



**ADÖLESAN DÖNEMDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI, SOSYAL KAYGI
VE ANNE-BABA TUTUMLARI**

ÇİĞDEM GENİŞ

**YÜKSEK LİSANS TEZİ
HEMŞİRELİK ANABİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

EYLÜL 2020

Çiğdem GENİŞ tarafından hazırlanan “ADÖLESAN DÖNEMDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI, SOSYAL KAYGI VE ANNE-BABA TUTUMLARI” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi HEMŞİRELİK Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Danışman:

Hemşirelik Anabilim Dalı,

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

.....

Tez Savunma Tarihi: 10/09/2020

Jüri üyeleri tarafından YÜKSEK LİSANS tezi olarak uygun görülmüş olan bu tez Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. Yasemin DÜNDAR
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Çiğdem GENİŞ tarafından hazırlanan “ADÖLESAN DÖNEMDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI, SOSYAL KAYGI VE ANNE-BABA TUTUMLARI” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi HEMŞİRELİK Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Başkan:

Hemşirelik Anabilim Dalı,

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

/...../

Tez Savunma Tarihi: 10/09/2020

Jüri üyeleri tarafından YÜKSEK LİSANS tezi olarak uygun görülmüş olan bu tez Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. Yasemin DÜNDAR
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Çiğdem GENİŞ tarafından hazırlanan "ADÖLESAN DÖNEMDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI, SOSYAL KAYGI VE ANNE-BABA TUTUMLARI" adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile Gazi Üniversitesi HEMŞİRELİK Anabilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Üye:

Hemşirelik Anabilim Dalı,

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

Tez Savunma Tarihi: 10/09/2020

Jüri üyeleri tarafından YÜKSEK LİSANS tezi olarak uygun görülmüş olan bu tez Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu kararı ile onaylanmıştır.

Prof. Dr. Yasemin DÜNDAR
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

ETİK BEYAN

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

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

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



Çiğdem GENİŞ

10.09.2020



Biricik kızım Masal Nisa'ya

ADÖLESAN DÖNEMDE DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI, SOSYAL KAYGI VE ANNE-BABA TUTUMLARI

(Yüksek Lisans Tezi)

Çiğdem GENİŞ

GAZİ ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Eylül 2020

ÖZET

Araştırma, adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve anne-baba tutumlarının belirlenmesi amacıyla kesitsel ve korelasyonel tipte gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın evrenini, yedi Devlet Lisesinde öğrenim görmekte olan 2844 öğrenci oluşturmuştur. Örneklem, tabakalı ve basit rastgele örneklem yöntemi kullanılarak 1379 öğrenci dâhil edilmiştir. Verilerin toplanmasında Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ), Ergenler için Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ) ve Anne-Baba Tutumu Ölçeği (ABTÖ) kullanılmıştır. Katılımcıların %12,9'u dijital oyun bağımlısıydı. Erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı riski kız öğrencilere göre 2,6 kat daha yüksekti ($p < 0,05$). Yaş, gelir düzeyi, ebeveynlerin eğitim düzeyi değişkenleri dijital oyun bağımlılığını etkilemedi ($p > 0,05$). Adölesanların sosyal kaygıları düşük bulundu. Ergenler için Sosyal Kaygı Ölçeği (Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma, Olumsuz Değerlendirilme Korkusu) ile DOBÖ ($p < 0,05$) arasında pozitif yönlü anlamlı bir fark vardı. Adölesanların %22,5'i ebeveynlerinin tutumunu demokratik, %30,3'ü ihmalkâr, %26,4'ü otoriter ve %20,8'i hoşgörülü olarak algılamaktaydı. Sosyal kaygı, otoriter ebeveyn tutumu olan adölesanlarda en yüksek iken, hoşgörülü ebeveyn tutumu olan adölesanlarda en düşüktü. Dijital Oyun Bağımlılığı, ihmalkâr ebeveyn tutumları olan adölesanlarda en yüksek iken, demokratik ebeveyn tutumları olan adölesanlarda en düşüktü. Sonuç olarak, adölesanlarda dijital oyun bağımlılığı oranı ve sosyal kaygı düzeyinin düşük olduğu, dijital oyun bağımlılığı arttıkça sosyal kaygının arttığı bulunmuştur. Bununla birlikte, algılanan anne-baba tutumunun adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı ve sosyal kaygıyı etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Adölesan bireyler zamanlarının büyük bir kısmını okulda geçirdikleri için, riskli davranışların erken saptanması ve önlenmesi konusunda okul sağlığı hemşireliği büyük öneme sahiptir.

Bilim Kodu : 1032.5
Anahtar : Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı, Anne Baba Tutumu,
Kelimeler Adölesan, Okul Hemşireliği
Sayfa Adedi : 77
Danışman : Prof. Dr. Sultan AYAZ ALKAYA

DIGITAL GAME ADDICTION, SOCIAL ANXIETY AND PARENT ATTITUDES IN
ADOLESCENCE

(M. Sc. Thesis)

Çiğdem GENİŞ

GAZİ UNIVERSITY

GRADUATE SCHOOL OF HEALTH SCIENCES

September 2020

ABSTRACT

The research was carried out in cross-sectional and correlational type in order to determine digital game addiction, social anxiety and parental attitudes in the adolescent period. The universe of the research consisted of 2844 students studying in seven State High Schools. 1379 students were included using sampling, stratified and simple random sampling method. Personal Information Form, Digital Game Addiction Scale (DGAS), Social Anxiety Scale for Adolescents (SASA) and Parenting Style Scale (PSS) were used to collect data. 12.9% of the participants were digital game addicts. The risk of digital game addiction was 2.6 times higher in male students than female students ($p < 0.05$). Age, income level, parents' education level variables did not affect digital game addiction ($p > 0.05$). Social anxiety of adolescents was found to be low. There was a significant positive difference between the Social Anxiety Scale for Adolescents (Social Avoidance and Distress in General Situations, Fear of Negative Evaluation) and DGAS ($p < 0.05$). 22.5% of the adolescents perceived their parents' attitude as democratic, 30.3% negligent, 26.4% authoritarian and 20.8% tolerant. Social anxiety was highest in adolescents with authoritarian parental attitude, while it was lowest in adolescents with tolerant parental attitude. Digital Game Addiction was highest in adolescents with negligent parental attitudes, while it was lowest in adolescents with democratic parental attitudes. As a result, it was found that the rate of digital game addiction and social anxiety was low in adolescents and social anxiety increased as digital game addiction increased. In addition, it was concluded that the perceived parental attitude affects digital game addiction and social anxiety in adolescence. School health nursing is of great importance for early detection and prevention of risky behaviors, as adolescents spend most of their time at school.

Science Code : 1032.5

Key Words : Digital Game Addiction, Social Anxiety, Parenting Attitude, Adolescent, School Nursing

Page Number : 77

Supervisor : Prof. Dr. Sultan AYAZ ALKAYA

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim boyunca desteğini esirgemeyen, tezimin planlanmasından oluşturulmasına kadar geçen süreçte akademik bilgi ve deneyimleriyle yol gösteren, sabır ve anlayışla eksikliklerimi tamamlayarak bu sonuca ulaşmamı sağlayan, bu süreci birlikte yürütmekten şans ve onur duyduğum tez danışmanım Sayın Prof. Dr. Sultan AYAZ ALKAYA'ya,

Tezimi okuyarak çalışmama değerli katkılar sunan değerli jüri üyeleri Doç. Dr. Ebru KILIÇARSLAN TÖRÜNER ve Dr. Öğr. Üyesi Bilge KALANLAR'a

Hayatımın her döneminde olduğu gibi bu süreçte de beni sonuna kadar destekleyen ve yalnız bırakmayan canım annem, babam ve kardeşime,

Eğitim ve iş hayatım dolayısıyla yanında olamadığım zamanlarda biricik kızıma büyük bir sevgi şefkat ve özveri ile bakan, beni her zaman destekleyen kıymetli kayınvalideme,

Bu uzun yolculukta hem akademik bilgisiyle hem de sabır ve anlayışla bana destek olan, tezimin istatistiksel analizlerine önemli katkılar sağlayan, her daim moral vererek ideallerime ulaşmam için beni teşvik eden sevgili eşim Uzm. Dr. Bahadır GENİŞ'e,

En önemlisi de; bu sürece birlikte başladığım ve tezimle birlikte büyüttüğüm, varlığıyla hayatımı renklendiren, en büyük ilham kaynağım olan biricik kızıma,

Ayrıca;

Araştırmanın uygulama aşamasında değerli vakitlerini ayırarak her türlü desteği sağlayan başta okul müdürü olmak üzere tüm okul yöneticilerine ve öğretmenlere,

Araştırmaya katılıp soruları içtenlik ve ciddiyetle yanıtlayan sevgili öğrenciler ve ailelerine,

En içten teşekkürlerimi sunarım...

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
ÖZET	vii
ABSTRACT.....	viii
TEŞEKKÜR.....	ix
İÇİNDEKİLER	x
ÇİZELGELERİN LİSTESİ.....	xiii
ŞEKİLLERİN LİSTESİ.....	xiv
SİMGELER VE KISALTMALAR.....	xv
1. GİRİŞ	1
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1. Oyun Kavramı	6
2.2. Dijital Oyun Kavramı.....	7
2.2.1. Dijital oyunların olumlu etkileri.....	7
2.2.2. Dijital oyunların olumsuz etkileri	8
2.2.3. Dijital oyun bağımlılığı	9
2.3. Sosyal Kaygı	12
2.3.1. Sosyal kaygının oluşumunda etkili olan faktörler.....	13
2.3.2. Dijital oyun bağımlılığı ve sosyal kaygı	14
2.4. Anne-Baba Tutumları.....	15
2.4.1. Anne-baba tutumlarının sınıflandırılması	16
2.4.2. Dijital oyun bağımlılığı ve anne-baba tutumları	19
2.4.3. Anne-baba tutumları ve sosyal kaygı	21
2.5. Adölesan Dönemde Okul Sağlığı Hemşireliğinin Önemi	21
3.GEREÇ VE YÖNTEMLER	23
3.1. Araştırmanın Şekli	23

	Sayfa
3.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Özellikleri	23
3.3. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	24
3.4. Verilerin Toplanması	26
3.4.1. Veri toplama araçları.....	26
3.5. Araştırmanın Uygulanması	30
3.6. Verilerin Değerlendirilmesi	30
3.7. Araştırmanın Etik Boyutu	31
4. BULGULAR	32
4.1. Öğrencilerin Sosyodemografik ve Dijital Oyun Oynama ile İlgili Özelliklerine İlişkin Bulgular.....	33
4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Anne-Baba Tutumlarına İlişkin Bulgular.....	35
5. TARTIŞMA	41
5.1. Dijital Oyun Oynama ve İlişkili Faktörlerin Tartışması	41
5.2. Sosyal Kaygı ve Anne-Baba Tutumlarına İlişkin Bulguların Tartışması	43
5.2.1. Sosyal kaygı	43
5.2.2. Anne-baba tutumları.....	44
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	47
6.1. Sonuç.....	47
6.2. Öneriler	48
KAYNAKLAR	49
EKLER	59
EK-1. Kişisel Bilgi Formu	60
EK-1. (devam) Kişisel Bilgi Formu.....	61
EK-2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7).....	62
EK-3. Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ).....	63
EK-4. Algılanan Anne-Baba Tutumu Ölçeği (ABTÖ).....	64

Sayfa

EK-4. (devam) Algılanan Anne-Baba Tutumu Ölçeği (ABTÖ).....	65
EK-5. Gazi Üniversitesi Etik Komisyon Yazısı	66
EK-5. (devam) Gazi Üniversitesi Etik Komisyon Yazısı	67
EK-6. Kurum İzin Yazısı-1.....	68
EK-8. Aydınlatılmış Onam ve İzin Formu Formu (Veli)	70
EK-8. (devam) Aydınlatılmış Onam ve İzin Formu Formu (Veli).....	71
EK-9. (devam) Aydınlatılmış Onam ve İzin Formu Formu (Öğrenci).....	73
EK-10. Ölçek Kullanım İzni	74
EK-10. (devam) Ölçek Kullanım İzni.....	75
EK-10. (devam) Ölçek Kullanım İzni.....	76
ÖZGEÇMİŞ	77

ÇİZELGELERİN LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 3.1. Evren ve örneklem bilgileri	25
Çizelge 3.2. DOBÖ, ESKÖ VE ABTÖ ile ilgili bilgiler	30
Çizelge 4.1. Öğrencilerin sosyodemografik özellikleri.....	33
Çizelge 4.2. Öğrencilerin dijital oyun oynama ile ilgili özellikleri	34
Çizelge 4.3. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve sosyal kaygı ölçeği ortalama puanları.....	35
Çizelge 4.4. DOBÖ ve ESKÖ ortalama puanları arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi.....	36
Çizelge 4.5. Dijital oyun bağımlılığı durumunun lojistik regresyonla yordayıcılarının değerlendirilmesi.....	37
Çizelge 4.6. Algılanan anne-baba tutumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ortalama puanları.....	38
Çizelge 4.7. Algılanan anne-baba tutumuna göre sosyal kaygı ölçeği ortalama puanları	39

ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Şekil	Sayfa
Şekil 3.1. Araştırma akış şeması	32
Şekil 4.1. Algılanan Anne-baba tutumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ortalama puanlarının dağılımı	38
Şekil 4.2. Algılanan anne-baba tutumuna göre sosyal kaygı ölçeği ortalama puanlarının dağılımı	39



SİMGELER VE KISALTMALAR

Bu çalışmada kullanılan bazı simgeler ve kısaltmalar açıklamaları ile birlikte aşağıda sunulmuştur.

Simgeler	Açıklama
%	Yüzde
T	T-Test
F	Anova Testi
n	Örneklem Sayısı
N	Evren Sayısı
p	Anlamlılık Düzeyi
r	Korelasyon Katsayısı
OR	Odds Ratio
GA	Güven Aralığı
B	Beta
SD	Standard Deviation
R ²	Varyans

Kısaltmalar	Açıklama
ABTÖ	Anne-Baba Tutumu Ölçeği
Akt.	Aktaran
APA	American Psychology Association (Amerikan Psikiyatri Birliği)
DOB	Dijital Oyun Bağımlılığı
DOBÖ	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
DSM	The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı)
DSÖ (WHO)	Dünya Sağlık Örgütü (World Health Organization)
ESKÖ	Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği
GSKHD	Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma

Kısaltmalar	Açıklama
ICD	International Classification of Disease (Uluslararası Hastalık Sınıflandırması)
ODK	Olumsuz Değerlendirilme Korkusu
Ort	Ortalama
SPSS	Statistical Package for the Social Sciences
YSKHD	Yeni Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma



1. GİRİŞ

Problem Durumu

Adölesan dönem, insan yaşamında büyük önem taşıyan ve çoğu bireyin gelişim sürecinde en fazla zorlandığı evrelerden biridir (Ceylan ve Kılıçarslan Törüner, 2020). Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) tarafından 10-19 yaş arasını kapsadığı kabul edilen adölesan dönem, çocukluk ile yetişkinlik arasındaki olgunlaşma dönemidir (World Health Organization, 2020). Dünya nüfusunun %16'sından fazlasını adölesanlar oluşturmaktadır. Bu dönemde adölesan bedensel, cinsel, sosyal ve duygusal anlamda pek çok değişim yaşamakta, değişiklikler nedeni ile kendisini farklı hissetmektedir. Çoğu zaman sosyalleşme sürecinde problemlerle karşılaşmakta, hem aile hem de çevresindeki bireylerle iletişimde güçlükler çekmektedir (Şahin ve Özçelik, 2016). Bu dönem, akranlarla olan ilişkilerin derinleştiği, kendi kendine karar verme mekanizmalarının arttığı ve sosyal aidiyetin arandığı bir geçiş dönemidir (Sadock ve diğerleri, 2016).

Adölesan, ortaya çıkan biyolojik, psikolojik ve sosyal değişimlere uyum sağlamakta zorlanabilmektedir. Adölesan dönemde karşılaşılan uyum sorunlarından biri problem davranışlardır. Problem davranış çocuğun sosyal ilişkilerine, iletişimine ve öğrenmesine engel olan, kendine, ailesine, yaşıtlarına ve yetişkinlere zarar vermesine sebep olan, süreklilik hâli kazanmış davranışlardır. Bu davranışlar doğrudan ya da dolaylı olarak bireyin sağlığını, öznel iyilik halini ve sosyal hayatını olumsuz yönde etkilemektedir (Arslan ve Balkıs, 2014; Durualp ve Çiçekoğlu, 2013). Problem davranışlar en yoğun olarak adölesan dönemde meydana gelmekte ve dijital oyun bağımlılığı da bu davranışlardan biri olarak ele alınmaktadır (Wong ve Lam, 2016).

Dijital oyun bağımlılığı, “sosyal ve / veya duygusal problemlerle sonuçlanan video oyunlarının aşırı ve dürtüsel olarak kullanımı ve yaşanan sorunlara rağmen, kişinin bu aşırı kullanımı kontrol edememesidir” şeklinde tanımlanmıştır (Choi ve diğerleri, 2018). Teknolojiyi yakından takip eden adölesanların günümüzde dijital oyunlara daha yoğun ilgi göstermesi ve dijital oyunların adölesanlar arasında popüler bir hale gelmesiyle oyun alanında bağımlılık kavramı öne çıkmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital oyunlar bireylerin gerçek yaşamda gerçekleştiremediklerini yapabilme imkânı sunması, kazanma ve başarı hissi yaşatması, daha kolay iletişim kurmalarını sağlaması, günlük hayatın stresinden

uzaklaştırması, gerçeklikten kaçış, kişilerarası ve sosyal gereksinimlerin karşılanması gibi nedenlerle adölesanların ilgisini çekmektedir (Wan ve Chiou, 2006/2013).

Normal düzeyde oynanan dijital oyunlar bilişsel ve fiziksel yararlar sağlamakta; ayrıca aile, arkadaş ve diğer sosyal çevreler ile etkileşime de katkıda bulunmaktadır. Ancak dijital oyunları aşırı ve kontrolsüz oyun oynama akademik başarı, fiziksel aktivite ve uykuyu olumsuz olarak etkilemekte, yalnızlık, depresif duygu durumu ve yüksek sosyal kaygı gibi problemlerin artmasında rol oynamaktadır (Paschke ve diğerleri, 2020; Schneider ve diğerleri, 2017). Dijital oyun bağımlısı olan bireyler, sosyal alanlardan uzaklaşmaya ve bu ortamlara girmekten rahatsızlık duymaya başlamaktadır. Dijital oyunların sosyalleşme ile ilgili olan bu etkileri en fazla sosyal kaygı ile ilişkilendirilmektedir (Göldağ, 2019).

Sosyal kaygı adölesan dönemde sık görülen sorunlar arasında yer almaktadır. Sosyal kaygı bireylerin sosyal işlevlerinde ve yaşam kalitesinde belirgin şekilde bir bozulmaya yol açmaktadır. Ayrıca, bu kaygı durumu zaman içerisinde kronik bir hal alabilmektedir (Essau ve diğerleri, 2014). Sosyal kaygısı olan bireyler, toplum içinde veya sosyal ortamlarda performans sergilemesi gereken zamanlarda küçük düşeceği, beğenilmeyeceği ya da rezil olacağı gibi düşünceleri yoğun bir şekilde yaşamaktadırlar. Sosyal kaygılarının temelini negatif değerlendirilme korkusu oluşturmakta ve bireyler diğer insanlardan uzak kalmayı tercih etmektedirler (Rada, 2018).

Gerçek yaşamdaki sosyal ilişkilerin azalması ve başkalarıyla bir tür sosyal etkileşim kurma ihtiyacı bireylerin dijital oyunlara yönelimini arttırmaktadır. Bireyler kendilerine benzer ilgi alanları olan kişilerle daha uzak ve yüzeysel ilişkiler kurabildikleri sanal ortamda kendilerini güvende hissetmektedirler (González Bueso ve diğerleri, 2020; Van Rooij ve diğerleri, 2014). Yapılan bir çalışmada bireylerin dijital oyun oynama süreleri arttıkça sosyal kaygı durumlarının da arttığı gösterilmiştir (Musluoğlu, 2016). Başka bir çalışmada da aşırı dijital oyun kullanımının, sosyal becerilerinin zayıflamasına ve sosyal kaygıya yol açtığı bildirilmektedir. Dolayısıyla, sosyal kaygı ve dijital oyun bağımlılığının birbirleri üzerinde önemli etkileri olduğu görülmektedir (Yıldız ve diğerleri, 2016).

Adölesan dönemde bireylerin özellikle kişiliği, ahlaki değer ve davranışlarında aile etkin rol oynamaktadır. Bu dönemde ailenin adölesan üzerinde etkisinin azaldığı düşünülse de adölesan dönemde bireyin ailesine olan ihtiyacı artmaktadır (Kaplan ve Ak, 2018).

Adölesanın yetiştiği aile ortamının, bireyin hem şimdiki hem de gelecekteki psikolojik, sosyal ve davranışsal gelişimini etkilediği bilinmektedir. Doğumdan itibaren bireyin ebeveynleriyle kuracağı güven ilişkisi onun uyumlu, tutarlı ve sağlıklı bir kişilik kazanmasına katkı sağlamaktadır. Dolayısıyla, adölesanın psiko-sosyal gelişiminde etkisi olan önemli etkenlerden biri anne baba tutumlarıdır (Kaplan ve Ak, 2018).

Anne-baba tutumu çocuğun sosyal, duygusal ve bilişsel gelişimini etkilemekte olup; birçok sosyal ve çevresel faktörden daha önemli role sahiptir (Dyavanoor ve Jyoti, 2017; Şanlı ve Öztürk, 2015). Anne baba tutumu, çocuklara yönelik geliştirilen fiziksel, psikolojik ve sosyal davranışların tamamı şeklinde açıklanmaktadır (Demirbozan, 2019). Sağlıklı, güvenilir, saygılı ve bireye karşı sorumlu bir anne baba tutumu çocuğa sağlam bir öz kimlik hissi vermektedir (Dyavanoor ve Jyoti, 2017; Şanlı ve Öztürk, 2015). Yapılan çalışmalar, anne-baba tutumu ile adölesanın sağlıklı gelişimi arasında bir ilişki olduğunu göstermektedir (Davids ve diğerleri, 2017). Ailenin çocuğa karşı tutumu iyi ise, çocuğunda da psikolojik durumu iyi olmakta ve olumlu davranışlarda bulunmaktadır (Oğuz ve Öğretir Özçelik, 2018). Ebeveyn ile çocuk ilişkisi, ebeveyn kısıtlaması, sosyoekonomik durum gibi faktörler adölesanın dijital oyun bağımlılığını etkilemektedir (Schneider ve diğerleri, 2017). Anne-baba tutumu dijital oyun bağımlılığının gelişimine etki eden bir faktördür (Bonnaire ve diğerleri, 2019).

Adölesan bireyler zamanlarının büyük bir kısmını okulda geçirdikleri için sağlıklı davranışlar geliştirmelerinde okulun önemli rolü vardır (Johnson ve Edwards, 2020). Bu noktada okul sağlığı hemşireliği, çocuk ve adölesanların sağlık problemlerini belirleme, sağlıklarını koruma ve yükseltme, akademik başarılarını ve tüm yaşamlarını etkileyecek kazanımlarını geliştirmede aktif olarak yer almaktadır (Görüroğlu, 2019). Okul sağlığı hemşireleri, adölesanlarda oyun bağımlılığı da dâhil olmak üzere ruh sağlığı sorunlarına ilk müdahale edenler arasındadır. Okul sağlığı hemşiresinin rolü, dijital oyun bağımlılığını değerlendirme ve taramayı, uygun eğitim planları için okuldaki diğer profesyonellerle işbirliği yapmayı ve gerekli durumlarda öğrencileri psikolojik destek almaya yönlendirmeyi içermektedir (Johnson ve Edwards, 2020). Adölesanların okulda çok fazla zaman geçirdiği ve düşük akademik performansın genellikle dijital oyun bağımlılığıyla ilişkili olduğu düşünüldüğünde, okul sağlığı hemşiresi bu sorunu erken tespit etme ve gereken müdahalede bulunmada önemli bir konuma sahiptir. Okul sağlığı hemşirelerinin dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalık programları geliştirmeleri ve uygulamaları, bireylere bu

konuda danışmanlık yapmaları koruyucu tedbirler arasında sayılabilir (Görüroğlu, 2019; Johnson ve Edwards, 2020).

