde etkisini ve nezaket,

iyimserlik, sevgi, sebat gibi belirli kişilik özelliklerinin gelecekteki iyi oluş düzeylerini yordama durumu araştırılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen verilere göre, nezaket, takım çalışması gibi özelliklerin düşük düzeyde depresyonu yordadığı, sevgi anlam atfetme gibi özelliklerin de yüksek yaşam doyumunu yordadığı sonucuna ulaşılmıştır. Buradan etkileşim halinde olmayı sağlayan kişilik özelliklerinin gelecekteki iyi oluş durumunu yordadığı sonucuna varılmıştır.

Strobelve arkadaşları (2011), öznel iyi oluş kişilik özellikleri ve öz yeterlilik arasındaki ilişkilerde öz yeterliliğin aracı rolünü araştırmışlardır. Araştırma sonucuna göre, nevroitiklik, sorumluluk, dışadönüklük kişilik özelliklerinin yaşam doyumunu üzerindeki etkisine öz yeterliliğin aracılık ettiği bulgusuna ulaşılmıştır. Öznel iyi oluş durumunda öz yeterliliğin açıklık ve sorumluluğun aracı rolü olduğu görülmüştür. Bilişsel süreçlerin kişilik özellikleri ve öznel iyi oluş durumunu önemli bir derecede etkilediği sonucuna varılmıştır.

Ronen vd. (2016), 13-17 yaş aralığında bulunan 380 ergenin öznel iyi oluşlarını araştırmıştır. Araştırmayı üç bölümde yürütmüştür. İlk olarak öznel iyi oluşu yordamada öz denetim ve sosyal destek mekanizmalarının rolünü incelenmiştir. İkinci bölümde öznel iyi oluşu yordamada yaş ve cinsiyetin rolünü araştırmışlardır. Üçüncü bölümde öznel iyi oluş ile ailevi krizler yaşama durumunun ilişkisini incelemiştir. Araştırma sonunda elde edilen bulgulara göre öz denetim ve sosyal desteğin ergen öznel iyi oluşunu etkilediği, yaş ve cinsiyet değişkenlerine göre, araştırmaya katılan büyük yaş grubundaki ergenlerin daha küçük yaştaki ergenlere göre öznel iyi oluş düzeylerinin düşük olduğu saptanmıştır. Bununla birlikte cinsiyet değişkeninin ergen öznel iyi oluşunu yordamadığı sonucuna varılmıştır. Ergenlerin ailevi krizlerle karşı karşıya kalmasının öznel iyi oluş düzeylerini yordamada etkisinin olmadığı ancak pozitif duygulanımı yordamada öz denetim ve kriz arasında anlamlı ilişki olduğu görülmüştür.

Thomaes ve Sedikides (2017), 12-17 yaşları arasında bulunan 759 ergen ile yaptığı çalışmada ergenlerin otantikliğinin iyi oluş düzeyini yükselttiği, özerklik ihtiyacından ileri geldiği, ilişki ve yeterlik için psikolojik ihtiyaçların tatmini ile ortak değişkenlerin olduğu görülmüştür. Psikolojik ihtiyaçların tatmini ile öznel iyi oluş arasında otantikliğin önemli rolü olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Bu verilerden yola çıkılarak, bireyin otantikliğinin bir anlamda kişinin gerçek benliği olma

duygusunun öznel iyi olma durumu üzerinde önemli etkileri olduğu ve sağlıklı gelişim için bunun gerekli olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Steinmayr vd. (2019), 11. sınıftan 13. sınıfa kadar 476 ergen ile araştırmayı yürüterek öznel iyi oluş düzeylerini etkileyen faktörleri boylamsal olarak araştırmıştır. Yürütülen araştırmada öznel iyi oluştan başka demografik özellikler (cinsiyet, sınıf, sosyo ekonomik düzey), akademik başarı, bazı kişilik özellikleri, algılanan anne baba desteği ve beklentileri de ölçülmüştür. Elde edilen bulgulara göre zorunlu eğitim döneminin bitmesiyle ergenlerin yaşam doyumlarının yükseldiği, akademik başarı oranı yüksek olan öğrencilerin yaşam doyumlarının arttığı bulgusunu saptamışlardır.

Churchill ve Smyth (2020), İngiltere’de Birleşik Krallık Toplum Yaşamı Araştırmasının verilerini kullanarak, bir arkadaşlık ağında heterojenliğin bireylerin öznel iyi oluşlarına etkisini incelemişlerdir. Araştırmada sosyal ilişkilerdeki homojenlik- heterojenlik derecesi ise etnik köken ve dini inanış açısından ele alınmıştır. Araştırmanın sonuçları, bireylerin sosyal yaşamlarında ilişki kurdukları farklı etnik ve dinsel gruplardan arkadaşlarının sayısının oranındaki artışın, daha düşük seviyelerde öznel iyi oluş ile ilişkili olduğunu ortaya koymaktadır. Kendinden farklı arkadaşlık örüntülerine sahip bireylerin, öznel iyi oluş düzeylerinin daha düşük olduğu ortaya konmuştur. Etnik köken ve dini inanış bakımından sahip oldukları sosyal ağ ve ilişkilerin çeşitliliğinin gençlerde öznel iyi oluş düzeylerini yaşlı insanlara göre daha az etkilediği sonucuna varılmıştır. Gençlerin heterojen gruplarla etkileşimi sonucu öznel iyi oluşları, yaşlı insanlara kıyasla daha fazla olduğu tespit edilmiştir.

Sufei, Xin, Liang ve Zhirui (2021), Çin’de öğretmenlerin öznel iyi oluşları ile ilgili 13600 öğretmen ile 51 raporun meta analizini yapmışlardır. Araştırmanın sonuçlarına göre; Çin’de bulunan öğretmenlerin öznel iyi oluşları 2002-2019 yılları arasında yıldan yıla azaldığı, sosyo ekonomik koşullar, sosyal bağlar ve sosyal tehditlerdeki değişimlerin öğretmenlerin öznel iyi oluşlarını olumsuz etkilediği, ilkökul ve ortaokullarda çalışan öğretmenlerin yıl geçtikçe öznel iyi oluşlarında azalma olduğu tespit edilmiştir.

Kanagaraj ve Anjum (2022) tarafından 156 öğretmen ile öznel iyi oluş ve tükenmişlik durumları arasındaki ilişki incelenmiştir. Elde edilen bulgulara göre

öğretmenlerin öznel iyi oluşları ile tükenmişlik durumları arasında anlamlı bir ilişki olduğu, bu ilişkinin tükenmişlik ve öznel iyi oluş arasında anlamlı ve negatif yönlü olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca cinsiyet değişkeni açısından tükenmişlik ve öznel iyi oluş arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Pap, Maricutoiu, Virga, Illie, Mladenovici, Popescu ve Valache (2023) tarafından yapılan “Happy Teacher, Healthy Class? Linking Teachers’ Subjective Well-Being To High-School And University Students’ Physical And Mental Health In A Three-Level Longitudinal Study” (Mutlu Öğretmen, Sağlıklı Sınıf? Üç Seviyeli Boylamsal Bir Çalışmada Öğretmenlerin Öznel İyi Oluşunu Lise ve Üniversite Öğrencilerinin Fiziksel ve Zihinsel Sağlıklarıyla İlişkilendirme) çalışmayla öğretmenlerin öznel iyi oluşuyla öğrencilerin fiziksel ve ruhsal sağlığı arasında anlamlı olmayan bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

2.1.2.Psikolojik İyi Oluş

Bir kişinin mutlu ya da mutsuz olma hali insanın iyi olmasıyla doğru orantılıdır. Psikolojik iyi oluş kişinin ruhen iyi olma durumudur. İnsanların iyi oluş seviyeleri ihtiyaçlarının karşılanmasıyla paralellik gösterir. Psikolojik iyi oluş için kişilerin gereksinimleri iyi değerlendirilmeli ve gelişim dönemlerine göre bu gereksinimler karşılanmalıdır (Yapıcı, 2007).

Psikolojik iyi olma durumu çalışmada mutluluk, hayattan doyum alma, hayat standardı gibi birçok kavramla aynı anlamda kullanılmıştır. Bu kavramlarla psikolojik iyi olma kavramı tamamen aynı manada değildir (Turgut, 2014).

Psikolojik iyi oluş kavramı bireylerin barındırdığı olumlu ve olumsuz duygular o kişinin psikolojik iyi oluş düzeyine dair bilgi vermesi olarak kullanılmıştır. Olumlu ve olumsuz duygulara çok fazla yoğunlaşmasından dolayı Bradburn’un çalışması psikolojik iyi oluştan ziyade öznel iyi oluş kavramına daha yakındır (Myers ve Diener, 1995). Psikolojik iyi oluş, hayatta karşımıza çıkan varoluşsal meydan okumaları yönetme ve olumlu psikolojik işlevsellik olarak tanımlanmaktadır (Ryff, 1995). Ayrıca olumlu faaliyetlerde bulunan bireylerin özelliklerini araştıran teorilerin bir birleşimi durumundadır (Özen, 2010). Psikolojik iyi oluş kavramı, kişinin yaşarken kendi gücünün ve hayatındaki amaçların farkında olup olmadığı etrafındaki kişilerle ilişkilerinde donanımlı bir yaşam geçirebilmesi veya geçirememesi ile ilgilidir (Ryff ve Keyes, 1995). “Psikolojik iyi oluş ruhsal sağlıkla yakından

ilişkilidir ve bireyin yaşantısında meydana gelen çoğu soruna temel teşkil etmektedir” (Sezer, 2013).

Psikolojik iyi olma durumu, bireyin kendi sınırlarının farkında olması, kendisini olumlu bir şekilde algılaması, çevresiyle sağlıklı ilişkiler kurması, hayatının anlamını ve amacını idrak etmesi, bağımsız bir şekilde faaliyette bulunabilmesi, kendi potansiyelinin farkında olması ve yapabileceklerini gerçekleştirmek için gayret etmesi olarak tanımlanmaktadır. Psikolojik iyi oluş diğer bir ifadeyle, kişinin olumlu benlik algısını, kendinden hoşnut olmasını, özerk ve bağımsız bir şekilde davranış sergileyebilmesini, yaşanan bu hayatı anlamlı kılmasını kapsamaktadır (Ryff ve Keyes, 1995).

2.1.2.1. Psikolojik İyi Oluşun Boyutları

Ryff'ın (1989), geliştirdiği psikolojik iyi oluş modelinde özerklik, kendini kabul, kişisel gelişim, yaşam amacı, çevresel kontrol ve diğerleri ile pozitif ilişkiler olmak üzere altı boyuttan oluşmaktadır. Aşağıda psikolojik iyi oluşun bu boyutları kısaca açıklanmıştır.

2.1.2.1.1. Kendini Kabul

Psikolojik olarak iyi olma halinin üzerinde en çok durulan ölçüt kişinin kendini öz kabulü olarak görülmüştür. Ruhsal sağlığın temelinde kendini kabul etme kavramı bulunmaktadır. Olgunluk da kendini kabul için bir gereklilik olarak görülmektedir. Bireylerin kendini ve geçmiş yaşantılarını kabulü gelişim kuramlarında önemli bir yer almaktadır. Bireyin kendini kabul etmesinde en önemli etken her koşulda kendine karşı olumlu tutuma sahip olmasıdır (Ryff, 1989; Ryff ve Singer, 1996). Bireyin olumlu bir psikolojiye sahip olması, bütün yönleri ile kendini tanıyıp kabul etmesi ve kabul düzeyinin yüksek olması ile mümkündür. Aksi durumda bireyin kendinden hoşnut olmaması, kabul etmemesi durumunda psikolojik olarak iyi olmama, rahatsızlık duyma hali görülecektir (Hamurcu, 2011).

2.1.2.1.2. Diğerleri ile Olumlu İlişkiler

Kendini gerçekleştirmiş bireyler, güçlü empati duygusu taşıyan, sevgi, şefkat, samimiyet duygularına sahip, içten arkadaşlıkları olan, özdeşim yeteneği gelişmiş kişiler olarak görülmektedir. Kişilerarası samimi ve sıcak ilişkiler geliştirme durumu olgunluğun ölçütü olarak ifade edilmektedir. Olumlu ilişkiler diğer kişilerle güvene dayalı, açık, samimi bağlantılar ve güçlü bağlarla empati ve sevgi duygularına sahip

olma ile tanımlanmaktadır (Ryff, 1989; Ryff ve Singer, 1996). Bireyin diğerleri ile ilişkilerinin olumlu olması, aynı zamanda sürekliliği ve güvene dayanması psikolojik iyi oluş için büyük önem taşımaktadır. Aynı zamanda psikolojik iyi oluş kişinin sosyalleşebilmesi ile yakından ilişkilidir (Tütüncü, 2012). İnsan sosyal bir varlıktır. Yaşamında etkileşimde bulunduğu diğer faktörlerle ne kadar olumlu iletişime sahip olursa psikolojik iyi oluşu o kadar iyi olacaktır.

2.1.2.1.3. Çevresel Hakimiyet

Kişinin her durumda kendine özgü bir çevre isteme ve oluşturma yeteneği olarak bilinen çevresel hakimiyet ruhsal sağlığın önemli özelliklerindendir. İnsanlar kendi yaşamlarında karmaşık ortamları fiziksel ya da zihinsel etkinliklerle değiştirme ve kontrol etme yeteneklerini geliştirirler. Bireyin çevresel hakimiyet kurması ve aktif olarak ortamlara katılması psikolojik iyi oluş durumunun olumlu olduğunun bir göstergesidir (Ryff, 1989; Ryff ve Singer, 1996). Bireyin yaşadığı sosyal çevrede kendisini mutlu hissetmesi, en uygun ortamı seçmesi ve kontrol etmesi psikolojik iyi oluş bakımından çok önemlidir. Nitekim insan çevresiyle birlikte var olmaktadır.

2.1.2.1.4. Özerklik

Kişi kendini değerlendirmede kişisel standartlarını kullanarak bir onay ve yönlendirmeye ihtiyaç duymadan kendi sistemine sahipse tam işlevseldir. Özerklik kavramı, bireyselleşme, kendi kararlarını verebilme, özgürlük, içten denetim ve davranışların içsel düzenlemesi kavramları ile açıklanmaktadır. Özerk bir birey kendi kural ve yargıları ile yaşamına devam edecektir. Bu anlamda kendi ayakları üzerinde duran, kendi hayatına yön veren, dışa bağımlı olmayan bireylerin psikolojik iyi oluşları yüksektir (Ryff, 1989; Ryff ve Singer, 1996).

2.1.2.1.5. Yaşam Amacı

Ruhsal sağlık, yaşamdan anlam çıkarma ve bir hedefinin olduğu duygusunu benimseyen değerleri kapsamaktadır. Yaşamın amacı, hayatta belirli bir amaçlılık ve bir yön duygusuna sahip olmak olarak tanımlanmaktadır. Bireysellik ve özgürlük kavramları yaşamın amacının iki önemli ögesidir. Bireyin yaşam amacını bulması, karşılaştığı problemlerden yola çıkarak gerçekleşmektedir. Olgunluğun bir önemli göstergesi de yaşam amacının açıkça kavranmasıdır. Hayatta bir yaşam amacı olmayan bireyler bir boşluktadırlar. Kişilerin hayatta yaratıcı olma, üretken olma, duygusal bütünlüğe ulaşma gibi amaçları vardır. Bu amaçları yaşamı anlamlı kılar.

Belirli bir amaç için yaşayıp bu amaca göre yaşantısını şekillendiren, bunun için çabalayan bireyler daha anlamlı bir hayata sahip olacaklardır (Ryff, 1989; Ryff ve Singer, 1996).

2.1.2.1.6. Bireysel Gelişim

Psikolojik işlevsel olmak için kişinin büyümesi, genişlemesi, potansiyelini artırması gerekmektedir. Bireysel gelişim en temel anlamda bireyin gelişmesi ve büyümesi olarak nitelendirilir. Kişinin gelişmeye devam etmesi, kendi potansiyelini fark etmesi, kendini gerçekleştirme ihtiyacı bireysel gelişim için gereklidir. Bir birey değişime ve gelişime açık ise çözülmüş, hazır bir probleme ulaşmak yerine sürekli değişim ve gelişim halindedir (Ryff, 1989; Ryff ve Singer, 1996). Bireyler kendilerini geliştirmeyi amaçlamaktadırlar. Kendi kişisel gelişimi için bütün fırsatları değerlendiren, değişime ve gelişime açık olan bireyler daha pozitif bir psikolojiye sahip olacaklardır. Psikolojik iyi oluş kavramı, bireyin kendine ve hayatına dair pozitif bir bakış açısıyla bakmasını, sürekli ilerleme ve gelişme göstermesini, hayattaki amacına yönelik davranması aynı zamanda diğer bireylerle olumlu etkileşimlerde bulunmasını, amaçları doğrultusunda bireysel kararlar verebilmesini içerir (Hamurcu, 2011).

2.1.2.2. Psikolojik İyi Oluş ile İlgili Araştırmalar

Öznel iyi oluş konusunda literatürde çokça çalışma olduğu gibi psikolojik iyi oluş konusunda ulusal ve uluslararası çok fazla çalışma bulunmaktadır. Psikolojik iyi oluşla ilgili yapılan çalışmalar sağlık, mutluluk, hayat kalitesi gibi konularda yoğunlaşmakta ve yaş, cinsiyet, medeni durum, meslek, sosyoekonomik durum değişkenlerine göre araştırılmıştır. Psikolojik iyi oluş kavramı araştırılırken karakter özellikleri ve gelişme kavramlarını birlikte de ele alındığı görülmüştür.

2.1.2.2.1. Psikolojik İyi Oluş ile İlgili Yurt İçi Yapılan Araştırmalar

Tanhan (2007) yaptığı çalışmada ölüm korkusuyla başa çıkma kişiler üzerindeki ölüm korkusu ve psikolojik iyi oluş durumuna etkisini araştırmıştır. Araştırmada geliştirilen ölüm kaygısıyla baş etme eğitim programının öğrencilerin ölüm kaygılarına ve psikolojik iyi olma düzeylerine etkisi incelenerek deneysel bir çalışma yapılmıştır. Elde edilen verilere göre, ölüm kaygısıyla baş etme eğitimi alan bireylerin ölüm kaygısı puanlarında düşme görüldüğü, psikolojik iyi oluş düzeylerinde anlamlı bir etkisinin olmadığı görülmüştür.

Çeçen ve Cenkseven (2007), 488 lisans öğrencisi ile psikolojik iyi oluş ve yalnızlık arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Yalnızlık ve iyi oluş düzeyleri arasındaki ilişkide problemlerli internet kullanımının aracı rolünü tespit etmek amaçlanmıştır. Çalışma sonunda psikolojik iyi oluş ve yalnızlık arasında anlamlı bir ilişki bulunmuş olup, üniversite öğrencilerinin yalnızlığını en fazla yordayan psikolojik iyi oluş boyutunun diğerleriyle iyi ilişkiler kurma boyutu olduğu belirlenmiştir. Ayrıca problemlerli internet kullanımı ile psikolojik iyi olma durumu arasında negatif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Yalnızlık ve psikolojik iyi oluş arasındaki ilişkide problemlerli internet kullanımının aracılık rolüne kısmen sahip olduğu sonucu tespit edilmiştir.

Kapıkıran ve Kapıkıran (2009), 350 üniversite öğrencisi ile sosyal bağlılığın psikolojik iyi oluşu meydana getiren değişkenler açısından yordanmasını incelemiştir. Sonuç olarak, sosyal bağlılık ile psikolojik iyi oluşun arasında pozitif yönlü ve anlamlı bir ilişki saptanmıştır.

Gülaçtı (2009), sosyal beceri eğitimi programının, öğrencilerde sosyal beceri ve psikolojik iyi oluş ve öznel iyi oluş boyutlarına etkisini araştırmıştır. Üniversite öğrencilerinde kontrol grubunda bulunan öğrencilere göre sosyal beceri ve psikolojik iyi oluş düzeylerinde artış görülmüştür. Özerklik, çevresel hakimiyet, kendini kabul, bireysel gelişim gibi psikolojik boyutun alt boyutlarında programa katılan öğrencilerde programa katılmayanlara göre anlamlı bir farklılık olduğu, diğer boyutlardan yaşam amacı ve diğerleriyle olumlu ilişkiler düzeylerinde anlamlı bir farklılık olmadığı saptanmıştır.

Gürel (2009), çalışmasında öğrencilerinin bütüncül ve tarzlarının stillerinin psikolojik iyi oluş düzeylerine etkisini incelediği çalışmasında, bütüncül düşünme puanları düşük olan öğrencilerin ayrıntısal düşünme anketinde psikolojik iyi oluş düzeylerinin yüksek olduğu, buradan hareketle düşük puan almalarına göre anlamlı bir sonuç görülmediği belirlenmiştir. Araştırma bulgularından bütünsel düşünme anketinden düşük ve ya yüksek puan alanlar arasında psikolojik iyi oluş düzeyleri açısından önemli bir farklılık olmadığı bulgusu saptanmıştır. Cinsiyet açısından bakıldığında psikolojik iyi oluş durumunun kadınlarda erkeklere göre daha yüksek olduğu ayrıca bütünsel düşünme seviyesinin erkeklerde kadınlara oranla daha yüksek olduğu görülmüştür.

Karabeyeser (2013), 691 üniversite öğrencisi ile psikolojik iyi oluş düzeylerini ebeveyn tutumları, stres ve bazı sosyodemografik özellikler açısından incelemiştir. Araştırma bulgularından cinsiyete göre kadın öğrencilerin diğerleriyle olumlu ilişkiler, çevresel hakimiyet, bireysel gelişim, yaşam amacı psikolojik iyi oluş boyutlarının erkek öğrencilere göre yüksek olduğu saptanmıştır. Öğrencilerin ebeveyn eğitim düzeyi ve aile maddi durumu gibi değişkenler açısından psikolojik iyi oluş üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı görülmüştür. Demokratik anne baba tutumuna sahip öğrencilerin, koruyucu-istekçi anne baba tutumuna sahip öğrencilere göre diğerleriyle olumlu ilişkiler, çevresel hakimiyet ve kendini kabul düzeylerinin daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca stres yaşamayan ve orta düzeyde stres yaşayan grup, yüksek derecede stres ve olumsuz yaşam olayları yaşayan gruba göre diğerleriyle olumlu ilişkiler, çevresel hakimiyet, yaşam amacı ve kendini kabul düzeyleri daha fazladır.

Çelebi'nin (2016), psikologların iyi oluş düzeylerini incelediği bir çalışmada, 30-40 yaş aralığında bireylerin psikolojik iyi oluş düzeyleri diğer yaş aralığındakilere göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Aynı zamanda mesleki tecrübesi 6-10 yıl arası olan psikologların psikolojik iyi oluş düzeyleri daha yüksek olarak görülmüştür.

Çelik (2016), öğretmenlik öğrencilerinin psikolojik iyi oluş, algıladıkları sosyal yetkinlik ve güvenlik durumlarını araştırdığı çalışmasında; öğretmen adaylarının psikolojik iyi oluş algılarının baba tutum algısına ve sosyal kültürel bir faaliyete katılma durumuna göre farklılıklar gösterirken; cinsiyet, yaşanılan yer, anne tutum algısı, okul başarısı, mezun olduğu lise türü, maddi durum ve doğum sırasına göre anlamlı bir farklılık göstermediğini bulmuştur. Öğretmen adaylarında sosyal yetkinlik ve güvenin psikolojik iyi oluşlarının önemli bir yordayıcısı olduğu bulunmuştur.

Karaçam (2016), tarafından beden eğitimi öğretmenlerinin başarıya yönelik algılarında akademik iyimserliğin, psikolojik iyi oluş ve fiziksel saygınlık arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışmada başarı algısının, akademik iyimserlik, psikolojik iyi oluş ve öğretmenlerin fiziksel saygı düzeyleri arasında pozitif yönde ve anlamlı bir ilişki içinde olduğu bulunmuştur.

İşgör (2017), tarafından Üniversitede öğrenim gören 570 öğrencinin psikolojik iyi oluş düzeylerini bazı değişkenler açısından incelendiği çalışmada;

sosyoekonomik düzey ve ailenin algılanan dindarlık düzeyleri ile psikolojik iyi oluş durumları arasında anlamlı bir farklılaşmanın saptandığı, muhafazakar yaşam tarzı ve psikolojik iyi oluş durumu arasında pozitif yönde düşük bir ilişki olduğu verilerine ulaşılmıştır.

Sözer (2017), 448 üniversite öğrencisi ile kimlik duygusu ve psikolojik iyi oluş arasındaki ilişkiyi dini yönelim açısından incelemiştir. Çalışmada kimlik duygusu değerlendirme aracı puanları (kimlik duygusundaki sorunlar), psikolojik iyi oluş, içsel dini yönelim ve dindarlık ile negatif ilişkili bulunmuştur. Dindarlık ve dini yönelim değişkenleri kontrol edilerek psikolojik iyi oluş değerlendirdildiğinde içsel dini yönelim ile psikolojik iyi oluş arasında pozitif yönde ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte dışsal dini yönelim ve kimlik duygusu arasında negatif yönde ilişki olduğu görülmüştür.

Oymak (2017), tarafından Malatya Büyükşehir Belediyesinde görev yapan 250 çalışan ile bireylerin psikolojik iyi oluş durumları ile iş doyumları arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada bireylerin demografik değişkenlere göre (cinsiyet, yaş, medeni durum, çalışma yılı ve çocuk sayısı) iş doyum ve psikolojik iyi oluşları arasında farklılık bulunmamıştır. Psikolojik iyi oluş durumları açısından ortalamanın üstünde puan alındığı görülmüştür. Belediyede görevli bireylerin iş doyum ile psikolojik iyi oluş arasında pozitif yönde orta düzeyde ilişki olduğu görülmüştür.

Girgin (2018), üniversite öğrencilerinde yaşam anlamı ve psikolojik iyi oluş arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Çukurova Üniversitesinde öğrenim gören 597 öğrenci ile araştırmayı yürütmüştür. Araştırmanın sonunda yaşam anlamı, mevcut anlam ve aranan anlam ile psikolojik iyi olma durumu arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Cinsiyet değişkenine göre, kadınların psikolojik iyi olma düzeylerinin erkeklere göre daha yüksek olduğu, yaş değişkenine göre psikolojik iyi olma düzeyleri ile yaşam anlamı ve bunun alt boyutları arasında anlamlı farklılaşma olduğu tespit edilmiştir.

Bilgin (2018), öğretmenlerin çalışma yaşam kalitesi, örgütsel bağlılık ve psikolojik iyi oluş arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Özel eğitim okullarında görev yapan 411 öğretmenin çalışma yaşam kaliteleri, örgütsel bağlılıkları ve psikolojik iyi oluş düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, özel eğitim okullarında çalışan öğretmenlerin örgütsel bağlılık düzeyleri ile

psikolojik iyi oluşları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı görülmüştür. Aynı şekilde çalışma yaşam kalitesi ile psikolojik iyi oluşları arasında anlamlı bir ilişki görülmemiştir. Psikolojik iyi oluş düzeyinin cinsiyet, medeni hal, yaş, mezun olunan bölüm, kıdem, çalışma süresi ve kurum türü gibi değişkenler açısından anlamlı bir farklılık göstermediği sonucuna ulaşılmıştır.

Demir (2018), psikolojik iyi oluş ile öğretmenlerin sanal yalnızlık düzeyleri ve mesleki tükenmişlik durumlarını araştırmıştır. 2017 yılında Siirt'te görev yapan 81 bilişim teknoloji öğretmenin sanal yalnızlık düzeyleri, mesleki tükenmişlik ve psikolojik iyi oluş düzeyleri arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmada; sanal ortam yalnızlığı, mesleki tükenmişlik ve psikolojik iyi oluş düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki görülmemiştir. Psikolojik iyi oluş durumu ile mesleki tükenmişlik arasında negatif yönde ve orta düzeyde ilişki tespit edilmiştir. Bilişim teknoloji öğretmenlerinin yaş, mesleğine kendisinin karar verme durumu, okunulan bölüm ve günlük sosyal medyada geçirdiği süre değişkenleri açısından psikolojik iyi oluş durumu ve mesleki tükenmişlik düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

Dündar'ın (2018), 241 kişi ile medeni durum değişkenine göre bireylerin psikolojik iyi oluş düzeylerini incelediği çalışmasında; cinsiyet, medeni durum ve günlük çalışma süresi değişkenlerine göre psikolojik iyi olma durumunun anlamlı bir değişme göstermediği bulunmuştur. Yaş, eğitim, maddi durum, iş pozisyonu ve konut sahibi olma durumuna göre psikolojik iyi oluş düzeylerinin farklılaştığı bulunmuştur.