Literatürde, adölesanlarda dijital oyun bağımlılığı (King ve Delfabbro, 2017; Torres Rodríguez ve diğerleri, 2018), sosyal kaygı (Başdaş ve Özbey, 2020; Wang ve diğerleri, 2019) ve anne-baba tutumlarını (Bonnaire ve Phan, 2017) inceleyen çalışmalar mevcuttur. Ancak bu parametreleri birlikte inceleyen bir çalışmaya ulaşılamamıştır. Bu çalışmanın; adölesan bireylere yönelik farkındalık programları geliştirilmesi, oyun bağımlılığının önlenmesi, sosyal kaygılarının azaltılması ve sosyal ilişkilerin geliştirilmesi gibi konularda hem okul sağlığı hemşirelerine hem de bu alanda çalışan araştırmacılara katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı

Araştırmada, adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve algılanan anne-baba tutumlarının incelenmesi amaçlanmıştır. Bu amaca ulaşmada aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

- Adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı oranı nedir?
- Adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığını yaş, cinsiyet, ailenin gelir düzeyi ve anne-baba öğrenim düzeyi etkiler mi?
- Adölesan dönemde sosyal kaygı düzeyi nedir?
- Adölesanlarda dijital oyun bağımlılığı ve sosyal kaygı arasında ilişki var mıdır?
- Adölesan dönemde algılanan anne-baba tutumları nasıldır?
- Adölesanlarda sosyal kaygı ve algılanan anne-baba tutumları arasında ilişki var mıdır?
- Adölesanlarda dijital oyun bağımlılığı ve algılanan anne-baba tutumları arasında ilişki var mıdır?

Araştırma Sınırlılıkları

Bu araştırma adölesanların, kullanılan ölçekler ile kişisel ve ailesel özelliklerine ilişkin hazırlanan veri toplama formlarına verdikleri cevaplarla sınırlıdır. Araştırma, Zonguldak İli Çaycuma İlçe Merkezinde bulunan yedi devlet lisesinde öğrenimlerine devam eden öğrencilerden elde edilmiş verilerle sınırlıdır.

2. GENEL BİLGİLER

Genel bilgiler kısmı aşağıda verilen beş bölümden oluşmaktadır.

- Oyun Kavramı
- Dijital Oyun Kavramı
 - Dijital oyunların olumlu etkileri
 - Dijital oyunların olumsuz etkileri
 - Dijital oyun bağımlılığı
- Sosyal Kaygı
 - Sosyal kaygının oluşumunda etkili olan faktörler
 - Dijital oyun bağımlılığı ve sosyal kaygı
- Anne-Baba Tutumları
 - Anne-baba tutumlarının sınıflandırılması
 - Dijital oyun bağımlılığı ve anne-baba tutumları
 - Anne-baba tutumları ve sosyal kaygı
- Adölesan Dönemde Okul Sağlığı Hemşireliğinin Önemi

2.1. Oyun Kavramı

Oyun; belli bir amacı olan ya da olmayan, çocuğun her zaman hoşlanarak katıldığı ve sosyal, fiziksel, duygusal, bilişsel gelişimini destekleyen etkinliklerdir (Aymen Peker ve Taş, 2019).

Oyun, çocukların mevcut ve gelecekteki ilişkilerini etkileyen sosyal ve bilişsel becerilerini geliştirmesini sağlayan doğal bir araçtır. Oyun; çocuğun yeteneklerini anlaması, dil, akıl, sosyal, duygusal ve motor becerilerini geliştirmesinde önemli rol oynamaktadır. Ayrıca çocuğa kendini anlatma fırsatı vermektedir (Çam ve Engin, 2014). Oyun, çocuğun hem kişisel hem de toplumsal alışkanlıkları kazanması için oldukça etkili bir yöntem olup, diğer bireylerle iletişim, etkileşim, işbirliği ve yardımlaşma gibi duygularını geliştirmesi bakımından da büyük önem taşımaktadır. Çocuk, oyunla beraber sözel olmayan kuralları ve ahlaki kavramları öğrenip pekiştirebilir (Yengin, 2010). Oyunlar, iyi bir ruh hali yaratan ve eğiten içerikleriyle çocukların dikkatini çekmektedir. Çocukların eğitim sürecinde, belirli pedagojik etkileri gerçekleştirmek amacıyla yetişkinler tarafından önceden belirlenmiş kurallara sahip oyunların oluşturulmasına büyük önem verilmektedir. Oyun, çocukların yaşamlarına hükmeden bir etkinliktir ve özellikle okul öncesi dönemde çocukların gelişimi ve eğitiminde özel bir anlama sahiptir (Petrovska ve diğerleri, 2013). Bu nedenle, her çocuğun oyun için yeterli zamana sahip olması ve oyunun hayatının önemli bir parçası olduğundan emin olmak son derece dikkat edilmesi gereken bir durumdur. Oyun, çocuğun zihinsel ve bilişsel gelişimini yansıtan bir aynadır. Çocuğun oyun şekli ve oyun oynadığı kişi, çocuğun gelişim şeklini değiştirir (Petrovska ve diğerleri, 2013). Dolayısıyla, çocukların gelişimini destekleyen ortamlar yaratabilmek ve çocuğun yaşadıklarını anlayabilmek için oyun olgusunun iyi anlaşılması gereklidir (Çam ve Engin, 2014).

Oyun kültürel özellik, coğrafi özellik ve zamana göre farklılıklar gösterebilmektedir. Ayrıca, çocukların bilişsel gelişim düzeyine bağlı olarak oyunun yapı, kural ve amaçları da değişebilmektedir (Pilten ve Pilten, 2013). Nitekim toplumsal özellikler, değişen sosyal şartlar ve teknolojiye ilerlemeler ile birlikte oyun kavramı da farklı boyutlarda ele alınmaya başlamıştır (Demirbozan, 2019).

2.2. Dijital Oyun Kavramı

Günümüzde, her yaşta insanın etkileşimde olduğu bilgisayar sektörünün, özellikle çocuklar ve adölesanların yaşamına kattığı yeniliklerden biri “dijital oyun” kavramıdır. Çocuk, adölesan ve genç erişkinlerin önceleri parklarda ve sokaklarda yüz yüze etkileşim kurarak yaşadıkları oyun etkinlikleri, son yıllarda evlerde ya da internet/oyun salonlarında, bilgisayar temelli olarak gerçekleşen etkinlikler haline gelmiştir. (Irmak ve Erdoğan, 2016).

Dijital oyun, teknolojik özellikleri içermesi gibi farklılıklar ile geleneksel oyunlardan ayrılmaktadır. Dijital oyunlar, masa üstü ve diz üstü bilgisayarlar, tablet, oyun konsolu, akıllı telefon, playstation gibi elektronik ortamlar aracılığıyla; bireylerin kullanıcı girişi yaparak dâhil olduğu oyunlardır (Whitton, 2010). Dijital oyunlar oyuncuların, farklı kültürlerden insanlarla, aynı sanal ortamda, oluşturmuş oldukları avatarlar (oyuncunun oluşturduğu oyun içi karakter) aracılığıyla kendilerini ifade etmelerine imkân sunmaktadır. Bu durum ise, günümüz çocuk ve adölesanlarının kişiliklerini sanal yaşamda sunabilmesine ya da yeni ve farklı kişilik özellikleri geliştirmesine olanak tanımaktadır (Kaya, 2013).

2.2.1. Dijital oyunların olumlu etkileri

Dijital oyunlar; psikolojik sağlığı yerinde, arkadaşları ve aile bireyleriyle iyi ilişkiler kuran, okula düzenli devam eden ve farklı aktiviteler yapmaya zaman ayıran bireyler için belirli faydalar sağlayabilmektedir. Bireyler, bu oyunlar aracılığıyla eğlenirler ve bu durum stresten kurtulup rahatlamalarına destek olur (Keskin, 2019).

Yapılan bir çalışmada, hiç dijital oyun oynamama veya aşırı derecede dijital oyun oynama ile kıyaslandığında; orta düzeyde dijital oyun oynamanın kişilerde stres durumunu azaltıp gevşeme sağladığı ve duygusal açıdan rahatlama hissi oluşturduğu belirtilmiştir (Topsümer ve Sağlam, 2019).

Çocuklar ve adölesanlar dijital oyunla beraber, algısal ve bilişsel yeteneklerini geliştirir. Dijital oyun oynayan adölesanların motivasyonlarında artış olduğu, daha iyi etkileşim kurduğu, problem çözme yeteneklerinin ve dikkatlerinin arttığı, motor becerilerinin geliştiği belirtilmektedir (Anderson ve Warburton, 2012; Eni, 2017).

Dijital oyunlarda ulaşılması gereken hedefler ve rekabet ortamı bireye yeni stratejiler oluşturma ve akıl yürütme becerisi kazandırır (Eni, 2017). Takımlar halinde oynanabilen dijital oyunlar bireylerin sosyal iletişim becerilerine ve iş birliği yapmalarına fayda sağlamaktadır. Öğrenme sürecinde de dijital oyunların olumlu etkilerinden bahsetmek mümkündür. Eğitsel içeriğe sahip oyunlar, hem öğrencilerin dikkatini çekmekte hem de birden fazla duyuşsal uyaran içerdiği için kalıcılığı arttırabilmektedir. Bu nedenle, öğrenme sürecinde zor, sıkıcı ve soyut konuların anlaşılması için kullanılabilir (Keskin, 2019). Dijital oyunlar sanal ortamda, gerçekte yapılması zor ya da mümkün olmayan durumların daha güvenli şekilde yapılmasını mümkün kılmaktadır. Simülasyonlar, askeri alanlarda ve direksiyon dersleri gibi eğitimlerde önemli katkılar sağlamaktadır. Bireyler kontrollü ve bilinçli bir şekilde dijital oyunlar oynadıklarında, birçok gelişim alanında yarar görebilmektedirler (Keskin, 2019).

2.2.2. Dijital oyunların olumsuz etkileri

Dijital oyunların normal düzeyde ve kontrollü şekilde oynanmasının bazı fiziksel ve bilişsel faydaları olmasının yanı sıra aile ve arkadaşlarla olan iletişime de katkı sağladığı gösterilmiştir. Ancak, aşırı oyun oynamanın depresyon ve kaygı riskini arttırabileceği ve akademik başarı, fiziksel aktivite ve uyku üzerinde olumsuz etkiler yapabileceği belirtilmektedir (Rehbein ve diğerleri, 2015; Schneider ve diğerleri, 2017). Yapılan bir çalışmada problemlili oyun davranışı olan bireylerin, daha yüksek düzeyde yorgunluk, uyku ve konsantrasyon bozukluğu, depresyon ve anksiyete bozukluğu yaşadığı belirtilmiştir (Männikkö ve diğerleri, 2015).

Dijital oyunlara aşırı zaman ayırma zararlı sosyal ilişkilere, okul ve iş yaşamında kesintilere neden olabilmektedir. Bununla birlikte bireylerde kişilik değişimlerine, hiperaktiviteye, psikomotor bozukluklara, antisosyal davranışlara ve kişilerarası ilişkilerin bozulmasına ya da iletişim kurmaktan kaçınmaya yol açabilmektedir (Celik ve diğerleri, 2014). Ayrıca, çocuklar ve adölesanlarda agresif davranışları arttırdığı belirtilmektedir. Özellikle, şiddet içerikli dijital oyunların uzun süre oynanması bireyleri şiddete karşı duyarsızlaştırıp şiddete olan eğilimlerini arttırmaktadır. Şiddet içeren oyunların oynanmasıyla birlikte, bireylerde empatik yaklaşım ve sosyal eğilimlerin ise azaldığı ifade edilmektedir (Brown ve Bobkowski, 2011). Son zamanlarda adölesanlar arasında popülerliği artan bazı dijital oyunlar bireylerin

kendilerine zarar vermelerine yol açmakta ya da onları belli bir süre ortadan kaybolmaya yönlendirmektedir. Bu durum adölesanlar açısından risk oluşturmaktadır (Keskin, 2019).

Dijital oyunların bireye fiziksel açıdan olumsuz etkileri arasında ise, uzun süre monitöre veya ekrana bakma neticesinde gözlerde yorgunluk ve kızarıklık gibi sağlık sorunları sayılabilir. Ayrıca bireyler uzun süre hareketsiz kalmadan dolayı kas problemleri, omuz ve sırt bölgelerinde rahatsızlıklar, el bileğinde rahatsızlıklar, omurilik sorunları, ellerde uyuşukluk ve şişme gibi belirtiler de yaşayabilmektedir (Kaplan, 2016; Musluoğlu, 2016).

Araştırmalar, aşırı dijital oyun oynamanın sedanter yaşam tarzını tetiklediğini ve obeziteye yol açtığını ileri sürmektedir. Adölesan dönemde yaygınlığı artan sedanter davranışlar, Tip II diyabet ve kardiyovasküler hastalıklar gibi yaşam tarzı hastalıkları açısından bireylerde riski arttırmaktadır (Karakoç Kumsar ve Taşkın Yılmaz, 2017; Männikkö ve diğerleri, 2014).

2.2.3. Dijital oyun bağımlılığı

Dijital oyunların en büyük riski bireylerin oyun oynama davranışının zamanla daha da artıp bağımlılığa dönüşmesi ve zarar verici seviyelere ulaşmasıdır. Adölesan dönemde; bilişsel, sosyal, hormonal ve nörobiyolojik olgunlaşmanın tamamlanmamış olması nedeniyle bağımlılık davranışları da dâhil psikolojik bozukluklar yaşama riski artmaktadır (Keskin, 2019; Torres Rodríguez ve diğerleri, 2018).

Günümüzde, davranışsal bağımlılıkların dünya çapında giderek arttığı bilinmektedir (González Bueso ve diğerleri, 2020). Davranışsal bağımlılık, bir kişinin bir eylemi aşırı yapması durumundan daha fazlasını içermektedir. Sık yapılan bir davranışı bağımlılık olarak nitelendirebilmek için o davranışın kişinin duygusal, psikolojik ve sosyal işleyişine zararlı etkilerinin olması gerekmektedir. Normal olan bir davranış giderek olumsuz sonuçlar doğurmaya başlayabilmekte ve böylece patolojik bir hal alabilmektedir. Dijital oyun bağımlılığını da davranışsal bağımlılıklar içerisinde değerlendirmek gerekmektedir (Keskin, 2019).

Dijital oyun bağımlılığı, “sosyal ve / veya duygusal problemlerle sonuçlanan dijital oyunların aşırı ve dürtüsel olarak kullanımı ve bu sorunlara rağmen, bireyin bu aşırı kullanımı kontrol edememesidir” şeklinde tanımlanmıştır (Choi ve diğerleri, 2018). Bağımlı

düzeyinde dijital oyun oynama; adölesanın oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi, oyun oynamaktan dolayı görev ve sorumluluklarını aksatması gibi sonuçlar ortaya çıkarmaktadır (Yalçın ve Bertiz, 2019). Çalışmalar, dijital oyun bağımlılığı yaygınlığının %0,6 ile %15 arasında değiştiğini belirtmektedir. Ülkemizde yürütülen bir çalışmada ise adölesanlar arasında dijital oyun bağımlılığı prevalansının %28,8 olduğu gösterilmiştir (Başdaş ve Özbey, 2020; Irmak & Erdoğan, 2016). Adölesanlar ile yapılan bir çalışmada dijital oyun bağımlılığının nedenleri arasında; eğlence ve boş zamanı değerlendirme, duygusal başa çıkma (yalnızlıkta oyalanma, izolasyon ve can sıkıntısı, stres atma, rahatlama, öfke ve hayal kırıklığı boşaltımı), gerçeklikten kaçış, kişilerarası ve sosyal ihtiyaçların tatmini (arkadaş edinmek, dostlukların güçlendirilmesi, ait olma ve tanınma), başarı ihtiyacı, heyecan ve meydan okuma ihtiyacı ve güç ihtiyacı (üstünlük duygusu, kontrol arzusu ve kendine güveni kolaylaştırması) gibi psikolojik ihtiyaçlar ve motivasyonlar gösterilmektedir. Ayrıca bireyler sanal ortamlarda gerçek hayatta yapamadıklarını yapabilmekte ve zayıf yönlerini kapatarak güçlü karakterleri temsil edebilmektedir (Wan ve Chiou, 2006/2013).

Ülkemizde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmalar yapan Yeşilay'ın Türkiye Bağımlılık Mücadele Eğitimi'ne göre ise dijital oyun bağımlılığını belirlemede kullanılan kriterler aşağıda belirtilmiştir (Demirbozan, 2019):

- Oyun bağımlılığı olan bireyler öncelikle sosyal çevreleriyle olan iletişimlerinde problemler yaşamaya başlarlar.
- Bireylerde, zamanla fiziksel sorunlar görülmeye başlanır. Örneğin; gözlerde kızarıklık, ellerde şişme, kas problemleri vb. problemler baş gösterebilir.
- Bağımlılık durumu yaşayan bireyler çevresindekilerle sosyal etkileşime girmek yerine oyun oynamayı tercih ederler.
- Dijital oyun oynadıkları sanal ortamdaki başarılarını, gerçek yaşamdaki başarılar ile kıyaslama yaparlar.
- Aile bireyleri ile sosyal etkileşimlerinde azalma ve sorunlar yaşayabilmektedirler. Hem aile hem de diğer çevre ile olan bu sorunlar bireyde sosyal bir yalnızlaşma problemi ortaya çıkarabilir.
- Bağımlı olan bireyler dijital oyun oynayamadıklarında, oyundan uzak kaldıklarında psikolojik olarak kendilerini rahatsız ve huzursuz hissederler.

- Ayrıca oyun oynadıkları tablet, bilgisayar, akıllı telefon vb. araçlardan uzun süre ayrı kaldıkları zaman da rahatsızlık hissi yaşarlar.

Dijital oyun bağımlılığı, Dünya Sağlık Örgütü tarafından yayımlanan ICD (Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması) Kılavuzu'nun 11. sürümünde 'oyun oynama bozukluğu' şeklinde tanımlanmıştır ve sürekli ya da tekrarlayan biçimde oyun oynama davranışı olarak ifade edilmiştir. Bununla birlikte dijital oyun bağımlılığı bu kılavuzda, resmi şekilde "ruhsal sağlık problemi" olarak kabul edilmiştir (Keskin, 2019).

Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından yayımlanan "Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5" (DSM-5)'te dijital oyun bağımlılığı kavramı, "internette oyun oynama bozukluğu" (Internet Gaming Disorder) olarak ele alınmıştır (APA, 2013).

Tanı değerlendirme ölçütleri dokuz madde şeklinde belirtilmiştir. Bu maddeler;

- Oyunlarla ilgili aşırı meşguliyet,
- Oyundan uzak kalındığı durumda yoksunluk belirtileri yaşama,
- Oyun süresini giderek arttırma ihtiyacı,
- Oyun oynama davranışını kontrol altına alma girişimlerinde başarısızlık,
- Oyun dışındaki hobi ve eğlencelere karşı ilgi kaybı,
- Psikososyal sorunlar yaşamasına rağmen aşırı oyun oynamaya devam etme,
- Oyun kullanımı ve süresi ile ilgili aile bireyleri ve diğer kişilere yalan söyleme,
- Negatif ruh halinden kaçmak için oyunlara yönelme,
- Oyun oynamadan dolayı önemli ilişkilerin, işin, eğitimin, kariyerin tehlikeye atılması şeklindedir.

12 aylık dönem içinde bu belirtilerin beş ya da daha fazlasının mevcut olması bu bozukluğu göstermektedir (APA, 2013).

2.3. Sosyal Kaygı

Adölesan dönemde sık görülen sosyal kaygı, sosyal durumlardan kaçınma ve olumsuz değerlendirilme korkusu ile karakterize, birey için endişe verici bir durumdur (Yuan ve diğerleri, 2020). Sosyal kaygısı yüksek olan bireyler, sosyal tehditlere karşı daha dikkatli ve daha önyargılıdır. Bundan dolayı, sosyal olarak endişeli olan insanlar için, sosyal durumlar gerçekte olduğundan daha tehdit edici olarak algılanır, bu da sosyal korkularının devam etmesine veya artmasına neden olabilecek kaygı ve etkisiz sosyal davranışlara yol açar. Literatüre göre adölesan bireylerin %10-30'unda sosyal kaygı yaşanmaktadır (Essau ve diğerleri, 2014; Yuan ve diğerleri, 2020).

Sosyal kaygı, direkt olarak bireyin diğer insanlarla olan etkileşimi üzerinde etki göstermektedir. Bireyin duyduğu kaygı kronik ise, arkadaşlık veya diğer ilişkilerinde olumlu bir süreç işlemesini önemli ölçüde engellemektedir (Yalom ve Roth, 2014). Bununla birlikte bireyin okul-iş hayatında başarılı olmasını ve sosyal destek ağlarının oluşmasını önleyerek bireyin yalnızlık hissi ve sosyal izolasyon yaşamasına neden olabilmektedir. Yaşam boyu yaygınlık oranı ele alındığında sosyal kaygı, majör depresyon ve alkol bağımlılığının ardından en sık karşılaşılan üçüncü psikiyatrik bozukluktur. Ayrıca, kaygı bozuklukları arasında en yaygın görülen bozukluk sosyal kaygıdır (Yalom ve Roth, 2014).

Sosyal kaygısı olan bireylerin başlıca şikâyetleri maddeler halinde belirtilmiştir (Beck ve diğerleri, 2015):

- Kendilerini başka bireylere tanıtmak,
- Yetkili/otorite sahibi olan insanlar ile tanışmak,
- Telefon konuşması yapmak,
- Ziyaret edilmek,
- Bir işle meşgulken birisi tarafından izlenmek,
- Rahatsız edilmek,
- Aile bireyleri ile yemek yemek,
- Arkadaşları ile buluşup yemek yemek,
- Yazı yazarken başkaları tarafından izlenmek,
- Topluluk önünde konuşma yapmak.

Sosyal kaygısı olan bireylerde davranışsal belirti olarak; kaçma, kaçınma, bulunduğu yerde donakalma, huzursuz hissetme, konuşmada bozukluk, koordinasyon bozukluğu yaşanabilmektedir. Bilişsel belirti olarak; normal zihinsel işlevlerin abartılması ya da tahribatı söz konusu olabilmektedir (Yılmaz, 2015). Bu durumda özellikle önemli şeyleri hatırlamakta ve düşüncelerini kontrol etmekte zorlanma gibi dikkat dağınıklığı problemleri yaşayabilmektedir. Bu bireylerde fizyolojik belirti olarak ise; çarpıntı, hızlı kalp atımı, yorgunluk ve bayılma hissi, kaslarda gerginlik, reflekslerde artma, ateş basması, titreme, terleme, iştahsızlık, sık idrara çıkma vb. belirtiler meydana gelebilmektedir (Yılmaz, 2015).

Yaşanan mevcut durumların ortak noktası kişinin, diğer insanların ilgisinin kendisi üzerinde toplandığına dair düşüncesidir. Bu düşünce tarzının etkisi altına giren birey, belli bir zaman sonra sosyal ortamlarda konuşamayan, kalabalık içinde yemek yiyemeyen, karşı cinsle iletişim kurmaktan kaçınan birine dönüşür. Sosyal kaygısı olan birey yaşadığı ufak olumsuz olayları kendi içinde çok fazla büyütüp tartıştığı için, bu olumsuz olayın herkes tarafından aynı şekilde hatırlandığını zannederler. Yani sosyal kaygı yaşayan kişi kendine o kadar çok odaklanmıştır ki dış dünyanın bu konularla çok fazla ilgilenmediğinin farkında değildir. Sonuç olarak, birey sürekli bir kaygı, bu kaygıdan kaynaklı olumsuz durumlar yaşama ve tekrar kaygı olacak şekilde bir kısır döngü içinde yaşamını sürdürür (Çakır, 2010).

2.3.1. Sosyal kaygının oluşumunda etkili olan faktörler

Biyolojik etmenlerin sosyal kaygı bozukluğunun oluşumunda önemli rol oynadığı belirtilmekte; ayrıca sosyal kaygının, kalıtsal geçiş oranının %30 civarında olduğu ifade edilmektedir (Güzel, 2019). Sosyal kaygı üzerinde etkili olan faktörlerin sadece genetik yatkınlıkla açıklanamayacağı, bu durum üzerinde çevresel faktörlerin de büyük önem taşıdığı bilinmektedir. Çevresel faktörler arasında aile, arkadaş ortamı, okul ve diğer sosyal ortamlar bulunmaktadır (Teke, 2019).

Sosyal kaygının temelini düşünceler oluşturmaktadır. Bireydeki küçük duruma düşme veya rezil olacağına dair oluşan otomatik düşünceler, sosyal ortamlara dair korku ve kaygının kontrol altına alınacağı inancını azaltmaktadır. Bu durumda olumsuz davranışlar sergileme olasılığına yönelik otomatik düşünceler artmakta ve daha fazla sosyal kaygı yaşanmaktadır. Sosyal kaygının en önemli sebebi olarak yüksek düzey stres gösterilebilir. Kişi konsantrasyon konusunda zorlandığında, konuşma ve iletişim şeklinde bozulmalar ortaya

çıkmaktadır. Bunun sonucunda da kişinin kendine olan güveni azalır. Zamanla bu durumun oluşturduğu stresin etkisi azalsa bile, kendine olan güveni olumsuz etkilenen birey durumun tekrarlanacağına inanır. Nitekim, kişinin sosyal ilişkileri negatif yönde etkilenmeye ve sosyal kaygısı sürmeye devam eder (Bıyıklı, 2019).

Sosyal kaygının oluşmasına ve devam etmesine neden olan önemli etkenler arasında; işlevsel olmayan temel inançlar, düşük benlik yeterliliği, sosyal beceri eksikliği ve girişken olmama bulunmaktadır. Temel inançlar, çocukluk döneminde başlayan ve kişilerarası ilişkilerle birlikte yaşam boyu gelişen, kişinin kendine ve diğer insanlara dair merkezi inançlarını içermektedir. Bireyde, bu olumsuz inançlar (yetersizim, çirkinim, sevmeye layık değilim, hiç hata yapmamalıyım, kaygımı belli etmemeliyim, kusursuz olmalıyım, herkes beni sevmeli vb.) diğer insanlarla etkileşim kurduğu esnada harekete geçer ve bireyin sosyal kaygısını tetikleyip güçlendirir (Canoğulları, 2014).

2.3.2. Dijital oyun bağımlılığı ve sosyal kaygı

Dijital oyun bağımlılığı, bireylerde psikolojik ve sosyal sorunların gelişimi ve artışı ile ilişkilendirilmektedir. Aşırı oyun oynama davranışı ile birlikte adölesan günlük yaşamını kontrol etmekte zorlanmakta, kaygı düzeyi artmakta, agresif davranışlar sergilemeye başlamakta ve böylece sosyal ilişkileri zayıflamaktadır. Sosyal ilişki de oyun bağımlılığını etkileyen önemli faktörlerden biri olup, sosyal aktiviteleri olmayan kişilerin oyun bağımlılığına daha duyarlı oldukları bilinmektedir. Dolayısıyla kötü sosyal ilişki ve dijital oyun bağımlılığı çift yönlü olarak birbirini etkilemekte ve bireyi kısır bir döngüye sokmaktadır (Jeong ve diğerleri, 2015)

Dijital oyun bağımlılığı eğilimi fazla olan bireyler, dijital oyunları normal düzeyde kullananlardan önemli ölçüde daha yüksek sosyal kaygı düzeylerine sahiptir. Musluoğlu (2016) yaptığı çalışmada, bireylerin dijital oyunlara ayırdıkları sürenin artmasıyla birlikte sosyal ilişkilerinin kalitesinin zayıflayabileceğini ve sosyal kaygı miktarının artabileceğini göstermiştir. Başka bir çalışmada da oynanan dijital oyunların, adölesanların arkadaşlarından uzaklaşmalarına, sosyal becerilerinin zayıflamasına ve sosyal kaygıya sebep olduğu belirtilmektedir. Ayrıca depresyon, düşük benlik saygısı ve sosyal kaygının oyun bağımlılığını arttırıcı faktörler ile ilişkili olduğu vurgulanmaktadır. Dolayısıyla sosyal

kaygının, dijital oyun bağımlılığı üzerinde rol oynayan önemli bir faktör olduğu düşünülmektedir (Yıldız ve diğerleri, 2016)

Son zamanlarda yapılan çalışmalarda, dijital oyun bağımlılığı olan bireylerin artan depresyon ve kaygı gösterdiğini ve sosyal olarak daha izole oldukları bildirilmiştir. Oyun bağımlılığı ve sosyal kaygı arasında pozitif ilişki olduğu gösterilmiştir (Stockdale & Coyne, 2018; Wang ve diğerleri, 2019).

2.4. Anne-Baba Tutumları

Aile bireyin doğduğu, duygularının oluştuğu ve sosyal tecrübelerini kazandığı ilk toplumsal ortamdır (Eni, 2017; Karlı, 2019). Bireyin hem kendisi hem de diğer kişilerle alakalı duygusal tepkilerinin şekillenmesi ve bunların yansıtılması aile ortamında edinilir. Çocuklar, ebeveyn arasındaki iletişim ve duygusal alışverişi rol model olarak belirli özellikleri kazanırlar. Bireyin kişilik oluşumunun temelini atıldığı aile, sundukları öğrenme deneyimleri ve rol model olma şekilleri ile bireyin sosyal, ahlaki, entelektüel gelişimini büyük ölçüde etkiler. Özellikle de kişiliğin biçimlendiği dönemlerde anne-baba tutumları çocuklarda temel karakteristiklerin oluşmasında önemli derecede rol oynar. Ayrıca, bireyin olumlu toplumsal davranış kazanması ve değerlerinin geliştirilmesinde önemli bir yer tutmaktadır. Aile ve çocuk arasındaki bu etkileşimler kişinin gelecekteki yaşamının şekillenmesini etkilemektedir (Eni, 2017; Giers, 2016; Karlı, 2019)

Bütün ebeveynlerin çocuklarını büyütme sürecinde onun kişilik gelişimi, ahlaki değerleri ve davranış şekillerinin nasıl olacağına yönelik beklentileri bulunmaktadır. Bundan dolayı çocuklarını bu beklentiler doğrultusunda yetiştirmek için farklı farklı stratejiler uygularlar (Canoğulları, 2014). Çocukların davranışlarını cezalandırma ya da ödüllendirme, onlara rol modellik yapma, kendi inanç ve değerlerini onlara aktarma gibi stratejiler denerler. Nitekim her anne-babanın benimsediği ve uygulamaya koyduğu bu farklı yollar, ayrı ayrı çocuk yetiştirme tutum ve davranışlarının oluşmasına yol açar (Canoğulları, 2014).

Anne-baba tutumu; ebeveynlerin çocuğun gelişim sürecinde onun sosyal, psikolojik ve kişilik gelişimini etkileyebilecek yönde belirli bir birey, nesne ya da ortama olumlu veya olumsuz şekilde tepkide bulunma eğilimidir (Uzunlar ve diğerleri, 2017). Her ebeveyn farkında olarak ya da olmadan çocuklarına karşı ayrı ayrı tutumlar sergiliyor olabilir. Kimi

çocuklar daha fazla sevgi görürken, kimileri ezilir; kimi çocuklar istenmedikleri duygusu ile yetişirken, kimileri hoşgörölü bir ortamda yetişir. Tüm bu tutumlar neticesinde, çocukların hem kişilik gelişimleri hem de toplumsal davranış biçimlerinde farklılıklar göröllebilir. Belirli değerler, duygular, düşünceler, inançlar ve davranış şekilleri aile ortamından edinildiğı için çocuklar çoğunlukla anne-babalarının tutumuna benzer şekilde tutumlar geliştirir (Eni, 2017; Uzunlar ve diğlerleri, 2017).

2.4.1. Anne-baba tutumlarının sınıflandırılması

Algılanan anne-baba tutumları, bu araştırmada kullanılan Anne-Baba Tutum Ölçeğı (ABTÖ)'nde sınıflandırıldığı şekilde *demokratik*, *otoriter*, *hoşgörölü* ve *ihmalkâr* anne-baba tutumları olarak ele alınmıştır.

Demokratik Anne Baba Tutumu

Demokratik anne-baba tutumu, çocukların sağlıklı kişilik gelişimleri için olması gereken en ideal tutumdur. Bu tutuma sahip ebeveynler çocuklarına yönelik davranışlarını daha akıllıca yönlendirmekte ve onlara saygı duyup ayrı bir birey olduklarını kabul etmektedirler. Bu tip anne-babalar çocuklarına koşulsuz sevgi gösterirler ve onlara hoşgörölü davranırlar. Çocuklarını denetlerken çok az kısıtlayıcıdırlar. Ebeveynlerin eylemleri kararlı, tutarlı ve güven verici olduğundan çocuk tutarsızlık durumu yaşamaz. Belirli kurallar koyarak çocuklarının birtakım davranışlarına izin verirler, böylece çocukların sorumluluk duygularının gelişmesine de fırsat tanımış olurlar. Demokratik tutum sergileyen ebeveynler çocuklarının yeteneklerinin ortaya çıkması ve onların kendilerini özgür bir şekilde gerçekleştirmeleri için destekleyicidirler. Tüm bunları yaparken de her çocuğun kendine özgü ve biricik olduğunu göz önünde bulundururlar (Eni, 2017; Karlı, 2019).

Demokratik anne babalar, çocuklarını dinlerken sabırlı ve duyarlı davranırlar, onlara eşit haklar verirler ve düşüncelerini ifade etmeleri için onları cesaretlendirirler. Bu tutum şekliyle çocuklarının bağımsız bir kişilik yapısı geliştirmelerini desteklerler (Canoğulları, 2014). Ayrıca çocuklarına ilgi gösterip, gerekli miktarda da kontrol sağlayarak çocuğun gereksinimi olan imkânları elde edebilmesi amacıyla rehberlik yaparlar. Çocukların kendileriyle, iki taraflı saygı ve sevgi temelli pozitif etkileşim kurması için çaba gösterirler (Karlı, 2019).

Demokratik tutum gösteren bir ailede yetişen çocuklarda daha fazla olumlu kişilik özelliklerine rastlanmaktadır. Bu bireyler sosyal çevre ile olan ilişkilerinde daha özgüvenli ve kararlılırlar. Yetiştigi ortamda saygı duymayı öğrendiği için, çevresindeki insanlara da saygılı davranırlar. Birey demokratik tutumla büyüdüğü için önemli kararları kendi başına alma becerisi gelişmiştir, böylece hayatında karşılaşılabileceği problemlere ve zorluklara karşı daha güçlü olacaktır. Girişkenlik ve atılganlık özellikleri akademik yaşantılarında da başarılı olmalarına destek sağlar (Dokuzlu, 2016).

Literatür incelendiğinde demokratik anne-baba tutumunun, akademik başarı ve çalışma becerileri üzerinde olumlu bir etkisinin olduğu görülmüştür. Ayrıca, demokratik ebeveyn tutumu ile düşük depresyon, yüksek empati ve yaşam doyumu ile ilişkili olduğu gösterilmiştir (Jonyniené ve Kern, 2012).

Otoriter Anne Baba Tutumu

Otoriter anne-baba tutumu çocuğun katı kurallarla disipline edilmeye çalışıldığı, sevginin şartlı olarak gösterildiği, temelinde baskı bulunan ve ceza sisteminin işlediği bir tutum şeklidir. Çocuk sürekli yanlış yapma ve cezalandırılma korkusu içerisinde olur. Ebeveynler, sebep göstermeksizin çocukların davranışlarında sınırlamalar yapar ve onlara göre çocukların anne-babasına itaat etmesi zorunludur. Çocuklar bir hata yaptıklarında yapılan hatayı affetmeme ve katı şekilde cezalar verme yaklaşımı mevcuttur. Bu tutuma sahip ebeveynler çocuklarının her hareketini sürekli gözlemler, kontrol eder ve istediği gibi şekillendirerek hâkimiyet kurmaya uğraşır. Çocukla ilgili alınacak tüm kararlar anne-baba tarafından verilir, çocukların fikirlerini önemsemezler ve ona konuşma hakkı tanımazlar. Bununla birlikte çocuktan kapasitesinin üzerinde performans göstermesi beklentisine girerler (Görüroğlu, 2019; Karlı, 2019). Çocuğu kendi istekleri doğrultusunda yetiştirmek isteyen ebeveynler düşledikleri çocuğu yetiştirmek için ona karşı tutumlarında katı bir yaklaşım izlerler. İstedikleri şekilde davranması için çocuğa genellikle ceza verip, yaptırım uygulama yönünde davranışlar sergilerler. Böyle bir aile içinde de çocuğa bir birey olarak tanınan haklar pek azdır (Uzunlar ve diğerleri, 2017).

Otoriter tutum ile büyüyen çocuklarda gerekli olan sevginin koşullu olarak verilmesi ve sıkça ceza yöntemlerinin uygulanmasından doğan düşük benlik saygısı, kendine güvensizlik, içe kapanıklık, yanlış yapmaktan ve risk almaktan korkma, güvensizlik, duyarlı (hassas) ,

pasif kişilik ve şiddete eğilim gibi olumsuz özellikler gelişmektedir (Görüroğlu, 2019). Bu tutumun öne çıktığı bir ortamda yetişen çocuk, adölesan dönemde sık sık anti sosyal davranışlar göstermektedir. Adölesanlar sevgiden yoksun olmaları ve özgüvenlerindeki eksiklik nedeniyle çevrelerinde, okul ve diğer sosyal ortamlarda saldırgan, başkalarına zarar verici eylemler sergileme eğilimindedirler (Görüroğlu, 2019). Bu bireyler otorite tarafından koyulan kurallara uygun davranış gösterirlerken, otoritenin bulunmadığı durumlarda kuralları çiğnerler. Ayrıca kendilerinden güçlü kişilere itaat ederler ancak kendilerinden güçsüz olanlara karşı da saldırgan tutumla yaklaşırlar (Karlı, 2019).

Hoşgörülü Anne-Baba Tutumu

Hoşgörülü anne-baba tutumunda çocuklara karşı sevgi, ilgi ve kabul yüksek düzeydeyken, kontrol etme düşük düzeydedir. Bu tutum, otoriter tutumun tam tersi olarak ifade edilebilir. Ebeveynler çocuklarına sevgilerini, ilgilerini gösterir ve sıcak davranırlar ancak sınırlama ve denetim anlamında bir eylemde bulunmazlar. Çocuklar bu durumda her davranışını kendi isteğine göre şekillendirir. Kendi istediği zaman yemek yer, istediği zaman oyun oynar ve istediğinde ders çalışır. Anne-babalar ise çocuğun isteklerine ve davranışlarına karşı kabul edici, olumlu ve cezalandırıcı olmayan bir yaklaşımla yanıt verirler. Aile içi meselelerde çocuğa açıklama yapar ve fikrini sorarlar. Kendilerini, çocuklarının şimdiki ya da gelecekteki davranışlarını ve kişiliklerini şekillendirme konusunda sorumlu görmezler. Kişilik gelişimi ve ahlaki değerleri kazanması gibi amaçlarla çocuğa rol model olmaya çalışmazlar (Canoğulları, 2014).

Bu aile ortamı çocuklara kontrol ve denetimden uzak sınırsız bir özgürlük sağlamaktadır. Çoğunlukla tek çocuklu ya da tek erkek çocuğu olan ailelerde rastlanan bir tutum şeklindedir. Ailede çocuk, neredeyse ebeveynlerinden daha fazla söz sahibidir. Bu karakter yapısı ile beraber çocuk toplum içinde yaşamaya uygun olmayan bir birey haline gelecektir. Çocuğun aşırı hoşgörülü ve özgür bir ortamda büyümesi onun doyumsuz, bencil, sorumsuz, sabırsız, kibirli, çabuk kızan ve darılan, şımarık ve her söylediğinin hemen gerçekleşmesini isteyen vb. olumsuz davranış özellikleri göstermesine neden olur. Bu tür bireyler toplumsal ortamlara adaptasyon sağlamada, toplum kurallarına uymada zorluk çekerler. Sosyal ilişkileri esnasında işbirliği ve paylaşım yapmaya yaklaşmazlar, dolayısıyla da agresif ve antisosyal eylemlerde bulunma olasılıkları yüksek olur (Görüroğlu, 2019).

İhmalkâr Anne-Baba Tutumu

İhmalkâr anne-baba tutumunda hem ilgi, sevgi ve kabul hem de denetim düşük düzeydedir. Demokratik tutumun zıttı olarak ifade edilen bu tutumda ebeveynler, çocuklarına herhangi bir denetim ve sınırlama yapmamanın yanı sıra onlarla ilişkilerinde sevgi ve sıcaklığa da yer vermezler. Çocuklarının sadece beslenme vb. temel gereksinimlerini karşılayıp, bunun haricinde diğer ihtiyaç ve faaliyetlerini önemsemezler. Bu tür ebeveynler çocuğun duygu, düşünce ve eylemlerine karşı oldukça ilgisizdirler. Dolayısıyla, hem çocuklarını hem de onların ruhsal gelişimlerini ihmal etmektedirler. İhmal edilerek yetişen çocuklar yaşadıkları sevgisizlik ve ilgisizlik sebebiyle, dikkat çekmek, ilgi görmek adına kendilerini ispatlama girişiminde bulunmaktadırlar. Ailelerinden göremedikleri sevgiyi ve şefkati farklı yollarla çeşitli sosyal ortamlarda aramaktadırlar (Canoğulları, 2014; Uzunlar ve diğerleri, 2017).

İhmalkâr anne-baba tutumu, çoğunlukla tek ebeveyn tarafından büyütülen çocuklarda ya da çocuğun ebeveyn tarafından istenmediği durumlarda görülmektedir. Bu durum istenmeyen bir gebelik neticesinde doğma ya da ebeveynin kendinden kaynaklanan sebeplere bağlı meydana gelebilmektedir. Bu tutumla birlikte çocukta güven problemi, saldırgan davranışlar ve ait olamama gibi sorunlar gelişebilmektedir (Görüroğlu, 2019; Şahin, 2019). Güven sorunu yaşayan çocuklar sosyal ilişkilerinde başarılı olamazlar. Bir yandan sevgi ihtiyacını gidermek için insanlara gereksinim duyarlar, fakat bir yandan da şüpheli ve güvensiz tutumları ile onlara yaklaşımdan kaçınırlar. İhmalkâr tutum ile yetişen bireylerin adölesan ve yetişkinlik dönemlerinde sigara, alkol ve madde kullanma gibi problemli davranışlara yönelmeleri daha yüksek düzeydedir (Görüroğlu, 2019; Şahin, 2019).

2.4.2. Dijital oyun bağımlılığı ve anne-baba tutumları

Adölesan bireylerin psiko-sosyal gelişimleri üzerinde ebeveynleriyle olan iletişimlerinin etkisi büyüktür. Çocuk ve ebeveyn arasındaki bu iletişimin istenen düzeyde sağlıklı olmaması neticesinde anti sosyal davranışlar sergilemeye eğilimli bireyler yetişmektedir (Wissink ve diğerleri, 2006). Anne-babanın adölesanla kurduğu ilişkiler kötüleştikçe, adölesanın duygusal ve davranışsal olarak yaşadığı problemler de büyümektedir. Adölesanlar ebeveynleri tarafından anlaşılmadıklarını düşündükleri için sık sık arkadaş gruplarıyla sosyal paylaşımlar yapmaya yönelirler. Bu bağlamda adölesan bireyler anne-babanın karşılayamadığı psikolojik doyumu farklı yerlerde özellikle de arkadaş ve akran

gruplarında aramaktadırlar. Böylece, bu gruplar tarafından kabul görmek adına, grubun yaptıklarını yaparlar. Bunlardan ilk sıralarda yer alan ise dijital oyunlardır. Bireyler grup içinde kendilerini benimsetmek için, oyunda başarılı olmak adına vakitlerinin büyük kısmını oyun başında geçirirler. Oyun oynayarak geçirilen süre uzadıkça bağımlılık oluşmaya başlamakta ve bu durumda dijital oyun bağımlılığı kaçınılmaz olmaktadır (Demirbozan, 2019; Männikkö ve diğerleri, 2015).

Bireyde oyun bağımlılığı durumunun gelişip gelişmemesi noktasında aile büyük bir etkindir. Adölesan dönem birey açısından hem biyolojik sorunların hem de okul sorunlarının olduğu karmaşık bir döneme rastladığı için ailenin tutumu ve sosyal çevre tarafından sağlanan destek ile bu problemlerin atlatılması daha kolay olacaktır (Oğuz ve Öğretir Özçelik, 2018). Eni (2017) tarafından yapılan çalışmada, ailelerin tutumu açısından değerlendirme yapıldığında ebeveynlerin demokratik tutumu benimsedikleri zaman çocukların dijital oyun bağımlılıklarının azaldığı gösterilmiştir. Başka bir çalışmada, diğer adölesanlarla karşılaştırıldığında interneti aşırı kullanan bireylerde ebeveyn kısıtlamasının 1,9 kat daha fazla olduğu bildirilmiştir. Bunun sonucunda daha kısıtlayıcı ebeveynlerin adölesanın oyun oynama arzusunu artırabileceği, böylece daha fazla kısıtlamanın daha fazla ebeveyn-çocuk çatışmasına döndüğü kısır bir döngünün oluşabileceği belirtilmektedir (Wu ve diğerleri, 2016). Benzer şekilde Uzunlar ve arkadaşları (2017) tarafından yürütülen çalışmada, ebeveynlerin çocuğa yönelik sıkı denetim sergilemesinin bireyin bağımlılık derecesini etkilediği belirtilmiştir. Sıkı denetim uygulanan, katı kurallar ve sınırlamalar ile yetişen bireylerde bir karşı dışa vurum şeklinde bağımlılık davranışı görülebilmektedir. Bireyler sıkı denetim uygulamasından bir kaçış yöntemi olarak daha çok dijital oyuna yönelebilir, nitekim bu yönelme bireyin bağımlılığa yatkınlığı varsa oyun bağımlılığına dönüşebilir (Uzunlar ve diğerleri, 2017). Jeong ve Kim'in (2011) yaptığı çalışmada, aile etkinlikleriyle daha az ilgilenmenin oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu bildirilmiştir. Aşırı oyun oynama, aile ilişkilerinin zayıflamasına ve adölesan bireyin oyun faaliyetlerine yönelerek sosyalleşme arayışına yol açabilmektedir.

2.4.3. Anne-baba tutumları ve sosyal kaygı

Bireyler için kritik bir dönem olan adölesan dönemde sosyal kaygıya sıkça rastlanmaktadır. Özellikle ailenin, çocuk ve adölesanlarda yaşanan kaygı durumları üzerindeki etkisi oldukça büyüktür. Ebeveynlerin gösterdikleri tutum ve davranışların olumsuz yönde olması bireylerin kaygı düzeylerinin daha yüksek olmasına yol açabilir. Yapılan çalışmalar kaygı düzeyi yüksek çocukların anne-babalarını, çocukları üzerinde aşırı denetim kuran, yeterince sevgi ve şefkat gösteremeyen, fazla müdahaleci ve fazla talepkâr şeklinde ifade etmektedirler (Özyürek ve Demiray, 2010; Teke, 2019).

Kaygı düzeyi yüksek adölesanların anne-babaları, kaygı düzeyi normal adölesanların anne-babaları ile karşılaştırıldığında, başkalarının görüşlerini çok fazla önemsedikleri bulunmuştur. Bu ebeveynler çocuklarını daha fazla denetim ve sınırlama uygulayarak yetiştirirler. Anne-babada aşırı koruyucu tutum mevcut olduğunda özellikle kız çocuklarda çekingenlik, erkelerde ise kaygı yüksekliği saptanmıştır. Çocukların problemlerini içe atması ve yüksek kaygıları ile ebeveynlerin cezalandırıcı ve reddedici davranışları ilişkili bulunmuştur. Bunlara karşılık, anne-babaların demokratik tutumunun çocuğun sosyal gelişimini olumlu etkilediği gösterilmiştir (Teke, 2019). Yapılan farklı çalışmalarda, anne babası ayrı olan adölesanların anne babaları birlikte olanlara göre daha yüksek kaygı yaşadığı bulunmuştur. Ailede yaşanan boşanma, ölüm vb. durumların da çocukların kaygı düzeylerini ve depresif davranışlarını arttırdığı saptanmıştır (Özyürek ve Demiray, 2010).

2.5. Adölesan Dönemde Okul Sağlığı Hemşireliğinin Önemi

Ülkemizde, okul çağındaki çocuk ve gençlerin sayısı her geçen yıl artmakta ve okul sağlığı hizmetleri giderek daha fazla önem kazanmaktadır. Okul sağlığı hizmetleri; okul çağında olan bireylerin bedensel, ruhsal ve sosyal olarak en iyi sağlığa ulaşmalarını ve bu sağlık durumunun sürdürülmesini amaçlar (Ulutaşdemir ve diğerleri, 2016).

Okul sağlığı hemşiresi, multidisipliner bir organizasyon olan okul sağlığı hizmetlerinin önemli bir üyesidir (Ulutaşdemir ve diğerleri, 2016). Okul sağlığı hizmetleri içerisinde yer alan diğer meslek gruplarına göre, okul sağlığı hemşiresi ve öğrenci arasında daha yakın bir ilişki olduğundan; okul sağlığı hemşiresine daha fazla görev ve sorumluluk düşmektedir. Sağlığa yönelik risklerin erken tanınması ve gerekli önlemlerin alınması, öğrencilerin

sağlık durumlarının değerlendirilmesi, öğrencilere sağlık eğitimi vererek olumlu davranışlar kazanmalarının sağlanması, öğrencilerin ruh sağlığına yönelik yapılan çalışmalar sonucunda tespit edilen problemler (bağımlılıklar, sosyal kaygı, anksiyete, antisosyal davranışlar, yeme bozuklukları vb.) için öğrenci, veli ve öğretmen arasındaki işbirliğinin sağlanması ve ilgili sorunlar için sağlık danışmanlığının yapılması gibi farklı görevler üstlenmektedirler (Görüroğlu, 2019).