Erdoğan Akça (2018), psikolojik danışmanların psikolojik iyi oluşları ve duygu yönetim becerilerini mizah tarzlarına göre araştırmıştır. Araştırmada Karabük ve Bolu da görev yapan 150 okul psikolojik danışman ve rehber öğretmenin kullandıkları mizah tarzlarına göre duygu yönetim becerilerini ve psikolojik iyi oluşlarını incelenmiştir. Araştırma sonunda psikolojik danışmanların mizah tarzı olarak kendini geliştirici ve katılımcı olmak üzere iki türde mizah anlayışına sahip oldukları görülmüştür. Kendini geliştirici mizah tarzına sahip psikolojik danışmanların psikolojik iyi oluşun alt boyutlarından çevresel hakimiyet ve bireysel gelişim puanları katılımcı mizah tarzına sahip psikolojik danışmanların çevresel hakimiyet ve bireysel gelişim puanlarından anlamlı bir şekilde yüksek bulunmuştur.

Kendini kabul, diğerleriyle olumlu ilişkiler, özerklik, yaşam amacı alt boyutları ile kullandıkları mizah tarzları arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir.

Keleş (2018), 216 okul yöneticisi ile psikolojik iyi olma ve tükenmişlik düzeyleri arasındaki ilişkiyi ve okul yöneticilerinin psikolojik iyi olma ve tükenmişlik düzeylerinin cinsiyet, yaş, medeni durum gibi demografik değişkenlere göre incelemiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre; okul idarecilerinin psikolojik iyi oluş düzeylerinin yüksek olduğu, tükenmişlik düzeylerinin ise düşük olduğu tespit edilmiştir. Yaş, cinsiyet, medeni durum, görev yaptıkları okul türü, yöneticilik kıdemi ve görev yaptıkları okulun içinde yer aldığı yerleşim birimi değişkenlerine göre okul yöneticilerinin psikolojik iyi oluş düzeylerinde anlamlı bir fark olmadığı, tükenmişlik düzeylerinde ise medeni durum ve yöneticilik kıdemi değişkenlerine göre anlamlı bir fark olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır. Okul idarecilerinin tükenmişlik düzeyleri ile psikolojik iyi olma düzeyleri arasında orta düzeyde ve negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Köylü (2018), araştırmasında 544 öğretmen ile karar alma sürecine katılım düzeylerinin, örgütsel bağlılık ve psikolojik iyi oluş ile arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada; öğretmenlerin karar alma sürecine katılımları ile psikolojik iyi oluş düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık görülmemiştir. Örgüte bağlı olma düzeyi ve psikolojik iyi oluş arasında pozitif orta düzeyde anlamlı bir ilişki görülmüştür.

Şimşek (2018), tarafından ortaokulda görev yapan öğretmenlerin örgütsel imaj algıları ve psikolojik iyi olma düzeyleri arasındaki ilişkiyi araştırdığı çalışmada; öğretmenlerin örgütsel imaj algıları yükseldikçe psikolojik iyi oluşlarının da yükseldiği bununla birlikte örgütsel imaj algıları azaldıkça psikolojik iyi oluşlarının azaldığı bulunmuştur.

Gönenç (2019), çalışmasında ergenlerde şükür ifadesi ile psikolojik iyi oluş durumunu araştırmıştır. 15-17 yaş aralığında bulunan İstanbul ilinde imam hatip lisesi, meslek lisesi ve Anadolu lisesinde öğrenim gören 783 ergen ile çalışmayı sürdürmüştür. Çalışma sonunda elde edilen verilere göre psikolojik iyi oluş durumu ile şükür ifadesinin durumsal şükür ve sürekli şükür ve diğer alt boyutları arasında anlamlı ve pozitif bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

2.1.2.2.2. Psikolojik İyi OluŖ İle İlgili Yurt Dışı Yapılan AraŖtırmalar

Ryff'ın (1989), psikolojik iyi oluŖun alt boyutları bazı deęiŖkenler aısından inceledięi alıŖmada; yaŖ aralıęına gre gen, orta ve yaŖlı olarak sınıflandırarak, psikolojik iyi oluŖun alt boyutlarını yaŖ, medeni durum, ğrenim durumu ve cinsiyet deęiŖkenine gre incelemiŖtir. AraŖtırma sonucunda, kadınların erkeklere gre psikolojik iyi oluŖ puanlarının pozitif iliŖkiler ve kiŖisel geliŖim alt boyutlarında yksek olduęu bulunmuŖtur. ğrenim durumu ve yaŖ aısından psikolojik iyi oluŖ ile arasında dŖk iliŖki grlmŖtir.

Ryff ve Keyes in (1995), mutluluk, yaŖam doyumunu ve depresyon ile psikolojik iyi oluŖ arasındaki iliŖkiyi araŖtırdıęı alıŖmada; mutluluk ile yaŖam doyum arasında pozitif, depresyon ile psikolojik iyi oluŖ arasında negatif ynde iliŖki olduęu grlmŖtir.

Ryff ve Heidrich'in (1997), psikolojik iyi oluŖ ve bireylerin tecrbeleri arasındaki iliŖkiyi inceledięi araŖtırma sonucunda hayat deneyimlerinin Ŗimdi ve gelecek zamanda iyi olma halini yordadıęı grlmŖtir. AraŖtırmaya katılan gen yetiŖkinlerde hayat tecrbesinin, orta yaŖ yetiŖkinlerde arkadaşlık kurma ve ailenin, yaŖlı grupta iŖ ve eęitim deneyiminin psikolojik iyi oluŖun yordayıcısı olduęu sonucuna ulaŖılmıŖtır.

Ryff, Magee, Kling ve Wing (1999), psikolojik iyi oluŖun alt boyutlarından olumlu iliŖkiler ve bireysel geliŖim alt boyutları ile ilgili yaptıkları alıŖmada; kadınlar olumlu iliŖkiler ve bireysel geliŖim alt boyutlarından erkeklerden daha yksek olduęu sonucuna ulaŖmıŖlardır.

Keyes, Shmotkin ve Ryff (2002), znel iyi oluŖ ile psikolojik iyi oluŖu birlikte incelemiŖlerdir. 25-74 yaŖları arasında 3032 kiŖi araŖtırmaya katılmıŖtır. AraŖtırmada znel iyi oluŖ ile psikolojik iyi oluŖun yordayıcısı olarak bazı kiŖilik zellikleri ve sosyo-demografik deęiŖkenler araŖtırılmıŖtır. AraŖtırma bulgularına gre psikolojik iyi oluŖ ile znel iyi oluŖun farklı olduęu ve eęitim ve sosyal seviyeleri yksek olan kiŖilerin znel iyi oluŖ ile psikolojik iyi oluŖ dzeylerinin yksek olduęu grlmŖtir. AraŖtırılan deęiŖkenlerin psikolojik ve znel iyi oluŖun yordayıcısı olduęu bulunmuŖtur.

Sergin ve Taylor (2007), 18-87 yaŖları arasında 703 kiŖiden oluŖan araŖtırmada kiŖilerarası pozitif iliŖkiler, sosyal beceri zellikleri ve psikolojik iyi oluŖ arasındaki

ilişkiyi incelemiştir. Araştırma sonucunda bireyin sosyal becerilerinin psikolojik iyi oluşun yaşam doyumu, çevreye hakimiyet, öz yeterlilik, umut, mutluluk ve yaşam kalitesi alt boyutlarıyla ilişkisine bakılmıştır. Elde edilen bulgulara göre; sosyal becerilerin psikolojik iyi oluşun tüm göstergeleri ile tutarlı ve pozitif yönde ilişkili olduğu görülmüştür. Başkalarıyla olumlu ilişkilerin, sosyal beceriler ile psikolojik iyi oluşun tüm göstergeleri arasındaki ilişkiye racılık ettiği tespit edilmiştir.

Moe (2012), kadınların psikolojik iyi oluşuna bazı değişkenlerin etkisini incelemiştir. 2746 kadından oluşan araştırma çalışmasında yaş, hane halkı geliri, medeni durum, eğitim seviyesi, ırk, sosyal destek, psikolojik sıkıntı gibi değişkenlerin psikolojik iyi oluşa etkisi incelenmiştir. Eğitim seviyesi, alınan sosyal destek, maddi gelir gibi değişkenler psikolojik iyi oluş düzeyini yordamakta olduğu görülmüştür. Bununla birlikte medeni durum değişkenine göre bakıldığında evli kadınların psikolojik iyi oluş düzeylerinin diğerlerinden daha fazla olduğu bulunmuştur. Yaş ve ırk değişkenlerinde anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Damasio, Melo ve Silva (2013), öğretmenlerin yaşam kalitesi, yaşamın anlamı ve psikolojik iyi oluş düzeylerini araştırmışlardır. Brezilya'da 517 öğretmen (174 erkek/373kadın) ile yapılan araştırmada bireyin yaşam anlamının, psikolojik iyi oluş ve yaşam kalitesi üzerinde yordayıcılığı olduğu tespit edilmiştir. Analizlere göre; yüksek ve düşük yaşam anlamına sahip öğretmenlerde psikolojik iyi oluş ve yaşam kalitelerinin farklı korelasyonlar gösterdiği görülmüştür.

Rile, Tan, Salazar ve Perez (2015), akademik personel olarak çalışan kişilerin psikolojik iyi oluş düzeyleri ve akademik iyimserlik düzeyleri arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. 169 profesör arasında üniversite görevleriyle ilgili olarak psikolojik refah ve akademik iyimserlik durumu incelenmiştir. Bu çalışmada akademik personellerin psikolojik iyi oluş düzeyleri ile akademik iyimserlik düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sonuçlarda katılımcıların özerklik, kendini kabul ve yaşam amacı alt boyularından yüksek puanlar aldıkları görülmüştür.

Zarbova ve Karabeliova (2018), tarafından algılanan stres düzeyi ile iyi oluş arasındaki ilişki araştırılmıştır. Araştırma için meslekleri hava trafik kontrolörü, idareci, pilot, doktor ve akademisyen olan 90 kişi ile görüşme yapılmıştır. Araştırmaya katılanların stres düzeyleri ve iyi oluş düzeyleri değerlendirilmiştir. Elde

edilen korelasyon analizlerine göre; bireylerdeki stres düzeyinin iyi oluş, mutluluk ve yaşam doyumu ile ilişkili olduğu görülmüştür. Sonuçlara göre stres düzeyi ile iyi oluş, yaşam doyumu ve mutluluk arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki tespit edilmiştir.

Jeon, Buettner ve Grant (2018), tarafından erken çocukluk dönemi öğretmenlerinin psikolojik iyi oluş düzeyi ile özyeterlik, iş ortamı ve özgeçmişleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmaçocuk bakım kurumları veya devlete ait erken çocukluk eğitimi kurumlarında çalışan 1129 öğretmen ile yürütülmüştür. Araştırmadan elde edilen verilere göre; öğretmenlerin psikolojik iyi olma halleri öz-yeterlik ve çalışma ortamları ile öz geçmişlerine göre daha fazla ilişkili olduğu bulunmuştur.

Nell ve Rothmann (2018), tarafından yapılan araştırmada, yaşları değişen üniversite öğrencileri ile dindarlık, umut ve öznel iyi oluş arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışma bir üniversitede öğrenim gören 17 ile 53 yaş aralığındaki 430 öğrenci ile yürütülmüştür. Yapılan araştırma bulgularına göre, dindarlık düzeyi yükseldikçe yaşam doyumunun ve olumlu duygulanımın arttığı, olumsuz duygulanımın ise azaldığı sonucuna ulaşılmıştır.

2.2.Oyun

Türk Dil Kurumuna (2020) göre oyun kavramına bakıldığında yetenek ve zeka geliştirici, belirli prosedürleri olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmaktadır. Yaşam boyu varlığını sürdüren oyun, çocukları fizyolojik, zihinsel, konuşma, duyguları ifade etme ve sosyal açıdan gelişmelerini sağlayan en etkili öğrenme sürecidir (Yılmaz ve Erduran, 2016).

Oyun, insanın varoluşundan beri varolmakla birlikte bireylerin yaşamları süresince de varlığını sürdüren, bazı zamanlarda bir amaç güden bazı zamanlarda da amaçsız olacak şekilde kullanılan bir aktivite aracıdır (Öncü ve Özbay, 2005). Yaşam boyunca eğlence, yeni bilgiler deneyimleme, boş zamanı geçirmek için kullanılan oyun erken yaş çocuklarının gelişimlerini sağlıklı bir şekilde tamamlamaları ve kendini ifade edebilmesi için gerekli ve önemlidir (Fazlıoğlu, Ilgaz ve Papatağa, 2013; Horzum, 2011). Oyun çağında bulunan çocuklar için oyun gelişmelerine önemli katkılarda bulunmaktadır. Çocuk oyunla öğrenir, gelişir, keşfeder. Oyun oynayan çocuğun hayal dünyası gelişir, oyunlarda farklı rolleri deneyimler (Öncü ve

Özbay, 2005). Çocukluk döneminde oynanan oyunlar ile çocukların etrafı keşfetmelerine, tanımalarına, gözlem yapmalarına olanak sağlar (Fazlıoğlu vd., 2013). Oyun oynayarak çocuklar arkadaşları ile sosyalleşmekte, aynı zamanda hareket halinde oldukları için bedenleri de gelişmektedir. Sokakta, bahçede, parklarda oynanan oyunlarla da çocukların enerjilerini boşaltma olanağı bulurlar (Horzum, 2011).

Sanayileşme, kentleşme, kasabadan şehirlere göçme ile birlikte çocuklar artık dışarıda oyun oynamamakta, evde zaman geçirmek zorunda kalmaktadırlar (Aral ve Doğan Keskin, 2018). Evde daha fazla zaman geçiren çocuklar için teknolojik dijital oyunlar daha popüler olmuştur. Teknolojik yönde ilerlemeler ile çocukların oyun biçimleri de değişmiş ve yeni oyunlar ortaya çıkmıştır (Hazar vd., 2016). Günümüzde çocuklar için oyun oynamak, dijital nesnelere dalarak zaman geçirmek olarak algılanmaktadır (Korkusuz ve Karamete, 2013; Tuğrul, Ertürk, Özen Altinkaynak ve Güneş, 2014). Çocuklardaki bu oyuna yönelik algının değişimiyle, oyun nesneleri ve oyun oynanılan çevre de değişime uğramaktadır (Erdoğan, 2019; İnan ve Dervent, 2016). Oyuncaklar yerine akıllı telefonlar gibi teknolojik aletler, dışarıda oynadıkları oyun arkadaşları yerine sanal alemde sanal arkadaşlıklar gelmiş durumdadır (Horzum, Ayas ve Çakırbalta, 2008).

Her şeyin dijitalleştiği günümüz 21.yy'da sadece yetişkinlerin değil çocukların da bu teknolojik gelişmelerden etkilenecek hayatları dijitalleşmeye doğru gelişim göstermektedir (Bozkurt, 2014). Dijital oyun kavramı teknolojik gelişmelerle birlikte hayatımıza girmiş ve (Kiraz ve İnal, 2008) dijital oyunlar çocukların yeni eğlenme aracı olmuştur (Akçay ve Özcebe, 2012).

2.2.1. Digital Oyun

Dijital oyun kavramı bilgisayar, cep telefonu, tablet, konsol ve video oyunlarının tamamını kapsayan bir kavramdır. Gelişen teknoloji ile araçların da gelişmesi ve bu teknolojik araçlar kullanılarak oynanan oyunlar digital oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Çantaoglu, 2022). Dijital oyun, bilgisayar programları ile donanım, yazılım ve görsel animasyonlarla desteklenen, etkileşimin sağlandığı belli kuralları olan oyunlardır (Çetin, 2013; Hazar, 2016).

Kişisel bilgisayar, akıllı telefon, tablet, oyun konsolu gibi teknolojik araçlar aracılığıyla oynanılan oyunlar oyun kültürünü sanal ortama taşımıştır. Sanal ortamda

oyunanan oyunların içeriği ve yapısı da değişime uğramıştır (Kaya, 2013). Sanal ortama taşınan digital oyunlarda zaman ve mekan kavramı değişmiş, çevrimiçi ve çevrimdışı oyuncunun istediği anda oyuna erişimi sağlanmıştır. Oyuncu tek başına, bilgisayara karşı (yapay zekaya karşı) ve ya çoklu oyuncu (multiplayer) ile oyun oynama seçeneklerine sahip olmuştur (Bozkurt, 2014).

Dijital oyunlar, konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi oyunlar olarak farklı türlerde görülmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Oyun türleri ağ, gerilim, heyecan, yarış, canlandırma, simülatör oyun, spor vb şeklinde görülmektedir (Gürcan vd., 2008). Aynı zamanda dijital oyunların çeşitliliğinin fazla olması her yaştan bireyi oyun oynamaya teşvik etmektedir (Keskin, 2019). Dijital oyunlar oyuncuya haz, sevinç, heyecan, başarı, doyum, eğlence katar. Bununla birlikte farkındalık sağlama amacı olan oyunlar da vardır (Batı, 2011). Sanal ortamda oynanan dijital oyunların bireye yaşattığı bu duygular oyuna devam etmesi için bireyi motive eder (Karahisar, 2013). Geleneksel oyunlarda olduğu gibi dijital oyunların da eğitsel bir işlevi bulunmaktadır. Çocuklar üzerinde duygusal gelişim, bilişsel gelişim, yaratıcılık, özgüven gibi alanlarda olumlu etkileri olduğu gibi olumsuz etkileri de bulunmaktadır (Binark vd., 2009).

2.2.2.Dijital Oyunların Tarihçesi

Oyunun geçmişi çok eski tarihlere dayanmasına rağmen dijital oyunlar 1970'lerden itibaren kullanılmaya başlanmıştır. Dijital oyunların tarihi bilgisayarın ortaya çıkmasından önceye dayanmaktadır (Ural, 2009). 1951 yılında ilk kez televizyon aracılığı ile video oyun fikrini geliştiren mühendis Ralph Bear olmuştur. 1966 yılında ilk televizyon tabanlı video oyunu uygulamaya geçirmiştir. Massachusetts Teknoloji Enstitüsü (MIT) öğrencisi olan Steve Russel'in iki savaş gemisini savaştırmayı amaçlayan "Spacewar" (Uzay Savaşı) adlı oyunu ilk etkileşimli oyun olarak tarihe geçmiş ve dijital oyun tarihinin en önemli oyunlarından olmuştur (Özçelik, 2022). Bilgisayarların çok pahalı olması ve kullanımının sınırlı olmasından dolayı televizyona bağlanan oyun konsolları ile oynanan ilk oyun olan Pong 1972 yılında satışa sunulmuştur (Öztürk, 2007). Dijital oyunların sanayileşmesi 1971 yılında Nolan Bushnel'in jeton ile çalışan Computer Space oyunu ile olmuştur. İlerleyen zamanlarda ABD'de Microsoft ve Apple şirketlerinin kurulmasıyla oyun sektörünün gelişimi de hız kazanmıştır. 1982 yılında Commodore 64 oyun bilgisayarı icat edilmiş ve bilgisayar oyunlarının öncüsü olan Elektronik Art kurulmuştur. 1986

yılında dijital oyun türlerinde önemli bir artış olmuştur. İlk strateji oyununu Türkçe olarak Hançer 1992’de çıkarmıştır. 1994’te Sony şirketi Playstation oyun konsolunu geliştirmiştir. Günümüzde milyonlarca kişi tarafından Dreamcast oyun konsolu ve playstation oyun konsolu kullanılmaktadır. Half –Life ve Counter Strike oyunları popüler oyunlar olarak çok oynanmıştır (Özçelik, 2022).

Leonard’a göre 21. yüzyıl “oyun çağı”dır. Ülkemizde 20 milyondan fazla kişi dijital oyun oynamaktadır ve dünyada 70 milyar dolarlık bir sektör olarak karşımıza çıkmaktadır (Köse, 2013).

Türkiye’de dijital oyunların gelişimi ile ilgili bu süreç dünyadan daha farklı yaşanmıştır. Teknoloji ile daha erken tanışan batı toplumuna göre, ülkemizde ekonomik ve ticari nedenlerle bilgisayar dünyası ile çok daha geç bir tanışma olmuştur. Bu teknolojilerin ülkemizde üretilmemesi ve maliyetlerinin fazla olması gibi nedenlerle 2000’li yıllarda tecrübe edilmiştir. Bilgisayar ve benzeri konsol türü cihazların 2000’li yıllar ile birlikte daha ucuz ve küçük üretilir hale gelmesi ile aradaki açık kapatılmıştır. Türkiye’de 2011 yılında Gençlik ve Spor Bakanlığına bağlı Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu kurulmuştur (Aksel, 2018).

2.2.3. Dijital Oyun Türleri

Literatür tarandığında dijital oyunların sınıflandırılmasında uzmanların farklı görüşler belirttiği görülmektedir. Dijital oyunlar; bilgisayar oyunları, konsol oyunları, çevrimiçi oyunlar olarak gruplandırılmaktadır. Gruplandırmanın dışında kalan dijital oyun türleri demacera oyunları, aksiyon oyunları, spor oyunları, strateji oyunları, simülasyon oyunları, rol yapma oyunları gibi sıralanmaktadır. Bu oyunların tanımları kısaca aşağıda açıklanmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016).

-Macera oyunları; bireyin bilmediği bir yerde bulmacaları çözerek yolunu bulması oyunudur.

-Aksiyon oyunları; içerisinde motor becerilerin olduğu, hız yapmayı gerektiren oyunlardır.

-Spor oyunları; yarışma tarzındaki oyunlar olmakla birlikte spor oyunlarında bireyin amacı kazanmaktır.

-Strateji oyunları; düşünme, konsantrasyon ve strateji geliştirmesi gereken oyunlardır.

-Simülasyon oyunları; bireyin günlük yaşantısındaki eylemlerinin dijitale aktarıldığı oyunlardır.

-Rol yapma oyunları; birey tarafından özellikleri belirlenen rollerin oynandığı oyunlardır.

2.2.4.Dijital Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık kavramı Latince kökenli ‘addico’ kelimesinden gelerek köleleştirme ve ya mahkum olma anlamında kullanılmaktadır. Dünya Sağlık Örgütü (WHO) ilk olarak 1964 yılında, kişinin bir maddeye ya da davranışa diğer maddelere ve ya davranışlara karşılık çok daha üstünlük kazandırması sonucu psikolojik, davranışsal ve zihinsel olay kapsamına girmesi şeklinde tanımlamıştır (Özçelik, 2022).

Hazar’a (2011) göre bağımlılıkta, bir şeyi yaparak rahatlama, yapamadığında aşırı şekilde yapma isteğinin meydana gelmesi ve bundan hissettiği doyum derecesi ile açıklanmaktadır.

Bağımlılık, bireyin fizyolojik olarak ya da kalıtsal eğilimleri, psikolojik durumu, yaşadığı sosyal çevre gibi faktörlerin birbirleriyle etkileşimi sonucunda ortaya çıkmaktadır (Griffiths, 2003). Bağımlılığın oluşması için, ailesel riskler, kalıtsal riskler, toplumsal ve çevresel riskler, bireyin kişiliği ve ruhsal durumu ile ilgili riskler gibi pek çok risk faktörü vardır (Akkaş, 2019). Bağımlılık denildiğinde alkol, madde ya da sigaraya olan bağımlılıklar ilk olarak akla gelirken gelişen teknoloji ve insan davranışlarının farklılaşması yeni bağımlılık türlerini ortaya çıkarmıştır. Bir ilaç tedavisini gerektirmeyen birçok davranış da artık potansiyel bağımlılık olarak görülmektedir. Aşırı yemek yeme, cinsellik, aşırı spor ve dijital oyun bağımlılığı bunlardan bazılarıdır (Griffiths, 1996).

Dijital oyun bağımlılığı için, internet, video, çevrimiçi oyun, siber oyun, aşırı bilgisayar oyunu, problemlili bilgisayar oyunu oynama, internetin problemlili kullanımı ve takıntılı internet kullanımı gibi birçok ifade kullanılmıştır (Weinstein, 2010).

Dijital oyun bağımlılığı Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından da bir ruhsal bozukluk olarak kabul edilmiştir (Keskin, 2019). Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasına (ICD-11) göre oyun oynama bozukluğu; online ve ya offline olarak sürekli ve ya yinelenen oyun oynama davranışı olarak tanımlanmaktadır. Başka bir deyişle bireyin oyun başında ihtiyaçtan fazla vakit harcaması ve harcadığı zamanı kontrol edememesi dijital oyun bağımlılığı olarak açıklanmaktadır. Bununla

beraber dijital oyun oynama davranışı ile birlikte duygu durum değişimi, yoksunluk, tolerans ve çatışma gibi klasik bağımlılık belirtilerinin gözlenebilmesi gerekmektedir (Özçelik, 2022). Digital oyun bağımlılığı davranışsal bir bağımlılık olarak, bireyin oyun oynama isteği üzerinde kontrol sağlayamadığı düşünce, duygu, davranış şekli ve günlük yaşamında dijital oyun oynamaktan kaynaklanan çeşitli bozulma ve değişimlerin yaşandığı durumdur (Aktaş, 2021).

Yeşilay Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitimi (TBM) raporunda digital oyun bağımlılığına yer verilerek oyun bağımlılığının belirtileri olarak; etrafındaki insanlarla vakit geçirmek yerine oyun oynamayı seçmeleri, gerçek yaşamlarındaki başarılarından çok oyundaki başarılarına değer vermeleri, oyunda geçirdiği zamanla ve çevreden uzaklaşmasıyla ilgili tartışmalar yaşayarak sosyal çevrelerinde sorunlar yaşamaları olarak belirlenmiştir (Semerci, 2020).

Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programına göre dijital oyun bağımlılığı belirtileri aşağıdaki gibidir;

1. Oyunda geçirilen sürede artış yaşanması
2. Yakın çevresiyle zaman harcamak ve sosyalleşmek yerine oyun oynamayı tercih etmek
3. Dijital oyunlarda kazandığı başarıları gerçek hayattaki başarılarından daha önemli görmek
4. Aile fertleriyle oyun oynama davranışı yüzünden uzaklaşmak, oyunda geçirilen süreyle ilgili sorunlar yaşamak
5. Oyun oynayamadığı veya oyunla arasına mesafe koyduğu zamanlarda huzursuz ve sinirli olma hali yaşamak
6. Oyunda harcanan sürenin uzamasıyla birlikte okulda ders notlarının düşmesi, devamsızlık problemleri yaşamaya başlamak
7. Bağımlı olan kişilerin arkadaşlarıyla olan ilişkilerinde sorunlar yaşamaya başlaması
8. Oyunda çok fazla zaman geçirilmesinden kaynaklı odaklanma, uykusuzluk gibi sorunlar yaşamaya başlamak (https://tbm.org.tr/media/1248/yesilay_kilavuz.pdf Erişim Tarihi:24.10.2023).

Lemmens vd. (2009), tarafından dijital oyun bağımlılığı; sosyal veya duygusal problemlere yol açmasına rağmen, bireyin dijital oyunları aşırıya kaçacak tarzda ve takıntılı bir şekilde kullanarak kendini kontrol edememesi olarak tanımlanmıştır.

DSM V'te dijital oyun bağımlılığı tekrarlayıcı ve yoğun bir şekilde başka oyuncularla sürekli birlikte internet kullanarak oyun oynamak olarak adlandırılmaktadır. Dijital oyun bağımlılığında günde 8-10 saat, haftada en az 30 saat yoğun olarak oyun oynama öfke ile tepki koyma, yakın ilişkileri ve beklenen sorumluluklarını ihmal etme, temel gereksinimleri erteleme gibi davranışsal belirtiler görülmektedir (Dursun ve Bahtiyar, 2018).

İnternette oyun oynama bozukluğu DSM-V'te ayrı bir başlık olarak değerlendirilmemiş, 'Maddeyle İlişkili Olmayan Bozukluklar' olarak ele alınmıştır. Tanı kriterleri de madde bağımlılığı kriterleri ile benzeşmektedir. İnternet oyun oynama bozukluğu tanı kriterleri aşağıdaki şekilde sıralanmıştır (Tahincioğlu, 2020).

1. Dijital oyunlar ile alakalı aşırı derecede zihinsel faaliyet göstermek.
2. Dijital oyunlar bireyden uzaklaştırıldığında ya da bireyin dijital oyunlara ulaşması engellendiğinde/sınırlandırıldığında yoksunluk belirtileri göstermek.
3. İnternet oyunlarına tolerans geliştirmek, oyunda geçirilen zamanı gittikçe artırmak.
4. İnternet oyunlarını oynamayı kontrol etmede başarısız denemelerde bulunmak.
5. İnternette oyun oynamak ile ve oyunlarda geçirdiği zaman ile ilgili çevresindekilere yanlış bilgi vermek.
6. Sahip olduğu hobi ve zevklerine duyduğu ilgiyi kaybetmek.
7. Psikososyal sorunlarla karşılaşılmasına karşın oyun oynamayı bırakamamak.
8. Olumsuz bir durumdan uzaklaşmak ya da negatif bir duygu hissetmemek adına oyun oynamak.
9. Dijital oyunlar oynamak için aileyi, işi ya da eğitimi aksatmak.