Adölesanlarda karşılaşılabilecek riskli davranışların okullarda rutin taramalar aracılığıyla değerlendirilmesi okul sağlığı hemşiresinin en önemli görevleri arasındadır (Görüroğlu, 2019). Okul sağlığı hemşireleri tarafından yapılan taramalar, psikolojik, duygusal veya zihinsel sağlık sorunları olan ya da bu riskleri taşıyan kişileri belirleyerek erken müdahale fırsatı sağlamaktadır. Okul sağlığı hemşiresi, yapacağı değerlendirme yoluyla adölesanın dijital oyun bağımlısı olup olmadığını ya da bağımlılık açısından ne derece risk altında olduğunu fark edebilir (Johnson ve Edwards, 2020). Okul çağındaki çocuklarda bağımlılık ve sosyal kaygı gibi psikolojik problemlerin erken tespiti, bireylerin okuldaki başarıları için kritik öneme sahiptir (Allison ve diğerleri, 2014; Bohnenkamp ve diğerleri, 2019). Öğrencilerin okuldaki başarısını etkileyen hem bireysel hem de çevresel birçok faktör bulunmakta olup, okul sağlığı hizmetleri bu olumsuzlukların giderilmesine ya da en düşük düzeye indirilmesine katkı sağladığından, öğrencinin akademik başarısı üzerinde de olumlu etki etmektedir (Ulutaşdemir ve diğerleri, 2016).

Okul sağlığı hemşirelerinin gerçekleştireceği rutin taramalar ile tespit edilen sosyal kaygı ve dijital oyun bağımlılığı yönünden riskli olan gruplara yönelik destek ve eğitim programlarının planlanması gerekmektedir (Cabir, 2019; Görüroğlu, 2019; Karaca ve diğerleri, 2016). Planlanan eğitimlerin içeriğinde bağımlılık gibi riskli davranışları ve sosyal kaygıyı azaltmayı hedefleyen sanatsal ve sportif etkinlikler de yer almalıdır. Ayrıca, okul ortamındaki programa adölesanın kişilerarası ilişkilerini ve sosyal becerilerini artırıcı uygulamalar dâhil edilmelidir (Karaca ve diğerleri, 2016). Okul sağlığı hemşiresi aile ve öğretmenler ile birlikte işbirliği yaparak dijital oyun oynama süresine kısıtlama getirilmesi, aile ve arkadaşlarıyla birlikte daha verimli zaman geçirilmesi, adölesanın ilgi duyduğu bir alana ya da fiziksel aktiviteye yönlendirilmesi gibi rehber programlarla da süreci desteklemelidir. Nitekim okul sağlığı hemşiresi, adölesanlarda görülen riskli davranışların erken saptanması ve önlenmesi konusunda büyük bir role sahiptir (Cabir, 2019; Görüroğlu, 2019).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Şekli

Araştırma, adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve algılanan anne-baba tutumlarının belirlenmesi amacıyla kesitsel ve korelasyonel tipte yapılmıştır.

3.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Özellikleri

Araştırma, Zonguldak ili Çaycuma ilçe merkezinde yer alan Millî Eğitim Bakanlığı'na bağlı Çaycuma Ticaret ve Sanayi Odası Fen Lisesi, Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi, Çaycuma Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi, Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Oktay ve Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi ve Şehit Aydın Berber Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi olmak üzere yedi Devlet Lisesinde yapılmıştır.

Çaycuma Ticaret ve Sanayi Odası Fen Lisesi'nde 2019-2020 Eğitim-Öğretim yılı kayıtlarına göre öğrenci sayısı 364'tür. Bu lisede, 14 derslik, 26 öğretmen, bir rehber öğretmen, üç fen laboratuvarı, bir kütüphane, bir konferans salonu ve bir spor salonu ile eğitim yapılmaktadır.

Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi'nde 2019-2020 Eğitim-Öğretim yılı kayıtlarına göre öğrenci sayısı 320'dir. Lisede, 24 derslik, 26 öğretmen, bir rehber öğretmen, bir kütüphane, bir konferans salonu ve bir bilgisayar sınıfı ile eğitim yapılmaktadır.

Çaycuma Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde 2019-2020 Eğitim-Öğretim yılı kayıtlarına göre öğrenci sayısı 430'dur. Lisede, sekiz derslik, 20 atölye-işlik, 47 öğretmen, bir rehber öğretmen, bir kütüphane, bir konferans salonu, bir bilgisayar sınıfı, bir fizik laboratuvarı, dört mesleki uygulama laboratuvarı ve bir resim sınıfı ile eğitim yapılmaktadır.

Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi'nde 2019-2020 Eğitim-Öğretim yılı kayıtlarına göre öğrenci sayısı 608'dir. Lisede, 21 derslik, 38 öğretmen, bir rehber öğretmen, üç fen laboratuvarı, dört atölye-işlik, bir kütüphane, bir konferans salonu, bir spor salonu, bir bilgisayar sınıfı ve bir revir bulunmaktadır.

Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde 2019-2020 Eğitim-Öğretim yılı kayıtlarına göre öğrenci sayısı 304'tür. Lisede, 13 derslik, 26 öğretmen, bir rehber öğretmen, iki atölye-işlik, bir kütüphane ve iki bilgisayar sınıfı bulunmaktadır.

Oktay ve Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi'nde 2019-2020 Eğitim-Öğretim yılı kayıtlarına göre öğrenci sayısı 581'dir. Bu lisede, 18 derslik, 34 öğretmen, bir rehber öğretmen, bir kimya laboratuvarı, bir fizik laboratuvarı, bir resim sınıfı, bir müzik sınıfı, bir konferans salonu, bir kütüphane ve bir bilgisayar sınıfı ile eğitim yapılmaktadır.

Şehit Aydın Berber Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde 2019-2020 Eğitim-Öğretim yılı kayıtlarına göre 237 öğrenci bulunmaktadır. Lisede, sekiz derslik, iki atölye-işlik, 18 öğretmen, bir rehber öğretmen, bir kütüphane ile eğitim yapılmaktadır.

3.3. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini, Zonguldak İli Çaycuma İlçe merkezindeki Devlet Liselerinde öğrenim görmekte olan öğrenciler oluşturmuştur. 2019-2020 Eğitim- Öğretim yılı kayıtlarına göre ilçe merkezinde bulunan yedi devlet lisesinde toplam 2844 öğrencinin öğrenim gördüğü bildirilmiştir.

Örneklem büyüklüğünü belirlemek amacıyla güç analizi yapılmıştır. Güç analizinde, daha önceki çalışmalardan elde edilen oyun/internet bağımlılığı olan ve olmayan adölesanlardaki ebeveyn tutumu verileri referans olarak kullanılmıştır (Bonnaire ve Phan, 2017; Li ve diğerleri, 2014). Alfa (α) = 0.05, güç = 0.80 ve etki büyüklüğü 0.543 alınarak yapılan güç analizi sonucunda örnekleme en az 378 bireyin dâhil edilmesi gerektiği hesaplanmıştır.

Araştırmanın örneklemini, Çaycuma Ticaret ve Sanayi Odası Fen Lisesi (n= 146), Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi (n=109), Çaycuma Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi (n= 202), Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi (n= 341), Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi (n= 188), Oktay ve Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi (n= 324) ve Şehit Aydın Berber Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi'nde (n= 101) öğrenim görmekte olan toplam 1411 öğrenci oluşturmuştur. Öğrenciler sınıf düzeyine göre dört tabakaya (9, 10, 11 ve 12. sınıf) ayrılmıştır. Her tabakadan orantılı seçim ile örnekleme girecek öğrenci sayıları belirlenmiş ve her tabakadan öğrenciler basit rastgele örnekleme yöntemi kullanılarak seçilmiştir. Veri

toplama araçlarında veri eksikliği nedeniyle 32 öğrenci örneklemden çıkarılmış, araştırma 1379 öğrenci ile tamamlanmıştır (Çizelge 3.1.).

Çizelge 3.1. Evren ve örneklem bilgileri

Okul Adı	Okuldaki Toplam Öğrenci Sayısı	Örnekleme Alınan Öğrenci Sayısı	Anketlerdeki Eksik Veri Nedeniyle Ayrılan Öğrenci Sayısı	Son Örneklemdeki Öğrenci Oranı
Çaycuma Ticaret ve Sanayi Odası Fen Lisesi	364	146	4	$142/1379*100=\%10,3$
Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi	320	109	3	$106/1379*100=\%7,69$
Çaycuma Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	430	202	3	$199/1379*100=\%14,43$
Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi	608	341	7	$334/1379*100=\%24,22$
Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	304	188	6	$182/1379*100=\%13,2$
Oktay ve Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi	581	324	6	$318/1379*100=\%23,06$
Şehit Aydın Berber Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi	237	101	3	$98/1379*100=\%7,1$

Araştırmaya dâhil edilme kriterleri; 14-17 yaş aralığında olma, ailesi tarafından onay verilme ve araştırmaya katılmayı kabul etmedir. Dışlama kriterleri; görme-işitme engelinin olması, nöro-psikiyatrik bir hastalığının olmasıdır.

3.4. Verilerin Toplanması

3.4.1. Veri toplama araçları

Verilerin toplanmasında Kişisel Bilgi Formu (EK-1), Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7) (EK-2), Ergenler için Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ) (EK-3) ve Algılanan Anne-Baba Tutumu Ölçeği (ABTÖ) (EK-4) kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formu literatüre dayalı olarak (Aras, 2019; Cabir, 2019; Eni, 2017; Keskin, 2019; Köselören, 2017) araştırmacılar tarafından hazırlanmıştır. Form kapalı uçlu 11 sorudan oluşmakta ve öğrencilerin yaş, cinsiyet, sınıf, gelir düzeyi, anne-babanın öğrenim durumu, oyun oynama süresi, tercih edilen oyun aracı ve oyun türleri ile ilgili sorular içermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)

Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği 12-18 yaş aralığındaki adölesan bireylerin problemlili dijital oyun oynama davranışlarını tespit etmek amacıyla Lemmens ve diğerleri (2009) tarafından geliştirilmiştir. Bu araştırma için ölçeğin DOB-21 ölçeğinin tek boyutlu kısa formu kullanılmıştır. Ölçeğin, Türkçe geçerlik ve güvenirliği Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılmıştır. Ölçek toplam yedi maddeden oluşmakta ve beşli likert yapıdadır. Anketi cevaplayan kişiden “hiçbir zaman= 1”, “nadiren=2”, “bazen= 3”, “sık sık= 4”, “her zaman= 5” seçeneklerinden uygun olan bir tanesini tercih etmesi istenmektedir. Ölçekten alınabilen en düşük puan 7, en yüksek puan 35’tir. Oyun bağımlılığı durumunu belirlemek için monotetik ve politetik şeklinde iki yöntem kullanılmaktadır. Monotetik yöntemde anketi cevaplayan birey, maddelerin tümüne 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa, politetik yöntemde ise tüm maddelerin en az dördüne 3 (bazen) ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak nitelendirilmektedir (Irmak & Erdogan, 2015). Literatürde, monotetik oyun bağımlılığı oranı politetik oyun bağımlılığı oranına göre daha düşük düzeyde saptanmaktadır (Esposito ve diğerleri, 2020; Irmak & Erdogan, 2015; Lemmens ve diğerleri, 2009). Bu nedenle çalışmamızda, adölesanlardaki oyun bağımlılığı risk faktörlerini daha kapsamlı ele alabilmek için politetik yöntem kullanılmıştır. Oyun bağımlılığının düzeyi, ölçekten alınan puan artışına göre belirlenmektedir (Irmak & Erdogan, 2015). Ölçek geliştirme çalışmasında, ölçek iki farklı örneklem grubuna uygulanmış ve Cronbach alfa katsayıları 0,81 ile 0,86

olarak bulunmuştur (Lemmens ve diğerleri, 2009). Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenirlik çalışmasında ise Cronbach alfa katsayısı 0,72 ve kapsam geçerlik indeksi $r = 0,92$ olarak bulunmuştur (Irmak & Erdogan, 2015). Bu araştırmada ölçeğin Cronbach alfa katsayısı 0,78 olarak saptanmıştır.

Ölçek literatürde, Finli adölesanların dijital oyun bağımlılığını belirlemek ve bunun çeşitli psikolojik, sosyal ve fiziksel sağlık semptomlarıyla ilişkisini değerlendirmek amacıyla kullanılmıştır (Männikkö ve diğerleri, 2015). Başka çalışmalarda da adölesanların, dijital oyun bağımlılığı yaygınlığını ve ilişkili risk faktörlerini tespit etmek için kullanılmıştır (Başdaş ve Özbey, 2020; Esposito ve diğerleri, 2020; Irmak ve Erdoğan, 2019; Severo ve diğerleri, 2020).

Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ)

Adölesan bireylerdeki sosyal kaygı düzeyini belirlemek amacıyla, çocuklar için geliştirilmiş olan Çocuklar İçin Sosyal Kaygı Ölçeği ergenlere uyarlanmış ve bu form Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği-ESKÖ olarak adlandırılmıştır (La Greca ve Lopez, 1998; akt: Aydın ve Tekinsav Sütücü, 2007). Ölçek geliştirme çalışması 15-18 yaş arası adölesanlar ile gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenirliği Aydın ve Tekinsav Sütücü tarafından (2007) gerçekleştirilmiş olup, Zorbaz ve Dost (2014) tarafından 14-17 yaş grubu için uyarlanmıştır. ESKÖ, Olumsuz Değerlendirilme Korkusu (ODK), Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma (G-SKHD) ve Yeni Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma (Y-SKHD) şeklindeki alt boyutlardan oluşan üç faktörlü bir yapıya sahiptir. Ayrıca, toplamda 22 madde içeren ve beşli likert tipinde bir ölçektir. Mevcut 22 maddenin 18'i ODK (6, 8, 9, 12, 14, 17, 18), G-SKHD (15, 19, 20, 21, 22) ve Y-SKHD (1, 3, 4, 5, 10, 13) alt boyutlarını oluşturan maddeler iken, diğer 4 madde (2, 7, 11, 16) puanlamaya dâhil edilmeyen “arkadaşlarımla bir şeyler yapmaktan hoşlanırım”, “kitap okumayı severim”, “spor yapmaktan hoşlanırım” “kendi başıma bir şeyler yapmak hoşuma gider” şeklinde oluşturulmuş maddelerdir. Ölçek maddeleri; 1-5 aralığında (hiçbir zaman= 1 puan, nadiren= 2 puan, bazen= 3 puan, genellikle= 4 puan, her zaman= 5 puan) değerlendirilmektedir. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 18, en yüksek puan ise 90'dır. Ölçekten alınan puanın yükselmesi sosyal kaygı belirtilerinin fazla olduğunu göstermektedir (Aydın ve Tekinsav Sütücü, 2007). Ölçek geliştirme çalışmasında ESKÖ'nün alt boyutlarında Cronbach Alfa katsayısı; ODK alt boyutu için 0,91, G-SKHD alt boyutu için 0,76, Y-SKHD

alt boyutu için 0,83 olarak bulunmuştur (La Greca ve Lopez, 1998). Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenirlik çalışmasında, ESKÖ' nün tümünde en yüksek Cronbach Alfa katsayısı 0,88 olarak bulunmuştur. Alt boyutlarında ise Cronbach Alfa katsayısı; ODK alt boyutu için 0,83, GSKHD alt boyutu için 0,68, Y-SKHD alt boyutu için 0,71 şeklindedir (Aydın ve Tekinsav Sütçü, 2007). Bu araştırmada Cronbach Alfa katsayıları sırasıyla; ODK alt boyutu için 0,85; GSKHD alt boyutu için 0,75, Y-SKHD alt boyutu için 0,73 olarak bulunmuştur. Ölçeğin toplamında ise Cronbach Alfa katsayısı 0,89 şeklinde belirlenmiştir.

Ölçek literatürde, adölesanların sosyal kaygı düzeylerini ve sosyal kaygılarının özsaygı, obezite, dijital oyun bağımlılığı, ebeveyn uygulamaları gibi değişkenlerle ilişkisini belirlemek amacıyla farklı çalışmalarda kullanılmıştır (Başdaş ve Özbey, 2020; Gómez Ortiz ve diğerleri, 2019; Gonzálvez ve diğerleri 2019; Tagay ve diğerleri, 2018)

Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ)

Anne-Baba Tutum Ölçeği, ailelerin çocuklarına yönelik tutumlarını tespit etmek amacıyla Lamborn ve diğerleri (1991) tarafından 14-18 yaş arası adölesanlar ile geliştirilmiştir. Ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışması Yılmaz (2000) tarafından gerçekleştirilmiştir. Ölçek, toplam 26 maddeden oluşmakta ve kabul/ilgi, kontrol/denetleme ve psikolojik özerklik şeklinde 3 alt boyuttan meydana gelmektedir. Kabul/ilgi (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17) ve psikolojik özerklik (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18) alt boyutlarındaki maddeler 4 dereceli likert şeklinde değerlendirilmektedir. Kontrol/denetleme alt boyutundaki ilk iki madde (19 ve 20) 7 dereceli; diğer 6 madde (21, 22, 23, 24, 25, 26) ise 3 dereceli likert şeklinde değerlendirilmektedir. Puanlama için kabul/ilgi alt boyutundaki tek numaralı maddeler aynı şekilde alınırken, psikolojik özerklik alt boyutunda 12. madde haricindeki çift numaralı maddeler ters olacak şekilde puanlanmaktadır. Ölçekteki 12. madde düz olarak puanlamaya eklenmektedir. Kontrol/denetleme alt boyutundaki ilk iki maddeye (19,20) 'hayır' yanıtı için 7, 'istediğim saate kadar' yanıtı için 1 puan olacak şekilde, 1-7 arasında puan verilmektedir. Sonraki sorularda (21, 22, 23, 24, 25, 26) ise 'hiç çaba göstermez' yanıtı için 1, 'çok az çaba gösterir' yanıtı için 2 ve 'çok çaba gösterir' yanıtı için 3 puan verilerek değerlendirme yapılmaktadır. Kabul/ilgi alt boyutu çocukların anne-babalarını ne düzeyde sevecen, ilgili ve katılımcı olarak algıladıklarını belirlemeyi amaçlarken, kontrol/denetleme alt boyutu ise çocukların anne-babalarını ne kadar denetleyici olarak algıladıklarını belirlemeyi amaçlar. Psikolojik özerklik alt boyutu da ebeveynlerin çocuğa karşı demokratik

tutumu ne kadar sergileyebildiklerini ve çocuğun bireyselliğini ifade etmesi için ne düzeyde cesaretlendirildiğini tespit etmeyi amaçlar (Yılmaz, 2000).

Kabul/ilgi ve kontrol/denetleme alt boyutlarından alınan puanların karşılaştırılmasından dört ayrı algılanan anne-baba tutumu elde edilmektedir. Kabul/ilgi ve kontrol/denetleme alt boyutlarında ortancanın üzerinde puan alan öğrenciler anne-babalarını **demokratik**, altında puan alan öğrenciler anne-babalarını **ihmalkâr**, kabul/ilgi alt boyutunda ortancanın altında ve kontrol/denetleme alt boyutunda ortancanın üzerinde puan alan öğrenciler anne-babalarını **otoriter**, kabul/ilgi alt boyutunda ortancanın üzerinde, kontrol/denetleme alt boyutunda ortancanın altında puan alan öğrenciler ise anne-babalarını **hoşgörülü (müsamahakâr)** olarak algılamaktadır. Bu çalışmada, kabul/ilgi ve kontrol/denetleme alt boyutlarından alınan puanların karşılaştırılmasından dört ayrı algılanan anne-baba tutumu elde edilmiştir (Yılmaz, 2000).

	Kabul-ilgi (Birinci Boyut)		Kontrol – denetleme (İkinci Boyut)	
	Yüksek	Düşük	Yüksek	Düşük
Demokratik	X		X	
İhmalkâr		X		X
Otoriter		X	X	
Hoşgörülü	X			X

Ölçek geliştirme çalışmasında ABTÖ'nün Cronbach alfa katsayıları, kabul/ilgi alt boyutu için 0,72 ve kontrol/denetleme alt boyutu için 0,76 olarak saptanmıştır (Lamborn ve diğerleri, 1991). Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenirlik çalışmasında, ABTÖ'nün lise öğrencileri için test-tekrar test güvenirlik ve Cronbach alfa katsayıları sırasıyla; kabul/ilgi alt boyutu için 0,82 ve 0,70; kontrol/denetleme alt boyutu için 0,88 ve 0,69; psikolojik özerklik alt boyutu için 0,76 ve 0,66 şeklinde bulunmuştur (Yılmaz, 2000). Bu çalışmada da Cronbach alfa katsayıları sırasıyla, kabul/ilgi alt boyutu için 0,69; kontrol/denetleme alt boyutu için 0,66 ve psikolojik özerklik alt boyutu için 0,62 olarak bulunmuştur.

Ölçek literatürde, adölesanların algıladıkları anne-baba tutumlarını ve bunların çeşitli değişkenlerle ilişkisini saptamak amacıyla farklı çalışmalarda kullanılmıştır (Görüroğlu, 2019; Karaer ve Akdemir, 2019; Şahin, 2019).

Çizelge 3.2. DOBÖ, ESKÖ VE ABTÖ ile ilgili bilgiler

Ölçekler	Madde Sayısı	Ters Puanlama Ölçek maddelerinde ters puanlama yoktur.	Min-Max Puan	Kesme Puanı
DOBÖ	7	Ölçek maddelerinde ters puanlama yoktur.	7-35	Ölçeğin kesme puanı yoktur. Ölçekten alınan puan arttıkça, oyun bağımlılığının düzeyi artmaktadır.
ESKÖ	22	Ölçek maddelerinde ters puanlama yoktur.	18-90	Ölçeğin kesme puanı yoktur. Ölçekten alınan puanın yükselmesi sosyal kaygı belirtilerinin fazla olduğunu göstermektedir.
Kabul/ilgi boyutu 9-36				
AABTÖ	26	Ölçek maddelerinde ters puanlama yoktur.	Özerklik boyutu 7-28 Denetleme boyutu 5-23	Ölçeğin kesme puanı yoktur.

3.5. Araştırmanın Uygulanması

Araştırma 28 Şubat-13 Mart 2020 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir. Araştırmanın uygulanması için Etik onay ve kurum izinleri alındıktan sonra okullar ile görüşme yapılmıştır. Okul yönetimine araştırma hakkında bilgilendirme yapılmış ve rehber öğretmenleri ile uygulamanın yapılacağı sınıflar ve tarihler belirlenmiştir. Araştırmaya katılacak öğrencilerin ebeveynlerine aydınlatılmış onam formu kapalı zarf içinde gönderilmiş ve bir hafta sonra öğretmenler aracılığıyla öğrencilerden toplanmıştır. Öğretmenler ile birlikte sınıflara gidilerek, öğrencilere araştırma hakkında bilgi verilmiş, araştırmaya katılmayı kabul eden öğrencilerden yazılı onam alınmıştır. Öğrencilere veri toplama araçları dağıtılmış ve araştırmacı gözetiminde doldurmaları istenmiştir. Ölçeklerin doldurulması yaklaşık 30 dakika sürmüştür.

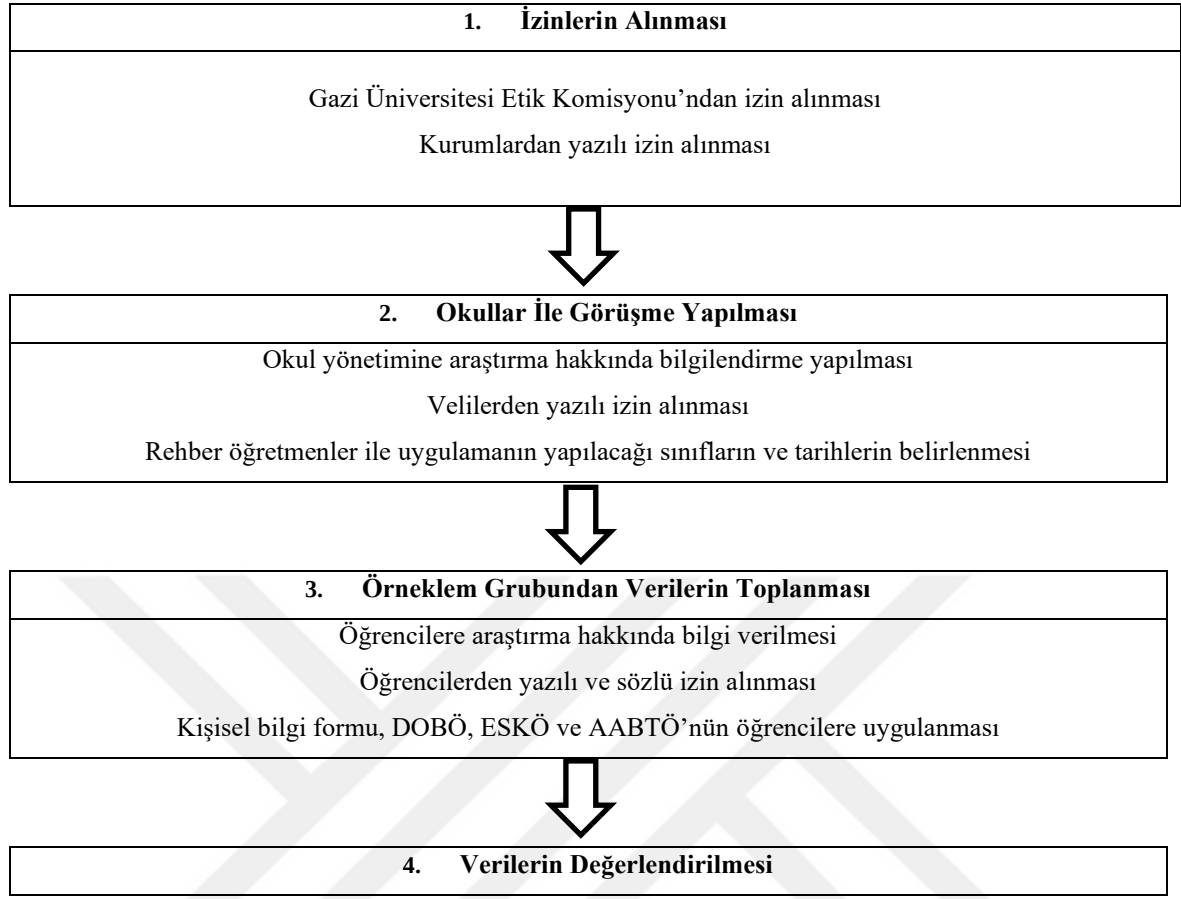
3.6. Verilerin Değerlendirilmesi

Çalışmada istatistiksel analiz için SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) 23.0 programı kullanılmıştır. Tanımlayıcı istatistikler sayı, yüzde, ortalama ve standart sapma değerleri ile gösterilmiştir. Sürekli değişkenlerin çarpıklık/basıklık değerleri ± 2 arasında olup, bu durum Kolmogorov Smirnov testi ile de doğrulanmıştır. Normallik varsayımı sağlandığından dolayı analizlerde parametrik testler kullanılmıştır. Sayısal değişkenlerin üç ve üzeri gruplar arası karşılaştırması Tek Yönlü Varyans Analizi ile test edilmiştir. Bu

analizde varyans homojenliğinin değerlendirilmesinde Levene testi kullanılmıştır. Varyanslarının homojen olduğu durumlarda post hoc analizlerden Tukey, homojen olmadığına ise Tamhane's T2 testi kullanılmıştır. İki grup arası verilerinin karşılaştırılması Bağımsız Örneklem T Testi ile analiz edilmiştir. Sayısal değişkenler arasındaki ilişkiyi değerlendirmekte Pearson korelasyon testi, ilişki üzerindeki etkili olabilecek değişkenlerin kontrol edildiği analizde ise kısmi korelasyon testi kullanılmıştır. Çoklu doğrusal regresyon analizinde Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek puanı bağımlı değişken olarak alınmış olup, bu analizde "Enter" yöntemi kullanılmıştır. Lojistik regresyon analizinde ise Dijital Oyun Bağımlılığı Durumu (Yok=0, Var=1) bağımlı değişken olarak alınmıştır. Bu değişken, ölçeğin geçerlik ve güvenirlik çalışmasında belirtilen politetik tanı sınıflandırmasına göre temel alınmıştır. Politetik tanı, yanıtlayıcı ölçekteki yedi maddenin en az dördüne üç ve üzerinde puan veriyorsa oyun bağımlısı olarak kabul edilmesi şeklinde belirtilmektedir. Ölçek güvenirlik değerlendirmesinde iç güvenirlik katsayıları (Cronbach alfa) kullanılmış olup, istatistiksel analizlerde anlamlılık düzeyi $p<0,05$ olarak alınmıştır.

3.7. Araştırmanın Etik Boyutu

Araştırmanın uygulanabilmesi amacıyla Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu'na başvurulmuş, 21.02.2020 tarihli E.28087 sayılı karar ile etik komisyon onayı alınmıştır (EK-5). Araştırma öncesinde Çaycuma Kaymakamlığı'ndan 03.03.2020 tarihli ve 86207984-604.01.01-E.4628252 sayılı olur ile Çaycuma İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nden 04.03.2020 tarih ve 86207984-604.01.01-E.4674533 sayılı yazılı izin alınmıştır (EK-6) (EK-7). Ayrıca araştırmada yer alan öğrencilerin velilerine aydınlatılmış onam formu kapalı zarf şeklinde gönderilerek yazılı izinleri alınmıştır (EK-8). Araştırmaya dâhil edilen öğrencilere bilgilendirilmiş onam okunmuş olup, sözel ve yazılı izinleri alınmıştır (EK-9). Araştırmada kullanılan ölçekler için ölçekleri geliştiren araştırmacılardan elektronik posta yoluyla izin alınmıştır (EK-10).



Şekil 3.1. Araştırma akış şeması

4. BULGULAR

Adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve algılanan anne-baba tutumlarının belirlenmesi amacıyla yapılan bu çalışmadan elde edilen bulgular aşağıda belirtilen başlıklar altında sunulmuştur.

4.1. Öğrencilerin Sosyodemografik ve Dijital Oyun Oynama ile İlgili Özelliklerine İlişkin Bulgular

Çizelge 4.1. Öğrencilerin sosyodemografik özellikleri

Sosyodemografik özellikler		Sayı (n)	%
Yaş	14-15	581	42,1
	16-17	798	57,9
Cinsiyet	Kadın	720	52,2
	Erkek	659	47,8
Sınıf	9. Sınıf	432	31,3
	10. Sınıf	481	34,9
	11. Sınıf	312	22,6
	12. Sınıf	154	11,2
Anne öğrenim düzeyi	İlkokul	438	31,7
	Ortaokul	431	31,3
	Lise	409	29,7
	Üniversite	101	7,3
Baba öğrenim düzeyi	İlkokul	205	14,9
	Ortaokul	309	22,4
	Lise	659	47,8
	Üniversite	206	14,9
Aile gelir düzeyi	Gelir < Gider	149	10,8
	Gelir = Gider	911	66,1
	Gelir > Gider	319	23,1

Öğrencilerin sosyodemografik özellikleri Çizelge 4.1’de gösterilmiştir. Öğrencilerin %52,2’si (n=720) kadın, %47,8’si (n=659) erkek, %42,1’i (n=581) 14-15 yaş grubunda, %57,9’u (n=798) 16-17 yaş grubunda, %31,3’ü (n=432) 9.sınıf ve %34,9’u (n=481) 10. sınıftı. Öğrencilerin %31,7’sinin (n=438) annesinin ilkokul mezunu olduğu, %47,8’inin (n=659) babasının lise mezunu olduğu, %66,1’inin (n=911) aile gelirinin gidere denk olduğu belirlenmiştir. Örneklemin yaş ortalaması $15,80 \pm 1,02$ olarak saptanmıştır.

Çizelge 4.2. Öğrencilerin dijital oyun oynama ile ilgili özellikleri

Dijital oyun oynama ile ilgili özellikler		Sayı	%
Dijital oyun oynama süresi	< 1 saat	593	43,0
	1 - 2 saat	283	20,5
	≥ 2 saat	503	36,5
Oyun araçları*	Akıllı telefon	1186	86,0
	Bilgisayar	230	16,7
	Tablet	77	5,6
	Oyun konsolları	76	5,5
Oyun türleri*	Aksiyon Macera	755	54,7
	Strateji	471	34,2
	Spor	349	25,3
	Simülasyon	349	25,3
	Bilim kurgu	222	16,1
	Eğitsel	210	15,2
	Rol yapma	152	11,0
Oyun bağımlısı olduğunu düşünme	Evet	57	4,1
	Kısmen	222	16,1
	Hayır	1100	79,8
Oyun oynamada ebeveyn kontrolü	Kontrol eder	934	67,7
	Kontrol etmez	445	32,3

*Birden çok seçenek işaretlenmiştir.

Öğrencilerin Dijital Oyun Oynama ile İlgili Özellikleri Çizelge 4.2’de sunulmuştur. Katılımcıların %43’ünün (n= 593) 1 saate kadar oyun oynadığı, en çok tercih edilen (%86) oyun aracının akıllı telefon olduğu, en sık tercih edilen oyun türünün aksiyon-macera (%54,7) olduğu saptanmıştır. Öğrencilerin %4,1’i (n=57) oyun bağımlısı olduğunu, %32,3’ünün (n=445) ebeveyninin oyun oynamasını kontrol etmediğini ifade etmiştir. Katılımcıların %12,9’unun (n=178) politetik yönetime göre dijital oyun bağımlısı olduğu belirlenmiştir.

4.2. Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Algılanan Anne-Baba Tutumlarına İlişkin Bulgular

Çizelge 4.3. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği ve sosyal kaygı ölçeği ortalama puanları

Ölçekler	Ort.	SD	Ortanca	En küçük	En büyük
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	11,96	4,60	11,00	7,00	35,00
Sosyal Kaygı Ölçeği ve Alt boyutları					
Olumsuz Değerlendirilme Korkusu	14,61	5,94	13,00	7,00	35,00
Yeni Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma	14,88	4,85	15,00	6,00	30,00
Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma	9,21	3,63	8,00	5,00	25,00
Toplam Ölçek Puanı	38,71	12,43	37,00	18,00	89,00

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Sosyal Kaygı Ölçeği Ortalama Puanlarının dağılımı Çizelge 4.3’de gösterilmiştir. Dijital Oyun bağımlılığı Ölçeği toplam ortalama puanının $11,96 \pm 4,60$, Sosyal Kaygı Ölçeği toplam ortalama puanının $38,71 \pm 12,43$ olduğu saptanmıştır. Katılımcıların %12,9’unun (n=178) politetik yönteme göre dijital oyun bağımlısı olduğu belirlenmiştir. Dijital oyun bağımlılığı olanların DOBÖ ortalama puanı $20,42 \pm 3,74$ iken, dijital oyun bağımlılığı olmayanların DOBÖ ortalama puanı $10,70 \pm 3,17$ olarak saptanmıştır. Çizelgede gösterilmemekle birlikte, katılımcıların %22,5’inin (n=310) anne-baba tutumunu demokratik, %30,3’ünün (n=418) ihmalkâr, %26,4’ünün (n=364) otoriter ve %20,8’inin (n=287) hoşgörülü olarak algıladığı saptanmıştır.

Çizelge 4.4. DOBÖ ve ESKÖ ortalama puanları arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi

Değişkenler		DOBÖ	
		r	P
ESKÖ	Toplam Puan	0,114**	<0,001
	ODK	0,141**	<0,001
	Y-SKHD	0,032	0,229
	G-SKHD	0,118**	<0,001

DOBÖ ve ESKÖ ortalama puanları arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi Çizelge 4.4’de gösterilmiştir. ESKÖ’nün toplam puanı ile DOBÖ puanı arasında pozitif yönde zayıf bir ilişki olduğu bulunmuştur ($p < 0,001$). Bununla birlikte ESKÖ’nün ODK ve G-SKHD alt boyut puanlarıyla DOBÖ puanları arasında benzer şekilde pozitif yönde zayıf bir ilişki olduğu saptanmıştır ($p < 0,001$). DOBÖ ile Y-SKDH arasında anlamlı bir ilişki saptanmamıştır ($r = 0,032$; $p = 0,229$).

Çizelge 4.5. Dijital oyun bağımlılığı durumunun lojistik regresyonla yordayıcılarının değerlendirilmesi

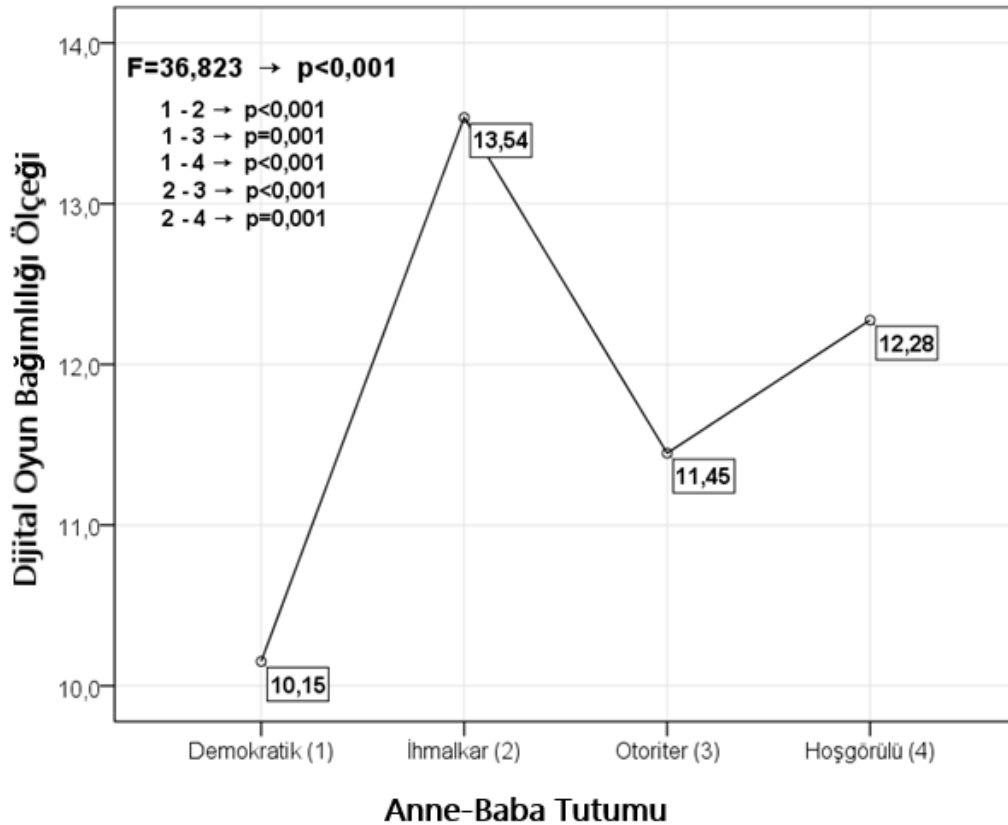
Değişkenler		N	Dijital Oyun Bağımlılığı Durumu			
			B	Odds Ratio	%95 Güven Aralığı	P
Yaş	14-15	581		1,000		
	16-17	798	0,174	1,190	0,825-1,717	0,352
Cinsiyet	Kadın	720		1,000		
	Erkek	659	0,964	2,621	1,784-3,851	<0,001
Anne Öğrenim Durumu	≤ İlkokul	438		1,000		
	Ortaokul	431	-0,040	0,961	0,594-1,553	0,870
	Lise	409	0,268	1,307	0,820-2,084	0,260
	≥ Üniversite	101	0,161	1,174	0,570-2,420	0,663
Baba Öğrenim Durumu	≤ İlkokul	205		1,000		
	Ortaokul	309	0,351	1,420	0,740-2,725	0,291
	Lise	659	0,131	1,140	0,623-2,087	0,670
	≥ Üniversite	206	0,599	1,820	0,896-3,697	0,098
Gelir düzeyi	Gelir < Gider	149		1,000		
	Gelir = Gider	911	-0,353	0,703	0,418-1,183	0,184
	Gelir > Gider	319	-0,492	0,611	0,333-1,123	0,113
Tercih edilen oyun aracı	Bilgisayar	230	0,580	1,786	1,119-2,849	0,015
	Tablet	77	-0,244	0,730	0,429-1,242	0,594
	Akıllı telefon	1186	-0,314	0,693	0,400-1,200	0,246
	Oyun konsolları	76	0,122	1,129	0,533-2,394	0,751
Oyun süresi	< 1 saat	593		1,000		
	1 - 2 saat	283	0,823	2,278	1,343-3,867	0,002
	>2 saat	503	1,347	3,848	2,477-5,977	<0,001
Oyun oynamada ebeveyn kontrolü	Var	934		1,000		
	Yok	445	0,655	1,925	1,354-2,738	<0,001

Dijital Oyun Bağımlılığı Durumunun lojistik regresyonla yordayıcılarının değerlendirilmesi Çizelge 4.5'te gösterilmiştir. Dijital oyun bağımlılığını etkileyen anlamlı yordayıcılar, cinsiyet ($p < 0,001$), oyun oynama süresi ($p < 0,001$), tercih edilen oyun aracının bilgisayar olması ($p = 0,015$) ve oyun oynamada ebeveynin kontrolü ($p < 0,001$) idi. Erkeklerde dijital oyun bağımlısı olma riski kadınlara göre 2,6 kat ($OR = 2,621$; $GA = 1,784-3,851$; $p < 0,001$) daha fazlaydı. Oyun oynamada ebeveynin kontrolünün olmaması da oyun bağımlılığı riskini 1,9 kat ($OR = 1,925$; $GA = 1,354-2,738$; $p < 0,001$) artırdığı belirlenmiştir. Oyun oynama süresi incelendiğinde; 1-2 saat arasında oyun oynayanlarda, 1 saatten az oyun oynayanlara göre dijital oyun bağımlılığı riskinin 2,2 kat ($OR = 2,278$; $GA = 1,343-3,867$; $p = 0,002$) arttığı, 2 saat ve üzeri oyun oynayanlarda riskin 3,8 kat ($OR = 3,848$; $GA = 2,477-5,977$; $p < 0,001$) arttığı belirlenmiştir.

Çizelge 4.6. Algılanan anne-baba tutumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ortalama puanları

Algılanan Anne-Baba Tutumu	N	DOBÖ Ort. $\pm$ SS	F	p	Post Hoc
Demokratik (1)	310	10,15 $\pm$ 3,52	36,823	<0,001	1-2 $\rightarrow$ p<0,001
İhmalkâr (2)	418	13,53 $\pm$ 5,11			1-3 $\rightarrow$ p=0,001
Otoriter (3)	364	11,44 $\pm$ 4,35			1-4 $\rightarrow$ p<0,001
Hoşgörülü (4)	287	12,27 $\pm$ 4,36			2-3 $\rightarrow$ p<0,001 2-4 $\rightarrow$ p=0,001

Algılanan anne-baba tutumuna göre Dijital Oyun Bağımlılığı ortalama puanlarının dağılımı Çizelge 4.6’da gösterilmiştir. Algılanan anne-baba tutumuna göre DOBÖ puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($F = 36,823$; $p < 0,001$) belirlenmiştir. Anne-babasını ihmalkâr tutuma sahip olarak algılayan adölesanların DOBÖ puanları en yüksek ($13,54 \pm 5,11$) iken, anne-babasını demokratik tutuma sahip olarak algılayanların DOBÖ puanları en düşüktü ($10,15 \pm 3,52$). Algılanan anne-baba tutumuna göre DOBÖ ortalama puanlarının dağılımı Şekil 4.1’de gösterilmiştir.

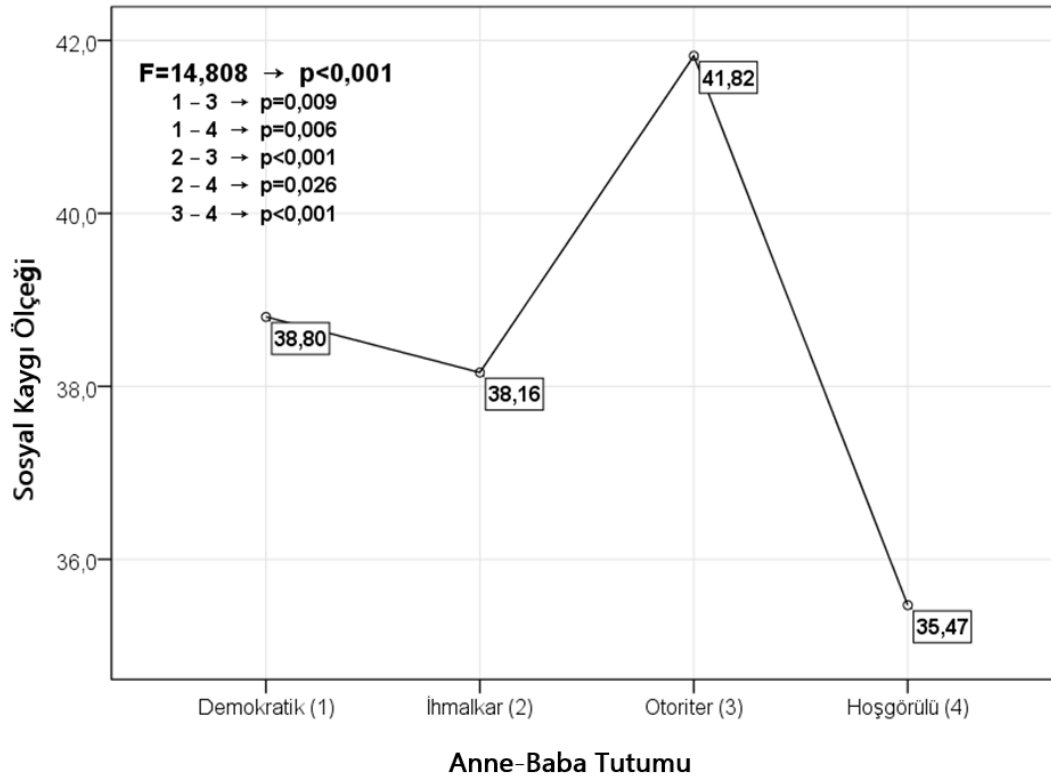


Şekil 4.1. Algılanan Anne-baba tutumuna göre dijital oyun bağımlılığı ölçeği ortalama puanlarının dağılımı

Çizelge 4.7. Algılanan anne-baba tutumuna göre sosyal kaygı ölçeği ortalama puanları

Algılanan Anne-Baba Tutumu	N	ESKÖ Ort.± SS	F	p	Post Hoc
Demokratik (1)	310	38,80±12,42	14,808	<0,001	1-3 → p=0,009
İhmalkâr (2)	418	38,16±12,10			1-4 → p=0,006
Otoriter (3)	364	41,82±12,17			2-3 → p<0,001
Hoşgörülü (4)	287	35,47±12,36			2-4 → p=0,026 3-4 → p<0,001

Algılanan anne-baba tutumuna göre ESKÖ ortalama puanları Çizelge 4.7’de gösterilmiştir. Algılanan anne-baba tutumuna göre ESKÖ ortalama puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu ($F = 14,808$; $p < 0,001$) saptanmıştır. Anne-babasını otoriter tutuma sahip olarak algılayan adölesanlarda ESKÖ puanları en yüksek ($41,82 \pm 12,17$) iken, anne-babasını hoşgörülü tutuma sahip olarak algılayanlarda ESKÖ puanları en düşüktü ($35,47 \pm 12,36$). Algılanan anne-baba tutumuna göre ESKÖ ortalama puanlarının dağılımı Şekil 4.2’de gösterilmiştir.



Şekil 4.2. Algılanan anne-baba tutumuna göre sosyal kaygı ölçeği ortalama puanlarının dağılımı



5. TARTIŞMA

Adölesanlar arasında çok popüler bir eğlence şekli olan dijital oyunlar bağımlılık açısından büyük risk oluşturmaktadır (Torres Rodríguez ve diğerleri, 2018). Davranışsal bir bağımlılık olarak kabul edilen aşırı ve kontrolsüz dijital oyun oynama ile adölesan dönemde oldukça sık karşılaşılan sosyal kaygı birbirini tetikleyebilmektedir (Rho ve diğerleri, 2018). Sosyal kaygı üzerinde etkisi olan faktörlere bakıldığında genetik yatkınlık ve çevresel faktörlerin önemli olduğu bilinmektedir. Bireyin sosyal, ahlaki, entelektüel gelişiminde büyük rolü olan aile, bu çevresel faktörlerin başında gelmektedir. Adölesan bireye karşı bu dönemde sergilenen anne-baba tutumları olumlu kişilik özellikleri ve değerlerin benimsenmesine katkı sağlamaktadır (Teke, 2019).

Adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve algılanan anne-baba tutumlarının belirlenmesi amacıyla yapılan bu araştırmanın bulgularının tartışması aşağıda belirtilen başlıklar altında sunulmuştur.