2.2.5. Dünyada ve Türkiye’de Dijital Oyun Bağımlılığının Yaygınlığı

Dijital oyun oynama davranışı, bağımlılık oluşturan bir davranış biçimi olarak kabul edilmektedir. Dijital oyun bağımlılığı yaygınlığının ülkeler arası çeşitlilik gösterdiği ilgili araştırmalarda tespit edilmiştir (Keskin, 2020). Dijital oyun bağımlılığı yaygınlığının ülkeler arasında çeşitlilik göstermesinin sebebi kültürel özellikler, farklı araştırma yöntemleri ve ölçme yöntemleri olarak görülmektedir. Dünyada oyun bağımlılığı yaygınlığı % 0,6 ile % 15 aralığındadır (İrmak ve Erdoğan, 2016).

Avrupa’da oyun bağımlılığını da içeren internet bağımlılığı yaygınlığı Kaess ve diğerlerinin 2014’te 11.356 ergen ile yaptığı araştırmaya göre % 4,2 olarak belirlenmiştir. Doğu Asya ülkeleri dijital oyun bağımlılığının en yaygın görüldüğü ülkelerdir. Çin, Tayvan, Güney Kore, Kuzey Kore ve Japonya gibi Doğu Asya ülkelerinde oyun bağımlılığı halk sağlığı problemi olarak ele alınmaktadır (Keskin, 2019). Gentile’nin (2009), Amerika’da 8-18 yaş arası 1178 çocuk ve ergenle yaptığı araştırma sonucuna göre, çocukların % 8’inin takıntılı şekilde ve haftada ortalama 15 saat oyun oynadığı görülmüştür.

Dünya Sağlık Örgütü (WHO)’nün koordinatörüne göre dünyada 300 milyona yakın insan oyun bağımlısıdır (İnan, 2019). Dijital oyun sektörü pandemi etkisi ile yaklaşık % 10 oranında artış göstermiştir. Dijital oyun pazarının büyüklüğünün 2026 yılında yaklaşık 300 milyar dolara ulaşacağı tahmin edilmektedir. Dijital oyun pazarı büyüklüğü Türkiye’de 150- 200 milyon ABD dolarıdır ve bu alanda bulunan birçok firma bulunmaktadır. (Buluş, 2020)

Mustafaoğlu ve Yasacı’nın (2018) yaptığı çalışmada dijital oyun oynamaya dört yaşında başladığı, bireylerin dijital oyuna harcadıkları günlük zamanın 179,9 dk olduğu ve erkeklerin kadınlardan daha fazla dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir. Balıkcı’nın (2018), çeşitli ülkelere 7019 birey ile yürüttüğü çalışmada, örneklemin % 11,9’unun dijital oyun bağımlısı olduğu, Türkiye’de ise 865 ergen ile yapılan çalışmada örneklemin % 28,8’inin dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir.

2.2.6. Dijital Oyun Bağımlılığı Nedenleri

Çocuklarda dijital oyun bağımlılığının en önemli nedenlerinden yaşadığı çevredeki huzursuzluklar, başarısız olduğu konuları aşamamak yer almaktadır. Hayatı kolay yollardan kazanmak isteyen bireyler için başa çıkamadıkları psikolojik

hastalıklar ve moralsizlikler ile birlikte dijital oyun dünyası onlara daha cazip hale gelir. Bireyler sorun yaşadıklarında başka bir dünyada yaşamak isteyip, aile içi baskı ve problemler yaşayan çocuklar dijital oyuna daha çok bağlanmaya başlamaktadırlar (Yalçın, 2019).

Sosyal anlamda yetersizlik, aile içi yaşanan problemler ve yalnızlık gibi sebeplerden dolayı ve hayattan memnun olmayan bireylerde de dijital oyun bağımlılığının meydana geldiği görülmektedir (Aktaş, 2022).

Literatüre bakıldığında dijital oyun bağımlılığının nedenlerinden sıklıkla belirtilen, enerjisini boşaltacağı hareket edebileceği ortam azlığı, boş zaman geçirme gereksinimi, arkadaşları tarafından onaylanma, sanal dünyaya yönelme ve stresle baş etmedir. Oyuncunun kişilik özellikleri yanında dijital oyunların bireyde yarattığı duygular da bağımlılık durumunu artıran unsurlardandır (Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008).

Günümüz gençlerinin teknoloji ile iç içe olması, teknolojiyi kullanarak büyümesi, geleneksel oyunlar yerine teknolojik aletler ile ilgilenmeye yönelmesine neden olmaktadır (Demir ve Bozkurt, 2019).

Horzum vd. (2018), bilgisayar oyunları üzerine yaptığı araştırmada oyun oynama nedenleri olarak aşağıdaki durumları temele almışlardır.

- Eğlence, meydan okuma, yapacak daha iyi bir şey bulamama
- Yarış, sosyal iletişim sağlama, çeşitlilik, canlandırıcı etki, hayali ortamlar sağlama
- Zaman geçirme, stres ortamından uzaklaşma ve rahatlama
- Oyuna bir defadan sonra da dönebilme, uzun süre oyalanabilecek ortam sağlama
- Dinlenme, boş zaman geçirme, ortamdan uzaklaşma, gerçek yaşamdan kaçma ve özgür olma

2.2.7. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Günümüzde gençlerin dijital dünyanın içinde doğmuş olmaları, ergenlikle birlikte saldırgan tutumların artması, dijital oyunların sanal rekabet ortamı oluşturması, ergenlerin fazlaca boş zamanları olması ve otokontrol sistemlerinin

yeterince gelişmemiş olması gibi nedenler ergenleri digital oyun dünyası için hedef haline getirmektedir. Oyun bağımlılığı ve ergenler üzerindeki etkilerine yönelik çok sayıda çalışma mevcuttur (Şimşek ve Yılmaz, 2020).

Dijital oyunların olumlu yansımalarına bakıldığında, iyi düşünülmüş bazı oyunlar, kişinin grup ile hareket etme, lidere uyum sağlama, takım içinde kendini gösterme, el-göz koordinasyonu sağlama ve görsel-uzamsal dikkatinin gelişmesini sağlamaktadır. Ayrıca bilgisayar tabanlı öğrenme imkânı oluşturmakta, görsel zekayı kuvvetlendirmekte, sorunlarla başa çıkmayı kolaylaştırmakta, bilişsel koordinasyon ve yön bulmada yeni şemalar kurulmasını sağlamakta ve tedavi amaçlı da kullanılmaktadır (Keskin, 2019).

Ülkemizde 2018 yılında Sağlık Bakanlığı tarafından yapılan çalıştayda dijital oyun bağımlılığı ve risk faktörleri belirlenmiştir. Çalıştay raporuna göre, dijital oyunların çocukların sağlığı ve gelişimi üzerindeki olumlu etkileri aşağıdaki gibi sıralanmıştır.

- Etkileşimli oynanan oyunlar ile sosyallik sağlanabilmektedir.
 - Bireylerin sosyal becerilerini artırmaktadır.
 - Sosyal gelişimi destekleyen oyunlar saldırgan davranışları azaltabilmekte ve birlikte oynanan oyunlar ile yardımlaşma davranışını kazandırmaktadır.
 - Yabancı dil öğrenme, yaratıcılığı geliştirme, problem çözme davranışına katkı sağlamakta ve kalıcı öğrenme imkânı sunmaktadır.
 - Eğitici oyunlar ile öğrenme güçlüğü olan çocukların gelişimine olumlu etkileri olabilmektedir.
 - Bireyin oyunlarda kazanılan başarı ve kazanma duygusuyla bu yöndeki tatmininin karşılanmasına ve özgüven kazanmasına katkı sağlamaktadır.
 - Bireyin kendini daha iyi ifade etmesine katkı sağlamaktadır.
 - Çocukların hayatında karşılaşılabilecekleri hastalıklara karşı farkındalık kazanmasını sağlamaktadır.
 - Eğitici oyunlar akademik başarıya katkı sağlamaktadır
- (<https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/30051/0/yenidijitalpdf.pdf> Erişim Tarihi: 24.10.2023).

Dijital oyunların denetimsiz kullanılması ve oyun başında uzun süre geçirilmesi, oyun kullanıcısının zihninin sürekli oyunla meşgul olması ve ilgisinin sürekli oyunda olması kullanıcıları birer dijital oyun bağımlısı haline getirmektedir (Talan, 2020).

Teknolojik araçların zararları gibi dijital oyunların zararları da uzun vadede ortaya çıkmaktadır. Dijital oyun bağımlılığının çocuk ve ergenlerde ders başarısını düşürdüğü araştırmalarda bulunmuştur (Duman, 2016).

Dijital oyun bağımlılığı; aile bağlarında zayıflık, saldırganlık, dikkat eksikliği (Akbulut, 2013) hiperaktivite bozukluğu, depresyon, kaygı, endişe, yalnızlık, depresif duygulanım, kompulsif bozukluk, kendini yalnız hissetme, sosyal çevreden uzaklaşma (Whang, Lee ve Chang, 2003) gibi psikososyal problemlere; bel, boyun ve bilek ağrıları iskelet kas sistemi ve baş ağrısı, kalp atışında ve metabolizmada hızlanma, nörolojik rahatsızlıklar, kısmi felç, epileptik nöbetlere benzer kasılmalar (Hakala vd., 2006), obezite, uyku bozuklukları ve göz bozuklukları gibi fiziksel ve sosyal (şiddet içerikli davranışlara yönelimi artırma) olumsuz etkilere neden olmaktadır (Keskin, 2019).

Ülkemizde 2018 yılında Sağlık Bakanlığı tarafından yapılan çalıştayda dijital oyun bağımlılığı ve risk faktörleri belirlenmiştir. Çalıştay raporuna göre, dijital oyunların çocukların sağlığı ve gelişimi üzerindeki olumsuz etkileri aşağıdaki gibi sıralanmıştır.

- Dijital oyun oynayan çocuklar günlük yaşam aktivitelerini aksatmakta ve uyum konusunda sorunlar yaşamaktadır.
- Oyunlarda alınan rol modelin yanlış bir model olması davranış bozukluklarına sebep olabilmektedir.
- Kaliteli zaman algısının bozulmasına sebep olabilmektedir.
- Çocukların günlük yaşam aktiviteleri gibi kişisel hijyenlerini aksatmasına neden olabilmektedir.
- Bireyin çevreyle iletişime girme, iletişimi sürdürme konusunda sorunlar yaşamasına ve bundan dolayı sosyal ilişkilerde başarısızlık yaşamasına sebep olabilmektedir.

- Oyunda geçen zamanın artmasıyla akademik başarıda düşüş, çocuğun gelişimine katkı sağlayan faaliyetlere katılamamasına ve zaman ayıramamasına neden olmaktadır.
- Şiddet içerikli oyunlar bu davranışlara çocukların tepkilerinde duyarsızlığa neden olabilmektedir.
- Oyun başında uzun süre geçiren bireylerde solunum ve dolaşım sistemi sorunları, artmış beden kitle indeksi, yeme sorunları ve görme bozuklukları gibi sağlık sorunları görülmektedir. (<https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/30051/0/yenidijitalpdf.pdf>ErişimTarihi: 24.10.2023).

2.2.8. Dijital Oyun İle İlgili Yurt İçi Yapılan Araştırmalar

Ülkemizde dijital oyun bağımlılığı alanındaki çalışmalar özellikle son yıllarda hız kazanmıştır. Bilgisayar ve internet kullanımı, e-ticaret, sosyal medya kullanımı gibi alanlarda Türkiye İstatistik Kurumunun (TÜİK) yapmış olduğu geniş çaplı araştırmalar olsa da dijital oyun bağımlılığı alanındaki çalışmalar çoğunlukla sosyal bilimler araştırmacıları tarafından yapılmıştır (Merde, 2023).

Öz (2009), çocukların bilgisayar oyunu oynama süresi ile zihinsel işlevleri arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada, çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığı ile bilişsel performans düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur.

Erboy (2010), ilkokul 4. Ve 5. sınıf öğrencilerinde cinsiyet, anne baba eğitim düzeyi, sınıf düzeyi, okulun sosyo ekonomik düzeyi, kişisel bilgisayara sahip olup olmama durumu ve okula yabancılaşma durumu gibi bazı demografik özelliklerin bilgisayar oyun bağımlılığına etki edip etmediğinin belirlenmesini araştırmıştır. Araştırmadan elde edilen verilere göre erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu, kişisel bilgisayara sahip olanların diğerlerine göre bağımlılıklarının daha yüksek olduğu, sosyo ekonomik düzeyi düşük olan öğrencilerin okula yabancılaşma ve bilgisayar oyunlarına ayırdığı zamanın fazla olduğu ortaya çıkmıştır.

Horzum (2011), ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre araştırmıştır. İlköğretim öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının demografik faktörlere göre farklılık gösterdiği

araştırma sonuçlarında görülmüştür. Elde edilen bulgulara göre erkek öğrencilerin kız öğrencilerden, maddi durumu iyi olan öğrencilerin düşük olanlardan daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları görülmüştür.

Kıran (2011), ortaöğretim öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarına ilgilerini araştırmıştır. Ortaöğretim öğrencilerinin çoğunun bilgisayar oyunu oynadıkları ve gençlerin şiddet içerikli oyunları seçtikleri belirlenmiştir. Şiddet içerikli oyunları tercih eden gençlerin daha düşük kitap okuma alışkanlıkları olduğu görülmüştür.

Solak (2011), tarafından yapılan araştırmada ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma 2011-2012 eğitim öğretim yılında Siirt il merkezinde öğrenim gören 270 kız, 289 erkek toplam 559 ortaokul öğrencisi ile yürütülmüştür. Araştırma sonucunda elde edilen bulgulara göre, ortaöğretim öğrencilerinin oyun tutumları ve yalnızlık eğilimleri arasında anlamlı bir ilişki olmadığı buna karşılık saldırganlık eğilimleri arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür. Ayrıca bilgisayarda oyun oynama süresi arttıkça dolaylı salınlık eğiliminin de arttığı görülmüştür.

Ayas (2012), internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin utangaçlıkla olan ilişkisini araştırmıştır. Ortaöğretimde bulunan 366 öğrenci ile yaptığı çalışmada internet bağımlılığı düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif yönlü, utangaçlıkla internet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi arasında da pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Şahin ve Tuğrul (2012), Kırşehir il merkezinde bulunan üç ilköğretim okulu öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini araştırmışlardır. Okulların 4. ve 5. sınıflarında öğrenim gören 372 öğrenci ile çalışma yapılmıştır. Araştırmada öğrencilerin sınıfı, cinsiyeti, anne ve baba eğitim düzeyleri ve evde bilgisayar bulunup bulunmadığı değişkenlerine göre bağımlılık düzeyleri ölçülmüştür. Araştırma sonunda bilgisayar oyun bağımlılığı puanları düşük çıkmıştır. Cinsiyete göre kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre, 4. sınıf öğrencilerin 5. Sınıf öğrencilere göre, bilgisayara sahip olmayan öğrencilerin sahip olanlar göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha düşük olduğu görülmüştür. Annenin eğitim seviyesi arttıkça bağımlılık düzeyinin arttığı fakat babanın eğitim seviyesine göre anlamlı bir farklılık olmadığı görülmüştür.

Çakılcı (2013), 205 kişi ile yaptığı araştırmasında çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyun bağımlılığı ve saldırganlığı araştırmayı amaçlamıştır. Çok oyunculu çevrimiçi oyun oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleri ve çevrimiçi video oyunu bağımlılık düzeyleri arasında pozitif yönlü yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu araştırma sonuçlarından elde edilmiştir.

Köse (2013), 13-14 yaş grubu ergenler ile ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarını ve sosyalleşme durumlarını araştırmıştır. Araştırma için bilgisayar oyunları oynayan ergenlerin sosyalleşme düzeyleri incelenmiştir. Araştırma sonunda bilgisayar oyunlarının ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerini dolayısıyla da ergenlerin sosyalleşmesini olumlu ve olumsuz etkilediği görülmüştür. Ergenlerin %40,5'i bilgisayar oyunlarının arkadaşları ile zaman geçirmekten kendilerini alıkoyduğunu belirtmiş, bunun sosyalleşme açısından önemli bir veri olduğunu belirtmişlerdir.

Irmak (2014), ortaöğretim öğrencilerinde sağlık davranışı etkileşim modeli kapsamında dijital oyun oynama davranışlarını belirlemeyi araştırmıştır. Bu araştırma ile öğrencilerin sağlık davranışı etkileşim modeline göre dijital oyun oynama davranışlarını belirlemeyi, oyun oynamalarında etkili olan nedenleri bulmayı ve bu değişkenler arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma sonunda bağımlı oyuncuların davranışlarını dürtü kontrolünün azalması ve psikososyal davranış bozukluklarının etkilediği ayrıca sağlık davranışı etkileşim modelinin dijital oyun oynama davranışını açıklamada kullanılabileceği bulunmuştur.

Torun, Akçay ve Çoklar (2015), Ankara ilinde 2012-2013 eğitim öğretim yılında ortaokul düzeyinde 5, 6, 7 ve 8. Sınıfta öğrenim gören 444 öğrenci ile bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamlarını etkileme düzeyi ve akademik davranışlarına olan etkilerini araştırmıştır. Araştırma sonunda elde edilen bulgulara göre en fazla aksiyon, spor, zekâ içerikli oyunların tercih edildiği, rol yapma, eğitsel oyun içerikli oyunların ise daha az tercih edildiği görülmüştür. Öğrencilerin oynadığı bilgisayar oyunlarının sosyal yaşamlarını anlamlı düzeyde etkilemediği ve bilgisayar oyunlarının çocukların akademik başarılarını anlamlı düzeyde etkilemediği görülmüştür. Bu araştırmanın sonucu literatürde daha önceden yapılmış bilgisayar oyunlarının sosyal hayatı ve akademik başarıları olumsuz yönde etkilediği sonuçlarıyla ters düşmektedir.

Topşar (2015), 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırmacının deyimiyle hayattaki başarı için gerekli olan duygusal zekâ ile çocukların severek oynadıkları ve duygusal zekâyı geliştirdiği tahmin edilen bilgisayar oyunlarının yaratabileceği bağımlılık arasında anlamlı ve olumlu bir ilişki olduğu sonucuna ulaşmıştır. Araştırma sonunda duygusal zekânın şiddet içeren oyunlardan daha çok sosyal içerikli oyunlarla bağlantılı olduğu bulgusuna ulaşılmıştır.

Ergür (2015), şiddet içeren bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırganlık eğilimleri ve benlik saygı düzeylerini araştırmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre, şiddet içeren bilgisayar oyunu oynayan çocukların saldırganlık eğilimlerinin diğer oyun türlerini oynayanlara göre daha fazla olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocukların diğer oyun türlerini oynamayı tercih eden çocuklar göre benlik saygılarının düşük olduğu bulunmuştur.

Bayram ve Gündoğmuş (2016), tarafından öğrencilerin yalnızlık düzeyleri ve internet bağımlılığı eğilimleri incelenmiştir. İstanbul ilinde Küçükçekmece ilçesinde yer alan ortaokullarda öğrenim gören 300 öğrenci ile araştırma yürütülmüştür. Araştırma sonuçlarına göre erkeklerin kızlardan, 7 ve 8. sınıfta bulunan öğrencilerin 5 ve 6. sınıfta öğrenim görenlerden daha fazla internet bağımlılığı riski taşıdığı görülmüştür. İnterneti sohbet etmek, eğlenmek amacıyla kullanan öğrencilerin interneti akademik amaçla kullanan öğrencilerden, interneti 2,3 saat ve ya 3,4 saat kullanan öğrencilerin, 1,2 saat kullanan ve ya hiç kullanmayan öğrencilerden daha fazla internet bağımlılığı riski taşıdığı görülmüştür. Ayrıca kişilik tipi olarak dışa dönük öğrencilerin daha çok yalnızlık çektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Çavuş (2016), üniversite öğrencileri ile yaptığı araştırmada bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini araştırmıştır. 435 lisans öğrencisi ile yapılan araştırma sonunda her 5 öğrenciden 1'inin oyun bağımlılığı açısından risk grubunda olduğu, ailenin gelir seviyesi yükseldikçe öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin de yükseldiği görülmüştür. Bilgisayar oyun bağımlısı öğrencilerin günlük yaşam rutinlerini ihmal etme, sorumluluk alamama ve sanal-gerçek ayrımını yeterince sağlayamama gibi davranışsal sorunlar yaşadıkları görülmüştür.

Şelimen (2016), çocuklarda şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık davranışları üzerindeki etkilerini ve demografik özellikler açısından aralarındaki ilişkiyi araştırmıştır. Buss-Pery Saldırganlık Ölçeği ile fiziksel saldırganlık, sözel saldırganlık, öfke ve düşmanlık alt boyutları çerçevesinde ilişkileri incelemiştir. Araştırmanın sonunda şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın çocukların saldırganlık davranışı gösterme eğilimi üzerinde anlamlı derecede etkili olduğu bulguları elde edilmiştir.

Bülbül ve Tunç (2018), dijital oyun oynama davranışının kişisel özellikler ve akademik başarı ile ilişkisini araştırmıştır. 446 üniversite öğrencisinden veri toplanmıştır. Çalışma sonunda dijital oyun bağımlılarının üçte ikisini erkeklerin oluşturduğu, bağımlılık arttıkça ders çalışma sürelerinin ve akademik ortalamalarının düştüğü tespit edilmiştir. Ayrıca araştırma sonunda dijital oyun bağımlılarının kendilerini başarısız olarak nitelendirdikleri belirlenmiştir.

Balıkçı (2018), tarafından yapılan çalışmada çocuk ve ergenlerde saldırgan davranışlar ile çevrimiçi oyun bağımlılığı incelenmiştir. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönlü anlamlı bir ilişki ve akıllı telefon kullanımının saldırganlık düzeyini artırdığı bulunmuştur.

Dursun ve Eraslan Çapan (2018), ergenlerin dijital oyun bağımlılığını etkileyen psikolojik ihtiyaçları araştırmıştır. 322 ergen ile yapılan araştırmada cinsiyet ve psikolojik ihtiyaçların dijital oyun bağımlılığını anlamlı olarak yordadığı bulunmuştur.

Özcan'ın (2018) yaptığı çalışmada motivasyonel görüşme tekniğine dayalı geliştirilen psiko-eğitim programının lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerine etkisi araştırılmıştır. Araştırma örneklemini riskli deney grubu, riskli kontrol grubu, düşük riskli deney grubu ve düşük riskli kontrol grubu olarak dört grup şeklinde 32 kişiden oluşmuştur. Araştırma sonucuna göre, motivasyonel görüşme tekniğinin düşük riskli gruplarda toplam puan ortalamaları ile ekonomik kazanç ve başarı alt boyutlarında etkili olduğu görülmüştür. Yüksek riskli gruplarda ise sadece aksaklık alt boyutu puan ortalamalarında düşüşler olduğu görülmüş ve istatistiksel olarak anlamlı olmadığı tespit edilmiştir.

Çelik ve Ulusoy (2019), Ankara ili Yenimahalle ilçesinde bulunan dokuz ortaokuldan 427 öğrenci velisi ile bilgisayar oyunlarının (dijital oyun) ortaokulda

öğrenim gören öğrencilerin sosyal hayatlarına etkisini incelemeyi araştırmıştır. Elde edilen verilere göre bilgisayar oyunlarının öğrencilerin sosyal hayatını olumsuz etkilediğini düşünen velilerin oranı % 67,4'tür. Velilerin % 50,4'ü çocuklarının okul zamanından kalan vakitlerde bilgisayar oyunu oynamadığını, % 48,7'si bilgisayar oyunları başında geçen zamanda yalnızlık duygusu yaşamadıklarını, % 53,4'ü çocukların bilgisayarda oyun oynamayı sportif etkinlikler, kitap okumak gibi faaliyetlere tercih ettiklerini, % 66,3'ü bilgisayar oyunu oynamayı sosyal hayatlarındaki yaşlılarıyla olmaktan daha keyifli bulmadığını belirtmişlerdir.

Yiğit ve Sünüç'ün (2020) yaptıkları araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılıkları ve aile profilleri arasındaki ilişki araştırılmıştır. 225 ortaokul öğrencisi ile bu çalışma yürütülmüştür. Araştırma sonunda örnekleminin % 15'inin dijital oyun bağımlısı, % 44'ünün ise risk grubunda olduğu, dijital oyun bağımlısı olan ergenlerin ailelerinin; çocuklarına yeterli düzeyde ilgiyi göstermedikleri, aile içi iletişimlerinin zayıf olduğu ve çocuklarına şiddet uyguladıkları görülmüştür.

Atak (2020), 10-14 yaş grubundaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemeyi araştırmıştır. Digital oyun bağımlılığı doğrultusunda bireylerin sosyal becerileri üzerindeki etkisini incelemiştir. Araştırma kapsamına 419 ortaokul öğrencisi dahil edilmiştir. Araştırma sonunda ortaokul öğrencilerinin az riskli düzeyde dijital oyun bağımlılıkları olduğu, öğrencilerin sosyal beceri düzeylerinin ise yüksek olduğu görülmüştür.

Aktaş ve Bostancı (2021), pandemi döneminde 427 üniversite öğrencisi ile yapılan araştırmada öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Öğrencilerin dijital oyun oynama sürelerinin pandemi sürecinde önemli düzeyde yükseldiği, en fazla telefonla oyun oynandığı ve pandemi sürecinde savaş-strateji oyunlarını oynamanın arttığı tespit edilmiştir.

2.2.9. Dijital Oyun İle İlgili Yurt Dışı Yapılan Araştırmalar

Chiu, Lee ve Hang (2004), oyun bağımlılığının düşmanlık, sosyal beceriler ve akademik başarıya etkisini araştırmıştır. Araştırma ile Tayvan'daki çocuk ve gençlerdeki oyun bağımlılığının düşmanlık, sosyal beceriler ve akademik başarı arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırma sonunda video oyun bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin diğerlerine göre daha çok düşmanlığa sahip olduğu görülmüş,

cinsiyet ve düşmanlık ile video oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur.

Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008), çevrimiçi oyun bağımlılığının bazı kişilik özelliklerine göre ilişkisini incelemiştir. 1471 çevrimiçi oyun kullanıcısı ile saldırganlık, özdenetim ve narsistik kişilik özellikleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Araştırmanın sonucunda saldırganlık ve narsistik kişilik özelliklerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif yönlü ilişkisi olduğu, öz denetim ile negatif ilişkisi olduğu bulgularına ulaşılmıştır. Ayrıca çoklu regresyon analizi ile çevrimiçi oyun bağımlılığının, kişinin narsistik kişilik özellikleri, saldırganlık, özdenetim, kişilerarası ilişki ve mesleğe dayanarak tahmin edilebileceğini ortaya koymuştur.

Gentile (2009), oyun oynamada ebeveyn tutumları ve bilgisayar oyunu alışkanlıkları hakkında araştırma yapmıştır. 8-18 yaş aralığındaki video oyunu kullanan gençlerin bilgisayar oyunu alışkanlıkları ve gençlerin ebeveyn tutumları incelenmiştir. 1178 gençten % 8'i bilgisayar oyunlarını kolektif bağımlılık düzeyinde oynadığı, bilgisayar oyunlarını bağımlılık düzeyinde oynayanların oynamayanlara göre daha fazla oyunda vakit geçirdiği, okul başarısının daha düşük olduğu ve bu öğrencilerde dikkat sorunları ve şiddet davranışları görüldüğü sonuçlarına ulaşılmıştır.

Anderson, Shibuya ve Ihori (2010) tarafından 130000 katılımcı ile 136 makale analizinin yapıldığı çalışmada şiddet içerikli dijital oyunların saldırganlık davranışı ve düşüncesinin fizyolojik uyarımı artırdığı sonucuna varmışlardır. Bugüne kadar yapılan en kapsamlı çalışma olan araştırma doğu ve batı kültürlerinin çalışmalarını yansıtmaktadır.

Gentilo, Choo ve Liao (2011), Singapur'da 3034 çocuk ve ergen ile iki yıl boyunca dijital oyun bağımlılığı ile depresyon ve okul başarısı arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Dijital oyun bağımlısı oyuncuların normal oyunculara göre depresyon, kaygı, sosyal fobi ve okul başarısında düşüş olduğu araştırma sonucu gözlenmiştir.

Drummond ve Sauer (2014), 2009 yılı Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı'na (PISA) katılan 22 ülkeden katılan 192000'den fazla öğrenci verilerini analiz etmişlerdir. Bu çalışmada ergenlerin fen, matematik ve okuma dersleriyle dijital oyun oynama süreleri arasında ilişki olduğu görülmüştür. Dijital oyun

oynamak için geçirilen sürenin ergenlerin başarılarını oldukça fazla etkilediği görülmüştür.

Mikuska ve Vazsonyi (2017), ortalama yaşları 16 olan 9421 ergen ile depresif belirtiler ve video oyunları arasındaki ilişkiyi araştırmışlardır. Araştırmada yapısal eşitlik modellemesi temel alınmıştır. Aşırı oyun oynama davranışının ergenlik döneminden erken yetişkinliğe kadar zamanla büyük oranda değiştiği, geçici olduğu görülmüştür. Araştırma bulgularına göre, aşırı oyun oynamanın depresif belirtileri arttırdığı, cinsiyete göre bakıldığında erkeklerde aşırı oyun oynamanın kızlara göre daha fazla depresif belirtiler gösterdiği görülmüştür.

2.3. Popülerlik Algısı

Türk Dil Kurumu'na göre popüler, toplumun ilgisine uygun, toplumca tutulan ve herkesçe tanınan olarak tanımlanır (TDK, 1992). Popüler kelimesi herkesçe bilinen, herkes tarafından sevilen veya tanınan anlamında kullanılır (Yurga, 2002). Günümüzde popüler kelimesinin iki farklı anlamı vardır. Birinci anlamında popüler kavramı, çoğunlukla herkes tarafından beğenilen, onaylanan anlamında kullanılmaktadır ve daha yaygındır. Diğer anlamı ise, bilinen kültür, yüksek kültür anlamındadır (Özbek, 2002).

Popülerlik, sosyal şöhreti, sosyal baskınlığı ve sosyal gücü gösteren bir sosyal statü ölçüsüdür. Popüler olmak akran ilgisi, akran desteği ve akranlarını etkileme yeteneği gibi sosyal faydalarla ilişkilidir. Buna ek olarak, popüler gençler akran ağlarında artan görünürlük ve sosyal etkiye sahiptir. Bu tür sosyal statü, sosyometrik popülerlik olarak adlandırılır. Popülerlik sosyal açıdan ve algısal olarak iki alanda tanımlanmaktadır. Sosyal açıdan popülerlik, akranları tarafından sevilme ve sevilme durumlarından türeyen akran grubunun bir sevgi göstergesidir (Yavuzer, 2013).

Prinstein'e (2017) göre popülerlik bir paradox içerdiğinden popüler olmak her zaman olumlu durumları beraberinde getirmemektedir. Ergenler için popüler olmak, yaşlıları ile etkileşime girme ve duygusal açıdan dengeli kalma becerisi gibi olumlu getirilerinin yanında, dönem arkadaşlıklarını ve romantik ilişkilerini daha az tatmin edici bulma, madde bağımlılığı konusunda daha yüksek bir risk grubu içinde olmayı beraberinde getirebilmektedir (Prinstein, 2017).

Popülerlik algısı ise, akranları içinde en çok ve en az popüler olduğu düşünülen bireylerin sorgulanmasıyla değerlendirilir ve sosyal açıdan görünülür olmanın göstergesidir. Akranları tarafından bireyin kabul edilmesi ve akranları tarafından kendi hakkındaki düşüncelerinin olumlu olması birey için öncelikli önem taşır. Bunun sebebi, akran grupları bireye sosyal destek, güven, otonomi, ait olma, duygularının ifade edebilme gibi pozitif etkiler sağlamasıdır. Olumlu akran ilişkisi kuran bireyler daha popüler, daha kabul edilir olarak algılanmakta ve sosyal açıdan daha yeterli olmaktadır. Bu da bireyin iyi oluşuna katkı sağlamaktadır. Sosyal açıdan popüler – sosyometrik popüler bireyler çoğunlukla işbirlikçi, uyumlu ve olumlu sosyal davranışlar gösterirken saldırganlık davranışları daha az görülmektedir. Dolayısıyla sosyal açıdan popüler çocuklar toplum içinde ve akranları tarafından kabul görmektedir. Bunun tersi durumda, popüler olmayan çocuklarda saldırgan, uyumsuz davranışlar daha sık görülmekte; dolayısıyla akranları tarafından kabul görmemektedirler. Bunun tersi yönde uyumsuz, aykırı davranış sergileyen çocukların da popüler olabildiği yönünde çalışmalar da mevcuttur (Yavuzer, 2013).

Popülerlik hedefi, bireylerin akranları tarafından popüler kabul edilme arzusunu değerlendirir ve popülerliğin getireceği faydalara olan arzuyu yansıtır. Bununla birlikte, bu popülerlik hedefi, kendinden emin görünmek veya başkalarının size saygı duymasını istemek gibi çeşitli motivasyonları yansıtabilen bir hedeften daha spesifiktir (örneğin, "Başkaları size saygı duyuyor ve hayranlık duyuyor."). Popülerlik peşinde koşmanın bazı öğrencilerin sosyal ve akademik uyumu üzerindeki etkileri göz önüne alındığında, gençler geliştikçe popülerlik arzusunun nasıl değiştiğini anlamak çok önemlidir; örneğin sınıftaki saldırgan davranışlarda veya rahatsız edici davranışlarda artış, olumlu sosyal davranışlarda azalma, daha düşük akademik çaba seviyeleri ve daha düşük akademik başarı, daha düşük not ortalamaları gibi (Dawes, 2014). Ergenler davranışlarını şekillendirirken popüler olan modellerin davranışlarını kendilerine model olarak alırlar (Bandura, 1986). Davranışlarını yakından takip ettikleri, hayranı oldukları ünlüler ya da kendilerine daha yakın gördükleri ve okul normlarını belirleme konusunda etkili olan okulun popülerleri ergenlerin bu örnek aldıkları modelleri oluşturmaktadır (Valente vd., 2005).

Ortaokul öğrencilerinde popülerlik hedefleri muhtemelen popülerliğin değişen önemini ve sosyal statü hiyerarşisini yansıtacak şekilde değişir. Öğrenciler ortaokula

geçtiklerinde, yeni bir sosyal sistemin oluşumunu ve sosyal yeniden düzenlemeyi gerektiren büyük bir yeni akran akışı olur. Bu yeniden düzenlemeyle birlikte, gençlerin sosyal statüyle artan meşguliyeti ve kimin popüler olup kimin olmadığıyla ilgili endişelerinin de gösterdiği gibi, sosyal statü hiyerarşisinin belirginliği de artar. Statü hiyerarşisi ile ilgili bu meşguliyet göz önüne alındığında, bu dönemde güç ve nüfuz arzusunun arttığı sonucu çıkmaktadır. Örneğin, gençlerin ortaokul yıllarında popülerliğe diğer sosyal hedeflere (örn. romantik bir ilişki sürdürmek, bir arkadaşlığı sürdürmek) göre öncelik verdikleri bulunmuştur (Dawes, 2014).

Popülerliğin değerlendirilmesinde öğrencilerden en iyi ve en yakın arkadaşlarını seçmeleri istenir. Genellikle en çok arkadaş olmayı istedikleri ve boş zamanlarını geçirmek istedikleri kişiler popüler algısı yüksek olan bireylerdir (Tucker, 2011). Popülerliği değerlendirmeye yönelik ikinci önemli yaklaşım, benmerkezci ölçümlerin kullanılmasıdır. Çocuklardan okuldaki kendi popülerlik düzeylerini Likert ölçeğine göre derecelendirmeleriveya kategorilere ayırmaları istenir. Kendilerini “çok popüler”, “biraz popüler” veya “popüler değil” olarak tanımlarlar. Diego vd. (2003), lise son sınıf öğrencilerinin kendilerini daha popüler olarak değerlendirenler daha fazla sigara, alkol ve esrar kullandıklarını bildirdiler. Başka bir çalışma çok fazla içki içen ve sigara içenlerin kendilerini derecelendirme olasılıklarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Sigara içmeyenler ve ağır içki içmeyenlerle karşılaştırıldığında çok sigara içmeyenlerin daha popüler oldukları görülmüştür (Pirkle ve Richter, 2006).

2.3.1. Ergenlerde Popülerlik Algısı

Ergenler, akranları ve öğretmenleri tarafından tanınmayı, okulda popüler bir öğrenci olmayı isteyebilmektedir. Birçok ergen akranları arasında popüler olmayı istese de (Tucker vd., 2011), bu istek çoğu zaman ulaşılması zor ve endişe verici bir sürece dönüşebilmektedir (Prinstein, 2017).

Ergenlerde popülerlik algısı, akranlar arasındaki sosyal güç ve sosyal görünürlüğün bir göstergesidir. Aynı zamanda; popülerlik algısı; kabul edilme ve akranları tarafından seilmeyi içermektedir. Popülerlik algısı kavramsal açıdan işbirliği, nezaket, seilme gibi olumlu sosyal özellikleri içermesine rağmen saldırganlık gibi olumsuz özellikleri de içermektedir (Sun, 2023).

Coleman'a (1980) göre, ergenin akran grubu tarafından kabul edilmesi ergene destek, güvenlik, üyelik, özerklik, kendini ifade ve ortak deneyimler konusunda fırsat tanımaktadır. Ergenler için kendini kabul ettirmek, marka giyinmek, internette kendine bir yer edinmek, moda ve tüketim değerlerine yönelmek kısacası popüler olma tercih etmek ve davranışlarını popüler olana göre şekillendirmek önemlidir (Düzgün, 2004). Çünkü popüler olan kişiler akranları tarafından daha fazla tercih edilmektedir (Günaydın ve Yöndem, 2007).

Popülerlik algısı, görünürlük, prestij ve hakimiyet anlamına da gelmektedir. Popüler olma mutlaka sevilmeyi içermemektedir. Sosyometrik popülerlik; akranlar tarafından yüksek derecede kabul görme, kişinin davranışsal yeteneklerini ifade etmektedir. Toplum yanlısı ve işbirlikçi olmak, sosyal durumlarda başkalarını ve kendini doğru algılamak, başkalarının bakış açısını almak için sosyal-bilişsel becerilere sahip olmak, duygularını doğru okuyabilmektir. Olumlu sosyal davranış, kişilerarası algının doğruluğu, sosyal perspektif alma ve duyguları anlama, kişinin etkileşimlerde empatik, anlayışlı ve destekleyici olması, başkalarının ihtiyaçlarına bağlı olarak yanıt vermektir. Bu becerilere sahip olan bireyler, başkaları tarafından sevimlerini sağlayacak davranışlarda bulunmaktadır. Kendilerini sosyal olarak ifade etmek veya savunmak için güce ihtiyaç duymazlar ve dolayısıyla saldırganlık veya baskın davranışlar göstermezler. Sosyal yeterliliğin ikinci bileşeni, yüksek derecede akranları tarafından algılanan popülerlik, kişinin kişilerarası ilişkiler kurma becerisini ifade etmektedir. (De Bruyn, 2010). Popüler kişilerin sosyal ilişki kurma ve sürdürme konusunda yetenekleri onların daha az yalnızlık yaşamalarını sağlamaktadır (Avcı ve Yıldırım, 2014). Sosyal ilişkilerde ortaya çıkan sorunlar sonucu yaşanan anksiyete ve depresyon gibi sorunları popülerler daha az hissetmektedirler (Dorak, 2016). Popülerler aynı zamanda sosyal ilişkilerde reddedilme ve kendini yetersiz hissetme duygusunu daha az deneyimlemektedirler (Mundy, 1997). Popülerler sosyal durumlarda (kendisi veya grup için) hedeflere ulaşmak için etkili prensipte kurallara göre oynayıp, ancak gerekirse ikna edici argümanlar kullanarak, orta veya büyük düzeyde baskı ve güç ve bazen de akıllı manipülasyonlar kullanmaktadırlar. Bu alanda başarılı olan bir kişi; kişilerarası ilişkilerde en hassas kişi olmayabilir ancak iyi bağlantıları olan bir kişidir. Akran grubundaki hedeflere etkili ve iddialı yollarla ulaşabilen lider konumdadır. Bazıları tarafından baskıcı, saldırgan veya manipülatif olarak görülebilir, ancak sosyal açıdan

anlayışlı ve başkaları tarafından beğenilendir. Bu becerilere sahip bireyler akranları arasında onları görünür, prestijli ve merkezi kılacak şekilde davranırlar, bu nedenle popüler olarak görülürler. İfade etmek için güç kullanabilirler. Kendilerini öne sürerler ve dolayısıyla belirli saldırgan veya baskın davranış biçimleri sergileyebilirler (De Bruyn, 2010).

Ergenlerin çoğu akranları arasında popüler olmayı arzulamaktadır. Bu sosyal statüye ulaşmak genellikle arzu edilir ve olumlu gençlik gelişiminin bir göstergesidir. Ancak popülerliğin çocukların sağlığı için tehlikeli yönleri de vardır. Popülerlik arzusu ile cinsellik, basit suçlar, alkol madde kullanımı gibi sorunlar oluşabilmektedir (Tucker, 2011).

Ergenlik belirtilerini ilk gösteren erken olgunlaşan kızlar akranları arasında popülerlik kazanabilir. Bazı kanıtlar, erken ergenler arasında "yetişkin" ve "yetişkin gibi" görünmenin popülerlik ile olumlu bir şekilde ilişkili olduğunu göstermektedir. Ergenliğin üreme üzerindeki etkileri göz önüne alındığında, göğüsleri ve cinsel olgunlaşmanın diğer dışsal göstergelerini diğerlerinden önce geliştiren kızlar, erkekler arasında özellikle popüler olabilir. Bu nedenle, hoş karşılsın ya da karşılanmasın, erken fiziksel olgunlaşma belirtileri gösteren kızlar, her iki cinsiyetten akranlarının daha fazla ilgisini çekebilir (Marks vd., 2012). Ergenlik döneminde akranlar tarafından beğenilmek ve desteklenmek son derece önemlidir (Valente vd., 2003).

Popüler olma ününe sahip olmak, erken olgunlaşan kızlara bazı sosyal faydalar sağlayabilir, ancak bu, daha olumsuz akran deneyimlerinin ortaya çıkmasını engellemez. Aslında akranlarıyla karşılaştırıldığında öne çıkmak veya normdan sapmak ergenleri sıklıkla akran tacizi riskine maruz bırakır. Bazı kanıtlar, erken olgunlaşmanın, kendi kendine algılanan akran zorluklarıyla, kendi kendine algılanan cinsel tacizle ve kişisel fiziksel mağduriyet bildirimleriyle ilişkili olabileceğini öne sürmektedir. Bununla birlikte, ağırlıklı olarak kişinin bildirdiği sosyal sorunlara güvenme, başkaları tarafından gözlemlenen kişilerarası zorluklara ilişkin anlayışımızı sınırlamaktadır. Sosyal itibar, akranlar arasında üzerinde anlaşmaya varılan bir statü değerlendirmesini içerdiğinden, bir kızın günlük sosyal deneyimlerine yakından karışanların (örn. akranları ve okuldaki öğretmenleri) bakış açısını aramak özellikle önemli görünmektedir (Marks vd., 2012).

2.4.Dijital Oyun Bağımlılığı ve Genel İyi Oluş İlişkisi

Teknolojinin yaygınlaşması ile psikososyal bozukluklar arasındaki ilişkinin incelendiği çok sayıda araştırma literatürde mevcuttur (Caplan, 2003). Dijital bağımlılıklar ile dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ve depresyon arasındaki ilişki ve dijital bağımlılıklarla pozitif psikoloji, öznel iyi oluş gibi değişkenleri ele alınması çok önem taşımaktadır (Whang, Lee ve Chang, 2003).

Patolojik bir şekilde internette zaman harcama ile psikolojik iyi oluş arasında negatif yönde bir ilişki olduğu bilinmektedir. Ayrıca, online sosyal iletişimin de aracı role sahip olduğu belirtilmektedir (Caplan, 2003). Lisans öğrencilerinde internet bağımlılığı ve psikolojik iyi oluşun incelendiği bir çalışmada; psikolojik iyi oluş, azalan dürtü kontrolü, yalnızlık, depresyon, sosyal rahatlık ve dikkat dağınıcılığı şeyler tarafından negatif yönlü olarak yordandığı ve internet bağımlılığı ile negatif yönlü ilişkisi vardır (Çardak, 2013). Meral ve Bahar da (2016), ortaöğretim kademesindeki öğrencilerle yaptıkları çalışmada benzer şekilde psikolojik iyi oluş ve yalnızlığın problematik internet kullanımını yordadığını saptamışlardır. Bir diğer bulgu da mutluluk ya da memnuniyet duygusuyla karakterize bir zihinsel durumu ifade eden öznel iyi oluşun (Diener, 2000), internet bağımlılığı ile olumsuz ilişkili olduğudur. Bu ilişkililiğin öznel iyi oluşun yaşamdan memnuniyeti (Diener ve Seligman, 2002), iyi hissetme algılarını (Lyubomirsky, 2001), tatmin edici ilişkiler ve olumlu duyguları (Diener ve Seligman, 2002) kapsamıyla ilişkili olabileceği düşünülmektedir.

2.5. Dijital Oyun Bağımlılığı, Popülerlik Algısı ve Genel İyi Oluş

Literatürde öznel iyi oluşun mutlulukla eşdeğer kavramlar olarak kullanıldığı göz önüne alındığında ergenler için öznel iyi oluşu neyin yordadığını ve ilişkili olduğu kavramları anlamak önemlidir (Özbay vd., 2012; Telef ve Ergun, 2013). Çocuklar popüler olduğunu düşündüğü diğer çocukların hareketlerini tekrar ederek onlar gibi davranmaya çalışır (Bandura, 1986). Bu popüler çocuklar arkadaşlık yapılmak istenilen ve herkes tarafından tanınan ve rol model alınan çocuklar olmaktadır (Valente vd., 2005). Bu çocuklar hedefledikleri bu popülerliği yakalayamadıklarında ise kendilerini değersiz, önemsiz hissetmekte, negatif duygular yaşamaktadır (Tucker vd. 2011; Prinstein, 2017). Popüler olan çocuklarda zarar verici bazı davranışların özellikle kendi akranlarına etkisi büyüktür (Ögel, 2007). Bu

nedenle popülerlik algısı yüksek olan çocukların saptanmasının, okullarda hangi öğrencilerin tavır ve tutumlarının daha fazla kabullenildiğinin saptanmasına katkı sağlamaktadır.

Türkiye’de ve dünyada dijital oyun bağımlılığı, popülerlik algısı ve genel iyi oluşu inceleyen bir çalışma yoktur. İlgili bir çalışmada, dijital video oyunlarının kısa sürede psikolojik iyi oluşa, strese, öznel refaha iyi geldiği, uzun vadede ise olumsuz etkilerinin olduğu belirtilmiştir (Lin vd., 2019). Sun ve diğerlerinin (2023) yaptıkları çalışmada; okula karşı olumlu tutumu olan, depresif belirtilerin olmadığı, pozitif, mutlu olarak nitelendirilen ve arkadaşları ile olumlu ilişkiler kuran, benlik saygısı yüksek olan çocukların popülerlik algılarının yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Erken ergenlik döneminde (10-14 yaş), arkadaşlık ilişkileri iyi olan çocuklar, olumlu arkadaşlık ilişkisi kuramayan çocuklara göre psikolojik iyi oluş açısından daha sağlamdır. Ayrıca bu çocuklarda arkadaşlarının davranışlarını model alma, birbirine benzeme, taklit etme, aynı oyunları oynama gibi davranış örüntüleri gözlenmektedir. Ve bu çocukların benlik saygılarının daha iyi durumda olduğu bilinmektedir (Cialdini ve Goldstein, 2004).

3. MATERYAL VE METOD

3.1. Araştırmanın Modeli

Araştırmada betimsel yöntemlerden ilişkisel tarama yöntemi kullanılmıştır. İlişkisel tarama modelinde iki ve ya daha çok sayıda değişken arasında birlikte değişim varlığını ve ya derecesini belirlemek amaçlanmaktadır.

3.2. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırma evrenini 2022-2023 eğitim öğretim yılında Samsun il merkezinde yer alan ortaokul sekizinci sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma örneklemini 2022-2023 eğitim öğretim yılında Samsun il merkezinde yer alan üç farklı ortaokulun sekizinci sınıfında öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Bu araştırmada araştırmacının görev yaptığı okul ve bu okula yakın lokasyonda bulunan iki ortaokulun sekizinci sınıflarında öğrenim gören 458 öğrenci üzerinde çalışma yapılmıştır. Çalışmada zaman ve ulaşım açısından araştırmacıya uygun olduğundan kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemi tercih edilmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Araştırmacının geliştirdiği Kişisel Bilgi Formu ile yaş, cinsiyet, sosyo-ekonomik durum, evde birlikte yaşanan kişiler, anne babanın birlikte olma durumu, teknolojik uygulamaları ne kadar süre ile kullanıldığı, en çok hangi sosyal medya platformlarının kullanıldığı ve en çok oynanan oyunlar, sosyal medyada arkadaşlık durumları hakkında sorulardan oluşmaktadır. (Ek 1).

3.3.2. Ölçekler

Genel İyi Oluş Ölçeği Kısa Formu: Genel İyi Oluş Ölçeği Kısa Formu (GİÖÖ-KF): Longo ve arkadaşları tarafından 2018 yılında geliştirilen GİÖÖ-KF Türkçe'ye uyarlanması, geçerlik ve güvenirlik çalışması Kalafatoğlu ve Balcı tarafından 2019 yılında yapılmıştır. Ölçek tek faktörden ve 13 maddeden oluşan beşli likert tipinde (1-Hiç Katılmıyorum- 5 Tamamen Katılıyorum) bir ölçektir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 5, en fazla puan ise 65'tir. Ölçekten alınan yüksek puan genel iyi oluş düzeyinin yüksek olduğunu göstermektedir. Ölçeğin kullanım izni yazarlardan alınmıştır (Ek 2).

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği: Hazar ve ark. tarafından geliştirilmiş olup, geçerlilik güvenilirlik çalışması yine Hazar ve ark. tarafından 2017 yılında yapılmıştır. “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” toplamda 24 sorudan oluşmakta, 10-14 yaş arası çocuklarda uygulanmaktadır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde (1: Kesinlikle Katılmıyorum, 2: Katılmıyorum, 3: Kararsızım, 4: Katılıyorum, 5: Tamamen Katılıyorum) 5 puanlı likert tipi ölçekten yararlanılmaktadır. Ölçeğe verilen her bir yanıt toplanarak ölçek puanı oluşturulur, alınabilecek en düşük puan “24” en yüksek puan “120” dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde; “24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bağımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir. Ölçeğin kullanılması için yazardan izin alınmıştır (Ek 3).

Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği: Atlı ve Canpolat tarafından 2021 yılında geliştirilmiştir. ÖPAÖ toplamda 20 maddeden ve 6 boyuttan (Kıyafet-moda, Özgüven, Fiziksel çekicilik, Spor ve sanatsal etkinlikler, Arkadaşlık ilişkiler ve Öğretmenler ile ilişkiler olmak üzere) oluşmaktadır. Ölçeğin kullanılması için yazardan izin alınmıştır (Ek 4).

3.4. Verilerin Analizi

3.4.1. Ölçme Araçlarının Geçerlik ve Güvenilirliklerinin Hesaplanması

Güvenirlik Analizi

Bu çalışmada Genel İyi Oluş Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği’ningüvenirlik katsayısı hesaplanmıştır. Ölçeğin güvenirlik katsayısını belirleyebilmek amacı ile Cronbach alpha iç tutarlılık katsayısı (α) analiz edilmiştir.

Genel İyi Oluş Ölçeği’nin Cronbach Alpha katsayısı .81’dir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği için Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .71; Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .87; Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değerler Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .80; Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .83 ve ölçeğin tamamının Cronbach Alpha katsayısı .94’tür.

Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği için Kıyafet-Moda Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .74; Özgüven Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .81; Fiziksel Çekicilik Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .64; Spor ve Sanatsal Etkinlikler Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .77; Arkadaşlık İlişkileri Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .35; Öğretmenler ile İlişkiler Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .64 ve ölçeğin tamamının Cronbach Alpha katsayısı .86'dır.

3.4.2. Elde Edilen Verilerin Normallik ve Çok Değişkenli Normallik Analizleri

Çok değişkenli istatistiksel teknikler bazı varsayımlara dayanmaktadır ve ilgili tekniklerle elde edilen istatistiksel testlerin geçerli olması için bu varsayımların sağlanması gerekir (Kalaycı, 2014). Bu varsayımlardan birisi çoklu bağlantılılıktır. Değişkenler arasında çoklu bağlantılılığın bulunmaması gerekmektedir. Bu amaçla değişkenler arasındaki korelasyon değerleri hesaplanmıştır. Tablo 2'de değişkenlere ait korelasyon değerleri sunulmaktadır.

3.4.3. Araştırmanın Hipotezleri Doğrultusunda Uygulanacak Analizler

İstatistiksel analizlerin tamamı “Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paket Programları” (SPSS 26) kullanılarak yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen veriler ayrı ayrı sınıflandırılarak SPSS'e yüklenmiştir. Hatalı veri girişi kontrol edilmiştir. Çalışmada kullanılan ölçeklerde ters kodlanması gereken maddeler bulunmamaktadır. Kayıp veri analizi yapılmıştır. Kayıp veri bulunmamaktadır. Uç değerleri belirlemek amacı ile Z puanı hesaplanmıştır. -3 ile +3 aralığı dışında Z puanına sahip veri bulunmamaktadır. Analizlere normallik testi yapılarak devam edilmiştir. Verilerin normal dağılıp dağılmadığı çarpıklık ve basıklık değerleri incelenerek karar verilmiştir. Çalışmanın değişkenlerin ait dağılımın betimsel istatistikleri Tablo 1.'de sunulmuştur. Verilerin homojenliği Levene Testi ile test edilmiştir.

3.5. İşlem

Araştırma başında öğrencilere araştırma ile ilgili açıklama yapıp onamları alınmıştır. Araştırmaya katılmayı kabul eden öğrencilere araştırma başında araştırma ile ilgili ve uygulanacak kişisel bilgi formu ve ölçekler ile ilgili açıklama yapılarak öğrenim gördükleri okulda sınıf ortamında veriler araştırmacı tarafından toplanmıştır.

4. BULGULAR

4.1. Verilerin Analizi

4.1.1. Güvenirlik Analizi

Bu çalışmada Genel İyi Oluş Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği'nin güvenirlik katsayısı hesaplanmıştır. Ölçeğin güvenirlik katsayısını belirleyebilmek amacı ile Cronbachalpha iç tutarlılık katsayısı (α) analiz edilmiştir.

Sırasıyla Genel İyi Oluş Ölçeği'nin Cronbach Alpha katsayısı .81'dir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği için Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .71; Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .87; Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değerler Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .80; Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .83 ve ölçeğin tamamının Cronbach Alpha katsayısı .94'tür.

Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği için Kıyafet-Moda Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .74; Özgüven Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .81; Fiziksel Çekicilik Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .64; Spor ve Sanatsal Etkinlikler Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .77; Arkadaşlık İlişkileri Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .35; Öğretmenler ile İlişkiler Alt Boyutu Cronbach Alpha katsayısı .64 ve ölçeğin tamamının Cronbach Alpha katsayısı .86'dır.

İstatistiksel analizlerin tamamı “Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paket Programları” (SPSS 26) kullanılarak yapılmıştır. Araştırmadan elde edilen veriler ayrı ayrı sınıflandırılarak SPSS'e yüklenmiştir. Hatalı veri girişi kontrol edilmiştir. Çalışmada kullanılan ölçeklerde ters kodlanması gereken maddeler bulunmamaktadır. Kayıp veri analizi yapılmıştır. Kayıp veri bulunmamaktadır. Uç değerleri belirlemek amacı ile Z puanı hesaplanmıştır. -3 ile +3 aralığı dışında Z puanına sahip veri bulunmamaktadır. Analizlere normallik testi yapılarak devam edilmiştir. Verilerin normal dağılıp dağılmadığı çarpıklık ve basıklık değerleri incelenerek karar verilmiştir. Çalışmanın değişkenlerin ait dağılımın betimsel

istatistikleri Tablo 3.1.'de sunulmuştur. Verilerin homojenliği Levene Testi ile test edilmiştir.

Tablo 4.1. Ölçme Araçlarına Ait Betimsel İstatistikler

	Ortalama	Medyan	Varyans	Standart Sapma	Çarpıklık Katsayısı	Basıklık Katsayısı
Genel İyi Oluş	43,7620	44	9,22738	85,145	-,325	-,017
Dijital Oyun Bağımlılığı (Toplam)	48,1987	45	20,01635	400,654	,851	,277
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	8,1834	7	3,73715	13,966	,858	,108
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	13,9716	13	6,30561	39,761	,704	-,212
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değerler	14,6332	13	6,16696	38,031	,829	,147
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	13,6674	12	6,23858	38,920	1,054	,644
Öğrenci Popülerlik Algısı (Toplam)	53,4541	53	14,09048	198,542	,232	-,398
Kıyafet-Moda	10,0262	10	4,08168	16,660	,300	-,789
Özgüven	9,3821	9	4,32340	18,692	,547	-,612
Fiziksel Çekicilik	7,8646	7	2,74663	7,544	,451	-,446
Spor ve Sanatsal Etkinlikler	8,9869	9	3,41957	11,693	,038	-,888
Arkadaşlık İlişkileri	7,1135	7	2,59696	6,744	,305	-,425
Öğretmenler ile İlişkiler	9,9017	10	2,86936	8,233	-,234	-,633

Tablo 3.1'de yer alan O çalışmada Genel İyi Oluş Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği'ne ait betimsel istatistikler incelendiğinde ortalama ve ortanca değerlerin birbirine oldukça yakın olduğu görülmektedir. Dolayısıyla dağılımların simetrik olduğunu söylemek mümkündür. Değişkenlerin çarpıklık ve basıklık değerlerinin sıfıra eşit olması normal dağılıma uyduğu anlamına gelmektedir. Ancak özellikle de sosyal ve beşerî bilimlerde uygulamada bu koşulun sağlanması mümkün değildir. Bu sebeple değerlerin sıfıra göre aşırı sapmalar göstermemesi gerekmektedir. Nitekim NitekimJondeau ve Rockinger (2003), çalışmalarında basıklık ve çarpıklık değerlerinin -3 ile +3 aralığında olmasının normal dağılım için yeterli koşulu sağladığını belirtmektedirler. Tablo 1 incelendiğinde de değişkenlerin basıklık ve çarpıklık değerlerinin -3 ile +3

arasında olduğu görülmektedir. Dolayısı ile çalışmada Genel İyi Oluş Ölçeği, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği'ne ait verilerin normal dağılım gösterdiği görülmektedir.

Çok değişkenli istatistiksel teknikler bazı varsayımlara dayanmaktadır ve ilgili tekniklerle elde edilen istatistiksel testlerin geçerli olması için bu varsayımların sağlanması gerekir (Kalaycı, 2014). Bu varsayımlardan birisi çoklu bağlantılılıktır. Değişkenler arasında çoklu bağlantılılığın bulunmaması gerekmektedir. Bu amaçla değişkenler arasındaki korelasyon değerleri hesaplanmıştır. Tablo 3.1'de değişkenlere ait korelasyon değerleri sunulmaktadır.

Tablo 4.2. Değişkenlere ait korelasyon değerleri

Değişkenler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	-										
2	-,185	-									
3	-,210	,711	-								
4	-,178	,833	,831	-							
5	-,200	,798	,807	,844	-						
6	,353	-,113	-,118	-,127	-,083	-					
7	,085	,037	,002	,041	,085	,505	-				
8	,335	-,092	-,147	-,125	-,128	,472	,304	-			
9	,445	-,021	-,065	-,035	-,013	,560	,374	,429	-		
10	,216	,291	,324	,322	,298	,294	,233	,573	,326	-	
11	,358	-,038	-,055	-,040	-,047	,468	,207	,454	,475	,332	-

1: Genel İyi Oluş; 2: Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma; 3: Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi; 4: Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değerler; 5: Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma; 6: Kıyafet-Moda; 7: Özgüven; 8: Fiziksel Çekicilik; 9: Spor ve Sanatsal Etkinlikler; 10: Arkadaşlık İlişkileri; 11: Öğretmenler ile İlişkiler.

Değişkenler arasındaki korelasyon katsayılarının .80 değerinin altında olduğu görülmüştür. Bu durum çoklu bağıntı probleminin olmadığına ilişkin bilgi sağlamaktadır (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2012).

Çoklu bağıntı problemi bağımsız değişkenler arasında güçlü ilişkilerin olması ile ortaya çıkmaktadır. Varyans Büyütme Faktörü (VIF) ve Tolerans değeri ($Tolerans=2/VIF$), yordayıcı değişkenler arasındaki çoklu korelasyonun derecesini göstermektedir. En büyük VIF değerinin 10'dan küçük, Tolerans değerinin de 0,2'den büyük olması durumunda sorun teşkil edecek bir çoklu korelasyon yoktur (Field, 2005, s.242).

Çoklu bağıntı probleminin varlığını test etmek için Varyans Büyütme Faktörü (VIF) ve tolerans değerleri Tablo 4.3’te sunulmaktadır.

Tablo 4.3. Varyans Büyütme Faktörü (VIF) ve Tolerans Değerleri

Değişkenler	VIF	Tolerans
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	,604	1,656
Kıyafet-Moda	,860	1,163
Özgüven	,681	1,469
Spor ve Sanatsal Etkinlikler	,743	1,347
Arkadaşlık İlişkileri	,711	1,406
Öğretmenler ile İlişkiler	,523	1,913

Tablo 4.3 incelendiğinde tolerans değerlerinin .2’den büyük ve VIF değerlerinin 10’dan küçük olması sebebi ile değişkenler arasında çoklu doğrusallık (multicollinearity) olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çoklu regresyon analizinin yapılabilmesi için gerekli varsayımların sağlanmış olması gerekmektedir. Bu varsayımlar yukarıda da değinildiği üzere;

- 1- En az aralık ölçeğinde olan değişkenler, normal dağılım sergilemelidir.
- 2- Yordayıcı değişkenlerin her birinin yordanan değişken ile arasındaki ilişki doğrusal olmalıdır.
- 3- Yordanan değişkenler birbirinden bağımsız olmalıdır. Yordayıcı değişkenlerin kendi aralarında yüksek derecede ilişki bulunmamalıdır.
- 4- Yordama işleminde, tahmin edilen değerler ile gözlenen değerler arasındaki farklar (tahmin hataları) normal dağılım sergilemelidir.

Bu çalışmada aşamalı regresyon analizinin yapılabilmesi için gerekli ön koşulların sağlandığı görülmektedir. Dolayısı ile araştırmanın amacına uygun olarak, ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluşlarının dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algı düzeyleri açısından yordanmasını belirleyebilmek amacı ile aşamalı regresyon analizi kullanılmıştır.

Denence 1: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ortaokul 8.sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklemeler için t testi analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4’te sunulmaktadır.

Tablo 4.4. Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin Genel İyi Oluş Düzeyinin Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları

	Gruplar	N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Genel İyi Oluş Düzeyi	Kadın	239	43,0209	8,94401	-1,800	,282
	Erkek	219	44,5708	9,48143		

*P<.05

Tablo 4.4 incelendiğinde; genel iyi oluş düzeyi için sig. (p) değerinin 0,282’dir. Gigerenzer (2004), p değerinin .05’ten büyük olması halinde değişkenler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığın olmadığını belirtmektedir. Bu durumda ortaokul 8.sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyi cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Fakat aritmetik ortalamalara bakıldığında erkeklerin genel iyi oluş puan ortalamaları kızlardan daha yüksek olduğu görülmüştür.

Denence 2: Ortaokul 8.sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklemeler için t testi analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4.5’te sunulmaktadır.

Tablo 4.5. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklem İçin t Testi Analizi Sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Dijital Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Kadın	239	41,5983	18,38768	-7,845	,414
	Erkek	219	55,4018	19,25858		
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Kadın	239	7,0921	3,28606	-6,849	,007
	Erkek	219	9,3744	3,84165		
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Kadın	239	11,8326	5,70762	-8,103	,247
	Erkek	219	16,3059	6,10704		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değerler	Kadın	239	12,7197	5,76509	-7,326	,567
	Erkek	219	16,7215	5,91996		
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Kadın	238	12,0126	5,76874	-6,145	,126
	Erkek	219	15,4658	6,24444		

Tablo 4.5 incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı ($p=.41$); Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi düzeyi ($p=.24$); Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değerler düzeyi ($p=.56$) ve Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma düzeyi ($p=.12$) cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($p>.05$). Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma alt boyutu ve cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Erkek öğrencilerin puan ortalaması ($X=9,3744$), kadın öğrencilerin puan ortalamasından ($X=7,0921$) daha yüksektir. Anlamlı farklılık erkek öğrenciler lehinedir. Erkek öğrencilerin Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma düzeyi kadın öğrencilerden daha yüksektir.

Denence 3: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutlarının cinsiyet değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklem için t testi analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4.6’da sunulmaktadır.

Tablo 4.6. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Popülerlik Algısı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Öğrenci Popülerlik Algısı (Toplam)	Kadın	239	53,8075	14,98755	,560	,576
	Erkek	219	53,0685	13,06476		
Kıyafet-Moda	Kadın	239	10,7406	4,27024	3,976	,000
	Erkek	219	9,2466	3,72118		
Özgüven	Kadın	239	9,8912	4,39594	2,650	,008
	Erkek	219	8,8265	4,18243		
Fiziksel Çekicilik	Kadın	239	7,7950	2,92838	-,567	,571
	Erkek	219	7,9406	2,53799		
Spor ve Sanatsal Etkinlikler	Kadın	239	9,0335	3,64711	,304	,761
	Erkek	219	8,9361	3,16018		
Arkadaşlık İlişkileri	Kadın	239	6,4017	2,38996	-6,390	,000
	Erkek	219	7,8904	2,59620		
Öğretmenler ile İlişkiler	Kadın	239	9,6820	3,08414	-1,716	,085
	Erkek	219	10,1416	2,60082		

Tablo 4.6 incelendiğinde; popülerlik algısı düzeyi ($p=.576$); Fiziksel çekicilik düzeyi ($p=.571$); Spor ve Sanatsal Etkinlikler düzeyi ($p=.761$) ve Öğretmenler ile ilişkiler düzeyi ($p=.085$) cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($p>.05$).

Kıyafet-Moda düzeyi ve cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Kadın öğrencilerin puan ortalaması ($X=10,7406$), erkek öğrencilerin puan ortalamasından ($X=9,2466$) daha yüksektir. Anlamlı farklılık kadın öğrenciler lehinedir. Kadın öğrencilerin kıyafet-moda düzeyi erkek öğrencilerden daha yüksektir.

Özgüven düzeyi ve cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Kadın öğrencilerin puan ortalaması ($X=9,8912$), erkek öğrencilerin puan ortalamasından ($X=8,8265$) daha yüksektir. Anlamlı farklılık kadın öğrenciler lehinedir. Kadın öğrencilerin özgüven düzeyi erkek öğrencilerden daha yüksektir.

Arkadaşlık ilişkileri düzeyi ve cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Erkek öğrencilerin puan ortalaması ($X=7,8904$), kadın öğrencilerin puan ortalamasından ($X=9,6820$) daha yüksektir. Anlamlı farklılık erkek öğrenciler lehinedir. Erkek öğrencilerin arkadaşlık ilişkileri düzeyi kadın öğrencilerden daha yüksektir.

Denence 4: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeylerinin kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklemeler için t testi analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4.7’de sunulmaktadır.

Tablo 4.7. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Kendine Ait akıllı Telefonu Olma Durumunun Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları

	Gruplar	N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Genel İyi Oluş Düzeyi	Var	397	43,5642	9,16482	-1,171	,242
	Yok	61	45,0492	9,60282		

*P<.05

Tablo 4.7’de incelendiğinde; genel iyi oluş düzeyinin ($p=.242$); kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($p>.05$).

Denence 5: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutları kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutlarının kendine ait akıllı telefonu olma durumu değişkenine göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklemeler için t testi analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4.8’de sunulmaktadır.

Tablo 4.8. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Kendine Ait Akıllı Telefonu Olma DurumuDeğişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	Ortalama	Standart Sapma	T	P
Dijital Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Var	397	48,7103	20,10425	,412	,163
	Yok	61	44,8689	19,26264		
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik	Var	397	8,2166	3,74077	,448	,628
Yansıması ve Oyuna Dalma	Yok	61	7,9672	3,73705		
Bireysel ve Sosyal	Var	397	14,1385	6,34635	,462	,149
Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Yok	61	12,8852	5,96964		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi	Var	397	14,7733	6,22101	,226	,215
ve Oyuna Yüklene Değerler	Yok	61	13,7213	5,76811		
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik	Var	397	13,8283	6,24040	,446	,160
Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Yok	61	12,6230	6,17566		

Tablo 4.8 incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı ($p=.163$); Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma düzeyi ($p=.628$); Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi düzeyi ($p=.149$); Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değerler düzeyi ($p=.215$) ve Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma düzeyi ($p=.160$) kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($p>.05$).

Denence 6: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutları kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutlarının kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklemeler için t testi analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4.9’da sunulmaktadır.

Tablo 4.9. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Popülerlik Algısı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Kendine Ait Akıllı Telefonu Olma Durumuna Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin T Testi Analizi Sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Öğrenci Popülerlik Algısı (Toplam)	Var	397	4,1889	1,90748	2,464	,014
	Yok	61	3,5574	1,54407		
Kıyafet-Moda	Var	397	10,0957	4,17253	,930	,353
	Yok	61	9,5738	3,42763		
Özgüven	Var	397	9,4836	4,40361	,930	,200
	Yok	61	8,7213	3,72438		
Fiziksel Çekicilik	Var	397	7,9395	2,74071	1,491	,137
	Yok	61	7,3770	2,75780		
Spor ve Sanatsal Etkinlikler	Var	397	8,9950	3,43629	,129	,898
	Yok	61	8,9344	3,33601		
Arkadaşlık İlişkileri	Var	397	7,1839	2,61579	1,481	,139
	Yok	61	6,6557	2,44189		
Öğretmenler ile İlişkiler	Var	397	9,9975	2,81814	1,826	,068
	Yok	61	9,2787	3,13651		

Tablo 4.9 incelendiğinde; Kıyafet-Moda düzeyi ($p=.353$); Özgüven ($p=.200$); Fiziksel çekicilik düzeyi ($p=.137$); Spor ve Sanatsal Etkinlikler düzeyi ($p=.898$); Arkadaşlık İlişkileri ($p=.139$) ve Öğretmenler ile İlişkiler düzeyi ($p=.068$) kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($p>.05$).

Toplam popülerlik algısı düzeyi ve kendine ait akıllı telefonu olma durumu arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Kendine aitakıllı telefonu olan öğrencilerin puan ortalaması ($X=4,1889$), kendine ait akıllı telefonu olmayan öğrencilerin puan ortalamasından ($X=3,5574$) daha yüksektir. Anlamlı farklılık kendine ait akıllı telefonu olan öğrenciler lehinedir. Kendine ait akıllı telefonu olan öğrencilerin popülerlik algısı düzeyi kendine ait akıllı telefonu olmayan öğrencilerden daha yüksektir.

Denence 7: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri sosyal medya arkadaşlığının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeylerinin sosyal medya arkadaşlığının varlığı durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklemeler için t testi analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4.10’da sunulmaktadır.

Tablo 4.10. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerin Sosyal Medya Arkadaşlığının Varlığı Durumunun Cinsiyet Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları

	Gruplar	N	Ortalama	Standart Sapma	t	p
Genel İyi Oluş Düzeyi	Var	41,8987	9,71491	237	-4,572	,000
	Yok	45,7602	8,23857	221		

*P<.05

Tablo 4.10 incelendiğinde; genel iyi oluş düzeyi ve (p=.00); sosyal medya arkadaşlığının varlığı durumu arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin puan ortalaması (X=9,71491), sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerin puan ortalamasından (X=8,23857) daha yüksektir. Anlamlı farklılık sosyal medya arkadaşı olan öğrenciler lehinedir. Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin genel iyi oluş düzeyi sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerden daha yüksektir.

Denence 8: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutları sosyal medya arkadaşının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutlarının sosyal medya arkadaşının varlığı durumu değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklemeler için t testi analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4.11’de sunulmaktadır.

Tablo 4.11. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Düzeyi Ve Ölçek Alt Boyutlarının Sosyal Medya Arkadaşının Varlığı Durumu Değişkenine Göre Yapılan Bağımsız Örneklemeler İçin t Testi Analizi Sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	Ortalama	Standart Sapma	t	P
Dijital Oyun Bağımlılığı (Toplam)	Var	237	55,3671	20,50641	8,538	,000
	Yok	221	40,5113	16,32333		
Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	Var	237	9,2194	3,91357	6,407	,000
	Yok	221	7,0724	3,19150		
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi	Var	237	16,2489	6,48411	8,622	,000
	Yok	221	11,5294	5,09057		
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değerler	Var	237	16,7468	6,26086	8,117	,000
	Yok	221	12,3665	5,19410		
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	Var	237	15,6329	6,56811	7,390	,000
	Yok	220	11,5500	5,08577		

Tablo 4.11 incelendiğinde; dijital oyun bağımlılığı ($p=.00$); Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma düzeyi ($p=.00$); Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi düzeyi ($p=.$); Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değerler düzeyi ($p=.00$) ve Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma düzeyi ($p=.00$) kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir ($p<.05$). Anlamlı farklılık sosyal medya arkadaşı olan katılımcılar lehinedir. Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin puan ortalamaları sosyal medya arkadaşı olmayan katılımcıların puan ortalamalarından daha yüksektir.

Denence 9: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutları sosyal medya arkadaşının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutlarının sosyal medya arkadaşının varlığı durumuna göre farklılaşp farklılaşmadığını belirleyebilmek amacı ile bağımsız örneklem için t testi analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4.12’de sunulmaktadır.

Tablo 4.12. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Popülerlik Algısı Düzeyi ve Ölçek Alt Boyutlarının Sosyal Medya Arkadaşının Varlığı Durumuna Göre Yapılan Bağımsız Örneklem İçin T Testi Analizi Sonuçları

Değişkenler	Gruplar	N	Ortalama	Standart Sapma	T	P
Öğrenci Popülerlik Algısı (Toplam)	Var	237	4,6329	1,97984	6,523	,000
	Yok	221	3,5385	1,57093		
Kıyafet-Moda	Var	237	10,0802	4,13002	,293	,770
	Yok	221	9,9683	4,03776		
Özgüven	Var	237	9,9831	4,47779	3,110	,002
	Yok	221	8,7376	4,06357		
Fiziksel Çekicilik	Var	237	7,6034	2,65592	-2,116	,052
	Yok	221	8,1448	2,81987		
Spor ve Sanatsal Etkinlikler	Var	237	8,8819	3,60478	-,680	,497
	Yok	221	9,0995	3,21347		
Arkadaşlık İlişkileri	Var	237	7,4388	2,59592	2,797	,005
	Yok	221	6,7647	2,55820		
Öğretmenler ile İlişkiler	Var	237	9,7131	2,99044	-1,459	,145
	Yok	221	10,1041	2,72581		

Tablo 4.12 incelendiğinde; Kıyafet-Moda düzeyi ($p=.770$); Spor ve Sanatsal Etkinlikler düzeyi ($p=.497$) ve Öğretmenler ile İlişkiler düzeyi ($p=.145$) sosyal medya

arkadaşının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir ($p>.05$).

Toplam popülerlik algısı düzeyi ve sosyal medya arkadaşının varlığı durumu arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin puan ortalaması ($X=4,6329$), sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerin puan ortalamasından ($X=3,5385$) daha yüksektir. Anlamlı farklılık sosyal medya arkadaşı olan öğrenciler lehinedir. Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin popülerlik algısı düzeyi sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerden daha yüksektir.

Özgüven düzeyi ve sosyal medya arkadaşının varlığı durumu arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin puan ortalaması ($X=9,9831$), sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerin puan ortalamasından ($X=8,7376$) daha yüksektir. Anlamlı farklılık sosyal medya arkadaşı olan öğrenciler lehinedir. Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin özgüven düzeyi sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerden daha yüksektir.

Fiziksel çekicilik ve sosyal medya arkadaşının varlığı durumu arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerin puan ortalaması ($X=8,1448$), sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin puan ortalamasından ($X=7,6034$) daha yüksektir. Anlamlı farklılık sosyal medya arkadaşı olmayan öğrenciler lehinedir. Sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerin fiziksel çekicilik düzeyi sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerden daha yüksektir.

Arkadaşlık ilişkileri düzeyi ve sosyal medya arkadaşının varlığı durumu arasında anlamlı bir farklılık bulunmaktadır. Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin puan ortalaması ($X=7,4388$), sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerin puan ortalamasından ($X=6,7647$) daha yüksektir. Anlamlı farklılık sosyal medya arkadaşı olan öğrenciler lehinedir. Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin arkadaşlık ilişkileri düzeyi sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerden daha yüksektir.

Denence 10: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algı düzeyleri genel iyi oluş düzeylerini yordamaktadır.

Değişkenlere ait korelasyon değerleri Tablo 4.2’de sunulmuştur.

Ortaokul 8. Sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algı düzeylerinin genel iyi oluş düzeylerini yordamasını belirleyebilmek amacı ile aşamalı regresyon analizi yapılmıştır. Analize dair sonuçlar Tablo 4.13’te sunulmaktadır.

Tablo 4.13. Ortaokul 8. Sınıf Öğrencilerinin Genel İyi Oluş Düzeylerinin Yordamasına İlişkin Yapılan Aşamalı Regresyon Analizi Sonuçları

Analiz Aşaması	Değişkenler	Beta	F değişim	F regresyon	R ²	R ² Değişim
1	Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma	,323	112,540	112,540	,198	,198
2	Kıyafet-Moda	-,204	22,339	70,079	,236	,038
3	Özgüven	,120	15,127	53,215	,261	,025
4	Spor ve Sanatsal Etkinlikler	,126	7,554	42,377	,273	,012
5	Arkadaşlık İlişkileri	-,139	4,685	35,115	,280	,007
6	Öğretmenler ile İlişkiler	,132	5,793	30,539	,289	,009

P<.05

Tablo 4.13 incelendiğinde, aşamalı regresyon analizi sonucunda Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin 'Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma' alt boyutunun; Popülerlik Algısı Ölçeği'nin 'Kıyafet-Moda', 'Özgüven', 'Spor ve Sanatsal Etkinlikler', 'Arkadaşlık İlişkileri' ve 'Öğretmenler ile İlişkiler' alt boyutlarının 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeylerinin anlamlı yordayıcıları olduğu tespit edilmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin 'Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma', 'Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi' ve 'Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değerler' alt boyutlarının ve Popülerlik Algısı Ölçeği'nin 'Fiziksel Çekicilik' alt boyutunun ise katkısının anlamlı olmadığı tespit edilmiştir.

Aşamalı regresyon analizi sonuçlarına göre, 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyinin en önemli yordayıcısı 'Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma' değişkenidir. Genel iyi oluş düzeyi açısından gözlenen toplam varyansın % 19.8'ini açıklamaktadır [F reg =112,540, p<.05). İkinci aşamada yordayıcı değişken olan 'Kıyafet-Moda' ile açıklanan toplam varyans oranı % 23.6'ya yükselmiştir. Açıklanan toplam varyanstaki artış %3.8'dir. 'Kıyafet-Moda' değişkeninin varyansa olan bu katkısının FF reg = 70.079, p<.05) R²de sağladığı artışın anlamlı (F değişim = 22,339, p<.05) olduğu belirlenmiştir. Üçüncü aşamada 'Özgüven' değişkeninin yordamaya katılması ile beraber açıklanan toplam varyans oranı % 26.1'e yükselmiştir. Bu değişkenin varyansa olan katkısı (F reg. = 53,215, p<.05) ve R²de sağladığı artış anlamlıdır (F değişim = 15,127, p<.05). Dördüncü aşamada 'Spor ve Sanatsal Etkinlikler' değişkeninin yordamaya katılması ile

açıklanan toplam varyans oranı % 27.3'e yükselmiştir. Bu değişkenin varyansa olan katkısı (F reg. = 42,377, $p < .05$) ve R^2 'de sağladığı artış anlamlıdır (F değişim = 7,554, $p < .05$). Beşinci aşamada 'Arkadaşlık İlişkileri' değişkeninin yordamaya katılması ile açıklanan toplam varyans oranı % 28'e yükselmiştir. Bu değişkenin varyansa olan katkısı (F reg. = 35,1157, $p < .05$) ve R^2 'de sağladığı artış anlamlıdır (F değişim = 4,685, $p < .05$). Altıncı ve son aşamada yordamaya katılan 'Öğretmenler ile İlişkiler' değişkeninin varyansa olan katkısı (F reg. = 30,539, $p < .05$) ve R^2 'de sağladığı artış anlamlıdır (F değişim = 4,763, $p < .05$).

Tablo 13'teki bulgular özetlenecek olursa, sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeylerini yordayan dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algısı alt boyutlarından en yüksek yordayıcı değişkenin Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma olduğu görülmüştür. Yordayıcı altı değişkenin sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri üzerinde gözlenen toplam varyansın % 19.8'ini açıkladığı belirlenmiştir.

5. TARTIŞMA

Bu bölümde, araştırma sürecinde toplanan veriler üzerinde yapılan istatistiksel analizler sonucunda elde edilen bulgular diğer araştırma sonuçları ile karşılaştırılarak tartışılmıştır.

Denence 1:Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Çalışmamızda ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyi cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir. Fujita ve Diener (2005), Özen (2005), Usta ve Aygün (2019) da çalışmalarında öznel iyi oluş açısından kadın ve erkekler arasında fark bulmazken; Saföz, Güven (2008), Cros (2012) çalışmalarında cinsiyete göre iyi oluşun farklılaştığını, erkeklerin genel iyi oluş düzeylerinin kızlardan daha fazla olduğunu saptamışlardır. Gençay (2009), ise tüm bu bulguların tersine kız öğrencilerin yaşam doyumlarının buna paralel olarak genel iyi oluş düzeylerinin erkeklerden daha fazla olduğu sonucunu saptamışlardır. Literatürde çalışmamızla uyumlu ve uyumsuz birçok bulgu saptanmıştır. İyi oluş olgusu duygularla ilgili bir kavram olduğundan sıklıkla değişkenlik göstermektedir (Ümmet ve Demirci, 2017). Bireylerin günlük yaşamda karşılaştığı olaylara duygusal tepki ile yaklaşması iyi oluşu içermektedir (Baysan vd, 2019). Bu durumda, genel iyi oluş kavramının yaşam boyu devam eden bir süreç olması ve birçok yaşamsal faktörden etkileneceği, bu sebeple bazı araştırmalarda kızlar lehine olurken, bazı araştırmalarda erkekler lehine olabileceği, bazen de kadın erkek arasında fark olmadığı şeklinde yorumlanabilir. Nitekim iyi oluş kavramı pozitif duygular, bağlanma, kişiler arası ilişkiler, değerler ve amaç, başarı gibi kavramları barındıran çok boyutlu bir kavramdır (Seligman, 2011). Genel iyi oluş kavramı bireyin hedeflerine ne ölçüde ulaşabildiği ile ilgilidir (Rask, Astedt-Kurki ve Laippala, 2002). Farklı araştırmacıların farklı bulgular saptamaları bu bilgiye dayanarak değerlendirilebilir. Kutner ve Olson (2008), erkek çocukların kız çocuklarına göre dijital oyunları daha fazla oynadığını ileri sürmüşlerdir. Bunun da erkek çocuklarının sosyalleşmesinde, rahatlamasında, ferahlamasında, genel iyi oluş düzeyinde yükselme şeklinde etki göstereceğini saptamışlardır. Bu durumda dijital oyunlara bağlılığı daha fazla olan erkek çocuklarının genel iyi oluşları oyun oynamayla sınırlı olup, oyun oynamadığı zaman genel iyi oluşlarının düşmekte olduğu düşünülebilir. Ayrıca bağımlılık düzeyi yükseldikçe oyun oynama süresini sürekli artırarak iyilik

düzeyine ulaşan çocuk kısa sürelerde rahatlığa ulaşamayabilir. Literatürde başka araştırmalar da mevcuttur. Kutner ve Olson (2008), dijital oyun oynamanın çocuklarda büyük problemlere sebep olacağını, genel iyi oluşu etkileyeceğini ortaya koymuşlardır. Baysan ve diğerlerinin (2019) Kuzey Kıbrıs Türk Cumhuriyeti'ndeki 6 okuldaki ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada da kız çocuklarının öznel iyi oluş düzeylerinin, erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğunu saptamışlardır. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı ile genel iyi oluş arasında ters yönde bir ilişki saptamışlardır. Bu bulgu da çalışmamızın verilerini destekler niteliktedir.

Denence 2:Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Çalışmamızda erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının (Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma düzeyi) kadın öğrencilerden daha yüksek olduğu bulgusu saptanmıştır. Aynı şekilde Dursun ve Eraslan, Chiu, Lee ve Huang, 2004, Şahin ve Tuğrul 2012) yaptıkları çalışmalarda dijital oyun bağımlılığının erkek çocuklarda daha yüksek olduğu yönünde veriler mevcuttur. Ailesi ile olumlu ilişkiler kurmakta zorlanan çocukların dijital oyun bağımlılığının yüksek olduğu bilinmektedir (Wang ve Wang, 2013). Ailesi ile doyurucu, olumlu ilişkiler kuramayan çocuklar, mutluluğu ve eğlenceyi sanal ortamda arayabilir, dijital oyunlarda eğlenebilir ve sanal arkadaşlık ilişkileri edinebilirler. Ailesi ile kız çocukların ilişkisinin daha uyumlu ve empatik olması; erkek çocuklarda dijital oyun bağımlılığının daha yüksek olmasını açıklamaktadır. Ailesi ile ilişkilerinde problem yaşayan, düşmancıl duygular besleyen, şiddet içerikli davranışlarda bulunan, düşmani duygular barındıran ve şiddet içerikli davranışlarda bulunan, şiddeti kanıksayan çocukların dijital oyun bağımlılığı riskinin fazla olduğu saptanmıştır (Fischer, Kastenmüller ve Greitemeyer, 2010), (Anderson ve Bushman, 2009 Wang ve Wang, 2013; Hasan, Bègue ve Scharrow, 2013). Yukarıdaki bulgulardan yola çıkarak, arkadaşlarıyla iletişim kuramayan ve ilişkilerinde problem yaşayan çocukların sosyalleşme ve eğlenme ihtiyaçlarını sanal ortamdan gidermeye çabaladıkları ve dijital oyun bağımlısı olma potansiyeli taşıdıkları söylenebilir. Dijital oyun bağımlılığı düzeyi fazla olan çocukların, arkadaşlık ve ailesi ile etkileşimlerinin gitgide bozulması ilişki ihtiyacı karşılanamadığında oyun bağımlılığının artacağını destekleyen bir bulgudur. Oyun oynarken bilgisayarda

zaman harcayan bireyin, aile ve arkadaşlarıyla sosyal ilişkilerini arka planda tutması literatürde saptanmış bir bulgudur (Young, 2004; Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Başka bir açıdan bakacak olursak; bireylerin dijital bağımlılıkları psikolojik gereksinimlerden doğan bir olgu olabilir. Psikolojik gereksinimler, tüm bireyler için evrenseldir ve yaşamı sürdürme, büyüme ve gelişime için gereklidir (Deci vd., 2001). Bu psikolojik gereksinimler bireyden bireye değişmekle birlikte başarı, kabul edilme, aidiyet, oyun ve sevilme ve saygınlık, eğlence, kendini gerçekleştirme, güven olarak çeşitli alanlarda sınıflandırılmaktadır (Glasser, 2005); Deci ve Ryan (2000) Nitekim bu psikolojik gereksinimlerin karşılanması; bireylerin büyüüp gelişmeleri, ruhsal sağlık ve iyi oluş için önemlidir (Deci ve Ryan, 2000). Ortaokulda kız çocuklarının daha düzenli olması ve daha uyumlu iyi davranışlar sergilemesi; bunun tersine erkek çocuklarının daha huzursuz ve hareketli olmaları ve daha fazla davranışsal sorunlar yaşamaları onları psikolojik gereksinimlerini karşılamak amacıyla dijital oyunlara yöneltmiş olabilir. Okul hayatında uyumlu ilişkiler kurma, davranışsal sorunların olmaması, sağlıklı problem çözme davranışları ve olumlu sosyal ilişkiler, başkalarını anlayıp duyarlı davranışlar gösterme son derece önemlidir. Okul öğretmenleri ve idareciler tarafından sağlıklı, uyumlu çocuklara karşı pozitif bir yaklaşım sergilenmektedir. Bu da uyumsuz davranışlar gösteren erkek çocuklarının okulda öğretmenler ve okul idarecileri tarafından daha fazla uyarı almaları, eleştirilmeleri, davranışlarına kısıtlamaya çalışılması şeklinde sonuçlar doğurmaktadır. (Tian 2008). Bu durum erkek çocuğunun gerçek dünyadan soyutlayarak dijital oyunlara daha fazla zaman ayırmasına sebebiyet verebilir. Literatürde bulgumuzu destekleyen çalışmalar mevcuttur. Yapılan çalışmalarda dijital oyun bağımlısı çocuklar oyun oynayarak keyif aldıkları, stres atıp ferahladıkları ve mutluluğu deneyimledikleri, motive oldukları için oyun oynadıklarını belirtmişlerdir (Karaaslan, 2015; Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran, 2017). Öğrenciler huzursuz ya da bunaltılı zamanlarda rahatlamak için dijital oyunlara yönelmesi ortaokul döneminde bir durumdur. Bülbül ve Tunç (2018) çalışmasında, oyun bağımlılığının ders çalışmaya ayrılan süreyi ve akademik başarıyı olumsuz etkilediğini belirtmektedir. Aynı çalışmaya göre oyun bağımlılık düzeyi yüksek olan çocukların akademik başarılarının düşük olduğu halde kendilerini okul başarıları yönünden olumlu ifade ettikleri belirtmektedirler. Karacaoğlu (2019) da 523 ortaokul öğrencisi ile 57 yaptığı çalışmada oyun bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin akademik başarısının düşük olduğunu belirtmektedir. Ayrıca evde okul ödevlerini yapamama, okula zamanında

yetişememe, okula gitmek istememe ve ders çalışmama gibi bazı sorunlar belirtilmiştir. Akademik başarısızlık durumunun erkek çocuklara atfedilen bir durum olması bulgumuzu açıklamaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı ile obezite arasında önemli bir ilişki olduğunu, oyun bağımlılığı arttıkça kilo alımının da arttığını ortaya koyan başka çalışmalar da ayrıca çocuklar dijital oyun nedeniyle eklem bölgelerinde meydana gelen ağrılardan da bahsetmektedir (Aksoy, 2018).

Denence 3: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutları cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Çalışmamızda kız öğrencilerin popülerlik algısı alt boyutlarından kıyafet-moda düzeyinin erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Kıyafet, çocuklar ve erken ergenlik dönemindeki bireyler için akranları arasında var olmaları, kabul görmeleri amacıyla çok önemli bir yere sahiptir (Plumlee ve Little, 2006). Özellikle ortaokul dönemindeki kız öğrencileri modaya ve marka giysilere ulaşma eğilimindedir (Grant ve Stephen, 2005). Okul döneminde akranları arasında kıyafet-modaya uygun giyinme baskısı çocuğun popüleritesini artırmış olabilir.

Denence 4: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Çalışmamızda ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre değişmemektedir. Bozkurt ve Sönmez'in (2016), ortaokul öğrencileri ile yapmış oldukları çalışmada; çalışma odası olanların çalışma odası olmayanlara, kişisel bilgisayarları olan öğrencilerin olmayan öğrencilere, harçlığını yeterli bulanların bulmayanlara ve taşınmalı eğitim kapsamında okula gelmeyen öğrencilerin gelen öğrencilere göre aile ilişkilerinde daha fazla doyum sağladığı ve genel iyi oluş düzeylerinde artma olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Ailenin gelir düzeyi arttıkça aile ilişkilerinde tatmin düzeyinin ortalama puanı artmaktadır. Böylece ailenin gelirinin artması ile çocukların ailesel etkileşimlerinin artacağı aşikardır. Ailenin eğitim düzeyinin artması ile çocukların iyi oluş düzeylerinde de artma olmaktadır. Anne ve babaları eğitim durumları arttıkça ergenlerin iyi oluşu da artmaktadır. Bu bulgu çalışmamızın bulgusuyla örtüşmemektedir.

Denence 5: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutları kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Çalışmamızda kendine ait akıllı telefonu olan ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyi kendine ait akıllı telefonu olmayanlara göre daha yüksek olduğu bulgusu saptanmıştır. Normalden fazla veya aşırı teknoloji kullanımı, kişilerin cep telefonlarına karşı bağımlılık geliştirebileceklerini ve cep telefonu kullanamadıklarında kendilerini bunalmış olarak tanımladıklarını ifade etmektedir (Arpaci, 2019). Bireylerin cep telefonu gibi akıllı cihazları kullanmadığında yaşadıkları bu bunalım, korku, kaygı hissine nomofobi denilmektedir. Nomofobik kişilerin daha fazla dijital bağımlılık yaşadıkları bilinmektedir (Ergin, 2020). Akıllı telefona sahip olma bireyin nomofobi düzeyini arttırabileceğinden dijital bağımlılık düzeyinde artma durumu değerlendirilebilir. Aydoğdu (2021) çalışmasında; akıllı telefonda geçirilen süre arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyinin de arttığını saptamıştır. Bu bulgu çalışmamızın bulgusunu desteklemektedir. Ayrıca akıllı telefonda geçirilen süre arttıkça akıllı telefona olan bağımlılık düzeyinin de arttığı bilinmektedir (Bae, 2017). Bu bağımlılık bireyi daha fazla oynamaya itebilir.

Denence 6: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutları kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Çalışmamızda akıllı telefona sahip olanların popülerlik algısının akıllı telefona sahip olmayanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Başka bir araştırma (Çivitci, 2009) akıllı telefona sahip olan öğrencilerin sosyal ilişki, kendilik algısı ve yaşam doyumlarının akıllı telefona sahip olmayanlara göre daha fazla olduğunu göstermektedir. Kişisel bir telefona sahip olmak bu yaş grubundaki çocuklar için akranları arasında popüler olma veya onaylanmanın bir aracı olabilir. Aynı zamanda; popülerlik algısının hem kızlar hem de erkekler için fiziki görünüm ve ekonomik durumla ilgili olduğu bilinmektedir (Cobbett, 2014). Bu bilgi çalışmamızın sonucuyla örtüşmektedir. Bir başka çalışmada, akıllı telefon kullanan ortaokul öğrencilerinin öz denetim becerisi akıllı telefon kullanmayanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Aksel, 2018). Akıllı telefona sahip olduğunda

çocuk kendisini daha yeterli ve daha sosyal hissedebilir. Ayrıca, sosyal medya ya da oyunlara daha kolay ulaşabileceğinden çocuğun psikolojik gereksinimleri karşılanmış olabilir. Akıllı telefona sahip olmak bireyi daha özerk kılabilir. Kişi sosyal ilişki ihtiyacını bu şekilde karşılayabilir. Tüm bu etkenler bireyin popülerlik algısını arttırmış olabilir. Aynı zamanda tüm bu etkenler çocuğun dijital oyunlara olan bağımlılığını da arttırabilir. Nitekim araştırmamızda sosyal medya arkadaşı olanların dijital bağımlılık düzeyi daha yüksek bulunmuştur. Dursun ve Erarslan (2018)'ın yaptıkları çalışmada, bireylerin interneti kullanma nedenlerine bakıldığında; % 37,4 sosyal medya için, % 17.1 oyun oynama amaçlı ve % 16.8'inin sohbet etmek amaçlı kullandığı saptanmıştır. Sosyal medyada başkalarıyla sohbet etme, arkadaşlık ilişkileri kurma gibi nedenlerle birey gerçek dünyadan ve sosyal hayattan koparak bağımlılığı artmaktadır. Bu da çalışmamızın bulgusunu destekler niteliktedir.

Denence 7: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri sosyal medya arkadaşlığının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Çalışmamızda sosyal medyada arkadaş olması durumunun genel iyi oluş düzeyini ve özsaygıyı arttırdığı saptanmıştır. Bu konuda doğrudan yapılmış bir çalışmaya rastlanmamaktadır. Yapılan çalışmalarda, iyi oluş düzeyleri ile sosyal destek kaynakları incelenmiş ve arkadaşlardan algılanan sosyal desteğin iyi oluşu arttırdığı yönünde bulgulara ulaşılmıştır. Ayrıca sağlıklılık durumunun iyileştirilmesinde ve iyi oluşun devamlılığının sağlanmasında sosyal ilişkilerin önemi birçok araştırmada konu olmuştur (Cohen vd., 2000; Yıldırım, 2006). Büyükcebeci (2017) çalışmasında sosyal dışlanmanın okul öznel iyi oluşu etkilediğini saptamıştır. Çocukların mutlu olmaları ve yaşam doyumları genel iyi oluşlarıyla ilgilidir (Eryılmaz ve Aypay, 2011; Türkmen, 2012). Genel iyi oluş düzeyi yüksek olan bireylerin kişiler arası ilişkilerinin daha iyi olduğu ve yaratıcı oldukları, daha iyi bir bağışıklık sistemine sahip oldukları ve yaşam sürelerinin daha uzun olduğu, daha çok üretilen daha çok para kazandıkları, daha iyi birer birey oldukları ve evlilik ilişkilerinde mutlu olduğu, problem çözmede daha başarılı oldukları görülmektedir (Eryılmaz ve Aypay, 2011). Dolaylı olarak yapılan benzer bir çalışmada, çocukların öz yeterlilik ve özdenetim düzeyi yükseldiğinde bağımlılık düzeyi düşmektedir. Yine aynı çalışmada, aile içi ve sosyal ilişkileri iyi olan çocukların dijital bağımlılık

düzeyinin düştüğü saptanmıştır (Aksel, 2018). Tüm bunlardan yola çıkarak sosyal medyada arkadaşlığın bireylerin öz saygısını artırdığını ve iyi oluştaki pozitif katkı sağladığı çıkarımında bulunabiliriz.

Denence 8: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi ve ölçek alt boyutları sosyal medya arkadaşının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Çalışmamızda sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı puan ortalamaları sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Chory ve Goodboy (2011) yaptıkları çalışmada, olumlu arkadaşlık ilişkisi kuramayan çocuklarda sosyal izolasyon sebebiyle anksiyete ve öz saygıda düşme yaşadıklarını saptamışlardır. Çocukların bu durumda dijital platformlarda oyunlar aracılığıyla arkadaş edinmeleri yalnızlık duygusunun önüne geçmektedir. Üstelik oyunlarda kazanma hazzını deneyimleyen çocuk, eğlenme, mutluluk duygusunu yaşamaktadır. Bu bulgu çalışmamızın bulgusunu destekler niteliktedir.

Denence 9: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerin popülerlik algısı düzeyi ve ölçek alt boyutları sosyal medya arkadaşının varlığı durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermektedir.

Araştırmamızda sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin toplam popülerlik algısı düzeyi sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Popülerlik algısı okulda yaramaz olmak, başkalarını dövebilecek güçte olmak, karşı cinse yakın ilişkiler kurmak şeklinde algılandığı yapılan çalışmalarda saptanmıştır (Cobbet, 2014; Currie vd., 2007; Francis, 2009). Cobbet (2014) öğrencilerle niteliksel tasarımda yaptığı çalışmasında popüleritesi en az olduğunuz düşündüğünüz öğrenciler nasıl olur sorusuna yanıt olarak öğrencilerin; inek, çalışkan, öğretmenlerin sevdiği öğrenciler olarak yanıt verdiklerini bulgusuna ulaşmışlardır. Cinsiyete göre bakıldığında kızlar iyi görünerek popüler olurken, erkeklerin kavgaya ederek popüler olduğu, kızların mini etek giyerek erkeklerin ise maço görünerek popüler olduğu, sınıftan kaçanların popüler olduğu ve popüler olan kişilerle arkadaşlık yapmak istendiği görülmektedir. Bu bağlamda görülmektedir ki sosyal yönden daha dışa dönük kişiler daha popüler olarak algılanmaktadır. Yapılan araştırmalar da çalışmamızın bulgusunu destekler niteliktedir. Aynı zamanda

popülerlik erken ergenlik döneminde giderek daha önemli hale gelmektedir (LaFontana ve Cillessen, 2010). Ortaokulun ilk yıllarındaki gençlere ilişkin kişi merkezli analizlerde, popüler ve sempatik yüksek statülü gruplar zaten açıkça ayırt edilmiştir (de Bruyn ve Cillessen, 2006; Rodkin vd., 2000). Gençler arasında popülerlik, genellikle akademik başarı veya arkadaşlıktan daha çok arzu edilmektedir. Akranları arasında “popüler” olarak bilinmek (algılanan popülerlik), ortaokul yaş gurubundaki bireylerin kendi hayatlarına ilişkin tatmin ve mutluluk algılarına katkıda bulunabilir. Ortabatı Afrika ve Amerika da iki ortaokuldan 767 ortaokul 7. sınıf öğrencisi ile yapılan popülerlik algısı ile ilgili çalışmada; öğrencilerin popülerliği; sosyal tatmin, en iyi arkadaşlık kalitesi, sosyal benlik kavramı ve okula aidiyet olarak değerlendirdikleri saptanmıştır. Bu durumda kendilerini kişisel olarak çok iyi tanımayan akranları, başkaları tarafından beğenildiklerini ve arkadaş olarak arzulandıklarını görebilir ve dolayısıyla kendilerinin de sevimli olduğunu varsayabilirler (Ferguson ve Ryan, 2019). Ancak “popüler” olmak çocuklar açısından sevimliden daha riskli olabilir. Akranları tarafından “popüler” olarak algılanan çocukların risk alma davranışlarına girme olasılıkları daha yüksektir. Bu riskli davranışlar suç, uyuşturucu ve alkol kullanımı, akademik kopukluk ve saldırgan davranışlar şeklinde olabilir. Ayrıca, popüler olma isteğinin uzun vadede psikolojik yansımaları da vardır. 10 yıllık prospektif bir araştırmada; popülerliği yakın arkadaşlıklara tercih eden gençlerin uzun vadeli psikolojik sorunlarının olduğu görülmüştür. Bu sorunlar düşük benlik saygısı, anksiyete ve depresyon olarak saptanmıştır (Fernandez, 2020).

Denence 10: Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algı düzeyleri genel iyi oluş düzeylerini yordamaktadır.

Çalışmamızda Dijital Oyun Bağımlılığı alt boyutlarının ‘Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma’ alt boyutunun genel iyi oluş düzeyini anlamlı yordayıcısı olduğu saptanmıştır. İbrahim vd. (2012), yaptıkları çalışmada, dijital oyun oynamanın akademik başarıyı düşürdüğü, ailede problemlere ve düşmanca duygulara yol açtığını belirtilmiştir. Ayrıca, yaşam doyumu arayışlarının temelinde çocukların, özellikle de erkeklerin sıklıkla oyun bağımlılığına yatkınlığı belirtilmiştir. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça iyi oluşlarının azaldığına yönelik bulgular saptanmıştır. Baysan vd. (2019) yaptığı çalışmada da öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı arttıkça öznel iyi oluş düzeylerinin azaldığı

yönünde bulgular saptanmıştır. Literatürdeki tüm bu çalışmalar alan yazını destekler niteliktedir.

Çalışmamızda öğrencilerin popülerlik algısı alt boyutlarından arkadaşlık ilişkileri düzeyinin erkek çocuklarda kadın öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Okul, çocukların sosyal hayata katılması ve kendini gerçekleştirmeleri için önemli kurumlardan biridir. Çocukların sadece ailesiyle değil akranlarıyla etkileşime de ihtiyacı vardır ve bu da bireyin sosyal-duygusal gelişimine büyük katkı sağlar. Çocukların ortaokul döneminde akranları ile olan etkileşimlerini olumlu ve güvenli olarak algılamaları, akranlarıyla güvenilir, rahat ilişkiler kurabilmeleri, bir gruba dahil olduklarını hissetmeleri önemlidir (Boor-Klip ve d., 2016). Akran grubu ilişkileri çocuğun gelişiminde temeldir ve hem okula bağlılığı hem de öğrencinin akademik başarısını etkiler (Hurtado, 2018). Bir gruba ait olma duygusu öğrencinin sosyal kimliğinin gelişmesine katkı sağlar. Bireyin benlik saygısı ve tatmin duygusu yükselir. Bireylerin bir arkadaş grubu içinde edindikleri konum onların popülerliğini etkiler, öğrenci sınıf ortamında prestij kazanır. Ve bu sosyal konum kimliklerinin önemli bir parçası haline gelir (Kulik ve Kozziel, 2020; Blazeovic, 2016). Okul ortamında kız öğrencilerinin aksine erkek çocukların akademik başarısının daha düşük olması, daha uyumsuz davranışları sebebiyle öğretmenleri ve idareciler tarafından uyarılması; onları arkadaş akran ilişkilerine daha fazla itmesine yol açabilir.

Popülerlik Algısı Ölçeği'nin 'Kıyafet-Moda', 'Özgüven', 'Spor ve Sanatsal Etkinlikler', Arkadaşlık İlişkileri' ve 'Öğretmenler ile İlişkiler' alt boyutlarının katılımcıların genel iyi oluş düzeylerinin anlamlı yordayıcıları olduğu tespit edilmiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin 'Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma', 'Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi' ve 'Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değerler' alt boyutlarının ve Popülerlik Algısı Ölçeği'nin 'Fiziksel Çekicilik' alt boyutunun ise katkısının anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Katılımcıların genel iyi oluş düzeyinin en önemli yordayıcısı 'Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma' değişkeni olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

6. SONUÇ ve ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

Bu araştırmada, ortaokul sekizinci sınıf öğrencilerinin genel iyi oluşlarının yordanmasında dijital oyun bağımlılığı ve popülerlik algısı incelenmiştir. Araştırma sonucunda elde edilen bulgular şu şekilde özetlenebilir:

- Ortaokul 8. sınıf öğrencilerin genel iyi oluş düzeyleri cinsiyete göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermemektedir.
- Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı (Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma düzeyi) kadın öğrencilerden daha yüksektir.
- Kadın öğrencilerin popülerlik algısı alt boyutlarından kıyafet-moda düzeyinin erkek öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Erkek öğrencilerin popülerlik algısı alt boyutlarından arkadaşlık ilişkileri düzeyinin kadın öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Ortaokul 8. sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş düzeyleri kendine ait akıllı telefonu olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.
- Kendine ait akıllı telefonu olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyi kendine ait akıllı telefonu olmayanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Kendine ait akıllı telefonu olan öğrencilerin popülerlik algısı düzeyi kendine ait akıllı telefonu olmayan öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin genel iyi oluş düzeyi sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri sosyal medya arkadaşı olmayanlara göre daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

- Sosyal medya arkadaşı olan öğrencilerin toplam popülerlik algısı düzeyi sosyal medya arkadaşı olmayan öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.
- Dijital Oyun Bağımlılığı alt boyutlarının Ölçeği'nin 'Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma' alt boyutunun; Popülerlik Algısı Ölçeği'nin 'Kıyafet-Moda', 'Özgüven', 'Spor ve Sanatsal Etkinlikler', Arkadaşlık İlişkileri' ve 'Öğretmenler ile İlişkiler' alt boyutlarının katılımcıların genel iyi oluş düzeylerinin anlamlı yordayıcıları olduğu tespit edilmiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin 'Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma', 'Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi' ve 'Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değerler' alt boyutlarının ve Popülerlik Algısı Ölçeği'nin 'Fiziksel Çekicilik' alt boyutunun ise katkısının anlamlı olmadığı tespit edilmiştir. Katılımcıların genel iyi oluş düzeyinin en önemli yordayıcısı 'Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma' değişkeni olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmada elde edilen bulgular ışığında yapılan yorum ve tartışmalara dayalı olarak bazı öneriler getirilmiştir

6.2. Öneriler

- Çalışma, Türkiye'de ve dünyada dijital oyun bağımlılığı ve genel iyi oluş ve popülerlik algısını inceleyen ilk çalışmadır. Bu bakımdan alana getirisi olmakla birlikte bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Örneklem Samsun ilinde sınırlı sayıdaki öğrencilerden oluşmaktadır. Yapılacak çalışmaların daha farklı örneklemlemlerle desteklenmesine ihtiyaç duyulmaktadır.
- Çocukların oyun oynamalarının nedenlerini ve etkili olabilecek faktörleri anlamak adına derinlemesine bilgilere ulaşmak adına nitel verilerle desteklemek faydalı olacaktır.
- Çocukların digital hayattan uzaklaşarak gerçek hayata odaklanabilmeleri için sosyal kulüplerin açılması önerilebilir. Öğrenciler ilgi duydukları alanda boş zamanlarını geçirebilirler. Aynı şekilde eğlenceli okul içi faaliyetler, seçmeli isteğe bağlı dersler açılması yönünde öğretmen ve

idarecilere eğitimler verilebilir. Böylece birey sosyalleşecek ve sanal ortamdan ilişki, ilgi arayışı azalacak veya bitecektir.

- Çocukların akıllı telefonları ve kişisel bilgisayarlarını kontrollü ve bilinçli kullanmaları konusunda ailelere ve öğretmenlere bilgilendirmeler yapılabilir.
- Çocuklara yönelik özgüven, otonomi, özsaygı, sorumluluk, stresle başa çıkma gibi konularda seminerler düzenlenebilir.
- Ortaokulda öğrencilerin öznel iyi oluş düzeylerini artırmak ve psikososyal gereksinimlerini karşılamak için ailelere eğitimler düzenlenebilir. Öğretmenlere ve rehber öğretmenlere de hizmet içi eğitimler düzenlenebilir.
- Özellikle erkek çocuğu olan ailelere yönelik; çocuklarının oynamak istedikleri dijital oyunların kapsamını belirlemeleri ve şiddet temalı oyunları oynamasının yerine daha eğitici ve eğlenceli oyunlar seçmeleri yönünde bilgilendirmeler yapılabilir. Öğretmenlerin kendini geliştirmek için kullandığı ÖBA platformu gibi aileler için de eğitim platformları kullanılabilir.
- Bu oyun içerikleri konusunda kurallar oluştururken olumsuz cümle kurmak yerine (örneğin bu oyunu oynaman yasak, oynayamazsın gibi) uygun oyunları çocukları ile birlikte oynamaları konusunda aileler bilgilendirilir.
- Öğretmenlerin iyi oluş düzeylerinin artırılması öğrencinin de iyi oluş düzeyini artırabileceğinden öğretmenlerin sosyal ekonomik fiziksel imkanları iyileştirilirebilir.
- Dijital oyun bağımlılığında sosyal kabule yönelik akran etkisine ilişkin aileler ve öğretmenler tarafından öğrencilere farkındalık kazandırılması ve kontrol etme becerisinin sağlanması

Araştırmacılara Yönelik Öneriler

Bu araştırma Samsun il merkezinde ortaokul 8. sınıf öğrencilerine yönelik yapılmıştır. Araştırmanın Türkiye genelindeki ortaokul öğrencilerine uygulanmasının öğrencilerin gelişimine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırma ortaokul 8. Sınıf öğrencilerinin genel iyi oluş, popülerlik algısı ve dijital oyun bağımlılığını inceleyerek alan yazında bir ilk olmuştur. Türkiye’de genel iyi oluş ve popülerlik algısı üzerine yapılan çalışmaların yeni ve az sayıda olması nedeniyle yeni ölçeklerin geliştirilmesine yönelik çalışmalar yapılabilir. Deneysel çalışmalar yapılabilir.



KAYNAKLAR

- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2). 53-68.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*. 12(2). 66-71.
- Akkaş, İ. (2019). *Teknoloji Bağımlılığı*. İstanbul: Salon Yayınları.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile özdenetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Aktaş, H. (2022). *Ergenlerde özdenetim becerilerinin akıllı telefon bağımlılığına etkilerinin incelenmesi çorlu örneği*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Kırklareli Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Kırklareli.
- Aktaş, B. ve Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*. 22(2). 129-138.
- Anderson, C. A. and Bushman, B. J. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science*. 20(3). 273-277.
- Andrews F. M. and Withey, S. B. (1976). Social indicators of well-being. New York: Plenum Press.
- Aral, N. ve Doğan K, A. (2018). Examining 0-6 years olds use of technological devices from parents points of view. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*. 5(2). 317-348.
- Arpacı, I. (2019). Culture and Nomophobia: The role of vertical versus horizontal collectivism in predicting Nomophobia. *Information Development*. 35(1). 96-106.
- Asiye, D. ve Bahtiyar, E.-Ç. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Dergisi*. 19(2). 128-140.
- Avcı, Ö. H. ve Yıldırım, İ. (2014). Ergenlerde şiddet eğilimi, yalnızlık ve sosyal destek. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 29(1). 157-168.
- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kural ve Uygulamada Eğitim Bilimleri Dergisi*. 12 (2). 627-663.
- Aydoğdu, F. (2021). 4-6 Yaş çocukların dijital oyun bağımlılıklarında kardeş etkisi: Nomofobi, akıllı telefon kullanma, dijital oyun oynama. *Çocuk ve Gelişim Dergisi*. 4(7). 34-49.
- Aydoğdu, K. İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*. 8(36). 806-818.
- Bae, S. M. (2017). The relationship between the type of smartphone use and smartphone dependence of Korean adolescents: National survey study'. *Children and Youth Services Review*, 81, 207-211.
- Bahar, H. ve Meral, D. (2016). Ortaöğretim öğrencilerinde problemli internet kullanımının yalnızlık ve psikolojik iyi oluş ile ilişkisinin incelenmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 18 (2). 1117-1134.

- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ve agresif davranışlar arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Bandura A. (1986). Social foundations of thought and action. *Englewood Cliffs, Nj: Prentice–Hall*.
- Bayram, E. (2018). *Ergenlerin öznel iyi oluş düzeyleri ile kişilerarası ilişki tarzları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışma Bilim Dalı, Bolu.
- Bayram, S.B. ve Gündoğmuş, G. (2016). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı eğilimlerinin ve yalnızlık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*. (54), 307-318.
- Baysan, Ç. ve Çakıcı, A. T. (2019). Ergenlerin dijital oyun bağımlılığının okulda iyi oluş açısından incelenmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 20 (Özel Sayı.1). 17-20.
- Batı, U. (2011). *Dijital oyunlar, sekizinci sanatın inşası: Dijital oyunlar kesişiminde post modernizm, tüketim kültürü, üst gerçeklik, kimlik ve olağan şiddet*. İstanbul: Derin Yayınları.
- Berkay, B. G. (2020). Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyunlar ve dijital ekonomi. *Aksaray Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*. 12(2). 1-6.
- Berna, A. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*. 22(2). 129-138.
- Bilgin, Y. (2018). *Özel eğitim okullarında görev yapan öğretmenlerin çalışma yaşam kalitesi, psikolojik iyi oluş ve örgütsel bağlılık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Binark M, Bayraktutan G, Fidaner (Eds) (2009). *Dijital oyun rehberi: Oyun tasarımı, türler ve oyuncu*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Blazeviç, I. (2016). Aile, akran ve okulun çocukların sosyal gelişimi üzerindeki etkisi. *Dünya J. Educ*. 6, 42–49.
- Boor-Klip, HJ, Segers, E., Hendrickx, M. and Cillessen, A. (2016). Development and psychometric properties of the classroom peer context questionnaire. *Social Development*. 25, 370–389.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens: Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5(1). 1-21.
- Bozkurt, E. ve Sönmez, H. İ. (2016). İmam Hatip Ortaokulu Öğrencilerinin Ergen Öznel İyi Oluşlarının Kişisel ve Sosyal Özelliklerine Göre İncelenmesi. *Amasya Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi* (7), 231-248.
- Bülbül, H. ve Tunç, T. (2018). Telefon ve oyun bağımlılığı: Ölçek incelemesi, başlama yaşı ve başarıyla ilişkisi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*. 9(21). 1-13.
- Büyükcebeci, A. (2017). *Ergenlerde sosyal dışlanma, yalnızlık ve okul öznel iyi oluş arasındaki ilişki: empatik eğilimin aracı rolü*. Basılmamış Doktora Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı, İstanbul.
- Caplan, S. E. (2003). Preference for online social interaction: A theory of problematic internet use. *Communication Research*. 30(6). 625-648.

- Chiu S., Lee J. and Huang D., (2004). Video game addiction in children and teenagers in taiwan. *Cyber Psychol Behavi.* 7(5). 571-581.
- Cobbett, M. (2014). Being ‘Nuff’ and scudding class: exploring girls and boys perceptions of popularity, gender and achievement in antiguan secondary schools. *British Educational Research Journal.* 40(1). 45-62.
- Cohen S, Gottlieb, B. and Underwood, L. (2000). Social relationships and health. Social Support Measurement and Intervention: A Guide for Health and Social Scientists’. New York. Oxford University Press. 3-25
- Conti, G., Galeotti, A., Mueller, G., and Pudney, S. (2013). ‘Popularity’. *Journal Of Human Resources.* 48(4). 1072-1094.
- Churchill, S. and Awaworyi, R. S. (2020). Friendship network composition and subjective well-being. *Oxford Economic Papers*, 72(1): 191–215.
- Cialdini, R. B. and Goldstein, N. J. (2004). Social Influence: Compliance and conformity. *Annual Review Of Psychology.* 55(1). 591–621.
- Çardak, M. (2013). Psychological Well-Being and internet addiction Among University students. *Turkish Online J Educ Technol.* 12. 134–141.
- Çakılcı, E. (2013). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyun bağımlılığı ve saldırganlık. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çantaoglu, E. (2022). Okul öncesi çağındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile rekabet stilleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Basılmamış Doktora Tezi. Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Ana Bilim Dalı, Mersin.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi.* 43. 265-289.
- Çeçen, A. R. ve Cenkseven, F. (2007). Üniversite öğrencilerinde yalnızlığın yordayıcısı olarak psikolojik iyi olma. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi.* 16(2). 109-118.
- Çelebi, E. (2016). Yaşlı ve çocuk grupları ile çalışan psikologlarda mesleki tükenmişlik, psikolojik iyi oluş ve yaşam kalitesi düzeylerinin incelenmesi. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çelik, O. (2016). Öğretmen adaylarında psikolojik iyi oluş algılanan sosyal yetkinlik ve güvengenliğin incelenmesi. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzincan.
- Çelik, G. (2019). Sınıf öğretmenlerinin yaşadıkları etik ikilemler. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Çelik, S., ve Ulusoy, B. (2019). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşamına etkisi. *The Journal Of Social Science.* 3(5). 46-60.
- Çetin, E. (2013). “Tanımlar ve temel kavramlar, eğitsel dijital oyunlar”. M. A. Ocak (ed.). Ankara: Pegem Akademi.
- Çelik, M. (2021). 10-15 yaş grubundaki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ile akran zorbalığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Çevik, N. (2010). Lise öğrencilerinin öznel iyi oluşlarını yordayan bazı değişkenler. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Cialdini, R. B. and Goldstein, N. J. (2004). Social influence: Compliance and conformity. *Annual Review of Psychology*. 55. 591–621.
- Çivitci, A. (2009). İlköğretim öğrencilerinde yaşam doyumu: bazı kişisel ve ailesel özelliklerin rolü. *Eğitim Fakültesi Dergisi*. 22 (1). 29-52.
- Cobbett, M. (2014). Being ‘Nuff’ and ‘Scuddingclass’: Exploring girls’ And boys’ perceptions of popularity, gender and achievement in antiguan secondary schools. *British Educational Research Journal*. 40(1). 45-62.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G. ve Büyüköztürk, Ş. (2018). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik: Spss ve Lisrel uygulamaları*. 5. Baskı, Ankara: Pegem Akademi.
- Cross, T. (2012). *Video games all the world’s a game, a special report from the economist*, Londra: Penguin Books Ltd.
- Cömert, I. T. ve Kayıran, S. M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. *Çocuk Dergisi*. 10 (4). 166-170.
- Currie, D. H., Kelly, D. M. and Pomerantz, S. (2007). *The power to squash people: Understanding girls’ Relational aggression*. British Journal Of Sociology Of Education. 28(1). 23–27.
- Chory, R. M. and Goodboy, A. K. (2011). *Is basic personality related to violent and non-violent video game play and preferences?* Cyberpsychology, Behavior, And social Networking Volume 14(4).
- Damasio, B. F., Melo, R. L. P. and Silva J. P. (2013). Meaning in life, psychological well-being and quality of life in teachers. *Paidéia*. 23(54). 73-82.
- Dawes, M. and Xie, H. (2014). The role of popularity goal in early adolescents behaviors and popularity status. *Developmental Psychology*. 50(2). 489.
- De Bruyn, E. H., Cillessen, A. H. and Wissink, I. B. (2010). Associations of peer acceptance and perceived popularity with bullying and victimization in early adolescence. *The Journal Of Early Adolescence*. 30(4). 543-566.
- Bruyn, E. H. (2006). Cillessen. Popularity In Early Adolescence: Prosocial and Antisocial Subtypes. *Journal Of Adolescent Research*. 21, 607-627.
- Deci, E. L. and Ryan, R. M. (2000). The "What" and "Why" of goal pursuits: Human needs and the self determination of behavior. *Psychological Inquiry*. 11(4). 227-268.
- Demir, D. (2018). *Bilişim öğretmenlerinin sanal yalnızlık, mesleki tükenmişlik ve psikolojik iyi oluşları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Afyon.
- Demir, G. T. ve Bozkurt, T. M. (2019). Dijital oyun oynama tutumu ölçeği: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Spor ve Eğitim Bilimleri Dergisi*. 6(1). 1-18.
- Demirtaş, A. S. ve Baytemir, K. (2019). Warwick-Edinburgh mental iyi oluş ölçeği kısa formunun Türkçe’ye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. 18(70). 654–666.
- Derin, S. ve Filiz, B. (2016). Ergenlerde internet bağımlılığı ve öznel iyi oluş düzeyi. *Turkish Psychological Counseling and Guidance Journal*. 6 (46). 35-51.
- Diener, E. and Ryan, K. (2009). Subjective Well-Being: A general overview, *South African Journal Of Psychology*. 39(4). 391-406.
- Diener, E. (1984). Subjective Well-Being. *Psychological Bulletin*. 95 (3). 542–575.
- Diener, E. (2009). ‘Subjective Well-Being’. *The Science Of Well Being*. New York: Springer.

- Diener, E. (1994). Assessing subjective Well-Being: Progress and opportunities. *Social Indicators Research*. 31,103-157.
- Diener, E. and Fujita, Frank., (1995). Resources, personal striving and subjective well-being: A nomothetic and idiographic approach. *Journal Of Personality and Social Psychology*. 68(5). 926-935.
- Diener, E. and Diener, C. (1996). Most people are happy. *Psychological Science*. 7. 181-185.
- Diener, E. (2000). Subjective Well-Being: The science of happiness and a proposal for a national index. *American Psychologist*. 55(1). 34-43.
- Diener, E. and Seligman, M. E.P. (2002). Very happy people. *Psychological Science*. 13(1). 81-84.
- Diener, E., Scollon, C. N. and Lucas, R. E. (2009). The evolving concept of subjective well-being: The multifaceted nature of happiness. *Social Indicators Research Series*. 39. 67-100.
- Doğan, T. ve Ali, E. (2013). Benlik saygısı ve öznel iyi oluş arasındaki ilişkilerin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 3 (33). 107-117.
- Doğan, A. (2013). '06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya'. *Türkiye İstatistik Kurumu Haber Bülteni*.
- Doğan, K. A. (2019). *Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisinin incelenmesi*. Basılmamış Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı, Ankara.
- Dorak, N. (2016). *Reddedilen, İhmal edilen ve popüler olan 9-10 yaşındaki çocukların depresyon ve sosyal anksiyete düzeylerinin sosyometrik bağlamda incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Çağ Üniversitesi, Mersin.
- Drummond, A. and Sauer, J. D., (2014). Video-Games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *PlosOne*. 9(4).
- Duman, S. (2016). *Ergenlerin problemleri internet kullanımı ile akademik başarı ve ertelemeleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Dursun A. ve Eraslan Çapan, B. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 19(2). 128– 40.
- Dündar, Z. (2018). *Medeni durumları farklı olan çalışanların psikolojik iyi olma düzeylerinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Ticaret Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Düzgün, M. (2004). Popüler kültürlerin ve ürünlerin oluşumunda medyanın rolü. *Bilim ve Zihnin Işığında Eğitim Dergisi*. 57. 149-152.
- Emmons, R. A. and McCullough, M. E. (2003). Counting blessings versus burdens: An experimental investigation of gratitude and subjective wellbeing in daily life. *Journal Of Personality And Social Psychology*. 84(2). 377-389.
- Erboy, E. ve Akar, V.R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*. 11. 39-58.
- Erdoğan A. B. (2018). *Okul psikolojik danışmanlarının kullandıkları mizah tarzlarına göre duygu yönetimi becerilerinin ve psikolojik iyi oluşlarının incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Ergin, Z. Ö. (2020). *Lise öğrencilerinin nomofobi düzeylerini etkileyen faktörler*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

- Ergür, G. (2015). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimlerinin ve benlik saygı düzeylerinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Eryılmaz, Ali, (2009). Ergen öznel iyi oluş ölçeğinin geliştirilmesi. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 7(4). 975-989.
- Eryılmaz, A. (2010). Ergenlerde öznel iyi oluşu artırma stratejilerini kullanma ile akademik motivasyon arasındaki ilişki. *Klinik Psikiyatri*. 1(2). 77-84.
- Eryılmaz, A. ve Öğülmüş, S. (2010). Ergenlikte öznel iyi oluş ve beş faktörlü kişilik modeli. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 11(3). 189-203.
- Eryılmaz, Ali, (2011). Ergenlerin öznel iyi oluşlarıyla aile ortamları arasındaki ilişki. *Aile ve Toplum Eğitim Kültür ve Araştırma Dergisi*. 7(24). 93-101.
- Eryılmaz, A. ve Aypay, A. (2011). Ergen öznel iyi oluşu ile kimlikstatüsü ilişkisinin incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*. 16. 167-179.
- Eryılmaz, A. (2012). Ergenler öznel iyi oluşlarını anne ve babaları ile ilişki kurmak aracılığıyla nasıl yükseltmektedirler? *Düşünen Adam Psikiyatri ve Nörolojik Bilimler Dergisi*. 25(3). 252-257.
- Eryılmaz, A. (2012). Ergenler öznel iyi oluş düzeylerini, çevreyle ilişkiler aracılığıyla nasıl artırır? *Taf Preventive Medicine Bulletin*. 11(4).
- Eryılmaz, A. (2014). *Mutluluğun başucu kitabı teoriden uygulamaya pozitif psikoloji*. Ankara: Pegem Akademi.
- Eryılmaz, A. (2016). Ergenler için öznel iyi oluşu artırma stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*. 4(8).
- Fazlıoğlu, Y., Ilgaz, G., ve Papatğa, E. (2013). Oyun becerileri değerlendirme ölçeğinin geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Trakya University Journal of Social Science*. 15(1). 239-250.
- Ferguson, S. M. and Ryan, A. M. (2019). It's Lonely at the top: Adolescent students peer-perceived popularity and self-perceived social contentment. *Journal Of Youth And Adolescence*. 48. 341-358.
- Fernández, Z. A., Ramos, D. E. and Rodríguez, F.A., Núñez, J. L. (2020). sociometric popularity, perceived peer support, and self-concept in adolescence. *Frontiers In Psychology*. 11. 594007.
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*. 19. 545-553.
- Francis, B. (2009). *Boys, girls and achievement: Addressing the classroom issues*. London. Routledge Falmer.
- Fujita, F. and Diener, E. (2005). Life satisfaction set point: Stability and change. *Journal Of Personality And Social Psychology*. 88(1). 158-164.
- Gençay, S. (2009). Beden eğitimi öğretmen adaylarının umutsuzluk ve yaşam doyumlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*. 8(27). 380-388.
- Gentile, D. (2009). Pathological Video-Game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*. (20)5. 594-602.
- Gentile D., Choo, H. and Liau, A., (2011). Pathological video game use among youths: A two-year longitudinal study. *Pediatrics*. 127. 319-329.
- Gigerenzer, G. (2004). Mindless statistics. *The Journal Of Socio-Economics*. 33. 587-606.

- Girgin, Y. (2018). *Üniversite öğrencilerinin yaşam anlamı ve psikolojik iyi oluşları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Gillham, J., Adams, D. Z., Werner, J., Reivich, K., Coulter-Heindl, V., Linkins, M. and Contero, A. (2011). Character strengths predict subjective well-being during adolescence. *The Journal Of Positive Psychology*. 6(1). 31-44.
- Glasser, W. (2005). *Kişisel özgürlüğün psikolojisi: Seçim teorisi*. Müge İzmirli(çev.). İstanbul: Hayat Yayıncılık.
- Grant, I. J. and Stephen, G. R. (2005). Buying behavior of "Tweenage" girls and key societal communicating factors influencing their purchasing of fashion clothing. *Journal of Fashion Marketing and Management*. 9(4). 450-467.
- Greitemeyer, T. (2018). The spreading impact of playing violent video games on aggression. *Computers in Human Behavior*. 80. 216-219.
- Griffiths, MD. (2003) Video games: Advice for teachers and parents. *Education and Health*. 21. 48-49.
- Gönenç, Z. (2019). *15-17 Yaşlarındaki ergenlerde şükür ve psikolojik iyi oluş arasındaki ilişkinin araştırılması*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Günaydın, B. ve Yöndem, Z.D. (2016). Ergenlerde akran bağlılığının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 7(1).
- Gürcan, A. vd. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri, T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara.
- Gürel, N. A. (2009). *Düşünme stilleri ve cinsiyetin psikolojik iyi olma hali üzerine etkileri*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Orta Doğu Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Gülaçtı, F. (2009). *Sosyal beceri eğitime yönelik programın üniversite öğrencilerinin, sosyal beceri, öznel ve psikolojik iyi olma düzeylerine etkisi*. Basılmamış Doktora Tezi. Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Gündoğdu, R. ve Yavuzer, Y., (2012). Öğretmen adaylarının öznel iyi oluş ve psikolojik ihtiyaçlarının demografik değişkenlere göre incelenmesi. Mehmet Akif Ersoy University *Journal of Education Faculty*. 12 (23). 115-131.
- Hakala, P. T., Rimpelä, A. H., Saarni, L. A. and Salminen, J. J. (2006). Frequent Computer-Related activities increase the risk of neck-shoulder and low back pain in adolescents. *The European Journal Of Public Health*. 16 (5). 536-541.
- Hamurcu, H. (2011). Ergenlerin yetkinlik inançları ve psikolojik iyi oluşlarını yordamada psikolojik ihtiyaçlar. Basılmamış Doktora Tezi. Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Harman, J. P., Hansen, C. E., Cochian, M. E. and Lindsey, C. R. (2005). Liar, liar: Internet faking but not frequency of use, affect social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *Cyber Psychology Behavior*. 8(1). 1-6.
- Hazar, M. (2011). Sosyal medya bağımlılığı: Bir alan çalışması. *İletişim, Kuram ve Araştırma Dergisi*. 32. 151-175.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisi*. Basılmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi, Ankara.
- Hazar, Z., ve Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children. *Journal of Human Sciences*. 203-216.

- Hazar, Z., Tekkurşun Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: Karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*. 15(4). 179-190.
- Hefferon, K. and Boniwell, I. (2014). *Pozitif psikoloji kuram, araştırma ve uygulamalar*. T. Doğan (ed.) 1. bs. Ankara: Nobel Akademi Yayıncılık.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*. 3(30). 76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim Dergisi*. 36(159). 56-68.
- Hurtado, M.J. (2018). Öğrencinin akran grupları ilişkilerinde öğretmenin rolü: Okul bağlılığı ve akademik başarı üzerindeki etkileri üzerine bir inceleme. *Sınır Dergisi*. 13. 30-43.
- Huppert, F. A. (2009). Psychological Well-Being: Evidenceregarding its causesand consequences. *AppliedPsychology. HealthandWell-Being*. 1(2). 137-164.
- Irmak, A. Y. (2014). *Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi*. Basılmamış Doktora Tezi. İstanbul Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Irmak, A. I.ve Erdoğan, S. (2016). Genç ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*. 27 (2).128-137.
- İşikoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital oyun popüler mi? Ebeveynlerin çocukları için oyun tercihlerinin incelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 46(46). 1-17.
- İnal, Y.ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? Eğitsel ve ticari oyunlara bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 6(3). 523-544.
- İnan, M.ve Derwent, F. (2016). Dijital bir oyunun hareketli hale dönüştürülmesi: Öğrencilerin uyarlanmış hareketli versiyona verdiği tepkilerin incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*. 6(1). 113-132.
- İşbilen, B. (2013). *Pop gitar metodu*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- İşgör, İ.Y. (2017). Üniversite öğrencilerinin psikolojik iyi oluş düzeylerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*. 6(1). 494-508.
- Jeon, L., Buettner, C. K. and Grant, A. A. (2018) Earlychildhood teachers' psychological Well-Being: Exploringpotential predictors of depression, stress, and emotional exhaustion. *Early Educationand Development*. 29(1). 53-69.
- JondeauE. and Rockinger M. (2003). Conditional volatility, skewness, and kurtosis: Existence, persistence, and comovements. *Journal of Economic Dynamics and Control*. 27. 1699-1737.
- Kaess, M., Durkee, T., Brunner, R., Carli, V., Parzer, P., Wasserman, C.and Wasserman, D. (2014). Pathological internet use among European adolescents: Psychopathology and Self-Destructivebehaviours. *European Child and Adolescent Psychiatry*. 23(11). 1093-1102.
- Kalafatoğlu, M. R. ve Balcı-Çelik, S. (2020). Genel iyi oluş ölçeği kısa formu'nun türkçe'ye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *OPUS-Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*.15(25). 3633-3653.
- Kalaycı, Ş. (2014). *SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri*.(6. Baskı).Ankara: Asil Yayınları.

- Kanagaraj, R. and Anjum, R. (2022). The role of burnout on teachers subjective Well-Being among the teachers of tamil nadu. *Journal of Positive School Psychology*. 6(11). 666-674.
- Kapıkıran, Ş. ve Kapıkıran, N. A. (2009). Sosyal bağlılığın psikolojik iyi olmayı oluşturan değişkenler bakımından yordanması. XVIII. *Ulusal Eğitim Bilimleri Kurultayı*. Ege Üniversitesi, Sözlü Bildiri.
- Karabeyeser, M. (2013). *Üniversite öğrencilerinin anne-baba tutumları ve stresli yaşam olaylarına göre psikolojik iyi oluşu*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karaçam, A. (2016). *Beden eğitimi öğretmenlerinin başarı algılarında yordayıcı olarak akademik iyimserlik, psikolojik iyi oluş ve fiziksel saygı*. Basılmamış Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Karahisar, T. (2013). Türkiye’de dijital oyun sektörünün durumu. *Sanat Tasarım ve Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı*, Sakarya 107-113.
- Karatzias, A., Papadioti-Athanasίου, V., Power, K. G. and Swanson, V. (2001). Quality of school life. A Cross-Cultural study of Greek and Scottish secondary school pupils. *European Journal of Education*. 36(1). 91-105.
- Kaya, B.A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Keleş, M. (2018). *Okul yöneticilerinin psikolojik iyi olma düzeyleri ile tükenmişlik düzeylerinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Gaziantep.
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile psikolojik sağlık ve bilinçli farkındalık düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Keyes, C.L.M., Shmotkin, D. and Ryff, C. D. (2002). Optimizing Well-Being: The empirical encounter of two traditions. *Journal of Personality and Social Psychology*. 82(6). 1007-1022.
- Kıran, Ö. (2011). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun örneği). Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Samsun Sempozyumu Bildirisi, Samsun.
- Kim, E. J., Namkoong, K., Ku, T. and Kim, S. J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*. 23(3). 212-218.
- Korkusuz, M. E. ve Karamete A. (2013). Eğitsel oyun geliştirme modelleri. *Necatibey Eğitim Fakültesi Elektronik Fen ve Matematik Eğitimi Dergisi (EFMED)*. 7(2). 78-109.
- Köse, Z. (2013). 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması (Kütahya ili örneği). Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar.
- Köylü, D. (2018). *Öğretmenlerin karar alma sürecine katılım düzeylerinin örgütsel bağlılık ve psikolojik iyi oluş ile ilişkisi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Kulik, T. ve Kozieł, S. (2020). Okul çağındaki erkek çocuklardan oluşan akran grubundaki sosyal konum ve seçilmiş biyolojik parametreler. *Antropol Review*. 83. 439-447.

- Kutner, L. and Olson, C. (2008). Grand theft childhood: The surprising truth about violent video games and what parents can do. *Journal of Communication*. 59 (1). 199-200
- La Fontana, K.M. and Cillessen, A.H.N. (2010). Developmental changes in the priority of perceived status in childhood and adolescence. *Social Development*. 19.130-147.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., and Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*. 12(1). 77 - 95.
- Lin, Z., Huang, F. and Li, Y. (2019). A Layer-wise deep stacking model for social image popularity prediction. *World Wide Web*. 22. 1636-1655.
- Lopez, S. J. and Snyder, C. R. (2011). The Oxford Hand Book of Positive Psychology (2nd ed.). New York, NY: Oxford University Press.
- Lucas, R.E., Clark, A.E. and Georgellis, Y., Diener, E. (2003). Reexamining adaptation and the set point model of happiness: Reaction to changes in marital status. *Journal of Personality and Social Psychology*. 84(3). 520-527.
- Lykken, D. and Tellegen, A. (1996). Happiness is a stochastic phenomenon. *Psychological Science*. 7(3). 186-189.
- Lyubomirsky, S. (2001). Why are some people happier than others? The role of cognitive and motivational processes in Well-Being. *American Psychologist*. 56. 239-249.
- Luhmann, M., Hofmann, W., Eid, M. and Lucas, R. E. (2012). Subjective Well-Being and adaptation to life events: A meta analysis on differences between affective Well-Being. *Journal of Personality and Social Psychology*. 102 (3). 592-615.
- Lucas, Richard E. (2007). Adaptation and the set-point model of subjective Well-Being does happiness change after major life events? *Current Directions in Psychological Science*. 16 (2). 75-79.
- Mangels, D. (2009). The science of happiness. *Berkeley Scientific Journal*. 12(2).
- Marks, P.E., Cillessen, A.H., and Crick, N.R. (2012). Popularity Contagion Among Adolescents. *Social Development*. 21(3). 501-521.
- Mikuska, J. and Vazsonyi, A.T. (2017). *Developmental links between gaming and depressive symptoms*. Wiley Online Library.
- Moe, K. (2012). Factors influencing women's psychological well-being within a positive functioning framework. Theses and Dissertations-Educational, School, and Counseling Psychology. Erişim adresi: 24 Kasım 2023: https://uknowledge.uky.edu/edp_etds/3
- Myers, Jane E., Sweney, Thomas J. and Witmer, J. Melvin. (2004). İyi hali çalışma kitabı. Fidan Korkut (çev.), Ankara: Anı Yayıncılık.
- Mundy, J. (1997). Developing anger and aggression control in youth in recreation and park systems. *Parks and Recreation*. 32(3). 62-69.
- Mustafaoğlu, R. ve Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların fiziksel ve ruhsal sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*. 19 (3). 51-58.
- Myers, D.G., Diener, E. (1995). Who is happy? *Psychological Science*. 6 (1). 10-17
- Nell, W. ve Rothmann, S. (2018). Hope, Religiosity, and Subjective Well-Being. *Journal of Psychology in Africa*. 28(4). 253-260.
- Oymak, Y.C. (2017). *Psikolojik iyi oluş ile iş doyumunu arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ögel, K. (2007). *Riskli davranış gösteren çocuk ve ergenler*. Yeniden Yayınları.

- Ögel, K. (2017). *İnternet bağımlılığı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Öncü, E. ve Özbay, E. (2005). *Okul öncesi çocuklar için oyun*. Ankara: Kök Yayınları.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel performansına etkisinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Özbay, Y., Palancı, M., Kandemir, M. ve Çakır, O. (2012). Üniversite öğrencilerinin öznel iyi oluşlarının duygusal düzenleme, mizah, sosyal öz-yeterlilik ve başa çıkma davranışları ile yordanması. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*. 10 (2). 325-345.
- Özcan, K. (2018). *Motivasyonel görüşme tekniğine dayalı psiko-eğitim programının lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeylerine etkisi*. Basılmamış Doktora Tezi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Samsun.
- Özçelik, M. F. (2022). *Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve dindarlık ilişkisi Gaziantep örneği*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Din Psikolojisi Ana Bilim Dalı, Antalya.
- Özbek, M. (2002). *Popüler kültür ve Orhan Gencebay arabeski*. Ankara: İletişim Yayınları.
- Yalçın, Ö. (2012). Ergenlerin öznel iyi oluşunun demografik değişkenler, ana-baba kontrolü ve ana-baba kabul/ ilgisi açısından incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*. 37(165). 21-32.
- Özen, Ö. (2005). *Ergenlerin öznel iyi oluş düzeyleri*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Özen, Y. (2010). Kişisel sorumluluk bağlamında öznel ve psikolojik iyi oluş (Sosyal psikolojik bir değerlendirme). *Dicle Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Elektronik Dergisi*. 4. 46-58.
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum Dergisi*. 12 (7). 21-33.
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Zselyk, P., Laurentiu, M., Virga, D., Marian, I., Mladenovici, V., Popescu, B. and Valache, D. (2023). Happyteacher, healthy class? linking teachers subjective well-being to high school and university students' physical and mental health in a three-level longitudinal study. *Social Psychology of Education*. 26 (3). 1-21.
- Plumlee, M. T. And Little, J. T. (2006). Proactive product development integrating consumer requirements. *International Journal of Clothing Science and Technology*. 18(1). 53-66.
- Prinstein, M.J. (2017). *Popular: The power of likability in a status-obsessed world*. Penguin.
- Pirkle, E. C. and Richter, L. (2006). Personality, attitudinal and behavioral risk profiles of young female binge drinkers and smokers. *Journal of Adolescent Health*. 38(1). 44-54.
- Rask, K., Astedt-Kurki, P. and Laippala, P. (2002). Adolescents subjective well-being and realized values. *Journal Advanced Nurse*. 38(3). 254-263.
- Rile, L.G., Tan, N. L., Salazar, N. J. and Perez, A. G. (2015). Expat University professors state of psychological well-being and academic optimism towards university task in UAE. *Systemics, Cybernetics and Informatics*. 13(3). 28-33.
- Rodkin, P.C., Farmer, T.W., Pearl, R. and Acker, R.V. (2000). Heterogeneity of popular boys: antisocial and prosocial configurations develop mental psychology. 36. 14-24.
- Ronen, T., Hamama, L., Rosenbaum, M. and Mishely-Yarlap, A. (2016). Subjective well-being in adolescence: The role of self-control, social support, age, gender, and familial crisis. *Journal of Happiness Studies*. 17. 81-104.

- Ryff, C.D. (1989). Happiness is everything, or is it? Explorations on the meaning of psychological well-being. *Journal of Personality and Social Psychology*. 57. 1069–1081.
- Ryff, C.D., Magee, W. J., Kling, K. C., and Wing, E. H. (1999). Forging macro micro linkages in the study of psychological well-being. In *The Self and Society in Aging Processes*, ed. CD Ryff, VW Marshall. 247-78. New York: Springer.
- Ryff, C.D. and Keyes, C.L.M. (1995). The structure of psychological well-being revisited. *Journal of Personality and Social Psychology*. 69(4). 719-727.
- Ryff, C.D. and Singer, B.H. (2008). Know thyself and become what you are: a eudaimonic approach to psychological well-being. *Journal of Happiness Studies*. 9(1). 13-39.
- Ryff, C.D. and Singer, B. (1996). Psychological well-being: Meaning, measurement and implications for psychotherapy research. *Psychotherapy and Psychosomatics*. 65. 14-23.
- Ryff, C.D. (1995). Psychological well-being in adult life. *Current Directions in Psychological Science*. 4(4). 99-104.
- Ryff, C.D. and Heidrich, S.M. (1997). Experience and well-being: Explorations on domains of life and how they matter. *International Journal of Behavioral Development*. 20(2). 193-206.
- Sağlam, M. ve Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*. 32. 485-504.
- Saföz Güven, İ.G. (2008). *Fen ve genel lise öğrencilerinin cinsiyet ve sosyometrik statülerine göre öznel iyi oluş düzeyleri, genel sağlık örüntüleri ve psikolojik belirti türleri*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Sallayıcı, Z. ve Yöndem, Z. (2020). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*. 21(1). 13-23
- Sayın, M.E.D. (2016). *Dijital oyunların bilişsel yeteneklere etkileri: Faktör referanslı bilişsel test kiti ile oyuncu ve oyuncu olmayan grupların karşılaştırılması*. Basılmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Seda Yalçın, Y.B. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi*. 3(1). 27-34
- Segrin, C. and Taylor, M. (2007). Positive interpersonal relationships mediate the association between social skills and psychological well-being. *Personality and Individual Differences*. 43. 637–646.
- Seligman, M.E.P. (2011). What is well-being? Erişim: 24 Kasım 2023. <http://www.authentic-happiness.sas.upenn.edu/newsletter>.
- Sezgin, F. ve Erdogan, O. (2015). Academic optimism, hope and zest for work as predictors of teacher self-efficacy and perceived success. *Educational Sciences: Theory & Practice*. 15(1). 7-19.
- Sezer, F. (2013). Psikolojik iyi olma durumu üzerine etkili faktörler. *E-Journal of New World Sciences Academy*. 8(4). 489-504.
- Sezer, F. (2011). Ortaöğretim öğrencilerinin öznel iyi oluş durumlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Milli Eğitim Dergisi*. 192. 74-85.
- Soyöz-Semerci, Ö.Ü. ve Balcı, E.V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*. 10 (3). 538-567.

- Sözer, Ö.T. (2017). *Üniversite öğrencilerinde kimlik duygusu, dini yönelim ve psikolojik iyi oluş*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Adnan Menderes Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Aydın.
- Strobel, M., Tumasjan, A. and Sporrl, M. (2011). Be yourself, believe in yourself, and be happy: self - efficacy as a mediator between personality factors and subjective well - being. *Scandinavian Journal of Psychology*. 52(1). 43-48.
- Steinmayr, R., Wirthwein, L., Modler, L. and Barry, M.M. (2019). Development of subjective well-being in adolescence. *International Journal of Environ Mental Research and Public Health*. 16(19).3690.
- Sheldon, K.M. and Elliot, A.J.(1999). Goalstriving, need satisfaction, and longitudinal well-being: the self-concordance model. *Journal of Personality and Social Psychology*. 76(3). 482-497.
- Sufei, X., Xin, L., Liang, S. and Zhirui, Z. (2021). Changes of teachers' subjective well-being in mainland China (2002-2019): The perspective of ross-temporal meta-analysis. *Acta Psychologica Sinica*. 53(8). 875-889.
- Sun, Y., Bowker, J. C., Coplan, R. J., Liu, J. and Sang, B. (2023). Best friend's popularity: Associations with psychological well-being and school adjustment in china during early adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*. 52(3). 670-683.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*. 4(3). 115-130.
- Şelimen, M. (2016). *Şiddet İçeren bilgisayar oyunlarının 13-14 yaş grubu çocukların saldırganlık davranışı üzerindeki etkileri*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Yalova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yalova.
- Şimşek, E ve Yılmaz, T.K. (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Education Journal*. 28(4). 1851-1866.
- Şimşek, M. (2018). *Öğretmenlerin örgütsel imaj algıları ile psikolojik iyi olma düzeyleri arasındaki ilişki*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kahramanmaraş.
- Tagay, Ö. ve Baltacı, H. (2017). Ergenlerde öznel iyi oluş ve zaman tutumu: Benlik saygısı ve iyimserliğin aracı rolü. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 41(41). 131-144.
- Tahincioğlu, C. (2020). *Çok oyunculu çevrim içi video oyunu bağımlılığı olan yetişkinlerde bağımlılık şiddeti ile dissosiyatif belirtiler ve çocukluk çağı travmalarının ilişkisi*. Basılmamış Doktora Tezi. Doğu Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Psikoloji Anabilim Dalı. İstanbul
- Talan T. ve Kalınkara Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*. 9(1). 1-13.
- Tanhan, F. (2007). *Ölüm kaygısıyla baş etme eğitiminin ölüm kaygısı ve psikolojik iyi olma düzeyine etkisi*. Basılmamış Doktora Tezi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Taş, İ., Karacaoğlu, D., Akpınar, İ. ve Taş, Y. (2022). Ergenlerde aile yaşam doyumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*. 9(1). 28-42.
- Telef, B.B. (2013). Psikolojik iyi oluş ölçeği (PİOO) Türkçe'ye uyarlama: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Hacettepe Eğitim Fakültesi Dergisi*. 28(3). 374-384.

- Telef, B.B.ve Ergun, E. (2013). Lise öğrencilerinin öznel iyi oluşlarının yordayıcısı olarak öz-yeterlik. *Kuramsal Eğitim Bilim Dergisi*. 6(3). 423-433.
- Thomaes, S., Sedikides, C., Bos, N., Hutteman, R. and Reijntjes, A. (2017). Happy to be “me?” authenticity, psychological need satisfaction and subjective well-being in adolescence. *Child Development*. 88(4). 1045-1056.
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zekâ ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Fatih Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Torun F., Akçay A. ve Çoklar A. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*. 3(1). 1-11.
- Tian, L. (2008). Developingscale for school well-being in adolescents. *Psychological Development and Education*. 24(3). 100–106.
- Tucker, J. S., Green Jr, H. D., Zhou, A. J., Miles, J. N., Shih, R. A. and D’Amico, E. J. (2011). Substance use among middle school students: Associations With Self-rated and Peer-Nominated Popularity. *Journal of Adolescence*. 34(3). 513-519.
- Tuğrul, B., Ertürk, H.G., Özen Altınkaynak, Ş. ve Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*. 27(1). 1–16.
- Turgut, D. (2014). *7-17 yaş arasındaki normal gelişim gösteren ve özel gereksinimli çocuğu olan aile bireylerinin psikolojik iyi olma hali ve başa çıkma yöntemlerinin incelenmesi*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Tuzgöl, D. M. (2005). Ruh sağlığı ve öznel iyi oluş. *Eurasian Journal of Educational Research*, 20, 223–231.
- Tuzgöl, D. M. (2004). *Üniversite öğrencilerinin öznel iyi oluş düzeyleri*. Basılmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Türk Dil Kurumu. (1992). Türkçe sözlük (Genişletilmiş baskı). Milliyet Yayınları. Ankara: TDK.
- Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı. (2018). Dijital Oyun Bağımlılığı Sonuç Raporu. Erişim tarihi 24 Kasım 2023, <https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/30051/0/yenidijitalpdf.pdf>
- Türk Dil Kurumu [TDK], (2019) <http://sozluk.gov.tr/>
- Türk Dil Kurumu (2020). Güncel türkçe sözlük, <https://sozluk.gov.tr/oyun>
- Türkmen, M. (2012). Öznel iyi oluşun yapısı ve ana baba tutumları, öz saygı ve sosyal destekle ilişkisi: Bir model sınaması. *Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. 5(1). 41-73.
- Tütüncü, M. (2012). *Yönetici ve çalışanların psikolojik iyi olma ve stres düzeyleri açısından karşılaştırılması*. Basılmamış Yüksek Lisans Tezi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Ural, M.N. (2009). *Eğitsel bilgisayar oyunlarının eğlendirici ve motive edici özelliklerinin akademik başarıya ve motivasyona etkisi*. Basılmamış Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Usta, M. ve Aygün, D. (2019). *Video oyunları endüstrisinde toplumsal cinsiyet sorunsalı*. İstanbul: Yeni İnsan Yayınevi.
- Ümmet, D. ve Demirci, G. (2017). Yaşam becerileri eğitimi kapsamında yürütülen grupla psikolojik danışma uygulamasının ortaokul öğrencilerinin iyi oluşları üzerindeki

- etkisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*. 45(45). 153-170.
- Valente, T.W., Unger, J.B., and Johnson, C.A. (2005). Do popular students smoke? The association between popularity and smoking among middle school students. *Journal of Adolescent Health*. 37(4). 323-329.
- Wang, E.S. and Wang, M.C. (2013). Social support and social interaction ties on internet addiction: Integrating online and offline contexts. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*. 16. 843– 849.
- Weinstein, A.M. (2010). Computer and video game addiction: A comparison between game users and non-game users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*. 36(5). 268-276.
- Whang, L.S.M., Lee, S., and Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: A behavior sampling analysis on internet addiction. *CyberPsycholBehavior*. 6. 143-150.
- World Health Organization. (2004). Promoting mental health: Concepts, emerging evidence, practice (summary report). Geneva: WHO.
- Wilson, W.R., (1967). Correlates of avowed happiness. *Psychological Bulletin*. 67(4). 294-306.
- Wilson, W.R. (1960). An attempt to determine some correlates and dimensions of hedonic tone. North Western University, Evanston, Illinois.
- Yapıcı, A. (2007). *Ruh sağlığı ve din, psiko-sosyal uyum ve dindarlık*. Adana: Karahan Kitapevi.
- Yavuzer, H. (2013). *Çocuk psikolojisi*. (36. Baskı). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- yesilay.org.tr.(24.10.2023).yesilay.org.tr:https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/oyun-bagimlilik-nelere-yol-aciyor
- Yetim, Ü. (2001). *Toplulardan bireye mutluluk resimleri*. İstanbul: Bağlam Yayınları.
- Yılmaz, M. ve Erduran, N. (2016). *Oyun dünyam- dünyam oyun*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Yıldırım, İ. (2006). *Anne baba desteği ve başarı: anne babalar çocuklarına nasıl destek olabilirler?*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Yiğit, E ve Güneş, S (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yüzüncüyıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 17: 144-174.
- Young, K.S. (2004). Internet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*. 48(4). 402-415
- Young, K. S., ve Rogers, R. C. (1998). The relationship between depression and Internet addiction. *CyberPsychology and Behavior*. 1, 25–28.
- Yurga, C. (2002). 20. *Yüzyılda Türkiye’de popüler müzikler*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Zarbova, B. and Karabeliova, S. (2018). “Stress and well-being”. *In Paper Conference*, University of Nish, Serbia.

EKLER

Ek 1. Açıklama

Sevgili Arkadaşlar

Ortaokul Sekizinci Sınıf Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ile Popülerlik Algısının ilişkisini araştırmak amacıyla bu araştırma yapılmaktadır. Araştırma için sizden kişisel bilgilerinizin yer aldığı formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Popülerlik Algısı Ölçeği anket formunu doldurmanız istenecektir. Yaklaşık 30 dakika sürecek olan anket formunu araştırmacının yardımı ile doldurduktan sonra araştırma sonlanacaktır. Ankete vereceğiniz samimi cevaplar araştırmaya büyük katkılar getirecek ve yalnızca araştırma amacıyla kullanılacaktır. Anket formlarında adınız-soyadınız, adres ve iletişim bilgilerinizi içeren sorular bulunmamaktadır. Araştırmada adınız-soyadınız hiçbir yerde geçmeyecektir. Araştırmaya katılmada gönüllük esastır. Katılarınız için çok teşekkür ederim.

Psikolojik Danışman Rehber Öğretmen

Tuba ACUN

Yıldırım Beyazıt Ortaokulu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Bu soru formunda sizin kişisel durumunuza ilişkin sorular yer almaktadır. Her bir soruyu dikkatlice okuduktan sonra, o soru için durumunuzu en iyi yansıtan seçeneği (X) ile işaretleyiniz ya da istenen bilgiyi, ayrılan boşluğa kısaca yazınız. Birden fazla seçenek işaretleyebileceğiniz belirtilen sorular için durumunuza uygun olan seçenekleri işaretleyebilirsiniz.

1. Yaşınız:
2. Cinsiyetiniz: () Kız () Erkek
3. Öğrenim görmekte olduğunuz sınıf:
4. Anne ve baba () Birlikte () Ayrı
5. Anne: Çalışıyor () Çalışmıyor () Emekli ()
Baba: Çalışıyor () Çalışmıyor () Emekli ()
6. Ailenizin sosyo-ekonomik durumunu nasıl değerlendirirsiniz?
() Düşük () Orta () Yüksek

7. Evde beraber yaşadığınız kişiler kimlerdir?

☐ Anne baba ve kardeşlerimle

☐ Akrabalarımle

☐ Anne ve babamla beraber

☐ Anne ile ☐ Baba ile ☐ Diğer

8. Kendinize ait bir akıllı telefonunuz, masaüstü bilgisayarınız ya da dizüstü bilgisayarınız var mı?

a. Var b. Yok

9. Hangi sosyal medya uygulamalarını aktif olarak kullanmaktasınız?

1. Instagram ☐ 2. Snapchat ☐ 3. Facebook ☐

4. Twitter ☐ 5. Whatsapp ☐ 6. Oyun

10. Teknolojik ağırları (telefon, bilgisayar, tablet) günde ortalama ne kadar süre kullanıyorsunuz

☐ 1 saatten az ☐ 1-2 saat ☐ 3-4 saat ☐ 5-6 saat ☐ 7 saat ve üzeri ☐ Hiç

11. Aşağıdaki çevrimiçi oyun türlerinden hangilerini oynuyorsunuz? (Birden fazla seçeneği işaretleyebilirsiniz).

☐ Aksiyon ☐ Bulmaca/Puzzle ☐ Yarış ☐ Spor

☐ Macera ☐ Simülasyon ☐ Savaş ☐ Strateji

☐ Sanal Yaşam ☐ Kavga ☐ Diğer (Lütfen yazınız):

12. Çevrimiçi oyunları günde ortalama ne kadar süre oynuyorsunuz?

☐ 1 saatten az ☐ 1-2 saat ☐ 3-4 saat ☐ 5-6 saat ☐ 7 saat ve üzeri ☐ Hiç

13. İyi anlaştığınız yakın arkadaşlarınız var mı? Varsa ne kadar zamandır arkadaşsınız?

☐ Var ☐ Yok

14. Sosyal medya / dijital oyun platformlarından tanıştığınız arkadaşlarınız var mı?

☐ Var ☐ Yok

15. Sosyal medya / dijital oyun platformlarından tanıştığınız arkadaşlarınız ile yakınlığınız ne derecededir?

☐ Az tanırım, online platformlarda fazla görüşmem.

☐ İyi tanırım, online platformlarda ara sıra görüşürüm.

☐ Çok iyi tanırım, online platformlarda sık sık görüşürüm.

☐ Hiç

Ek 2. Genel İyi Oluş Ölçeği KF

GENEL İYİ OLUŞ ÖLÇEĞİ KF Aşağıda sizlerin iyi oluş düzeylerini değerlendirmek üzere hazırlanan ifadeler yer almaktadır. Lütfen kendiniz için en doğru olduğunu düşündüğünüz ifadeyi işaretleyiniz.	HİÇ KATILMIYORUM	BİRAZ KATILYORUM	KİSMEN KATILYORUM	ÇOĞUNLUKLA KATILYORUM	TAMAMEN KATILYORUM
1. Kendimi mutlu hissedirim					
2. Kendimi canlı hissedirim					
3. İyimserim					
4. Aktivitelerimde tüm dikkatimi yaptığım işe veririm.					
5. Gerçekten nasıl hissettiğimin farkındayım					
6. Birçok yönümü kabul ederim.					
7. Kendimi harika hissedirim.					
8. Yaptığım işlerde oldukça etkiliyim.					
9. Geliştiğimi hissedirim.					
10. Bir amacım vardır.					
11. Hayatımda yaptığım şeyler faydalıdır.					
12. Yaptıklarım, yapmam gerektiğine inandıklarım ile tutarlıdır.					
13. Kendimi etrafımdaki insanlara yakın ve bağlı hissedirim.					

Ek 3. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

MADDELER	Hiç katılmıyorum	Katılmıyorum	Orta düzeyde katılıyorum	Katılıyorum	Tamamen katılıyorum
1.Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır	1	2	3	4	5
2.Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam	1	2	3	4	5
3. Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim	1	2	3	4	5
4.Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissederim	1	2	3	4	5
5.Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim	1	2	3	4	5
6.İstediğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim	1	2	3	4	5
7. Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim	1	2	3	4	5
8.Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçar.	1	2	3	4	5
9. Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm.	1	2	3	4	5
10.Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	1	2	3	4	5
11. Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5
12.Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz	1	2	3	4	5
13.Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital Oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar,telefon, tablet, konsol vb.) var mı diye etrafı bakırım	1	2	3	4	5
14.Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	1	2	3	4	5
15.Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	1	2	3	4	5
16.Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem	1	2	3	4	5
17.Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz	1	2	3	4	5
18.Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)	1	2	3	4	5
19.Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur	1	2	3	4	5
20.Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur	1	2	3	4	5
21.Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir	1	2	3	4	5
22.Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih	1	2	3	4	5

ederim					
23.Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalansöylediğim olur	1	2	3	4	5
24.Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir	1	2	3	4	5



Ek 4. Öğrenci Popülerlik Algısı Ölçeği (ÖPAÖ)

ÖĞRENCİ POPÜLERLİK ALGISI ÖLÇEĞİ (ÖPAÖ)	Hiç katılmıyorum	Çok az katılmıyorum	Orta düzeyde katılmıyorum	Büyük oranda katılmıyorum	Tamamen katılmıyorum
1.Okulda çok sayıda arkadaşım vardır.	1	2	3	4	5
2.Okuldaki öğretmenlerin çoğu beni tanır.	1	2	3	4	5
3.Kendimi fiziksel olarak çekici bulurum.	1	2	3	4	5
4.Diğer öğrencilerden farklı kıyafetler giymeye çalışırım.	1	2	3	4	5
5. Okulda her ortamda kendimi rahatlıkla ifade edebilirim.	1	2	3	4	5
6.Okulda yapılan spor etkinliklerine aktif bir şekilde katılırım.	1	2	3	4	5
7.Okuldaki öğrenciler tarafından saygı duyulan biriyim.	1	2	3	4	5
8. Okuldaki öğretmenler ile diğer öğrencilerden daha yakın ilişkilerim vardır.	1	2	3	4	5
9.Kendimi güzel/yakışıklı bulurum.	1	2	3	4	5
10.Okulda giydiğim kıyafetlerin moda ya uygun olmasına dikkat ederim.	1	2	3	4	5
11.Özgüveni yüksek birisiyim.	1	2	3	4	5
12.Okulda düzenlenen birçok etkinliğin içinde yer alırım.	1	2	3	4	5
13.Arkadaşlarım tarafından sevilen biriyim.	1	2	3	4	5
14.Okuldaki öğretmenler ile yakın arkadaş gibi konuşabilirim.	1	2	3	4	5
15.Okuldaki birçok öğrenci benim yakışıklı/güzel olduğumu söyler.	1	2	3	4	5
16.Okula giderken her gün farklı kıyafetler giymeye özen gösteririm.	1	2	3	4	5
17.Okulda kalabalık ortamlarda kendimi rahatlıkla ifade ederim.	1	2	3	4	5
18. Okulda yapılan sanatsal etkinliklerin içinde bulunurum.	1	2	3	4	5
19. Okula giderken giydiğim kıyafetler diğer öğrencilerin dikkatini çeker.	1	2	3	4	5
20.Birçok konuda kendime güvenirim.	1	2	3	4	5



ONDOKUZ MAYIS ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL VE BEŞERİ BİLİMLER ARAŞTIRMALARI ETİK KURUL KARARLARI

KARAR TARİHİ	TOPLANTI SAYISI	KARAR SAYISI
28.04.2023	4	2023-300

KARAR NO: 2023-300
Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü öğrencisi Tuba ACUN'un Prof. Dr. Seher BALCI ÇELİK danışmanlığında "Ortaokul Sekizinci Sınıf Öğrencilerinin Genel İyi Oluşlarının Yordanmasında Digital Oyun Bağımlılığı ve Popülerlik Algılarının İncelenmesi" isimli yüksek lisans tezine ilişkin anket ve ölçek çalışmalarını içeren 113028 sayılı dilekçesi okunarak görüşüldü.

Üniversitemiz Lisansüstü Eğitim Enstitüsü öğrencisi Tuba ACUN'un Prof. Dr. Seher BALCI ÇELİK danışmanlığında "Ortaokul Sekizinci Sınıf Öğrencilerinin Genel İyi Oluşlarının Yordanmasında Digital Oyun Bağımlılığı ve Popülerlik Algılarının İncelenmesi" isimli yüksek lisans tezine ilişkin anket ve ölçek çalışmalarının kabulüne oy birliği ile karar verildi.

Kimden: zekihan hazar

Tarih: 30 Mart 2023 11:16:24 GMT+3

Kime: TUBA ACUN

Konu: Ynt: Ölçek kullanım izni

Sayın araştırmacı ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz ancak halihazırda bilgisayarım olmadığı için ilgili belgeleri gönderemiyorum ancak dilerseniz ölçek makalesinden bütün bilgilere ulaşabilirsiniz iyi çalışmalar diliyorum kolay gelsin.

30 Mar 2023 Per ÖÖ 11:10 tarihinde TUBA ACUN
şunu yazdı:

Sayın hocam

Samsun Ondokuz Mayıs Üniversitesi Psikolojik Danışmanlık ve Rehberlik yüksek lisans öğrencisiyim. Tez çalışmam için geliştirmiş olduğunuz "Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği"ni izninizle kullanmak istiyorum. Ölçeğin puanlaması ve kendisini iletebilir misiniz Saygılarımla

Tuba ACUN

iPhone'umdan gönderildi

Re:

Abdullah ATLI

28.03.2023 Sal 18:03

Kime:TUBA Acun

Sayun Acun, ölçek ergenlik dönemi öğrencilerinde kullanılabilir. Çalışmanızda ölçeği kullanabilirsiniz, iyi çalışmalar dilerim.

Doç.Dr. Abdullah ATLI

İnönü Üniversitesi

Eğitim Fakültesi

Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık ABD.

Adres: İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi B.Blok, Kat: 1,
Bulgurlu, Malatya Elazığ Yolu 10.Km Battalgazi/Malatya

Associate Prof. Dr. Abdullah ATLI

Inonu University

Faculty of Education

Department of Guidance and Psychological Counseling

TUBA Acun

, 28 Mar 2023 Sal, 18:01 tarihinde şunu yazdı:

Sayın Hocam

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Psikoloji Danışmanlık Rehberlik Yüksek Lisans öğrencisiyim. Tez çalışmamda kullanmam için geliştirmiş olduğunuz ÖĞRENCİ POPÜLERLİK ALGISI ÖLÇEĞİ 'ni kullanabilmem konusunda izninizi istiyorum. Ölçeği çalışmış olduğum okulda ortaokul 8. sınıf öğrencilerine uygulamak istiyorum. Bu yaş grubuna uygunluğu konusundaki görüşleriniz de çok kıymetli. Teşekkür ederim. Saygılarımla

Tuba:ACUN

GENEL İYİ OLUŞ ÖLÇEĞİ KF	HIÇ KATILMIYORUM	BİRAZ KATILMIYORUM	KISMEN KATILMIYORUM	ÇOĞUNLUKLA KATILMIYORUM	TAMAMEN KATILMIYORUM
Aşağıda sizlerin iyi oluş düzeylerini değerlendirmek üzere hazırlanan ifadeler yer almaktadır. Lütfen kendiniz için en doğru olduğunu düşündüğünüz ifadeyi işaretleyiniz.					
1. Kendimi mutlu hissedirim					
2. Kendimi canlı hissedirim					
3. İyimserim					
4. Aktivitelerimde tüm dikkatimi yaptığım işe veririm.					
5. Gerçekten nasıl hissettiğimin farkındayım					
6. Birçok yönümü kabul ederim.					
7. Kendimi harika hissedirim.					
8. Yaptığım işlerde oldukça etkiliyim.					
9. Geliştiğimi hissedirim.					
10. Bir amacım vardır.					
11. Hayatımda yaptığım şeyler faydalıdır.					
12. Yaptıklarım, yapmam gerektiğine inandıklarımla tutarlıdır.					
13. Kendimi etrafımdaki insanlara yakın ve bağlı hissedirim.					

Tuba Acun'un doktora tezi kapsamında hazırladığımız "Genel İyi Oluş Ölçeği: Kısa Formu"nu kullanması uygundur.

Prof. Dr. Seher BALCI GELİK



T.C.
SAMSUN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü



Sayı : E-67180656-604.01.01-77786195

07.06.2023

Konu : Tuba ACUN'un
Araştırma Uygulama İzni

DAĞITIM YERLERİNE

- İlgi. a) Milli Eğitim Bakanlığı Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 21/01/2020 tarih ve 2020/2 sayılı Genelgesi.
b) Ondokuz Mayıs Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün 26.05.2023 tarih ve 2300011733 sayılı yazısı.

Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi Tuba ACUN'un ilçeniz resmi ortaokullarına yönelik "Ortaokul Sekizinci Sınıf Öğrencilerinin Genel İyi Oluşlarının Yordanmasında Digital Oyun Bağımlılığı ve Popülerlik Algılarının İncelenmesi" konulu araştırma çalışması yapmak istediğine dair ilgi (b) yazı ve ekleri Müdürlüğümüz Araştırma ve Değerlendirme Komisyonu tarafından incelenmiştir.

İlgi (a) genelge gereği sonuçları Müdürlüğümüz Ar-Ge Birimiyle paylaşılacak üzere uygun görülmüş olup, söz konusu çalışmanın komisyon kararı doğrultusunda uygulama sorularının çalışmayı yapan kişi tarafından raporlanarak denetimi İlçe Milli Eğitim Müdürlükleri/Okul idaresinde olmak üzere, kurum faaliyetlerini aksatmadan gönüllülük esasına göre yapılmasının sağlanması hususunda;

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Dr. Murat AĞAR

Vali a.

İl Millî Eğitim Müdürü

Ek: Araştırma Değerlendirme Formu (1 sayfa)

Dağıtım:

Gereği :

4 İlçe Kaymakamlığına
(İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü)

Bilgi:

Ondokuz Mayıs Üniversitesine

GÜVENLİ ELEKTRONİK İMZALI

ASLI İLE AYNIDIR

07/06/2023

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : Atatürk Bulv. Hükümet Konağı İl Millî Eğitim Müdürlüğü
İlkadım/SAMSUN

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

Telefon No : 0 (362) 435 80 63

E-Posta: arge55@meb.gov.tr

Kep Adresi : meb@hs01.kep.tr

İnternet Adresi: <http://samsun.meb.gov.tr>

Bilgi için:
Unvan : Memur

Faks: 3624324854

T.C.
MİLLÎ EĞİTİM BAKANLIĞI
Eğitimi Araştırma ve Geliştirme Dairesi Başkanlığı
ARAŞTIRMA DEĞERLENDİRME FORMU

77021361

ARAŞTIRMA SAHİBİNİN

Adı Soyadı	Yüksek Lisans Öğrencisi Tuba ACUN
Kurumu / Üniversitesi	Ondokuz Mayıs Üniversitesi Bilimleri Ana Bilim Dalı
Araştırma Yapılacak İl/İlçe	Samsun / Merkez İlçeler
Araştırma Yapılacak Eğitim Kurumu ve Kademesi	Resmi Ortaokullar
Araştırma Konusu	Ortaokul Sekizinci Sınıf Öğrencilerinin Genel İyi Oluşlarının Yordanmasında Digital Oyun Bağımlılığı ve Popülerlik Algılarının İncelenmesi
Üniversite / Kurum Onayı	Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü
Araştırma/Proje/Ödev/Tez Önerisi	Tez Önerisi
Veri Toplama Araçları	Anket
Görüş İstenilecek Birim/Birimler	İl Milli Eğitim Müdürlüğü

KOMİSYON GÖRÜŞÜ

Araştırma sonuçlarının İl Milli Eğitim Müdürlüğüne ARGE Birimiyle paylaşılması şartıyla uygun görülmüştür.

Komisyon Kararı	Oybirliği ile alınmıştır.
Muhalef üyenin Adı ve Soyadı:	Gerekçesi;

KOMİSYON

.../.../2023

Komisyon Başkanı

Kenan ARSLAN
İl Milli Eğitim Müdür Yardımcısı

Üye
İrfan GÜMÜŞ
İl Milli Eğitim Müdürlüğü
Fen Bilimleri Öğretmeni

Üye
Emine KANDIN
İl Milli Eğitim Müdürlüğü
Bilişim Teknolojileri Öğretmeni

ÖZ GEÇMİŞ

Tuba ACUN, Samsun Tülay Başaran Anadolu Lisesini bitirdikten sonra İstanbul Üniversitesi Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Bölümünden 2006 yılında mezun oldu. Mezuniyetinden bu yana psikolojik danışman olarak görev yapmaktadır. Orta derecede İngilizce bilmektedir. Temel ilgi alanları psikolojik iyi oluş, psikoloji, çocuk ve ergen psikolojisi, montessori, yoga felsefesi ve asanaları üzerinedir.

İletişim Bilgileri

ORCID NO: 0009-0009-2020-4792

Yayımlanmış Çalışmalar

1. Acun, Tuba, Çelik, Balcı Seher, Gümüştekin, Kübra, “Kadına Yönelik Şiddet ve Medya”, *International Zeugma Conferance On Scientific Resarch*. Gaziantep, 25-26 Haziran 2023, ss. 1018-1021.