5.1. Dijital Oyun Oynama ve İlişkili Faktörlerin Tartışması

Dijital oyun oynama yaygınlaştıkça ve insanların günlük yaşamlarına karıştıkça bağımlılık riski de artmakta ve önemli bir sağlık sorunu haline gelmektedir (Chiu ve diğerleri, 2018). Oyunlar aracılığıyla gerçekleştirilen sanal sosyal deneyimler ve etkileşimler, kullanıcıların sanal ortamlarda kendi istedikleri şekilde bir yaşantı oluşturmalarına imkân tanıyıp bireylerin dijital oyunlara yönelimini teşvik etmektedir (Pontes, 2017). Bu çalışmada katılımcıların %12,9'unun dijital oyun bağımlısı olduğu saptanmıştır. Literatürde adölesanlarda dijital oyun bağımlılığı yaygınlığının %1,1 ile %14,6 arasında değiştiği görülmektedir (Hawi ve diğerleri, 2018; Khazaal ve diğerleri, 2016; Wittek ve diğerleri, 2016). İsviçre'de, Fransızca ve Almanca konuşan adölesanlarda yapılan bir çalışmada, oyun bağımlılığı oranları sırasıyla %10,6 ve %8,1 olarak saptanmıştır (Khazaal ve diğerleri., 2016). Wittek ve diğerleri (2016) tarafından yapılan bir çalışmada oyun bağımlılığı oranının %7,3 olduğu bildirilmiştir. Festl ve diğerlerinin (2013) çalışmasında adölesanlarda oyun bağımlılığı oranı %7,6 olarak bulunmuştur. Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı oranının literatüre göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Dijital oyun bağımlılığının göstergelerinden biri oyun oynama süresidir. Oyun bağımlılığı olanların oyun oynama süreleri bağımlı olmayanlara kıyasla daha yüksektir (Bülbül ve diğerleri, 2018). Bu

çalışmada, iki saat ve üzeri oyun oynayanlarda dijital oyun bağımlılığı riskinin bir saatten az oyun oynayanlara göre 3,8 kat arttığı belirlenmiştir. Literatürde de, benzer şekilde oyun oynama süresi arttıkça DOB riskinin arttığı gösterilmiştir (Männikkö ve diğerleri, 2015; Korkmaz ve Korkmaz, 2019; Wang ve diğerleri, 2014). Adölesanlarda, oyun oynama süresinin artmasıyla birlikte kontrol kaybı artmakta ve buna bağlı olarak bağımlılık meydana gelmektedir (Çavuş ve diğerleri, 2016). Bu nedenle, adölesanların dijital oyunlardan uzaklaştırılması için, sosyalleşmesine ve iletişimine katkı sağlayacak sportif ve sanatsal etkinliklere yönlendirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

Adölesanlarda dijital oyun bağımlılığını cinsiyet etkileyebilmektedir (Wang ve diğerleri, 2014). Bu çalışmada, erkeklerde dijital oyun bağımlılığı riskinin kız öğrencilere kıyasla 2,6 kat daha yüksek olduğu bulunmuştur. Araştırmayı destekler nitelikte, literatürdeki çalışmalar da dijital oyun bağımlılığında belirgin bir cinsiyet farklılığı olduğunu, erkeklerin kızlardan daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğunu göstermiştir (Chiu ve diğerleri, 2018; Lau ve diğerleri, 2018; Uzunlar ve diğerleri, 2017). Erkekler çoğunlukla interneti dijital oyun oynama veya web sayfalarını ziyaret etme gibi etkinlikleri için tercih ederken, kızlar interneti daha çok yaşlılarıyla iletişim kurmalarına izin veren sosyal paylaşım siteleri için kullanmayı tercih etmektedirler (Chen ve diğerleri, 2018; Romero Abrio ve diğerleri, 2019). Bu çalışmadan farklı olarak, Hawi ve diğerlerinin (2018) çalışmasında oyun bağımlılığı ve cinsiyet arasında anlamlı bir ilişki olmadığı saptanmıştır.

Adölesan dönemde yaş, gelir düzeyi ve anne-baba öğrenim düzeyi dijital oyun bağımlılığını etkileyebilmektedir (Ayhan ve Köselören, 2019; Lau ve diğerleri, 2018). Ancak, bu çalışmada yaş, gelir düzeyi ve anne-baba öğrenim düzeyinin dijital oyun bağımlılığını etkilemediği bulunmuştur. Benzer şekilde, yapılan bazı çalışmalarda da dijital oyun bağımlılığının gelir düzeyi, anne-baba öğrenim düzeyine göre anlamlı bir şekilde farklılaşmadığı saptanmıştır (Demirbozan, 2019; Karacaoğlu, 2019; Yönet & Çalık, 2018).

Oyun bağımlılığının gelir düzeyinden ilişkisiz olması, dijital oyunların toplumun her kesiminde yaygın olduğunu düşündürülebilir.

5.2. Sosyal Kaygı ve Algılanan Anne-Baba Tutumlarına İlişkin Bulguların Tartışması

Bu bölümde sosyal kaygı ve algılanan anne-baba tutumlarına ilişkin bulgular iki başlık altında tartışılmıştır.

5.2.1. Sosyal kaygı

Dijital oyunlar bireylerin psikolojik, sosyal ve fiziksel sağlık durumlarını etkilemekte ve farklı sorunlara yol açmaktadır. Bu sorunlardan biri olan sosyal kaygı adölesan dönemde sık görülmektedir (Yuan ve diğerleri, 2020). Bu çalışmada sosyal kaygı ortalama puanı $38,71 \pm 12,43$ olarak saptanmıştır. Başdaş ve Özbey'in (2020) yapmış olduğu çalışmada sosyal kaygı düzeyi ortalaması $38,70 \pm 13,34$ olarak saptanmıştır. Bir başka çalışmada ise adölesanlardaki sosyal kaygı düzeyi ortalama puanı 44,06 olarak saptanmıştır (Aslan ve Koç, 2018). Bu araştırmadan elde edilen bulguların literatür ile benzerlik gösterdiği görülmektedir. Adölesan dönem, özellikle sosyal ve psikolojik sorunlarının gelişimine açık olan evrimsel bir dönemdir. Bu sorunlardan biri olan sosyal kaygının önlemesi ve iyileştirilmesi için adölesanlarda kaygı bozukluklarının gelişimi ve sürdürülmesinde rol oynayan anahtar faktörlerin belirlenmesi önemlidir (Romero Abrio ve diğerleri, 2019; Waite ve Creswell, 2015).

Adölesan dönemde olumsuz etkiler meydana getiren ve bireyin psikososyal iyilik halini azaltan sosyal kaygı çevrimiçi sosyal etkileşim tercihi ile ilişkilidir (Männikkö ve diğerleri, 2015). Männikkö ve arkadaşları (2015), yüz yüze iletişim yerine çevrimiçi iletişimi tercih eden bireylerin problemleri dijital oyun oynamaya daha yatkın olduklarını göstermişlerdir. Bu bağlamda, çevrimiçi etkileşimlerin sosyal kaygıları olan bireyler için daha güvenli bir iletişim kanalı oluşturduğunu ve bireylerin oyun bağımlılığına yönelmesine neden olduğunu bildirmişlerdir. Bu çalışmada da, sosyal kaygı düzeyinin artmasıyla dijital oyun bağımlılığı puanlarının arttığı belirlenmiştir. Araştırmayı destekler şekilde, yapılan bir çalışmada da, dijital oyun bağımlılığı olan adölesanlarda sosyal kaygı düzeyi ve semptomlarının dijital oyun bağımlılığı olmayanlara göre daha yoğun olduğu bildirilmiştir (Phan ve diğerleri, 2020). Başdaş ve Özbey (2020) tarafından yapılan çalışmada, sosyal kaygı düzeyi arttıkça adölesanların kendilerini sosyal ilişkilerden uzaklaştırdığı veya dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arttıkça, dijital oyunlara daha fazla zaman ayırdıkları, sosyal kaygı düzeylerinin arttığı ve sosyal ilişkilerden kaçınma eğiliminde oldukları öne sürülmektedir. Dolayısıyla,

adölesanların yüz yüze etkileşimlerini arttıran etkinliklere yönlendirilmesi ve sosyal kaygılarını azaltmaya yönelik aktivite programları planlanması dijital oyun bağımlılığının önlenmesi ve kontrolü açısından önem taşımaktadır.

5.2.2. Anne-baba tutumları

Anne-baba tutumları adölesanların sağlıklı bir kişilik kazanmalarında önemlidir. Demokratik ve hoşgörülü anne-baba tutumunda, anne-babalar çocuklarına koşulsuz sevgi gösterirler ve onlara hoşgörülü davranırlar. Otoriter anne-baba tutumunda çocuk katı kurallarla disipline edilmeye çalışılmakta olup, ihmalkâr anne-baba tutumunda ise hem ilgi, sevgi, kabul hem de denetim düşük düzeydedir (Dyavanoor ve Jyoti, 2017; Kulakçı Altıntaş & Ayaz Alkaya, 2019). Bu çalışmada yaklaşık her beş öğrenciden birinin anne-babasını demokratik, üç öğrenciden birinin anne-babasını ihmalkâr tutumuna sahip olarak algıladığı belirlenmiştir. Görüroğlu'nun (2019) çalışmasında; adölesanların %33,3'ünün anne-babasının tutumunu demokratik, %22,9'unun ihmalkâr olarak algıladığı saptanmıştır. Başka bir çalışmada da adölesanların %20,5'inin anne-babalarını demokratik, %36'sının ihmalkâr tutuma sahip olarak algıladığı gösterilmiştir (Şahin, 2019). Ebeveyn tutumları ailenin sahip olduğu kültürden etkilenmektedir. Türk kültüründe genel olarak kontrol ve denetlemenin yüksek olmasına karşın sevgi ve duyarlılık da yüksek düzeydedir. Bu nedenle, anne-babalara adölesanlar hakkında eğitim ve danışmanlık planlanırken kültürel farklılıklar dikkate alınmalıdır. Böylece kültürel değerlerin daha iyi anlaşılması, verilen hizmetin kalitesini artıracaktır (Şanlı ve Öztürk, 2015).

Bireyin yetişmesinde ve onun sağlıklı bir kişisel gelişim göstermesinde anne baba tutumları ön plana çıkmaktadır. Adölesanın sergilediği tüm davranışları aşırı hoşgörülü bir tutumla karşılayan ebeveynler, bireye sınırsız haklar tanıyarak aslında onun iç kontrol mekanizması geliştirmesine engel olurlar (Özdemir ve Dilekmen, 2017; Özyürek, 2017). Bu çalışmada, adölesanlar %20,8'i anne-babalarını hoşgörülü (müsamahakâr) tutuma sahip olarak algılamaktaydı. Kars ve diğerlerinin (2019) çalışmasında adölesanların 26,7'sinin, Demir ve Kumcağız'ın (2015) çalışmasında da adölesanların %23'ünün anne-babalarının tutumlarını hoşgörülü (müsamahakâr) olarak algıladıkları saptanmıştır. Çocuklarına aşırı hoşgörü gösteren ebeveynler, onlara iyilik yaptıklarını düşünse de onların düşük öz kontrole sahip ve daha antisosyal olmalarına zemin hazırlamaktadır (Özdemir ve Dilekmen, 2017). Bu

nedenle anne-babaların çocuklarına karşı aşırı hoşgörölü tutumda olmasından ziyade, bilinçli hoşgörölü ile yaklaşımları önerilir.

Anne-baba tutumları olumsuz yaşam olayları, ebeveyn-çocuk iletişimi gibi bir dizi faktörün sosyal kaygı üzerinde rol oynadığı belirtilmektedir (Romero Abrio ve diğlerleri, 2019; Waite ve Creswell, 2015). Bu çalışmada, adölesanlardaki sosyal kaygı, otoriter anne baba tutumunda en yüksek düzeydeyken, hoşgörölü anne baba tutumunda en düşük olarak saptanmıştır. Gulley ve diğlerlerinin (2014) adölesan bireylerde yaptığı çalışmada da, otoriter ebeveynlik ile sosyal kaygı arasında pozitif yönlü bir ilişki bulunmuştur. Diğler bir çalışmada da, adölesanların algıladıkları anne baba tutumu ile sosyal kaygılarının ilişkili olduğu gösterilmiştir. Özellikle, hem ihmalkâr hem de otoriter anne-baba tutumunda adölesanların sosyal kaygısının arttığı, demokratik ve hoşgörölü tutumda sosyal kaygısının azaldığı bulunmuştur (Xu ve diğlerleri, 2017). Gómez Ortiz ve diğlerleri (2019) tarafından yapılan bir çalışmada, demokratik anne baba tutumunun sosyal kaygıyı azalttığı, otoriter tutumun artmasının ise sosyal kaygıyı arttırdığı gözlenmiştir. Ebeveynler çocukların bağımsız olarak iyi yapabileceği sorumlulukları üstlenerek onları istemeden aşırı bağımlı olmaya ya da sosyal alanlarda özerk olamama ve korkuya yol açan kaçınma davranışları üstlenmeye teşvik edebilirler. Böylece, çocuklara kısa vadede yardımcı olmalarına rağmen, uzun vadede onların yeni stresli deneyimlerle karşılaşmalarını engelleyerek sosyal başarısızlıklar yaşamalarına neden olabilirler (Van Zalk ve diğlerleri, 2018).

Ebeveyn-adölesan ilişkileri, adölesan sağlığı açısından riskli davranışların gelişimini ve önlenmesini etkilemektedir. Bağımlılık üzerinde, özellikle adölesan bireylerde aile ilişkileri kalitesi ve olumlu ebeveynlik süreci güçlü koruyucu faktörler olarak öne çıkmaktadır (Bonnaire ve diğlerleri, 2019). Bu çalışmada, dijital oyun bağımlılığının algılanan demokratik anne baba tutumunda azaldığı, ihmalkâr anne-baba tutumunda daha yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. Bu bulgu, lise öğrencilerinde demokratik anne-baba tutumu düzeyinin artmasıyla dijital oyun bağımlılığı düzeyinin azaldığını göstermektedir. Araştırmayı destekler nitelikte, Eni (2017) tarafından yapılan çalışmada, lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile algıladıkları demokratik ebeveyn tutumu arasında ise negatif yönlü bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Bonnaire ve Phan (2017) tarafından yapılan çalışmada dijital oyun bağımlısı olanların, ebeveynlerinden daha az ilgi ve sıcaklık gördüğü; ayrıca ailelerinin daha az uyumlu oldukları saptanmıştır. Karacaoğlu'nun (2019) çalışmasında ebeveynleri koruyucu/kollayıcı tutuma sahip olan öğrencilerin, ebeveynleri

ilgili tutum sergileyen öğrencilere göre daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğu gösterilmiştir. Araştırmacılar, koruyucu/kollayıcı ebeveyn tutumunda, ilgili ebeveyn tutumuna göre çocuğun aşırı korunması mevcut olduğundan bu durumun çocuğun bağımsızlaşmasını engellediğini öne sürmektedirler. Dolayısıyla, dış dünyada yeterli düzeyde bağımsız hareket sergileyemeyen bireyin oyunlara daha fazla ilgi gösterebileceği ve dijital oyun bağımlılığı riskinin artmış olabileceği ifade edilmektedir (Karacaoğlu, 2019).

Sonuç olarak, adölesanlarda dijital oyun bağımlılığı oranı ve sosyal kaygı düzeyinin düşük olduğu, dijital oyun bağımlılığı arttıkça sosyal kaygının arttığı bulunmuştur. Bununla birlikte, algılanan anne-baba tutumunun adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı ve sosyal kaygıyı etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuç

Adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve algılanan anne-baba tutumlarını değerlendirmek amacıyla yapılan bu araştırmada aşağıdaki sonuçlar elde edilmiştir.

- Adölesanların çoğunluğunun oyun bağımlısı olmadığı saptanmıştır.
- Erkek öğrencilerde dijital oyun bağımlılığı riskinin kız öğrencilere göre 2,6 kat daha fazla olduğu ($p < 0,05$) bulunmuştur (Çizelge 4.5).
- Yaş, gelir düzeyi, anne ve baba öğrenim düzeyinin dijital oyun bağımlılığını etkilemediği ($p > 0,05$) belirlenmiştir (Çizelge 4.5).
- ESKÖ toplam ortalama puanı $38,71 \pm 12,43$ olup, katılımcıların sosyal kaygılarının düşük düzeyde olduğu belirlenmiştir (Çizelge 4.3).
- Sosyal kaygı ölçeğinin alt boyutlarından olan Olumsuz Değerlendirilme Korkusu ve Genel Durumlarda Sosyal Kaçınma ve Huzursuzluk Duyma ile DOB arasında anlamlı farklılık olduğu ($p < 0,05$) bulunmuştur (Çizelge 4.4).
- Adölesanların %22,5'inin ($n=310$) anne-baba tutumunu demokratik, %30,3'ünün ($n=418$) ihmalkâr, %26,4'ünün ($n=364$) otoriter ve %20,8'inin ($n=287$) hoşgörülü olarak algıladığı saptanmıştır.
- DOB'un, anne-babasını ihmalkâr tutuma sahip olarak algılayan adölesanlarda en yüksek, anne-babasını demokratik tutuma sahip olarak algılayanlarda en düşük düzeyde olduğu belirlenmiştir (Çizelge 4.6).
- Sosyal kaygının, anne-babasını otoriter tutuma sahip olarak algılayan adölesanlarda en yüksek, anne-babasını hoşgörülü tutuma sahip olarak algılayanlarda en düşük düzeyde olduğu belirlenmiştir (Çizelge 4.7).

6.2. Öneriler

Araştırmadan elde edilen bulgular sonucunda aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur.

- Öğrenciler dijital oyun bağımlılığı riski açısından DOBÖ gibi ölçekler kullanılarak, düzenli aralıklarla değerlendirilmeli,
- Adölesan dönemdeki dijital oyun bağımlılığını önlemeye ve azaltmaya yönelik okul temelli farkındalık ve müdahale programları tasarlanmalı,
- Öğrencilere teknolojinin ve internetin kontrollü kullanımı hakkında eğitimler verilmeli ve aile de bu eğitim programlarına dâhil edilmeli,
- Adölesanlara sağlıklı oyun davranışı geliştirmeleri için destek olunmalı,
- Adölesanlar, dijital oyunlar yerine arkadaş gruplarıyla etkileşimlerini destekleyen geleneksel oyunlar oynamaya teşvik edilmeli,
- Okullarda adölesanlar yüz yüze etkileşimlerini arttıracak grup oyunları, yarışmalar, geziler ve tiyatro gibi etkinliklere yönlendirilmeli ve öğrencilerin sosyal kaygılarını azaltmaya yönelik aktivite programları planlanmalı,
- Oyun bağımlılığı ve sosyal kaygı açısından yüksek riskli öğrenciler psikolog ya da psikiyatri kliniklerine yönlendirilmeli,
- Okul sağlığı hemşireleri tarafından, ebeveyn tutumları konusunda ailelere yönelik bilgilendirme amaçlı seminer, konferans ve eğitimler düzenlenmeli,
- Öğrenci-aile ilişkilerini daha yakından gözlemleyebilmek amacıyla okul sağlığı hemşireleri tarafından okulda görüşmeler yapılmalı,
- Bu çalışmada anne-baba tutumu birlikte ele alınmıştır. Literatür, hem anne hem de baba tutumunun adölesanlarda sosyal kaygıyı farklı etkileyebildiğini ortaya koyduğundan, ileri araştırmalar ebeveynlerin tutumlarını ayrı ayrı değerlendirmelidir.

KAYNAKLAR

- Allison, V. L., Nativio, D. G., Mitchell, A. M., Ren, D., and Yuhasz, J. (2014). Identifying Symptoms of Depression and Anxiety in Students in the School Setting. *The Journal of School Nursing*, 30(3), 165-172.
- Anderson, C. A., Warburton, W. A. (2012). *The Impact of Violent Video Games: An Overview*. Australia: The Federation Press, 56-84.
- APA. (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Dsm-5)*. Washington: American Psychiatric Publishing, 258-426.
- Aras, S. (2019). *Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkenler ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi (Bursa İli Örnekleme)*, Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyonkarahisar, 109.
- Arslan, G., Balkıs, M. (2014). Ergenlikte Görülen Problem Davranışlar ve Aile Sorunları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Suleyman Demirel University International Journal of Educational Studies*, 1(1), 11-23.
- Aslan, H., Koç, Z. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Beden İmajı ve Sosyal Kaygı Düzeyleri. *Eğitim Kuram ve Uygulama Araştırmaları Dergisi*, 4(3), 65-77.
- Aydın, A., Tekinsav Sütcü, S. (2007). Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeğinin (Eskö) Geçerlik ve Güvenirliğinin İncelenmesi. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 14(2), 79-89.
- Ayhan, B., Köselören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1-30.
- Aymen Peker, E. ve Taş, E. (2019). Ortaokul 5. Sınıf Öğrencilerinin "Oyun" Kavramı ile İlgili Görüşleri: Samsun Örneği. *Amasya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8(2), 471-501.
- Başdaş, Ö., Özbey, H. (2020). Digital Game Addiction, Obesity, and Social Anxiety Among Adolescents. *Archives of Psychiatric Nursing*, 34(2), 17-20.
- Beck, A., Emery, G., and Greenberg, R. (2015). *Anksiyete Bozuklukları ve Fobiler: Bilişsel Bir Bakış Açısı* (Dördüncü Baskı). İstanbul: Litera Yayıncılık, 268-321.
- Bıyıklı, İ. (2019). *Yetişkin Bireylerde Depresyon ve Sosyal Kaygı Düzeyi ile İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 23.
- Bohnenkamp, J. H., Hoover, S. A., Connors, E. H., Wissow, L., Bobo, N., and Mazyck, D. (2019). The Mental Health Training Intervention for School Nurses and Other Health Providers in Schools. *The Journal of School Nursing*, 35(6), 422-433.
- Bonino, S., Cattelino, E., Ciairano, S., Mc Donald, L., and Jessor, R. (2005). *Adolescents And Risk: Behavior, Functions, And Protective Factors* (First Edition). Springer, 178-195.

- Bonnaire, C., Liddle, H. A., Har, A., Nielsen, P., and Phan, O. (2019). Why and How to Include Parents in the Treatment of Adolescents Presenting Internet Gaming Disorder? *Journal of Behavioral Addictions*, 8(2), 201-212.
- Bonnaire, C., Phan, O. (2017). Relationships Between Parental Attitudes, Family Functioning and Internet Gaming Disorder in Adolescents Attending School. *Psychiatry Research*, 255, 104-110.
- Brown, J. D., Bobkowski, P. S. (2011). Older and Newer Media: Patterns of Use and Effects on Adolescents' Health and Well-Being. *Journal of Research on Adolescence*, 21(1), 95-113.
- Bülbül, H., Tunç, T., ve Aydı, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- Cabir, F. B. (2019). *Adölesanlarda Oyun Bağımlılığı ve Sağlıklı Yaşam Biçimi Davranışları*, Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul, 18.
- Canoğulları, Ö. (2014). *İnternet Bağımlılık Düzeyleri Farklı Ergenlerin Cinsiyetlerine Göre Psikolojik İhtiyaçları, Sosyal Kaygıları ve Anne Baba Tutum Algılarının İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana, 24-45.
- Celik, İ., Şahin, İ., ve Eren, F. (2014). Metaphorical Perceptions of Middle School Students Regarding Computer Games. *International Journal of Social, Education, Economics and Management Engineering*, 8(8), 2544-2549.
- Ceylan, Ç., Kılıçarslan Törüner, E. (2020). Adölesanlarda Sağlık Davranışı Değişikliğinde Motivasyonel Görüşmenin Kullanılması: Sistemik Derleme. *Halk Sağlığı Hemşireliği Dergisi*, 2(1): 39- 51.
- Chen, K. H., Oliffe, J. L., and Kelly, M. T. (2018). Internet Gaming Disorder: An Emergent Health Issue for Men. *American Journal of Men's Health*, 12(4), 1151-1159.
- Chiu, Y. C., Pan, Y. C., and Lin, Y.-H. (2018). Chinese Adaptation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test And Prevalence Estimate Of Internet Gaming Disorder Among Adolescents in Taiwan. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 719-726.
- Choi, C., Hums, M. A., and Bum, C. H. (2018). Impact of the Family Environment on Juvenile Mental Health: Esports Online Game Addiction and Delinquency. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(12), 2850.
- Çakır, S. (2010). *Bilişsel-Davranışçı Yaklaşımına Dayalı Olarak Hazırlanan Sosyal Kaygıyla Başa Çıkma Programının Lise Öğrencilerinin Sosyal Kaygı Düzeylerine Etkisi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa, 5-18.
- Çam, O., Engin, E. (2014). Bireysel Psikoterapi., O. Çam ve E. Engin. (Editörler). *Ruh Sağlığı Ve Hastalıkları Hemşireliği Bakım Sanatı*. Birinci Baskı. İstanbul: İstanbul Tıp Kitabevi, 1003.

- Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık: ÜniversiteÖğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43).
- Davids, E. L., Roman, N. V., and Leach, L. (2017). The Link Between Parenting Approaches and Health Behavior: A Systematic Review. *Journal of Human Behavior in the Social Environment*, 27(6), 589-608.
- Demir, Y., Kumcağız, H. (2015). Öğrencilerin Anne Baba Tutumlarını Algılama Biçimleri ve Şiddete Eğilimleri. *Electronic Turkish Studies*, 10(2), 221-234.
- Demirbozan, N. (2019). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Anne Baba Tutumu ve Benlik Saygısı ile İlişkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 7-55.
- Dokuzlu, E. (2016). *18 25 Yaş Arası Üniversite Öğrencilerinde Anne Baba Tutumunun Kişinin Kaygı Düzeyleri ve Bağlanma Tipi ile İlişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 8-36.
- Durualp, E., Çiçekoğlu, P. (2013). Yetiştirme Yurdunda Kalan Ergenlerin Yalnızlık Düzeylerinin İnternet Bağımlılığı ve Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 15(1), 29-46.
- Dyavanoor, B. D., Jyoti, D. M. (2017). Parents' Attitudes and Beliefs: Their İmpact on Children's Development. *International Journal of Physical Education and Sports Sciences*, 11(18), 241-243.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 1-82.
- Esposito, M. R., Serra, N., Guillari, A., Simeone, S., Sarracino, F., Continisio, G. I., and Rea, T. (2020). An investigation into Video Game Addiction in Pre-Adolescents and Adolescents: A Cross-Sectional Study. *Medicina*, 56(5), 221.
- Essau, C. A., Lewinsohn, P. M., Olaya, B., and Seeley, J. R. (2014). Anxiety Disorders in Adolescents and Psychosocial Outcomes at Age 30. *Journal of Affective Disorders*, 163, 125-132.
- Festl, R., Scharkow, M., and Quandt, T. (2013). Problematic Computer Game Use Among Adolescents, Younger and Older Adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Giers, M. (2016). Parental Attitudes And Children Cognitive Development. In K. Pujer (Ed.), *Pedagogika Przedszkolna I Wczesnoszkolna, Wybrane Problemy*. Exante, 71-88.
- Gómez Ortiz, O., Romera, E. M., Jiménez Castillejo, R., Ortega Ruiz, R., and García López, L. J. (2019). Parenting Practices and Adolescent Social Anxiety: A Direct or Indirect Relationship? *International Journal of Clinical and Health Psychology*, 19(2), 124-133.
- González Bueso, V., Santamaría, J. J., Oliveras, I., Fernández, D., Montero, E., Baño, M., and Ribas, J. (2020). Internet Gaming Disorder Clustering Based on Personality

- Traits in Adolescents, and Its Relation with Comorbid Psychological Symptoms. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(5), 1516.
- Gonzálvez, C., Díaz-Herrero, Á., Sanmartín, R., Vicent, M., Pérez-Sánchez, A. M., and García-Fernández, J. M. (2019). Identifying Risk Profiles of School Refusal Behavior: Differences in Social Anxiety and Family Functioning Among Spanish Adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(19), 3731
- Göldağ, B. (2019). Dijital Oyunlar: Olumlu ve Olumsuz Etkileri., M. Talas. (Editör). *III. Uluslararası Battalgazi Bilimsel Çalışmalar Kongresi Tam Metin Kitabı*. İSPECYayınevi, 121-133.
- Görüroğlu, Y. (2019). *Ergenlerde Riskli Davranışlar İle Anne-Baba Tutumlarının Belirlenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Hatay, 1-106.
- Gulley, L. D., Oppenheimer, C. W., and Hankin, B. L. (2014). Associations Among Negative Parenting, Attention Bias to Anger, and Social Anxiety Among Youth. *Developmental Psychology*, 50(2), 577.
- Güllü, M., Arslan, C., Dünder, A., ve Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.
- Güzel, M. M. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Sosyal Medya Kullanımı İle Sosyal Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana, 16.
- Hawi, N. S., Samaha, M., and Griffiths, M. D. (2018). Internet Gaming Disorder in Lebanon: Relationships With Age, Sleep Habits, and Academic Achievement. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(1), 70-78.
- Irmak, A., Erdogan, S. (2015). Validity and Reliability of the Turkish Version of the Digital Game Addiction Scale/Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe Formunun Geçerliliği ve Güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16(S1), 10-19.
- Irmak, A. Y., Erdoğan, S. (2016). Ergen Ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.
- Irmak, A. Y., Erdogan, S. (2019). Predictors for Digital Game Addiction Among Turkish Adolescents: A Cox's Interaction Model-Based Study. *Journal of Addictions Nursing*, 30(1), 49-56.
- Jeong, E. J., Kim, D. H. (2011). Social Activities, Self-Efficacy, Game Attitudes, and Game Addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Jeong, E. J., Lee, H. R., and Yoo, J. H. (2015). Addictive Use Due to Personality: Focused on Big Five Personality Traits and Game Addiction. *International Journal of Social, Behavioral, Educational, Economic, Business and Industrial Engineering*, 9(6), 1995-1999.

- Johnson, J. L., Edwards, P. M. (2020). Youth Gaming Addiction: Implications for School Nurses. *NASN School Nurse*, 35(5), 284-289.
- Jonynienė, J., Kern, R. M. (2012). Individual Psychology Lifestyles and Parenting Style in Lithuanian Parents of 6-to-12-Year Olds. *International Journal of Psychology: A Biopsychosocial Approach*, 89-117.
- Kaplan, N. (2016). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Sağlık Üzerine Etkilerinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, İzmir Katip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İzmir, 3-23.
- Kaplan, Y., Ak, T. (2018) Ergenlerde Psikolojik Belirtiler ve Problem Davranışlarda Anne-Baba Tutumlarının Rolü. *Türkiye Bütüncül Psikoterapi Dergisi*, 1(2), 154-171.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N., ve Ünsal Barlas, G. (2016). Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Sosyal Anksiyetenin İncelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*, 6(1): 14-9
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 21-75.
- Karaer, Y., Akdemir, D. (2019). Parenting Styles, Perceived Social Support and Emotion Regulation in Adolescents With Internet Addiction. *Comprehensive Psychiatry*, 92, 22-27.
- Karakoç Kumsar, A., Taşkın Yılmaz, F. (2017). Kardiyovasküler Hastalıklar Risk Faktörlerinden Korunmada Hemşirenin Rolü. *Online Türk Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(4), 18-27.
- Karlı, N. (2019). *Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumları ile Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 14-24.
- Kars, S., Bektaş, Ö., ve Akyürek, G. (2019). Ergenlerde Anne-Baba Tutumu, Duygu Düzenleme ve İyi Hali Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Ergoterapi ve Rehabilitasyon Dergisi*, 7(2) 2019, 97-104.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması*, Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat, 26-27.
- Keskin, B. (2019). *Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik Sağlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bursa, 10-31.
- Khazaal, Y., Chatton, A., Rothen, S., Achab, S., Thorens, G., Zullino, D., and Gmel, G. (2016). Psychometric Properties of the 7-Item Game Addiction Scale Among French and German Speaking Adults. *BioMed Central Psychiatry*, 16(1), 132.

- King, D. L., Delfabbro, P. H. (2017). Features of Parent-Child Relationships in Adolescents With Internet Gaming Disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(6), 1270-1283.
- Korkmaz, Ö., Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyleri, Oyun Alışkanlıkları ve Tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798-812.
- Köseliören, M. (2017). *İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık*, Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya, 156-157.
- Kulakçı Altıntaş, H., Ayaz Alkaya, S. (2019). Parental Attitudes Perceived by Adolescents, and Their Tendency for Violence and Affecting Factors. *Journal of Interpersonal Violence*, 34(1), 200-216.
- La Greca, A. M., Lopez, N. (1998). Social Anxiety Among Adolescents: Linkages With Peer Relations and Friendships. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 26(2), 83-94.
- Lamborn, S. D., Mounts, N. S., Steinberg, L., and Dornbusch, S. M. (1991). Patterns of Competence and Adjustment Among Adolescents From Authoritative, Authoritarian, Indulgent, and Neglectful Families. *Child Development*, 62(5), 1049-1065.
- Lau, C., Stewart, S. L., Sarmiento, C., Saklofske, D. H., and Tremblay, P. F. (2018). Who is at Risk for Problematic Video Gaming? Risk Factors in Problematic Video Gaming in Clinically Referred Canadian Children and Adolescents. *Multimodal Technologies and Interaction*, 2(2), 19.
- 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.
- Li, C., Dang, J., Zhang, X., Zhang, Q., and Guo, J. (2014). Internet Addiction Among Chinese Adolescents: The Effect of Parental Behavior and Self-Control. *Computers in Human Behavior*, 41, 1-7.
- Männikkö, N., Billieux, J., and Kääriäinen, M. (2015). Problematic Digital Gaming Behavior and Its Relation to the Psychological, Social and Physical Health of Finnish Adolescents and Young Adults. *Journal of Behavioral Addictions*, 4(4), 281-288.
- Männikkö, N., Mendes, L., Barbosa, F., and Reis, L. P. (2014). Health Determinants Related to Digital Game Playing: A Systematic Review. *Journal of Health Science*, 4, 53-63.
- Musluoğlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örneğinde Bağlanma Stilleri ile İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkisinin İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 1-41.
- Oğuz, F., Öğretir Özçelik, A. (2018). Ergenlerde Algılanan Anne Baba Tutumu İle Madde Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 11(58), 535-543.
- Özdemir, M., Dilekmen, M. (2017). Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Duygusal Zekâlarının Anne-Baba Tutumu, Akademik Başarı ve Cinsiyet Değişkenleri Açısından

- İncelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 21(4), 1655-1671.
- Özyürek, A. (2017). Okul Öncesi Çocuğa Sahip Anne-Babalara Yönelik “Çocuk Yetiştirmeye İlişkin Anne-Baba Görüşleri Ölçeği” ve “Anne-Baba Tutum Ölçeği”Geliştirme Çalışması. *Uluslararası Erken Çocukluk Eğitimi Çalışmaları Dergisi*, 2(1), 26-38.
- Özyürek, A., Demiray, K. (2010). Yurtta ve Ailesi Yanında Kalan Ortaöğretim Öğrencilerinin Kaygı Düzeylerinin Karşılaştırılması. *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 11(2), 247-256.
- Paschke, K., Austermann, M.I., and Thomasius, R. (2020). Assessing ICD-11 Gaming Disorder in Adolescent Gamers: Development and Validation of the Gaming Disorder Scale for Adolescents (GADIS-A). *Journal of Clinical Medicine*, 9(4), 993.
- Petrovska, S., Sivevska, D., and Cackov, O. (2013). Role of the Game in the Development of Preschool Child. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 92, 880-884.
- Phan, O., Prieur, C., Bonnaire, C., and Obradovic, I. (2020). Internet Gaming Disorder: Exploring its Impact on Satisfaction in Life in PELLEAS Adolescent Sample. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(1), 3.
- Pilten, P., Pilten, G. (2013). Okul Çağı Çocuklarının Oyuna İlişkin Algılarının Değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 15-31.
- Pontes, H. M. (2017). Investigating the Differential Effects of Social Networking Site Addiction and Internet Gaming Disorder on Psychological Health. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 601-610.
- Rada, S. (2018). *Üniversite Öğrencilerinin Erken Dönem Uyumsuz Şemaları İle Sosyal Kaygı Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi: Türkiye ve Belçika Karşılaştırması*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya, 1-4.
- Rehbein, F., Kliem, S., Baier, D., Mößle, T., and Petry, N. M. (2015). Prevalence of Internet Gaming Disorder in German Adolescents: Diagnostic Contribution of the Nine Dsm-5 Criteria in A State-Wide Representative Sample. *Addiction*, 110(5), 842-851.
- Rho, M. J., Lee, H., Lee, T.-H., Cho, H., Jung, D. J., Kim, D.-J., and Choi, I. Y. (2018). Risk Factors for Internet Gaming Disorder: Psychological Factors and Internet Gaming Characteristics. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(1), 40.
- Romero Abrio, A., Martínez-Ferrer, B., Musitu-Ferrer, D., León-Moreno, C., Villarreal-González, M. E., and Callejas-Jerónimo, J. E. (2019). Family Communication Problems, Psychosocial Adjustment and Cyberbullying. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(13), 2417.
- Sadock, B., Sadock, V., and Ruiz, P. (2016). Çocuk Psikiyatrisi. In A. Bozkurt (Ed.), *Psikiyatri Davranış Bilimleri/Klinik Psikiyatri*. Onbirinci Baskı. Ankara: Güneş Tıp Kitabevleri, 1099.

- Schneider, L. A., King, D. L., and Delfabbro, P. H. (2017). Family Factors in Adolescent Problematic Internet Gaming: A Systematic Review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321-333.
- Severo, R. B., Soares, J. M., Affonso, J. P., Giusti, D. A., de Souza Junior, A. A., de Figueiredo, V. L., and Pontes, H. M. (2020). Prevalence and Risk Factors for Internet Gaming Disorder. *Brazilian Journal of Psychiatry*, (AHEAD).
- Stockdale, L., & Coyne, S. M. (2018). Video Game Addiction In Emerging Adulthood: Cross-Sectional Evidence Of Pathology In Video Game Addicts As Compared To Matched Healthy Controls. *Journal of affective disorders*, 225, 265-272.
- Şahin, R. (2019). Ortaokul Öğrencilerinin Algıladıkları Anne Baba Tutumları ile Öğrenme Stilleri Arasındaki İlişki, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 95-96.
- Şahin, Ş., Özçelik, Ç. Ç. (2016). Ergenlik Dönemi ve Sosyalleşme. *Cumhuriyet Hemşirelik Dergisi*, 5(1), 42-49.
- Şanlı, D., Öztürk, C. (2015). Parenting attitudes of parents and culture effect on attitudes. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*, 8, 240-246.
- Tagay, Ö., Önen, Ö., ve Canpolat, İ. (2018). Ergenlerin Sosyal Kaygı Düzeyleri ile Güvengelik ve Özsaygıları Arasındaki İlişki. *Afyon Kocatepe University Journal of Social Sciences*, 20(2).
- Teke, E. (2019). *Oyun Terapisiyle Bütünleştirilmiş Grupla Psikolojik Danışmanın İlkokul Öğrencilerinin Sosyal Kaygı Düzeylerine Etkisi*, Yüksek Lisans Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya, 50-52.
- Topsümer, F., Sağlam, M. (2019). Dijital Oyunlar ve Öznel İyi Oluş İlişkisi: Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Örneği. *Humanities Sciences*, 14(2), 31-50.
- Torres Rodríguez, A., Griffiths, M. D., Carbonell, X., and Oberst, U. (2018). Internet Gaming Disorder in Adolescence: Psychological Characteristics of A Clinical Sample. *Journal of Behavioral Addictions*, 7(3), 707-718
- Tremblay, M. S., Colley, R. C., Saunders, T. J., Healy, G. N., and Owen, N. (2010). Physiological and Health Implications of A Sedentary Lifestyle. *Applied Physiology, Nutrition, and Metabolism*, 35(6), 725-740.
- Ulutaşdemir, N., Balsak, H., Çopur, E. Ö., ve Demiroğlu, N. (2016). Halk Sağlığı Hemşireliğinin Bir Dalı: Okul Sağlığı Hemşireliği. *Türkiye Klinikleri Journal Public Health Nursing-Special Topics*, 2(1), 121-124.
- Uzunlar, S., Türk, E., Say, S., ve Yıldız, B. (2017). *Algılanan Ana-Baba Tutumunun Dijital Oyun Bağımlılığıyla İlişkisi*. İstanbul Kültür Üniversitesi, İstanbul, 14-47.
- Van Rooij, A. J., Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Shorter, G. W., Schoenmakers, T. M., and Van De Mheen, D. (2014). The Co-Occurrence of Problematic Video Gaming, Substance Use, and Psychosocial Problems in Adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*, 3(3), 157-165.

- Van Zalk, N., Tillfors, M., and Trost, K. (2018). Mothers' and Fathers' Worry and Over-Control: One Step Closer to Understanding Early Adolescent Social Anxiety. *Child Psychiatry & Human Development*, 49(6), 917-927.
- Waite, P., Creswell, C. (2015). Observing Interactions Between Children and Adolescents and Their Parents: The Effects of Anxiety Disorder and Age. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 43(6), 1079-1091.
- Wan, C.S., Chiou, W.B. (2013). Ergenler İnternet Oyunlarına Neden Bağımlılar: Tayvan'da Bir Mülakat Çalışması (çev. F. Kenevir). *Toplum Bilimleri Dergisi*, 7(14), 411-418. (2006)
- Wang, C.-W., Chan, C. L., Mak, K.-K., Ho, S.-Y., Wong, P. W., & Ho, R. T. (2014). Prevalence And Correlates Of Video And Internet Gaming Addiction Among Hong Kong Adolescents: A Pilot Study. *The Scientific World Journal*, 2014.
- Wang, H. Z., Sheng, J. R., and Wang, J. L. (2019). The Association Between Mobile Game Addiction and Depression, Social Anxiety, and Loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 247.
- Whitton, N. (2010). *Learning With Digital Games: A Practical Guide to Engaging Students in Higher Education*. USA: Routledge.
- Wissink, I. B., Dekovic, M., and Meijer, A. M. (2006). Parenting Behavior, Quality of the Parent-Adolescent Relationship, and Adolescent Functioning in Four Ethnic Groups. *The Journal of Early Adolescence*, 26(2), 133-159.
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., and Molde, H. (2016). Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on A National Representative Sample of Gamers. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14(5), 672-686.
- Wong, I. L. K., Lam, M. P. S. (2016). Gaming Behavior And Addiction Among Hong Kong Adolescents. *Asian journal of gambling issues and public health*, 6(1), 6.
- İnternet1: World Health Organization (WHO), (2020). *Adolescent Health*. Web: https://www.who.int/health-topics/adolescent-health/#tab=tab_1 adresinden 20 Eylül 2020'de alınmıştır.
- Wu, C. S. T., Wong, H. T., Yu, K. F., Fok, K. W., Yeung, S. M., Lam, C. H., and Liu, K. M. (2016). Parenting Approaches, Family Functionality, and Internet Addiction Among Hong Kong Adolescents. *BMC Pediatrics*, 16(1), 130.
- Xu, J., Ni, S., Ran, M., and Zhang, C. (2017). The Relationship Between Parenting Styles and Adolescents' Social Anxiety in Migrant Families: A Study in Guangdong, China. *Frontiers in Psychology*, 8, 626.
- Yalçın, S., Bertiz, Y. (2019). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*, 3(1), 27-34.
- Yalom, I., Roth, T. W. (2014). *Anksiyete Terapisi* (Third Edition). İstanbul: Prestij, 280-316.

- Yenğın, D. (2010). *Dijital Oyunlarda Şiddet Kavramı: Yeni Şiddet*, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 105-106.
- Yıldız, E., Tüfekçi, F., ve Aksu, E. (2016). Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ile Sosyal Anksiyete Arasındaki İlişki ve Etkileyen Faktörler. *Türkiye Klinikleri Journal Public Health Nursing-Special Topics*, 2(1), 54-60.
- Yılmaz, A. (2000). Anne-Baba Tutum Ölçeğinin Güvenirlik ve Geçerlik Çalışması. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 7(3), 160-172.
- Yılmaz, G. (2015). *Ergenlerde Mobil Telefon Bağımlılığının Sosyal Anksiyeteye Etkisinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul, 5-12.
- Yönet, E., Çalık, F. (2018, 14-16 Kasım). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yaşam Kalitesi Düzeylerinin Araştırılması*. I. Uluslararası Multidisipliner Dijital Bağımlılık Kongresi'nde sunuldu, Aydın.
- Yuan, J., Mao, N., Chen, R., Zhang, Q., and Cui, L. (2020). Electrophysiological Measures of Visual Working Memory in Social Anxiety. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 14.
- Zorbaz, O., Dost, M. T. (2014). Lise Öğrencilerinin Problemlı İnternet Kullanımının Cinsiyet, Sosyal Kaygı ve Akran İlişkileri Açısından İncelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(29-1), 298-310.



EKLER

EK-1. Kişisel Bilgi Formu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Sevgili Öğrenciler,

Aşağıda cevaplayacağınız sorular bilimsel bir araştırma kapsamında hazırlanmıştır. Size ait bilgiler araştırma dışında başka bir yerde kullanılmayacaktır. Tüm soruları eksiksiz cevaplamanız çok önemlidir. Lütfen adınızı yazmayınız. Katkılarınız için teşekkürler.

Danışman Prof. Dr. Sultan AYAZ ALKAYA	Yüksek Lisans Öğrencisi Çiğdem GENİŞ
--	---

1. Yaş:
2. Cinsiyet : ☐ Kadın ☐ Erkek
3. Sınıf : ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12
4. Anne Eğitim Düzeyi : ☐ Okur-yazar değil ☐ Sadece okur-yazar ☐ İlkokul ☐
 Ortaokul ☐ Lise ☐ Üniversite ☐ Diğer
5. Baba Eğitim Düzeyi : ☐ Okur-yazar değil ☐ Sadece okur-yazar ☐ İlkokul ☐
 Ortaokul ☐ Lise ☐ Üniversite ☐ Diğer
6. Sosyoekonomik düzeyiniz : ☐ Gelir giderden az ☐ Gelir gidere denk ☐
 Gelir giderden fazla
7. Bir günde ortalama ne kadar süreyi dijital oyun oynayarak geçiriyorsunuz?

☐ 15-45 dakika ☐ 45-60 dakika ☐ 2 saat ☐ 3 saat ve üzeri

EK-1. (devam) Kişisel Bilgi Formu

8. En çok hangi teknolojik alet ile oyun oynarsınız? (Birden fazla tercihte bulunabilirsiniz)

☐ Bilgisayar ☐ Tablet ☐ Akıllı Telefon ☐ Oyun konsolları ☐ Hiçbiri

9. Hangi tür oyunu tercih edersiniz? (Birden fazla tercihte bulunabilirsiniz)

☐ Aksiyon/Macera ☐ Bilim-Kurgu oyunları ☐ Strateji oyunları ☐ Spor oyunları

☐ Simülasyon Oyunları ☐ Eğitsel Oyunları ☐ Rol Yapma Oyunları

10. Anne-babanız bilgisayar oyunu oynamanızı kontrol eder mi?

☐ Kontrol eder ☐ Kontrol etmez

11. Kendinizi oyun bağımlısı olarak görüyor musunuz?

☐ Evet ☐ Kısmen ☐ Hayır

EK-2. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)

Aşağıdaki soruları son 6 ay içinde hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

☐ Hiçbir zaman ☐ Nadiren ☐ Bazen ☐ Sık sık ☐ Her zaman

EK-3. Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ)

Ben	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Genellikle	Her zaman
1. Başkalarının önünde yeni bir şeyler yapmaya çekinirim.					
2. Arkadaşlarımla bir şeyler yapmaktan hoşlanırım.					
3. Bana sataşılmasından tedirgin olurum.					
4. Tanımadığım insanların yanında utanırım.					
5. Sadece çok iyi tanıdığım insanlarla konuşurum.					
6. Yaşıtlarımın arkamdan benim hakkımda konuştuklarını düşünürüm.					
7. Kitap okumayı severim.					
8. Başkalarının benim için ne düşündüğünden endişelenirim.					
9. Başkalarının benden hoşlanmayacağından korkarım.					
10. Çok iyi tanımadığım yaşıtlarımla konuşurken heyecanlanırım.					
11. Spor yapmaktan hoşlanırım.					
12. Başkalarının benim hakkımda ne söyleyeceğinden endişelenirim.					
13. Yeni insanlarla tanışırken tedirgin olurum.					
14. Başkalarının benden hoşlanmayacağından endişelenirim.					
15. Bir grup insanlar beraberken durgunumdur.					
16. Kendi başıma bir şeyler yapmak hoşuma gider.					
17. Başkalarının benimle dalga geçtiğini düşünürüm.					
18. Birisiyle tartışmaya girersem onun benden hoşlanmayacağından endişe ederim.					
19. Hayır derler diye başkalarına benimle bir şeyler yapmayı teklif etmeye çekinirim.					
20. Bazı insanların yanındayken tedirgin olurum.					
21. İyi tanıdığım yaşıtlarımın yanındayken bile utanırım.					
22. Başkalarından benimle bir şeyler yapmalarını istemek bana çok zor gelir.					

EK-4. Anne-Baba Tutumu Ölçeği (ABTÖ)

<i>Lütfen aşağıdaki soruları kendi anne ve babanızı düşünerek dikkatle okuyunuz. Aşağıdaki durumun anne ve babanızın davranışına ne kadar benzediğini düşünün.</i>	Tamamen Benziyor	Biraz Benziyor	Benzemiyor	Hiç Benzemiyor
1. Herhangi bir sorunum olduğunda, eminim annem ve babam bana yardım ederler.				
2. Annem ve babam büyüklerle tartışmamam gerektiğini söylerler.				
3. Annem ve babam yaptığım her şeyin en iyisini yapmam için beni zorlarlar.				
4. Annem ve babam herhangi bir tartışma sırasında başkalarını kızdırmamak için, susmam gerektiğini söylerler.				
5. Annem ve babam bazı konularda sen” kendin karar ver ” derler.				
6. Derslerimden ne zaman düşük not alsam, annem ve babam kızar.				
7. Ders çalışırken anlayamadığım bir şey olduğunda, annem ve babam bana yardım ederler.				
8. Annem ve babam kendi görüşlerinin doğru olduğunu bu görüşleri onlarla tartışmamam gerektiğini söylerler.				
9. Annem ve babam benden bir şey yapmamı istediklerinde, niçin bunu yapmam gerektiğini de açıklarlar.				
10. Annem ve babamla her tartıştığım da bana "büyüdüğün zaman anlarsın" derler.				
11. Derslerimden düşük not aldığım da, annem ve babam beni daha çok çalışmam için desteklerler.				
12. Annem ve babam yapmak istediklerim konusunda kendi kendime karar vermeme izin verirler.				
13. Annem ve babam arkadaşlarımı tanırlar.				
14. Annem ve babam istemedikleri bir şey yaptığım da, bana karşı soğuk davranırlar ve küserler.				
15. Annem ve babam sadece benimle konuşmak için zaman ayırırlar.				
16. Derslerimden düşük notlar aldığım da, annem ve babam öyle davranır ki suçluluk duyar ve utanırım.				
17. Ailemle birlikte hoşça vakit geçiririz.				
18. Annemi ve babamı kızdıracak bir şey yaptığım da, onlarla birlikte yapmak istediğim şeyleri yapmama izin vermezler.				

19. Genel olarak annen ve baban okul zamanı hafta içinde gece arkadaşlarıyla bir yere gitmene izin verirler mi?

Evet ()

Hayır ()

Eğer cevabınız **Evet** ise, aşağıdaki soruyu cevaplayınız.

Hafta içinde en geç saat kaç kadar gece dışarıda kalmanıza izin verilir (Pazartesi- Cuma arası)?

20.00'dan önce ()

22.00-22.59 arası ()

20.00 - 20.59 arası ()

23.00 ya da daha geç ()

21.00 - 21.59 arası ()

İstediğim saate kadar ()

EK-4. (devam) Algılanan Anne-Baba Tutumu Ölçeği (ABTÖ)

20.Genel olarak annen ve baban hafta sonları gece arkadaşlarıyla bir yere gitmene izin verirler mi?

Evet()

Hayır()

Eğer cevabınız **Evet** ise, aşağıdaki soruyu cevaplayınız.

Haftanın Cuma ya da Cumartesi akşamları en geç saat kaç kadar gece dışarıda kalmanıza izin verilir?

20.00'dan önce ()

22.00 - 22.59 arası ()

20.00 - 20.59 arası ()

23.00 ya da daha geç ()

21.00 - 21.59 arası ()

İstediğim saate kadar ()

Annen ve baban aşağıdakileri öğrenmek için ne kadar çaba gösterirler?	Hiç Çaba Göstermez	Çok Az Çaba Gösterir	Çok Çaba Gösterir
21. Eğer gece bir yere gittiysen nereye gittiğini,			
22. Boş zamanlarınızda ne yaptığınızı,			
23. Okuldan çıktıktan sonra ne yaptığınızı,			
Annen ve babanın aşağıdakiler hakkında ne kadar bilgileri vardır?	Bilgileri Yoktur	Çok Az Bilgileri Vardır	Çok Bilgileri Vardır
24. Eğer gece bir yere gittiysen nereye gittiğin,			
25. Boş zamanlarınızda ne yaptığın,			
26. Okuldan çıktıktan sonra nereye gittiğin,			

EK-5. Gazi Üniversitesi Etik Komisyon Yazısı

Evrak Tarih ve Sayısı: 21.02.2020-E.28087



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
Ölçme Değerlendirme Etik Alt Çalışma Grubu



Sayı : 91610558-302.08.01-
Konu : Bilimsel ve Eğitim Amaçlı

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 06.01.2020 tarih ve E.1490 sayılı yazı

İlgi yazınız ile göndermiş olduğunuz, Enstitünüz Hemşirelik Anabilim Dalı **Yüksek Lisans Öğrencisi Çiğdem GENİŞ'in, Prof.Dr. Sultan AYAZ ALKAYA'nın** danışmanlığında yürüttüğü *"Adölesan Dönemde Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Anne-Baba Tutumları"* adlı tez çalışması ile ilgili konu Kurulumuzun **04.02.2020** tarih ve **02** sayılı toplantısında görüşülmüş olup,

İlgilinin çalışmasının, yapılması planlanan yerlerden izin alınması koşuluyla yapılmasında etik açıdan bir sakınca bulunmadığına oybirliği ile karar verilmiş ve karara ilişkin imza listesi ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

e-imzalıdır
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA
Kurul Başkanı

Araştırma Kod No: 2020-112

Ek: 1 Liste



Ankara
Tel:0 (312) 202 20 57 - 0 (312) 2... Faks:0 (312) 202 38 76
İnternet Adresi :http://etikkomisyon.gazi.edu.tr/

Bilgi için :Burak Çitrak
Birim Evrak Sorumlusu

Bu belge 5070 sayılı Elektronik İmza Kanununun 5. Maddesi gereğince güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

EK-5. (devam) Gazi Üniversitesi Etik Komisyon Yazısı

GAZİ ÜNİVERSİTESİ ÖLÇME DEĞERLENDİRME ETİK ALT ÇALIŞMA GRUBU KATILIM LİSTESİ	
TOPLANTI TARİHİ : 04/02//2020	TOPLANTI SAYISI : 02
ADI-SOYADI	İMZA
Prof. Dr. İsmail KARAKAYA Başkan	
Prof.Dr. C. Haluk BODUR	
Prof.Dr.İsmet YÜKSEL	
Prof.Dr.Seçil ÖZKAN	
Prof.Dr.Cevriye TEMEL GENCER	
Prof.Dr.Aymelek GÖNENÇ	
Prof.Dr.Gülray BAYRAMOĞLU	
Prof.Dr.Makbule GEZMEN KARADAĞ	
Doç.Dr.Zehra GÖÇMEN BAYKARA	
Doç.Dr.Nihan KAFA	
Doç.Dr.Necdet KARASU	
Doç.Dr.İlyas OKUR	
Doç.Dr.Kemal ÖZTEMEL	

EK-6. Kurum İzin Yazısı-1



T.C.
ÇAYCUMA KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 86207984-604.01.01-E.4628252
Konu : Çiğdem GENİŞ

03/03/2020

KAYMAKAMLIK MAKAMINA

Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı'nda yüksek lisans programı öğrencisi olan Çiğdem GENİŞ, Prof.Dr.Sultan AYAZ ALKAYA danışmanlığında 'Adölsan Dönemde Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Anne-Baba Tutumları' konulu tez çalışmasının Müdürlüğümüz bünyesinde hizmet veren Çaycuma Ticaret ve Sanayi Odası Fen Lisesi, Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi, Çaycuma Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi, Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Oktay Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi ve Şehit Aydın Berber Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde yürütülmesi Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

İsmail BAŞ
İlçe Milli Eğitim Müdürü

OLUR
03/03/2020

Muharrem COŞGUN
Kaymakam

Adres: Hükümet Konağı Çaycuma/ZONGULDAK
Elektronik Ağ: <http://caycuma.meb.gov.tr>
e-posta: 210497@meb.k12.tr

Bilgi için: İpek YİĞİT Memur
Tel: 0 (372) 615 10 26
Faks: 0 (372) 615 23 90

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden e888-6541-3606-85a3-2f4d kodu ile teyit edilebilir.

EK-7. Kurum İzin Yazısı-2



T.C.
ÇAYCUMA KAYMAKAMLIĞI
İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 86207984-604.01.01-E.4674533
Konu : Çiğdem GENİŞ

04.03.2020

DAĞITIM YERLERİNE

Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı'nda yüksek lisans programı öğrencisi olan Çiğdem GENİŞ'in 03/03/2020 tarih ve 4628252 sayılı Oluru ekte gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Nusret PARLAK
Müdür a.
Şube Müdürü

Ek: Kaymakamlık Oluru(1 Sayfa)

Dağıtım:

- Çaycuma TSO Fen Lisesi Md.
- Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi Md.
- Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi Md.
- Mehmet Akif Ersoy MTAL Md.
- Oktay Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi Md.
- Şehit Aydın Berber MTAL Md.
- Çaycuma MTAL Md.

Adres: Hükümet Konağı Çaycuma/ZONGULDAK
Elektronik Ağ: <http://caycuma.meb.gov.tr>
e-posta: 210497@meb.k12.tr

Bilgi için: İpek YİĞİT Memur
Tel: 0 (372) 615 10 26
Faks: 0 (372) 615 23 90

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden f395-948f-3141-8ff0-b14b kodu ile teyit edilebilir.

EK-8. Aydınlatılmış Onam ve İzin Formu Formu (Veli)



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
ETİK KOMİSYONU

KATILIMCILAR İÇİN BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

Sayın Veli;

Sizi **Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu**'ndan 21.02.2020 tarih / E.28087 sayı ile izin alınan ve **Prof. Dr. Sultan AYAZ ALKAYA** tarafından yürütülen **"Adölesan Dönemde Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Anne-Baba Tutumları"** başlıklı araştırmaya davet ediyoruz. Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Siz ve çocuğunuz, çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan çıkma hakkına sahiptir. Bu çalışmada oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve anne-baba tutumları incelenmektedir. Bu projeye katılımı onayladığınız takdirde 20 dakikalık zaman dilimi için çocuğunuz araştırmacının katılımcısı olacaktır ve çocuğunuz, öğretmeni tarafından size bilgisi iletilecek olan anket uygulamalarına katılacaktır. Araştırmada yer alan bu uygulamalar çocuğunuza rahatsızlık verecek nitelikte değildir. Bu çalışmaya katılmanız için sizden herhangi bir ücret istenmeyecektir. Çalışmaya katıldığınız için size bir ödeme yapılmayacaktır. Çalışmadan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacak olup kişisel bilgileriniz gizli tutulacaktır. Katılarınız için teşekkür ederiz.

Araştırmanın Amacı	Bu çalışmada, adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve anne-baba tutumlarının incelenmesi amaçlanmıştır.
Araştırmanın Yöntemi	Araştırmanın, Çaycuma Ticaret Ve Sanayi Odası Fen Lisesi, Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi, Çaycuma Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi, Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Oktay ve Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi ve Şehit Aydın Berber Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde yapılması planlanmaktadır. Araştırmaya, belirtilen okullarda öğrenim gören 2824 öğrencinin katılması planlanmaktadır. Araştırmaya dahil edilme kriterleri; 14-17 yaş aralığında olma, ailesi tarafından onay verilme ve araştırmaya katılmayı kabul etmedir. Dışlama kriterleri; görme ve işitme problemi olması, nörolojik-psikiyatrik hastalığının olmasıdır. Araştırmada Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler için Sosyal Kaygı Ölçeği ve Algılanan Anne-Baba Tutumu Ölçeği kullanılacaktır. Veri toplama araçlarının uygulanması Şubat-Mart 2020 tarihleri arasında gerçekleştirilecektir. Uygulama öncesi okul yönetimi ve öğretmenler ile görüşülerek bilgilendirme yapılacaktır. Araştırmaya katılacak öğrencilerin ebeveynlerine aydınlatılmış onam formu kapalı zarf içinde gönderilecek ve bir hafta sonra öğretmenler aracılığıyla öğrencilerden toplanacaktır. Öğrencilere araştırma hakkında bilgi verilerek, araştırmaya katılmayı kabul eden öğrencilerden yazılı onam alınacak ve belirlenen ölçekler araştırmacı tarafından yüz yüze uygulanacaktır. Uygulama okul yönetimi tarafından belirlenen saatlerde yapılacaktır.

EK-8. (devam) Aydınlatılmış Onam ve İzin Formu Formu (Veli)

Araştırmanın Öngörülen Süresi (Başlama ve Bitiş Tarihi)	Şubat-Mart 2020
Araştırmaya Katılması Beklenen Katılımcı/Gönüllü Sayısı	2844
Araştırmanın Yapılacağı Yerler	Çaycuma Ticaret Ve Sanayi Odası Fen Lisesi, Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi, Çaycuma Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi, Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Oktay ve Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi ve Şehit Aydın Berber Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
Görüntü ve/veya ses kaydı alınacak mı?	Evet ☐ Hayır ☒

KATILIMCI BEYANI

Yukarıda amacı ve içeriği belirtilen bu araştırma ile ilgili bilgiler tarafıma aktarıldı. Bu bilgilerden sonra, çocuğumun araştırmaya katılımcı olmasını kabul ediyorum. Bu çalışmaya katılmayı kabul ettiğim takdirde gerek araştırma yürütülürken gerekse yayımlandığında çocuğumun ve benim kimliğimin gizli tutulacağı konusunda güvence aldım. Çocuğuma ait verilerin kullanımına izin veriyorum. Araştırma sonuçlarının eğitim ve bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında kişisel bilgilerimizin dikkatle korunacağı konusunda bana yeterli güven verildi. Araştırmanın yürütülmesi sırasında ben ve çocuğum herhangi bir sebep göstermeden çekilebiliriz. Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum. Bana herhangi bir ödeme yapılamayacaktır. Araştırma ile ilgili bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Bu çalışmaya hiçbir baskı altında kalmadan kendi bireysel onayım ile çocuğumun katılmasını onaylıyorum. İmzalı bu form kağıdının bir kopyası bana verilecektir.

Araştırma yürütücüsü(Tez çalışmalarında Danışman tarafından imzalanacaktır.)

Adı ve Soyadı	Prof. Dr. Sultan AYAZ ALKAYA	Tarih ve İmza
Adres ve telefonu	Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü Emniyet Mah. Dr. Muammer Yaşar Bostancı Cad. No:16 06500 Beşevler /ANKARA Tel : 0312 216 2609	

Öğrenci Velisi

Adı ve Soyadı		Tarih ve İmza
Adres ve telefonu		

EK-9. Aydınlatılmış Onam ve İzin Formu Formu (Öğrenci)



T.C.
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
ETİK KOMİSYONU

KATILIMCILAR İÇİN BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU

Sevgili Öğrenciler;

Sizi **Gazi Üniversitesi Etik Komisyonu**’ndan 21.02.2020 tarih / E.28087 sayı ile izin alınan ve **Prof. Dr. Sultan AYAZ ALKAYA** tarafından yürütülen “**Adölesan Dönemde Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Anne-Baba Tutumları**” başlıklı araştırmaya davet ediyoruz. Bu çalışmaya katılmak tamamen gönüllülük esasına dayanmaktadır. Çalışmaya katılmama veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan çıkma hakkına sahipsiniz. Bu çalışmaya katılmanız için sizden herhangi bir ücret istenmeyecektir. Çalışmaya katıldığınız için size bir ödeme yapılmayacaktır. Çalışmadan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacak olup kişisel bilgileriniz gizli tutulacaktır. Tüm soruları eksiksiz cevaplamanız çok önemlidir. Katkılarınız için teşekkür ederiz.

Araştırmanın Amacı	Bu çalışmada, adölesan dönemde dijital oyun bağımlılığı, sosyal kaygı ve anne-baba tutumlarının incelenmesi amaçlanmıştır.
Araştırmanın Yöntemi	Araştırmanın, Çaycuma Ticaret Ve Sanayi Odası Fen Lisesi, Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi, Çaycuma Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi, Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Oktay ve Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi ve Şehit Aydın Berber Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesinde yapılması planlanmaktadır. Araştırmaya, belirtilen okullarda öğrenim gören 2824 öğrencinin katılması planlanmaktadır. Araştırmaya dahil edilme kriterleri; 14-17 yaş aralığında olma, ailesi tarafından onay verilme ve araştırmaya katılmayı kabul etmedir. Dışlama kriterleri; görme ve işitme problemi olması, nörolojik-psikiyatrik hastalığının olmasıdır. Araştırmada Kişisel Bilgi Formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Ergenler için Sosyal Kaygı Ölçeği ve Algılanan Anne-Baba Tutumu Ölçeği kullanılacaktır. Veri toplama araçlarının uygulanması Şubat-Mart 2020 tarihleri arasında gerçekleştirilecektir. Uygulama öncesi okul yönetimi ve öğretmenler ile görüşülerek bilgilendirme yapılacaktır. Araştırmaya katılacak öğrencilerin ebeveynlerine aydınlatılmış onam formu kapalı zarf içinde gönderilecek ve bir hafta sonra öğretmenler aracılığıyla öğrencilerden toplanacaktır. Öğrencilere araştırma hakkında bilgi verilerek, araştırmaya katılmayı kabul eden öğrencilerden yazılı onam alınacak ve belirlenen ölçekler araştırmacı tarafından yüz yüze uygulanacaktır. Uygulama okul yönetimi tarafından belirlenen saatlerde yapılacaktır.
Araştırmanın Öngörülen Süresi (Başlama ve Bitiş Tarihi)	Şubat-Mart 2020

EK-9. (devam) Aydınlatılmış Onam ve İzin Formu Formu (Öğrenci)

Araştırmaya Katılması Beklenen Katılımcı/Gönüllü Sayısı	2844
Araştırmanın Yapılacağı Yerler	Çaycuma Ticaret Ve Sanayi Odası Fen Lisesi, Çaycuma Anadolu İmam Hatip Lisesi, Çaycuma Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Çaycuma Nihat Kantarcı Anadolu Lisesi, Mehmet Akif Ersoy Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Oktay ve Olcay Yurtbay Anadolu Lisesi ve Şehit Aydın Berber Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
Görüntü ve/veya ses kaydı alınacak mı?	Evet ☐ Hayır ☒

KATILIMCI BEYANI

Yukarıda amacı ve içeriği belirtilen bu araştırma ile ilgili bilgiler tarafıma aktarıldı. Bu bilgilerden sonra araştırmaya katılımcı olarak davet edildim. Bu çalışmaya katılmayı kabul ettiğim takdirde gerek araştırma yürütülürken gerekse yayımlandığında kimliğimin gizli tutulacağı konusunda güvence aldım. Bana ait verilerin kullanımına izin veriyorum. Araştırma sonuçlarının eğitim ve bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında kişisel bilgilerimin dikkatle korunacağı konusunda bana yeterli güven verildi. Araştırmanın yürütülmesi sırasında herhangi bir sebep göstermeden çekilebilirim. Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum. Bana herhangi bir ödeme yapılamayacaktır. Araştırma ile ilgili bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Bu çalışmaya hiçbir baskı altında kalmadan kendi bireysel onayım ile katılıyorum. İmzalı bu form kağıdının bir kopyası bana verilecektir.

Araştırma yürütücüsü(Tez çalışmalarında Danışman tarafından imzalanacaktır.)

Adı ve Soyadı	Prof. Dr. Sultan AYAZ ALKAYA	Tarih ve İmza
Adres ve telefonu	Gazi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Hemşirelik Bölümü Emniyet Mah. Dr. Muammer Yaşar Bostancı Cad. No:16 06500 Beşevler /ANKARA Tel : 0312 216 2609	

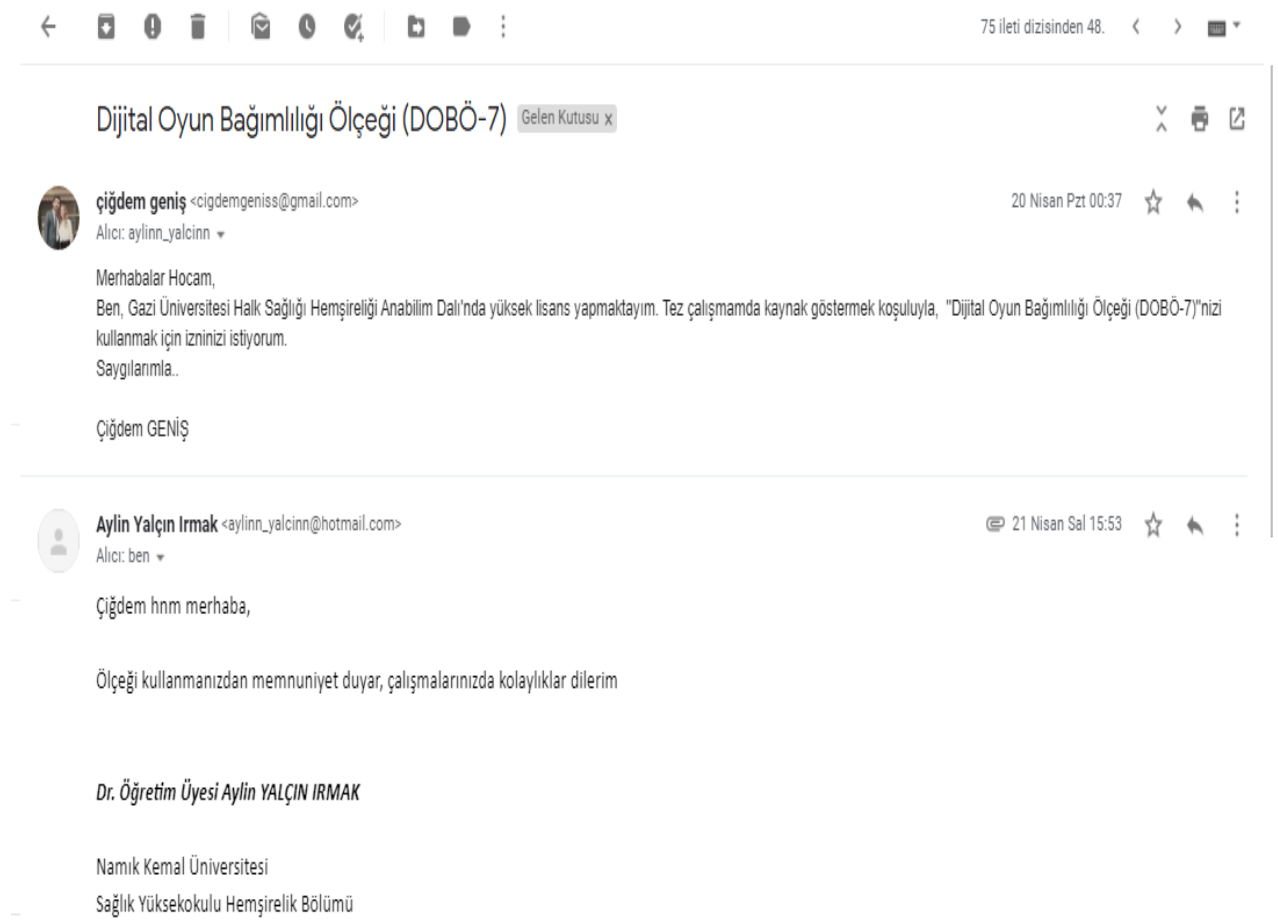
Katılımcı

Adı ve Soyadı		Tarih ve İmza
Adres ve telefonu		

Velayet veya Vesayet Altındaki Katılımcılar için Veli/Vasi

Adı ve Soyadı		Tarih ve İmza
Adres ve telefonu		

EK-10. Ölçek Kullanım İzni



EK-10. (devam) Ölçek Kullanım İzni

76 ileti dizisinden 46.

Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ) Gelen Kutusu x

çiğdem geniş <cigdemgeniss@gmail.com>

Alıcı: arzu.aydin ▾

20 Nisan Pzt 00:52

Merhabalar Hocam,
Ben, Gazi Üniversitesi Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı'nda yüksek lisans yapmaktayım. Tez çalışmamda kaynak göstermek koşuluyla, "Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği (ESKÖ)"nizi kullanmak için izninizi istiyorum.
Saygılarımla..

Çiğdem GENİŞ

Arzu AYDIN arzu.aydin <arzu.aydin@mersin.edu.tr>

Alıcı: ben ▾

21 Nisan Sal 21:05

Ölçeği tezinizde kullanabilirsiniz.
Sevgiler,

Doç. Dr. Arzu Aydın
Mersin Üniversitesi
Fen-Edebiyat Fakültesi
Psikoloji Bölümü

EK-10. (devam) Ölçek Kullanım İzni

←

+

!

🗑️

📧

🕒

🔍

📎

🗑️

⋮

21 ileti dizisinden 14.

< > 🗑️

Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği

Gelen Kutusu x

✕ 🖨️ 🔗



Çiğdem geniş <ciğdemgeniss@gmail.com>

Alıcı: osmanzorbaz ▾

20 Nisan Pzt 00:30 ☆ ↶ ⋮

Merhaba Hocam,

Ben, Gazi Üniversitesi Halk Sağlığı Hemşireliği Anabilim Dalı'nda yüksek lisans yapmaktayım. Tez çalışmamda kaynak göstermek koşuluyla, lise öğrencilerine uyarlamış olduğunuz "Ergenler İçin Sosyal Kaygı Ölçeği"ni kullanmak için izninizi istiyorum.

Saygılarımla..

Çiğdem GENİŞ



Osman ZORBAZ <osmanzorbaz@hotmail.com>

Alıcı: ben ▾

20 Nisan Pzt 18:49 ☆ ↶ ⋮

Merhaba, ölçeği tabi ki kullanabilirsiniz. Maddelerine Aydın ve Tekinsav Sütçünün ölçeği uyarlama makalesinden ulaşabilirsiniz.

İyi çalışmalar dilerim.

Dr. Osman Zorbaz

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyadı, Adı : GENİŞ, Çiğdem

Uyruğu : T.C.

Doğum tarihi ve yeri :

Medeni Durum :

e-posta :

Eğitim

Derece	Eğitim Birimi	Mezuniyet Tarihi
Yüksek Lisans	Gazi Üniversitesi/ Hemşirelik Ana Bilim Dalı	Devam ediyor
Lisans	Abant İzzet Baysal Üniversitesi/ Hemşirelik Bölümü	2014
Lise	Saltukova Lisesi	2010

İş Deneyimi

Yıl	Yer	Görev
2018-devam ediyor	Çaycuma Devlet Hastanesi	Hemşire
2016-2018	Orta İlçe Devlet Hastanesi	Hemşire
2014-2016	Gazi Üniversitesi Tıp Fakültesi Hastanesi	Hemşire

Yabancı Dil

İngilizce

Yayınlar

Geniş, Ç., Ayaz Alkaya, S. (2020, 06-08 Mart). *Adölesanlarda Dijital Oyun Bağımlılığı, Sosyal Kaygı ve Ebeveyn Tutumları Arasındaki İlişki*, Uluslararası Ankara Bilimsel Araştırmalar Kongresi, Ankara, 06-08 Mart 2020, 61-67 (Tam metin).



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR..