



E Spor Oynayan Ortaöğretim Öğrencilerinin Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisinin İncelenmesi

Süleyman SOYSAL¹, Alpaslan KARTAL²

¹Yozgat Bozok Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.
<https://orcid.org/0000-0001-6517-8246>

²Yozgat Bozok Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı.
<https://orcid.org/0000-0003-1567-6276>

To cite this article/ Atf için:

Soysal, S., ve Kartal, A. (2024). E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkisinin incelenmesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 5(1), 122-144.

Özet

Bu çalışmanın amacı, E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumunun dijital oyun bağımlılığına etkisinin incelenmesidir. Araştırmanın evrenini 2023- 2024 öğrenim- öğretim yılında Yozgat İl'inde ortaöğretime devam eden 4150 öğrenci, örneklemini ise evren içerisinde alınan 492 öğrenci içinden e spor oynayan 358 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından oluşturulan “Kişisel Bilgi Formu”, Kuzgun (1972) tarafından geliştirilen “Ebeveyn tutum Ölçeği” ve Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılmış olan “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Verilerin analizi için SPSS 25 paket programı kullanılmış, normal dağılım gösteren ikili karşılaştırmalar için t testi, ikiden fazla değişken karşılaştırması için ANOVA analizi yapılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre, algılanan ebeveyn tutumlarında cinsiyet, aile gelir düzeyi, kardeş sayısı, evde internet olma durumu, anne baba beraberlik durumu, kendine ait mobil cihaza sahip olma durumu, dijital oyunlardan maddi kazanç elde etme durumu ve bitirdiği döneme ait not ortalamaları değişkenlerinde göre anlamlı fark tespit edilmezken, öğrenim görülen sınıf ve öğrenim görülen okul değişkenlerine göre anlamlı fark tespit edilmiş, dijital oyun bağımlılığında ise cinsiyet, öğrenim görülen okul türü, aile gelir düzeyi, evde internet olma durumu, anne baba beraberlik durumu, dijital oyunlardan maddi kazanç elde etme değişkenlerine göre anlamlı fark tespit edilirken, bitirdikleri döneme ait not ortalaması, kendilerine ait mobil cihaz olma durumu, kardeş sayısı ve öğrenim görülen sınıf düzeyine göre anlamlı fark tespit edilememiştir. E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumunun dijital oyun bağımlılığına etkisi incelendiğinde ebeveyn tutumunun dijital oyun bağımlılığını pozitif yönde anlamlı derecede düşük düzeyde etkilediği sonucu ortaya çıkmıştır.

Anahtar Kelimeler: Dijital Oyun, Ebeveyn Tutumu, Bağımlılık, E-Spor

Investigation of the Effect of Parental Attitudes Perceived by Secondary School Students Playing E-Sports on Digital Game Addiction

Abstract

The purpose of this study is to examine the effect of parental attitude perceived by secondary school students playing e-sports on digital game addiction. The population of there search consists of 4150 students attending secondary education in Yozgat Province in the 2023-2024 academic year, and the sample consists of 358 students playing e-sports among 492 students taken from the population. In the study, "Personal Information Form" created by there searcher, "Parental Attitude Scale" developed by Kuzgun (1972) and "Digital Game Addiction Scale", the validity and reliability study of which was conducted by Irmak and Erdoğan (2015), were used as data collection tools. SPSS 25 package program was used to analyze the data, t-test was used for normally distributed pairwise comparisons, and ANOVA analysis was performed for comparisons of more than two variables. According to the results of there search, perceived parental attitudes are significantlydifferent according to the variables of gender, family income level, number of siblings, internet access at home, parents' to getherness, having the irown mobile device, financial gain from digital games and grade point averages of these mester theyfinished. While no difference was detected, a significant difference was detected according to the variables of the class and school studied, and in digital gameaddiction, gender, type of school, family income level, internet presence at home, parental relationship status, financial gain from digital games were affected. While a significant difference was detected according to the grade point average of these mester they completed, the status of having the irown mobile device, the number of siblings and the grade level of education, no significant difference was detected. When the effect of parental attitude perceived by secondary school students playing e-sports on digital game addiction was examined, it was revealed that parental attitude positively affected digital game addiction at a significantly low level.

Keywords: Digital game, Parental attitude, Addiction, E-sports

GİRİŞ

Aile, bireylerin topluma hazırlık süreçlerinin yaşandığı içten, samimi, güven ortamının olduğu ve üyelerinin içinde bulunduğu topluma göre davranışlarının şekillendiği bir kurum olarak tanımlanmaktadır. İlk iletişim, ilk sosyalleşme toplumun en küçük yapıtaşı olan aile içinde başlar ve aile bireylerinin davranışları, hayata bakışları aile içinde yetişen çocukların gelişimlerini etkiler. Ailede başlayan bu iletişim ve sosyalleşmeye anne ve babalar rehberlik eder. Anne, baba ve çocuk arasındaki iletişimin boyutu, verilmeye çalışılan öğrenimin niteliği ve kazanılan tecrübeler yaşamın bundan sonraki yıllarında çocuğun davranışlarına temel oluşturur (Eni, 2017). Darling ve Steinberg (1993) anne baba tutumlarının çocuğun göstermiş olduğu farklı davranışlara karşı gösterilen tavır olarak tanımlanmıştır. Anne baba tutumu çocuğun ailesi ile iletişimi sonucu toplumdaki davranışlarını şekillendirmede son derece önemli olup bu tutum ailenin çocuklarına olan rehberlik derecesini de ifade etmektedir. Olumsuz anne- baba tutumları karşısında kendilerini aile içinde rahat ifade edemeyen çocuklar sosyal medya, internet kafeler ve dijital oyunlar aracılığı ile sosyalleşme ve kendilerini ifade etme ihtiyacı hissetmektedir (Bozkurt, 2014). Özellikle ergenlik dönemine de denk gelen ortaöğretim döneminde bireyler duygusal anlamda da bir rahatlama ihtiyacı hissetmektedir. Bu duygusal rahatlama da dijital oyun oynayarak giderebileceklerini düşünmekte ve bu oyun oynama düşüncesi kontrol altına alınamadığı durumlarda bir bağımlılık haline gelmektedir. (Irmak ve Erdoğan, 2015). Bu bağımlılığın nedenleri arasında da aile içindeki iletişim ve ilişkinin zayıflığı sayılmakta, bireyler bu iletişimi sanal ortamlardaki ilişkiler ile gidermeye çalışmaktadır (Ekşi ve Ümmet, 2013).

1960'lı yıllardan itibaren hayatımıza girmeye başlamış olan dijital oyunların kontrollü kullanımında problem çözme, işbirliği ve paylaşım duygusunu geliştirme, strateji kurma becerisinde artış gibi olumlu kazanımları varken kontrolsüz kullanımlarda bireylerin sosyal ilişkilerinde, akademik başarılarında, uyku ve beslenme düzeninde olumsuz anlamda değişime neden olmaktadır (Sarpdağ-Turan, 2022). Oyun oynamak birçok insana eğlenceli geleceği gibi mobil teknolojiler vasıtasıyla da insanlar kesintisiz bir şekilde dijital oyun oynama olanağına kavuşmaktadır. Yapılan araştırmalar son zamanlarda çevrimiçi oyun oynayanların sayısının giderek artmaya başladığını göstermekte ve bu durumun çeşitli sorunlu davranışlar ortaya çıkardığını göstermektedir (Young, 2009).

Dijital oyunların bağımlılık derecesinde olmasının bireylerin fiziksel, sosyal ve zihinsel olarak gelişimlerini olumsuz yönde etkilediği ifade edilmiştir (Torun, 2015). Dijital oyunlarla geçirilen sürenin artması neticesinde yaşanan dijital oyun bağımlılığının en yüksek olduğu dönemin yetişkinlik ve ergenlik olduğu belirtilmiştir (Irmak ve Erdoğan, 2015). Buna bağlı olarak ergenlerin aile içi iletişim ve sosyal ilişkilerinde azalma olduğu, kendilerinin sosyal çevreden bağımsız bireyler haline getirdikleri ve sosyal kimlik edinme çabalarının da bu durumdan olumsuz anlamda etkilendiği ifade edilmiştir (Muus, 1982). Günümüze dek yapılan araştırmalar ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı arasında bir ilişkinin olduğunu göstermiştir (Eni, 2017; Zhu, Zhang, Yu ve Bao, 2015; Wallenius ve Punamaki, 2008).

Ebeveynlerin çocuklara gösterdiği ilgi ve onlara olan eğilimleri çocukları duygusal yönden doğrudan ve dolaylı olarak etkilemektedir. Çocukların bir davranışı kazanması da ebeveynlere bağlıdır. Kitap okuyan ebeveynlerin çocukları kitap okuma alışkanlığını kolay kazanırken,

spor yapan ebeveynlerin çocukları spor ile ilgili davranışları kolay kazanmaktadır (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002). Ne kadar olumlu aile tutumları çocukların davranışlarına olumlu katkı sunuyor ise çatışmacı, ilgisiz ya da aşırı korumacı aile tutumları da çocukları olumsuz etkilemekte ve çocukların kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri, daha kolay kabul görebilecekleri alanlara itmektir. Bu durumlarda topluma yabancılaşan çocuk kendini dijital ortamlarda bulmaya başlamaktadır (Bozkurt, 2014). Bu dijital ortamlar internet bağımlılığı, mobil bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı olarak son yıllarda karşımıza çıkmaya başlamıştır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014).

Dijital oyunlar çocuklarda zamanı etkili kullanamama, derslerine gösterdiği özenin azalması, kendilerini oyundaki karakterler ile özdeşleştirme ve oyun esnasında kendine müdahale edildiğinde sinirlenme gibi olumsuz duygu ve davranışlara neden olmaktadır (Taylan, Kara ve Durgun 2017). Teknolojinin hızla gelişmesi neticesinde sokaklarda oynanan oyunların dijital ortama taşınması ve popüler hale gelen video oyunları e spor branşı altında kendisini oldukça farklı bir alana taşımış, özellikle 2000'lerin başından itibaren alt yapısının hazırlandığı bu spor branşı 2010'lara gelindiğinde birçok kesim tarafından kabul edilir bir hal almaya başladığı düşünülürse son yıllarda dijital oyunlarda kendini geliştiren bireylerin yöneldiği bir alan olarak karşımıza çıkan e spor daha rekabetçi bir ortamda bireylerin birbiri ile yarışmalarına olanak tanıyan bir oyun alanı olarak bilinmekle birlikte e sporun popülerliğinin hızla artması birçok insan tarafından destek görmesi, turnuvaları ve ligleriyle dijital oyun oynayan bireyler için cazibe haline gelmesinin kaçınılmaz olduğu ve bireylerin de bu alanı bir meslek alanı haline getirmek için çabaladıkları da söylenebilmektedir.

Alan yazında yapılan araştırmalar neticesinde dijital oyunların çocuklar üzerinde hem olumlu hem olumsuz yönleri ele alınmış ve genel olarak dijital oyunların çocuklar üzerinde büyük bir etki alanı olduğuna dikkat çekilmiştir. Yine alan yazın incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı ile ilgili birçok araştırma yapılmış olup e spor oynayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının nedenleri arasında sayılabilecek olan ebeveyn tutumunun etkisi üzerine araştırmalar sınırlı kalmıştır. Bu bağlamda araştırmada, e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkisi ne derecededir, olumlu ya da olumsuz etkileri nelerdir gibi sorulara yanıt aranacaktır.

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığı düzeylerine etkisinin farklı demografikler açısından incelendiği bu araştırma tarama modellerinden betimsel tarama ve ilişkisel tarama modelinde bir araştırmadır. Tarama modelleri Fraenkel ve Wallen'e (2006) göre araştırmacının geniş kitlelerden belirlediği bir gruba yönelik topladığı verilerle, araştırılan grubun bir konudaki görüşlerinin ve gözlemlerinin kaynağını belirlemeye yönelik çalışmalar olarak ifade edilmiştir. Yine Karasar'a (2009) göre tarama modelinde birçok alt kümeden oluşan evren içerisinde araştırma ile ilgili genel bir görüşe ulaşabilmek amacıyla seçilecek olan bir grubun ya da örneklemin üzerinde yapılan çalışmalar olarak belirtilmektedir.

Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini Yozgat İli Sorgun İlçesi'nde 2022-2023 öğrenim öğretim yılında Fen Lisesi, Anadolu Lisesi, İmam Hatip Lisesi ve Meslek Liselerine devam etmekte olan 4150 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini evren içerisinde alınan 492 öğrenci içerisinde Tesadüfi Olmayan Örnekleme Yöntemlerinden olan Amaçlı Örnekleme Yöntemi kullanılarak e-spor oynadığını beyan eden 358 öğrenci oluşturmaktadır. Amaçlı Örnekleme Yöntemi araştırmacının araştırma evrenini oluşturacak özellikleri belirledikten sonra bu özelliklere uyan kişilere ulaştığı örnekleme yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır (Christensen, Johnson ve Turner 2015). Araştırmanın etik kurul onayı Yozgat Bozok Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Etik Kurulu tarafından 30.03.2023 tarih ve E-55135017-770-133493 sayılı kararıyla alınmıştır. Araştırmanın uygulanması için öğrenci velilerinden onam formu alınmış ve Yozgat İl Milli Öğrenim Müdürlüğü'nden E-55005497-605.01-74399459 sayı ve 13.04.2023 tarihli yazı ile olur alınmıştır.

Veri Toplama Araçları

Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu araştırmacı tarafından oluşturulmuş ve katılımcıların cinsiyet, okul türü, anne ve baba öğrenim durumu, aile ekonomik durumu, kardeş sayısı, evinde internet olma durumu, kendine ait cep telefonu olma durumu, bitirdiği döneme ait not ortalamaları, anne baba beraberlik durumu ve dijital oyunlardan para kazanma durumlarına yönelik bilgilerin elde edilmesine yönelik hazırlanmıştır.

Anne-Baba Tutum Ölçeği

Anne- Baba Tutum Ölçeği ilk olarak Kuzgun (1972) tarafından geliştirilen ve sonraki yıllarda Kuzgun ve Eldeklioğlu (2005) tarafından revize edilen bir ölçektir. Anne- Baba Tutum Ölçeği öğrencilerin ebeveynlerinin tutumlarını nasıl algıladıklarını ölçen ve “1 Hiç Uygun Değil”, “5 Tamamen Uygun” şeklinde 5'li likert tipi ölçektir. Ölçekte 40 madde bulunmakta ve “Otoriter Tutum”, “Koruyucu-İstekçi Tutum” ve “Demokratik Tutum” olmak üzere üç alt boyut bulunmaktadır. Ölçekten alınan yüksek puanlar yüksek derecede anne- baba ilişkisi olduğunu göstermektedir. Ölçeğin alt boyutlarına ilişkin güvenilirlik katsayıları demokratik tutum için ,89, koruyucu-istekçi tutum için ,82 ve otoriter tutum için ,78 bulunmuştur. Mevcut çalışmada demokratik tutuma yönelik güvenilirlik katsayısı ,91 , otoriter tutum için , 82 ve koruyucu-istekçi tutum için ise ,73 bulunmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından türkçe formunun geçerlik ve güvenilirlik çalışması yapılmış “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçe 7 madde ve tek alt boyuttan oluşmuş olup “1, Hiçbir Zaman” , “5 Her zaman” olacak şekilde 5'li likert tipindedir. Ölçekten alınabilecek puanlar 7 ile 35 arasında değişmektedir. Ölçekten alınacak yüksek puanlar yüksek derecede dijital oyun bağımlılığına işaret etmektedir. Ölçeğin cronbachalpha güvenilirlik katsayısı ,72 bulunmuştur. Mevcut çalışma için ise bu değer ,84 olarak hesaplanmıştır.

Verilerin Analizi

Google Formlar aracılığı ile toplanan veriler Excel ortamında kodlanmış olup SPSS 25 paket programına atılarak analizlere başlanmıştır. Verilerin analizine başlamadan önce ölçeklerde yer alan ters maddeler yeni değerleri ile değiştirilmiştir. Kişisel Bilgilerin açıklanması için yüzde (%) ve Frekans (n) değerlerinden yararlanılmıştır. Verilerin normallik analizi yapıldığında çarpıklık basıklık değerlerinin Algılanan Ebeveyn Tutum Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği için Tablo 1’de görüldüğü gibi -1 ile +1 arasında değer almaktadır. Pallant’a (2017) göre çarpıklık basıklık değerleri +1 ile -1 arası değer aldığı anda verilerin normal dağılım gösterdiği belirtilmektedir. Verilerin normal dağılım göstermesi üzerine ikili karşılaştırmalar için bağımsız örneklem t testi analizi, ikiden fazla karşılaştırmalar için ANOVA analizi ve iki ölçeğin birbirini etkileme oranının belirlenmesi için regresyon analizinden yararlanılmıştır. Algılanan Ebeveyn Tutumunun Dijital Oyun Bağımlılığına etkisini belirlemek amacıyla Regresyon Analizi yönteminden yararlanılmıştır.

Tablo 1. Normallik analizi

Ölçekler	N	Skewness	Kurtosis
Algılanan Ebeveyn Tutum Ölçeği	358	-.15	-.34
Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	358	.10	-.61

BULGULAR

Tablo 2. Demografik bilgiler

Demografikler	Frekans (n)	Yüzde (%)
Cinsiyet		
Erkek	203	56.7
Kız	155	43.3
Total	358	100.0
Sınıf		
9. sınıf	174	48.6
10.sınıf	69	19.3
11.sınıf	82	22.9
12.sınıf	33	9.2
Total	358	100.0
Okul Türü		
Anadolu Lisesi	113	31.6
Meslek Lisesi	70	19.6
Fen Lisesi	91	25.4
İmam Hatip Lisesi	84	23.5
Total	358	100.0
Aile Aylık Gelir		
17000 TL ve altı	35	9.8
17001-22000 TL arası	132	36.9
22000 TL ve üzeri	191	53.4
Total	358	100.0
Kardeş Sayısı		

Kardeş Yok	22	6.1
1-3	276	77.1
4 ve daha fazla	60	16.8
Total	358	100.0
Evde İnternet Olma Durumu		
Evet	325	90.8
Hayır	33	9.2
Total	358	100.0
Kendine Ait Cep Telefonu/ Tablet Var mı?		
Evet	346	96.6
Hayır	12	3.4
Total	358	100.0
Bitirdiği Döneme ait Not Ortalaması		
45 ve altı	18	5.0
46-54 arası	46	12.8
55-69 arası	105	29.3
70-84 arası	119	33.2
85 ve üzeri	70	19.6
Total	358	100.0
Anne- Baba Beraberlik Durumu		
Anne- Baba Birlikte	319	89.1
Anne- Baba Ayrı	39	10.9
Total	358	100.0
Dijital Oyunlardan Maddi Kazanç Elde Ettiniz Mi?		
Evet	63	17.6
Hayır	295	82.4
Total	358	100.0

Tablo 2’de demografik bilgilerin analizi incelendiğinde araştırmaya katılan bireylerin %56,7’sinin (N=203) erkek öğrencilerden, %43,3’ünün (N=155) kız öğrencilerden oluştuğu görülmektedir. Öğrenim gördükleri sınıf düzeyine göre araştırmaya katılan öğrencilerin %48,6’sının (N=174) 9. Sınıfta, %19,3’ünün (N=69) 10. Sınıfta, %22,9’unun (N=82) 11. Sınıfta ve %9,2’sinin ise (N=33) 12. Sınıfta öğrenim gördüğü görülmektedir. Öğrencilerin %31,6’sı (N=113) Anadolu Lisesine, %19,6’sı (N=70) Meslek Liselerine, %25,4’ü (N=91) Fen Lisesine ve %23,5’i (N=84) İmam Hatip Liselerine devam etmektedir. Ailenin aylık gelir durumu incelendiğinde %9,8’i (N=35) 17000 TL ve altı, %36,9’u (N=132) 17001-22000 TL arası ve %53,4’ünün ise (N=191) 22000 TL ve üzeri gelir sahibi olduğu görülmektedir. Öğrencilerin kardeş sayıları incelendiğinde %6,1’inin (N=22) kardeşinin olmadığı, %77,1’inin (N=276) 1-3 kardeş olduğu ve %16,8’inin ise (N=60) 4 ve üzeri kardeşi olduğu görülmektedir. Öğrencilerin evlerinde internet olma durumlarına bakıldığında %90,8 oranında (N=325) evlerinde internet olduğu, %9,2 oranında ise (N=33) evlerinde internet olmadığı görülmektedir. Öğrencilerin kendilerine ait cep telefonu/tablet ya da bilgisayar olma durumlarına bakıldığında %96,6’sının (N=346) kendine ait cep telefonu/tablet ya da bilgisayarı olduğu, %3,4’ünün ise (N=12) olmadığı görülmektedir. Bitirdikleri döneme ilişkin not ortalamalarına bakıldığında katılımcıların %5’i (N=18) 45 ve altı, %12,8’i (N=46) 46-54

arası, %29,3'ü (N=105) 55-69 arası, %33,2'si (N=119) 70-84 arası ve %19,6'sı ise (N=70) 85 ve üzeri not ortalamasına sahip olduğu görülmektedir. Anne baba beraberlik durumlarına göre öğrencilerin %89,1'i (N=319) anne ve baba birlikte, %10,9'u (N=39) anne ve baba ayrı olarak yaşadığı görülmektedir. Öğrencilerin dijital oyunlardan maddi kazanç elde etme durumlarına göre %17,6'sı (N=63) maddi kazanç elde etmişken %82,4'ü (N=295) maddi kazanç elde etmemiştir.

Tablo 3. Cinsiyet değişkenine göre t testi analiz sonuçları

Ölçek	Cinsiyet	n	Ort.	Sd	t	P
Demokratik	Erkek	203	3.69	.84	1.15	.249
	Kız	155	3.58	.88		
Otoriter	Erkek	203	3.34	.88	-2.53	.012
	Kız	155	3.58	.85		
Koruyucu-İstekçi	Erkek	203	3.33	.60	-3.04	.002
	Kız	155	3.53	.61		
Algılanan Anne Baba Tutumu	Erkek	203	3.47	.58	-1.36	.172
	Kız	155	3.56	.70		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Erkek	203	3.05	1.04	3.32	.001
	Kız	155	2.69	1.03		

Tablo 3'de cinsiyet değişkenine göre e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları anne baba tutumları ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelenmiş, algılanan anne baba tutumları otoriter ve koruyucu-istekçi alt boyutlarında anlamlı fark tespit edilmiştir ($p < 0,05$). Farkın kaynağı için puan ortalamaları incelendiğinde kız öğrenciler lehine anlamlı fark olduğu görülmektedir. Demokratik tutum alt boyutunda ve ölçek toplam puan ortalamalarında anlamlı fark tespit edilememiştir ($p > 0,05$). Dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde cinsiyet değişkenine göre istatistiki olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p < 0,05$). Farkın kaynağını anlamak için ortalama puanlar incelendiğinde e spor oynayan erkek ortaöğretim öğrencilerinin kız öğrencilere oranla daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 4. Sınıf değişkenine göre anova analizi sonuçları

Ölçek	Sınıf	n	Ort.	Sd.	f	p	LSD
Demokratik	9. sınıf (1)	174	3.72	.83	3.43	.017	1>2 3>2.4
	10.sınıf (2)	69	3.41	.92			
	11.sınıf (3)	82	3.75	.82			
	12.sınıf (4)	33	3.40	.87			
Otoriter	9. sınıf (1)	174	3.64	.86	1.79	.148	
	10.sınıf (2)	69	3.49	.89			
	11.sınıf (3)	82	3.24	.93			
	12.sınıf (4)	33	3.54	.84			
Koruyucu-İstekçi	9. sınıf (1)	174	3.37	.67	2.17	.090	
	10.sınıf (2)	69	3.44	.87			
	11.sınıf (3)	82	3.42	.64			
	12.sınıf (4)	33	3.32	.59			
Algılanan Anne Baba Tutumu	9. sınıf (1)	174	3.55	.64	3.48	.016	1>2 3>2.4
	10.sınıf (2)	69	3.33	.63			
	11.sınıf (3)	82	3.62	.62			
	12.sınıf (4)	33	3.36	.60			
Dijital Oyun	9. sınıf	174	2.96	1.08	2.02	.110	

Bağımlılığı	10.sınıf	69	2.95	1.02
	11.sınıf	82	2.89	1.01
	12.sınıf	33	2.86	1.06

Tablo 4’de e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin öğrenim gördükleri sınıf düzeyine göre algıladıkları ebeveyn tutumları ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelenmiş, öğrencilerin algıladıkları ebeveyn tutumları demokratik tutum alt boyutu ve toplam puan ortalamalarında sınıf düzeyine göre istatistiki olarak anlamlı derecede farklılaştığı sonucuna ulaşılmıştır ($p<0,05$). Farkın kaynağını belirlemek için yapılan LSD analizi sonucuna göre 9. Sınıf öğrencilerinin 10. Sınıf öğrencileri üzerinde, 11. Sınıf öğrencilerinin ise 10. Sınıf ve 12. Sınıf öğrencilerine göre daha yüksek demokratik ebeveyn tutumu algısına sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı düzeyleri öğrenim gördükleri sınıf düzeyine göre incelendiğinde ise istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır ($p>0,05$).

Tablo 5. Lise türü değişkenine göre anova analizi sonuçları

Ölçek	Lise Türü	n	Ort.	Sd.	f	p	LSD
Demokratik	Anadolu Lisesi (1)	113	3.61	.8991	2.02	.111	
	Meslek Lisesi (2)	70	3.86	.80			
	Fen Lisesi (3)	91	3.54	.814			
	İmam Hatip Lisesi (4)	84	3.60	.892			
Otoriter	Anadolu Lisesi (1)	113	3.64	.862	3.44	.017	2>1.4
	Meslek Lisesi (2)	70	3.39	.899			
	Fen Lisesi (3)	91	3.70	.813			
	İmam Hatip Lisesi (4)	84	3.47	.833			
Koruyucu-İstekçi	Anadolu Lisesi (1)	113	3.26	.911	3.94	.009	2>1.4
	Meslek Lisesi (2)	70	3.44	.878			
	Fen Lisesi (3)	91	3.34	.666			
	İmam Hatip Lisesi (4)	84	3.62	.582			
Algılanan Anne Baba Tutumu	Anadolu Lisesi (1)	113	3.45	.695	3.80	.010	2>1.3.4
	Meslek Lisesi (2)	70	3.73	.582			
	Fen Lisesi (3)	91	3.49	.631			
	İmam Hatip Lisesi (4)	84	3.41	.585			
Dijital Oyun Bağımlılığı	Anadolu Lisesi (1)	113	2.90	1.00	4.46	.004	3>1.2.4
	Meslek Lisesi (2)	70	2.81	1.03			
	Fen Lisesi (3)	91	3.19	1.03			
	İmam Hatip Lisesi (4)	84	2.63	1.09			

Tablo 5’de e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin devam ettiği ortaöğretim kurumu türüne göre algıladıkları anne baba tutumları incelendiğinde otoriter, koruyucu-istekçi tutum alt boyutlarında ve ölçek toplam puan ortalamalarında istatistiki olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Farkın kaynağını belirlemek amacıyla yapılan LSD analizine göre Meslek Liselerine devam eden öğrencilerin diğer liselere devam eden öğrencilere göre daha yüksek otoriter, koruyucu istekçi tutum algısına sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dijital oyun bağımlılığı düzeylerine göre ise devam edilen ortaöğretim kurumuna göre istatistiki olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Farkın kaynağını belirlemek amacıyla yapılan LSD analizi sonuçlarına göre Fen Liselerine devam eden öğrencilerin diğer liselere devam eden

öğrencilere göre daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Tablo 6. Aile gelir durumu değişkenine göre anova analizi sonuçları

Ölçek	Aile Gelir Durumu	n	Ort.	Sd.	f	p	LSD
Demokratik	17000 TL ve altı	35	3.57	1.05	.93	.394	
	17000-22000 TL arası	132	3.57	.83			
	22000 TL ve üzeri	191	3.70	.84			
Otoriter	17000 TL ve altı	35	3.64	.86	.54	.583	
	17000-22000 TL arası	132	3.58	.90			
	22000 TL ve üzeri	191	3.40	.89			
Koruyucu-İstekçi	17000 TL ve altı	35	3.44	.86	.31	.731	
	17000-22000 TL arası	132	3.44	.87			
	22000 TL ve üzeri	191	3.35	.62			
Algılanan Anne Baba Tutumu	17000 TL ve altı	35	3.49	.73	.21	.809	
	17000-22000 TL arası	132	3.48	.62			
	22000 TL ve üzeri	191	3.53	.63			
Dijital Oyun Bağımlılığı	17000 TL ve altı	35	2.44	.88	5.26	.006	3>1
	17000-22000 TL arası	132	2.82	1.00			
	22000 TL ve üzeri	191	3.03	1.08			

Tablo 6’da aile gelir durumuna göre e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları anne baba tutumu düzeyleri incelendiğinde ölçek alt boyutlarında ve toplam puan ortalamalarında istatistiki olarak anlamlı fark bulunmamıştır ($p>0,05$). Dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde ise istatistiki olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Farkın kaynağını belirlemek amacıyla yapılan LSD analizine göre aile gelir düzeyi aylık 10.000 TL ve üzerinde olan öğrencilerin aylık aile gelir düzeyi 5000 TL ve altı olan öğrencilere oranla daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 7. Kardeş sayısı değişkenine göre anova analizi sonuçları

Ölçek	Kardeş Sayınız	n	Ort.	Sd.	f	p
Demokratik	Kardeş Yok	22	3.93	.79	1.70	.183
	1-3	276	3.60	.87		
	4 ve daha fazla	60	3.70	.82		
Otoriter	Kardeş Yok	22	3.64	.86	1.22	.295
	1-3	276	3.62	.81		
	4 ve daha fazla	60	3.40	.88		
Koruyucu-İstekçi	Kardeş Yok	22	3.56	.88	1.83	.161
	1-3	276	3.44	.87		
	4 ve daha fazla	60	3.56	.74		

Algılanan Anne Baba Tutumu	Kardeş Yok	22	3,54	.81	1.86	.368
	1-3	276	3,48	.77		
	4 ve daha fazla	60	3,56	.72		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kardeş Yok	22	3,54	.86	1.74	.465
	1-3	276	3,48	.70		
	4 ve daha fazla	60	3,56	.78		

Tablo 7’de e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin kardeş sayılarına göre algıladıkları anne baba tutumu düzeyleri incelenmiş ölçek alt boyutlarında ve toplam puan ortalamalarında istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır ($p>0,05$). Dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde yine istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır ($p<0,05$).

Tablo 8. Evde internet olma durumuna göre t testi analizi sonuçları

Ölçek	Evde İnternet Olma Durumu	n	Ort.	Sd	t	P
Demokratik	Evet	325	3.65	.84	.66	.508
	Hayır	33	3.54	1.01		
Otoriter	Evet	325	3.43	.86	-1.05	.294
	Hayır	33	3.60	1.00		
Koruyucu-İstekçi	Evet	325	3.40	.620	-2.03	.043
	Hayır	33	3.63	.543		
Algılanan Anne Baba Tutumu	Evet	325	3.50	.641	-.75	.450
	Hayır	33	3.59	.636		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Evet	325	2.95	1.04	2.92	.004
	Hayır	33	2.39	1.03		

Tablo 8’de e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin evlerinde internet olma durumuna göre algıladıkları anne baba tutumları incelendiğinde demokratik tutum, otoriter tutum alt boyutlarında ve ölçek toplam puan ortalamalarında istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır ($p>0,05$). Koruyucu- istekçi tutum alt boyutunda evlerinde interneti olmayan öğrenciler lehine anlamlı bulunmuştur ($p<0,05$). Dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde ise istatistiki olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Farkın kaynağını belirlemek amacıyla puan ortalamalarına bakıldığında evinde internet olan ortaöğretim öğrencileri daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığı yaşadıkları görülmektedir.

Tablo 9. Anne baba beraberlik durumu t testi analizi sonuçları

Ölçek	Anne baba beraberlik durumu	n	Ort.	Sd	t	p
Demokratik	Anne- Baba Birlikte	319	3.64	.85	-.14	.885
	Anne- Baba Ayrı	39	3.66	.93		
Otoriter	Anne- Baba Birlikte	319	3.44	.88	-.11	.913
	Anne- Baba Ayrı	39	3.46	.86		
Koruyucu-İstekçi	Anne- Baba Birlikte	319	3.42	.60	.32	.744
	Anne- Baba Ayrı	39	3.39	.70		
Algılanan Anne Baba Tutumu	Anne- Baba Birlikte	319	3.51	.63	.00	.994
	Anne- Baba Ayrı	39	3.51	.69		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Anne- Baba Birlikte	319	2.85	1.04	-2.22	.027
	Anne- Baba Ayrı	39	3.25	1.08		

Tablo 9’da e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin anne baba beraberlik durumu durumlarına göre algıladıkları anne baba tutumları incelendiğinde ölçek alt boyutlarında ve toplam puan ortalamalarında istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır ($p>0,05$). Dijital

oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde ise istatistiki olarak anlamlı fark bulunmuştur ($p<0,05$). Farkın kaynağını belirlemek amacıyla puan ortalamaları incelendiğinde anne babaları ayrı yaşayan ortaöğretim öğrencilerinin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu görülmektedir.

Tablo 10. Kendine ait cep telefonu olma değişkenine göre t testi analizi sonuçları

Ölçek	Kendine Ait Cep Telefonu Var Mı?	n	Ort.	Sd	t	P
Demokratik	Evet	346	3.62	.86	-1.75	.081
	Hayır	12	4.07	.76		
Otoriter	Evet	346	3.44	.87	.25	.799
	Hayır	12	3.38	1.10		
Koruyucu-İstekçi	Evet	346	3.42	.61	.01	.986
	Hayır	12	3.42	.73		
Algılanan Anne Baba Tutumu	Evet	346	3.50	.64	-.78	.431
	Hayır	12	3.65	.65		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Evet	346	2.89	1.04	-.09	.924
	Hayır	12	2.92	1.22		

Tablo 10’da e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin kendine ait cep telefonu/tablet ya da bilgisayar olma durumuna göre algıladıkları anne baba tutumu incelendiğinde ölçek alt boyutlarında ve toplam puan ortalamalarında istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır ($p>0,05$). Dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde yine istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır ($p>0,05$).

Tablo 11. Dijital oyunlardan maddi kazanç elde etme değişkenine göre t testi analizi sonuçları

Ölçek	Dijital Oyunlardan Maddi Kazanç Elde Etme	n	Ort.	Sd	t	p
Demokratik	Evet	63	3.65	.93	.076	.939
	Hayır	295	3.64	.84		
Otoriter	Evet	63	3.16	.99	-2.78	.006
	Hayır	295	3.50	.84		
Koruyucu-İstekçi	Evet	63	3.24	.73	-2.51	.013
	Hayır	295	3.46	.58		
Algılanan Anne Baba Tutumu	Evet	63	3.38	.69	-1.81	.071
	Hayır	295	3.54	.62		
Dijital Oyun Bağımlılığı	Evet	63	3.61	.95	6.25	.000
	Hayır	295	2.74	1.01		

Tablo 11’de e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyunlardan maddi kazanç elde etme durumlarına göre algıladıkları anne baba tutumları toplam puan ortalamalarında ve demokratik tutum alt boyutunda istatistiki olarak anlamlı derecede farklılaşmadığı sonucuna ulaşılmıştır ($p>0,05$). Otoriter ve koruyucu-istekçi tutum alt boyutlarında ise oyunlardan maddi kazanç elde etmeyen öğrenciler lehine anlamlı fark olduğu sonucuna ulaşılmıştır ($p<0,05$). Dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde ise istatistiki olarak anlamlı fark bulunmaktadır ($p<0,05$). Farkın kaynağı için puan ortalamaları incelendiğinde dijital oyunlardan maddi kazanç elde etmiş olan ortaöğretim öğrencilerinin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip oldukları görülmektedir.

Tablo 12. Bitirdiği döneme ait not ortalaması değişkenine t testi analizi sonuçları

Tablo 12’de e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin bitirdikleri döneme ait not ortalamaları

Ölçek	Not Ortalaması	n	Ort.	Sd.	f	P
Demokratik	45 ve altı	18	3.52	.93	.17	.951
	46-54 arası	46	3.59	.80		
	55-69 arası	105	3.67	.93		
	70-84 arası	119	3.65	.84		
	85 ve üzeri	70	3.62	.82		
Otoriter	45 ve altı	18	3.64	.86	.57	.681
	46-54 arası	46	3.43	.93		
	55-69 arası	105	3.37	.91		
	70-84 arası	119	3.51	.86		
	85 ve üzeri	70	3.37	.92		
Koruyucu-İstekçi	45 ve altı	18	3.52	.76	.28	.890
	46-54 arası	46	3.44	.87		
	55-69 arası	105	3.31	.67		
	70-84 arası	119	3.40	.60		
	85 ve üzeri	70	3.46	.63		
Algılanan Anne Baba Tutumu	45 ve altı	18	3.42	.68	.27	.897
	46-54 arası	46	3.46	.56		
	55-69 arası	105	3.55	.66		
	70-84 arası	119	3.50	.66		
	85 ve üzeri	70	3.51	.62		
Dijital Oyun Bağımlılığı	45 ve altı	18	2.70	.93	.69	.595
	46-54 arası	46	2.69	1.01		
	55-69 arası	105	2.94	1.09		
	70-84 arası	119	2.95	1.06		
	85 ve üzeri	70	2.93	1.02		

değişkenine göre algıladıkları anne baba tutumları incelendiğinde ölçek alt boyutlarında ve toplam puan ortalamalarında istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır ($p>0,05$). Dijital oyun bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde yine istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır ($p>0,05$).

Tablo 13. Ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığına etkisi regresyon analizi sonuçları

Bağımsız Değişken	Bağımlı Değişken	n	Beta	t	p	f	R ²
Algılanan Ebeveyn Tutumu	Dijital Oyun Bağımlılığı	358	-.247	-4.80	.000	23.10	.061
Demokratik	Dijital Oyun Bağımlılığı	358	-.108	1.37	.094	2.81	.008
Otoriter	Dijital Oyun Bağımlılığı	358	-.285	-2.49	.000	31.41	.081
Koruyucu-İstekçi	Dijital Oyun Bağımlılığı	358	-.290	-5.70	.000	32.59	.084

Tablo 13’de e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları anne baba tutumlarının dijital oyun bağımlılığı düzeylerine etkisi incelendiğinde otoriter tutum, koruyucu- istekçi tutum ve ölçek toplam puan ortalamalarında anlamlı fark bulunmuştur($p<0,05$). Algılanan anne baba tutumu toplam puanının dijital oyun bağımlılığına etkisinin pozitif yönde %6,1 oranında düşük düzeyde olduğu görülmektedir ($R^2=,061$). Otoriter anne baba tutumunun dijital oyun bağımlılığına etkisinin pozitif yönde %8,1 oranında düşük düzeyde ($R^2=,081$), koruyucu- istekçi anne baba tutumunun dijital oyun bağımlılığına etkisi pozitif yönde % 8,4 oranında düşük düzeyde olduğu görülmektedir ($R^2= 0,84$).

TARTIŞMA VE SONUÇ

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumu cinsiyet değişkenine göre incelendiğinde otoriter ve koruyucu-istekçi tutum alt boyutlarında kız öğrenciler lehine anlamlı fark bulunurken, demokratik tutum alt boyutu ve ölçek toplam puan ortalamalarında istatistiki olarak anlamlı fark tespit edilememiştir. Çalışmamızdaki bulgulara paralel olarak Şahin (2021) genç yetişkinler üzerinde yaptığı çalışmada algılanan ebeveyn tutumu ile cinsiyet arasında anlamlı fark tespit etmemiştir. Yine Delen (2021) üniversite öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada algılanan ebeveyn tutumu ile cinsiyet arasında istatistiki olarak anlamlı fark tespit etmemiştir. Kıvrak (2021) yetişkin bireyler üzerinde yaptığı çalışmada algılanan ebeveyn tutumu ile cinsiyet değişkeni arasında istatistiki olarak anlamlı fark tespit etmemiştir. Literatürde araştırmamızdaki sonuçlarla zıt çalışmalar da mevcuttur. Tetik ve Aktan (2020) ergenler üzerine yaptığı çalışmada anne baba tutumu ile cinsiyet değişkeni arasında istatistiki olarak anlamlı fark tespit etmiştir.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumları öğrenim gördükleri sınıf düzeyi değişkenine göre incelendiğinde 9. Sınıfta öğrenim gören öğrencilerin 10. Sınıfta öğrenim gören öğrencilere göre, 11. Sınıfta öğrenim gören öğrencilerin ise 10 ve 12. Sınıfta öğrenim gören öğrencilere göre daha demokratik tutum algısına sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmamızdaki sonuçlara paralel olarak Tetik ve Aktan (2020) çalışmada sınıf düzeyine göre algılanan anne baba tutumlarında istatistiki olarak anlamlı fark tespit etmiş ve 9. Sınıf öğrencilerinin ebeveynlerinin daha demokratik ebeveyn tutumuna, 10, 11 ve 12. Sınıf öğrencilerin ebeveynlerinin ise daha ihmalkâr tutuma sahip olduğu sonucuna ulaşımlardır. Yine Aktaş (2011) ve Belli (2018) farklı çalışmalarında ortaöğretim sınıf düzeyinde 9. Sınıftaki demokratik anne baba tutumlarının sınıf düzeyi arttıkça yerini ihmalkâr anne baba tutumuna bıraktığı sonucuna ulaşımlardır. Anne babaların 9. Sınıfa başlayan öğrencilerini okula uyum aşamasında daha fazla zorlamamak ve onu anlamak adına daha demokratik davrandıkları ve sınıf düzeyi arttıkça çocukların daha fazla özgür olma isteği ile ergenlik dönemlerinin daha belirgin olması ile öğrencilerde daha sert yalnız olma isteği ile birlikte ihmalkâr tutuma doğru gittiği söylenebilir. Araştırmamızdaki bulgulara zıt olarak Mutallimova (2014) ortaöğretim öğrencileri üzerinde çalışmalar yapmış ve anne baba tutumları ile öğrenim gördükleri sınıf düzeyi arasında anlamlı fark bulamamıştır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumu okul türü değişkenine göre incelendiğinde Meslek Lisesi'ne devam eden öğrencilerin Anadolu ve İmam Hatip Liselerine devam eden öğrencilere göre daha yüksek otoriter ve koruyucu-istekçi anne baba tutumuna sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmamızdaki bulgulara paralel olarak Tetik ve Aktan (2020) lise türüne göre anne baba tutumlarının anlamlı derecede farklılaştığı ve meslek lisesine giden öğrencilerin anne babalarının daha otoriter, diğer liselere devam eden öğrenci anne babalarının ise daha demokratik tutuma sahip oldukları sonucuna ulaşımlardır. Bir diğer araştırmada Belli (2018) Anadolu Lisesi'ne devam eden öğrenci anne babalarının demokratik tutuma, Meslek Lisesine devam eden öğrencilerin anne babaların ise daha çok izin verici tutuma sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmanın genel anlamda çalışmamızla benzerlik gösteriyor olduğu görülmektedir.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumu aile gelir düzeyine göre incelendiğinde istatistiki olarak anlamlı derecede farklılaşmadığı görülmektedir. Araştırmamızdaki bulgulara paralel olarak Kekeç (2019) çalışmasında aile gelir düzeyinin algılanan anne baba tutumunu etkilemediği sonucuna ulaşmıştır. Tetik ve Aktan (2019) ise aile gelir düzeyinin algılanan anne baba tutumunu istatistiki olarak etkilediği ve gelir düzeyi yüksek ailelerin daha ihmalkâr, gelir düzeyi orta seviyede olan anne babaların ise daha otoriter olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Yine Subaşı ve Özçelik (2019) çalışmalarında orta düzeyde gelir düzeyine sahip anne ve babaların daha denetimci ve kontrolcü tutuma sahip oldukları sonucuna ulaşmışlardır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumu kardeş sayılarına göre incelendiğinde istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır. Araştırmamızdaki bulgulara paralel olarak Tetik ve Aktan (2019) çalışmalarında kardeş sayısının anne baba tutumunu etkilemediği sonucuna ulaşmışlardır. Yine Erdoğan ve Uçukoğlu (2011) ilköğretim öğrencileri üzerindeki çalışmalarında kardeş sayısının anne baba tutumları üzerinde istatistiki olarak etkili olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. Buna karşın Subaşı ve Özçelik (2019) tek çocuğu olan ailelerin daha denetimci tutuma sahip olduğu, 1-2 çocuğu olan ailelerin ise daha ilgili tutumda olduklarını belirtmiştir. Yine Aktaş (2011) çalışmasında kardeş sayısı ile anne baba tutumu arasında anlamlı fark tespit etmiş ve kardeş sayısının artması ile anne baba tutumlarında demokratikleşmenin azaldığı ve kontrolcü tutumun arttığı sonucuna ulaşmıştır. Sak, Şahin Sak, Atlı ve Şahin (2015) okul öncesi dönem anne baba tutumları üzerinde yaptığı çalışmada kardeş sayısı arttıkça anne babaların daha otoriter tutuma, kardeş sayısı azaldıkça ise daha demokratik tutuma sahip oldukları sonucuna ulaşmışlardır. Literatürle çalışmamız arasında zıt sonuçların olma durumlarının kaynağı olarak çalışılan örnekleme ait aile potansiyelinin farklı olmasından kaynaklandığı söylenebilir.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumu evde internet bağlantısı olma durumuna göre incelendiğinde evlerinde interneti olmayan öğrencilerin ailelerinin daha koruyucu- istekçi tutuma sahip olduğu, demokratik ve otoriter tutum alt boyutları ile ölçek toplam puan ortalamalarında ise istatistiki olarak anlamlı fark olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Literatür tarandığında gerek e spor oynayan ortaöğretim öğrencileri üzerinde gerekse başka örneklemlerle bu alanda çalışmaların olmaması nedeniyle karşılaştırma imkânı olmamıştır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumları kendilerine ait cep telefonu/tablet ya da bilgisayar gibi mobil cihazların olma durumuna göre incelendiğinde istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır. İlgili literatür tarandığında ebeveyn tutumları ile kendine ait mobil cihazı olma değişkeni açısından gerekli çalışmaların olmaması nedeniyle gerekli karşılaştırma yapılamamış ve çalışmamızın bu alana katkı sunacağı düşünülmektedir. Çalışmamızda yine hemen hemen her bireyin kendine ait mobil cihazının olmasından dolayı ayırt edici bir ebeveyn tutumunun yansımadağı söylenebilir.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumu bitirdikleri döneme ait not ortalaması değişkenine göre incelendiğinde istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır. İlgili literatür tarandığında çalışmamıza zıt bulgular mevcuttur. Gökçedağ (2001) lise öğrencilerinin akademik başarıları ve kaygı düzeyleri üzerindeki çalışmada

akademik anlamda başarılı öğrencilerin ebeveynlerinin de o derecede demokratik, tam tersi durumda ise düşük akademik başarının daha otoriter ebeveyn tutumu geliştirdiği sonucuna ulaşmıştır. Yine Umucu Alpoğuz (2014) okuma tutumu ve akademik başarı ile anne baba tutumu arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada akademik başarı ile anne baba tutumu arasında istatistiki olarak anlamlı fark tespit etmiştir. Yılmaz (2007) ise ilköğretim ikinci kademe öğrencileri üzerinde okul başarısı ile özerklik gelişimi ve anne baba tutumu üzerinde yaptığı çalışmada yüksek akademik başarının yüksek demokratik tutumu tam tersi durumun ise daha baskıcı ve otoriter tutumu beraberinde getirdiğini saptamıştır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumları anne baba beraberlik durumu değişkenine göre incelendiğinde istatistiki olarak anlamlı fark tespit edilememiştir. Literatürde çalışmamıza paralel olarak Yücel (2013) ortaokul öğrencilerinin algıladıkları anne baba tutumlarıyla benlik saygısı arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmada anne baba beraberlik durumu ile algılanan anne baba tutumu arasında anlamlı ilişki tespit edilememiştir.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumlarının dijital oyunlardan maddi kazanç elde etme durumuna göre incelendiğinde dijital oyunlardan maddi kazanç elde etmeyen öğrencilerin velilerinin daha otoriter ve koruyucu- istekçi tutuma sahip olduğu sonucuna ulaşılmış, demokratik tutum ve ölçek toplam puan ortalamalarında istatistiki olarak anlamlı fark tespit edilememiştir. Literatür tarandığında bu alanda çalışmaların yetersiz kaldığı ve çalışmamızın bu alana bu değişken bazında katkı sunacağı düşünülmektedir.

Çalışmamızda e spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri farklı değişkenlere göre incelenmiş ve cinsiyet değişkenine göre yapılan inceleme sonucunda istatistiki olarak anlamlı fark tespit edilmiş farkın erkekler lehine olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Literatür tarandığında çalışmamıza paralel bulgular mevcuttur. Güvendi, Tekkurşun-Demir ve Keskin (2019) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeylerini inceledikleri çalışmalarında erkek öğrencilerin daha çok dijital oyun bağımlılığı sergilediği sonucuna ulaşımlardır. Yine Hazar ve Hazar (2017) çocuklar için geliştirdiği dijital oyun bağımlılığı ölçeğinde erkek çocukların daha fazla dijital oyun bağımlılığı yaşadığını belirtmiştir.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri öğrenim gördükleri sınıf değişkenine göre incelendiğinde istatistiki olarak anlamlı fark tespit edilememiştir. Literatürde çalışmamızdaki bulgulara paralel çalışmalar mevcuttur. Şen (2023) Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını incelediği çalışmada sınıf değişkenine göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı fark olmadığını tespit etmiştir. Yine Uslu (2019) lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını araştırdığı çalışmada sınıf değişkenine göre anlamlı fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Soysal ve Bozdağ (2022) ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı üzerine çalışmalarında 9. Sınıfta öğrenim gören öğrencilerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığına sahip olduğunu belirtmişlerdir.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri öğrenim gördükleri okul türüne göre değerlendirildiğinde Fen Lisesi'ne devam eden öğrencilerin diğer liselere devam eden öğrencilere göre daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmamızdaki bulguların aksine Soysal ve Bozdağ (2021)

ortaöğretim öğrencileri üzerine çalışmalarında öğrenim görülen okul türüne göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anlamlı derecede farklılaşmadığı sonucuna ulaşmışlardır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri anne ve baba öğrenim durumuna göre incelendiğinde lise mezunu ve üzeri öğrenim durumuna sahip velilerin öğrencileri okur -yazar olmayan velilerin öğrencilerine göre istatistiki olarak daha fazla dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu görülmektedir. Çalışmamızdaki bulgulara paralel olarak Göldağ (2018) lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin farklı değişkenlere göre incelediği çalışmasında anne-baba öğrenim durumunun kademesi yükseldikçe öğrencilerin daha fazla dijital oyun bağımlılığı yaşadıkları sonucuna ulaşmıştır. Çalışmamızdaki bulgulara zıt olarak Şen (2023) lise öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada anne-baba öğrenim durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiki olarak anlamlı fark olmadığı sonucuna ulaşmıştır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri aylık gelir değişkenine göre incelendiğinde aylık gelir düzeyi yüksek olan ailelerin çocuklarının düşük düzeydeki ailelerin çocuklarına göre istatistiki olarak daha yüksek dijital oyun bağımlılığı yaşadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmamızdaki bulgulara paralel olarak Eni (2017) lise öğrencileri üzerine çalışmasında aile gelir düzeyinin artmasının öğrencilerin dijital oyun bağımlılığını artırdığını tespit etmiştir. Bulgularımıza zıt olarak Soyöz-Semerci ve Balcı (2020) lise öğrencileri üzerinde çalışmalar yapmış ve aile gelir düzeyinin öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile anlamlı farklılaşmadığı sonucuna ulaşmışlardır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kardeş sayıları değişkenine göre incelendiğinde kardeş sayısı ile dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasında istatistiki olarak anlamlı fark tespit edilememiştir. Yine çalışmamızdaki bulgulara paralel olarak Aydoğdu (2018) dijital oyun oynayan çocuklar üzerindeki çalışmasında kardeş sayısının dijital oyun bağımlılığını etkilemediğini belirtmektedir. Araştırmamızdaki bulguya zıt olarak Erkılıç (2021) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını incelediği çalışmasında kardeş sayısı 4 ve üzerinde olan öğrencilerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğunu tespit etmiştir.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri evde internet olma durumuna göre incelendiğinde evlerinde internet olan öğrencilerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmamızdaki bulgulara paralel olarak Aktaş ve Bostancı (2021) pandemi dönemi dijital oyun bağımlılıklarını araştırdıkları çalışmalarında evde internet bağlantısı bulunan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri anne baba beraberlik durumu değişkenine göre incelendiğinde anne ve babası birlikte yaşayan öğrencilerin anne ve babası ayrı yaşayan öğrencilere göre daha yüksek dijital oyun bağımlılığı yaşadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmamızla paralel olarak Deniz, Aydın ve Odabaş (2022) ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını inceledikleri çalışmalarında anne baba beraberlik durumuna göre dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anlamlı derecede farklılaştığını ve anne babası ayrı ya da boşanmış öğrencilerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı yaşadığı sonucuna ulaşmışlardır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri kendilerine ait cep telefonu/tablet ya da bilgisayar olma durumuna göre incelendiğinde istatistiki olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir. Çalışmamızdaki bulgulara paralel olarak Aksel (2018) ortaokul öğrencileri üzerine çalışmasında öğrencilerin kendilerine ait cep telefonu olması durumunun dijital oyun bağımlılığını etkilemediği sonucuna ulaşmıştır. Bilge (2012) ilköğretim öğrencileri üzerinde çalışmasında bilgisayara sahip olup olmama durumunun oyun bağımlılığını anlamlı derecede etkilemediği sonucuna ulaşmıştır. Çalışmamızdaki bulguların aksine Taylan ve Ark., (2018) lise öğrencilerinin kendine ait cep telefonu, tablet ve bilgisayar olma durumunun dijital oyun bağımlılığını anlamlı derecede etkilediği sonucuna ulaşmışlardır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri dijital oyunlardan maddi kazanç elde etme durumuna göre incelendiğinde dijital oyunlardan maddi kazanç elde eden öğrencilerin daha yüksek dijital oyun bağımlılığı düzeyine sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmamızdaki bulgulara paralel olarak Deniz ve Ark., (2021) ortaokul ve lise öğrencileri üzerine çalışmış ve oyun sektöründen maddi kazanç elde eden öğrencilerin daha yüksek oyun bağımlılığı yaşadığı sonucuna ulaşmışlardır.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri bitirdikleri döneme ait not ortalamaları değişkenine göre incelendiğinde istatistiki olarak anlamlı fark bulunamamıştır. Araştırmamızdaki bulguların aksine Aslan, Başçılar ve Karataş (2022) ergenler üzerine çalışmış ve akademik başarı ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü anlamlı ilişki tespit etmiştir. Yine literatürde bir diğer çalışmada Chiu, Lee ve Huang (2004) çalışmalarında dijital oyun bağımlılığı ile akademik başarı arasında negatif yönlü bir ilişki tespit etmişlerdir. Xu, Turel ve Yuan (2012) online oyunlar üzerine çalışmalarında okuldaki akademik durumun iyileşmesinin oyun bağımlılığını azalttığına yönelik bulgular öne sürmektedir.

E spor oynayan ortaöğretim öğrencilerinin algıladıkları ebeveyn tutumunun dijital oyun bağımlılığına etkisi incelendiğinde ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığına pozitif yönde düşük düzeyde anlamlı derecede etkilediği sonucuna ulaşılmıştır. Eni (2017) lise öğrencilerinin algıladıkları anne baba tutumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelediği çalışmasında anne baba tutumları ile dijital oyun bağımlılıkları arasında düşük düzeyde pozitif yönlü anlamlı ilişki tespit etmiştir.

KAYNAKÇA

- Akkoyunlu, B., ve Tuğrul, B. (2002). Okulöncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Öğretim Fakültesi Dergisi*, 23(23).
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ordu.
- Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Marmara Üniversitesi, İstanbul.
- Aktaş, B., ve Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- Aktaş, S. (2011). *9. sınıfta anne baba tutumları ve benlik saygısı arasındaki ilişkinin bazı değişkenler açısından incelenmesi*. Selçuk Üniversitesi, Öğretim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Alpoğuz, D. U. (2014). *Algılanan ana-baba tutumlarının ilköğretim öğrencilerinin okumaya yönelik tutumlarına ve türkçe dersi akademik başarılarına etkisi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Ahi Evran Üniversitesi, Kırşehir.
- Arıkan, G., ve Öztürk, A. (2020). Beden öğrenimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin incelenmesi (Güneydoğu Anadolu Örneği).
- Aslan, H., Başçılar, M., Karataş, K. (2022). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile sosyal beceriler arasındaki ilişki. *Bağımlılık Dergisi*. 23(3), 266-274.
- Aydoğdu, F., ve Dilekmen, M. (2016). Ebeveyn tutumlarının çeşitli değişkenler açısından değerlendirilmesi. *Bayburt Öğretim Fakültesi Dergisi*, 11(2), 0-0. <https://dergipark.org.tr/en/pub/befdergi/issue/28762/307860>
- Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31), 1-18.
- Bağcı, H., ve Özer, E. A. (2021). Lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun tercihleri ile çevrimiçi oyun oynama bozuklarının incelenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 9(17), 431-446.
- Belli, M. (2018). *Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu, akıllı telefon kullanımı ve sosyal kaygı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Lisansüstü Öğretim Enstitüsü.
- Bilge, F. (2012). Bir grup ilköğretim öğrencisinde bilgisayara yönelik bağımlılık eğilimi değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Öğretim Fakültesi Dergisi*, 2012(43), 96-105
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. (Yüksek Lisans Tezi), Pamukkale Üniversitesi Öğretim Bilimleri Enstitüsü.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens. Dijital Oyunlar ve Öğretim. *Öğretim Teknolojileri Araştırma Dergisi*, 5(1).

- Can, H. C., ve Tekkurşun Demir, G. (2020). Sporcuların ve e-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5(4) , 364-384.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 7(5), 571-581.
- Christensen, L. B., Johnson, R. B., ve Turner, L.A. (2015). *Araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Darling, N. ve Steinberg, L. (1993). Bağlam olarak ebeveynlik stili: Bütünleştirici bir model. *Psikolojik Bülten*, 113(3), 487.
- Delen, E. (2021). *Üniversite öğrencilerinde algılanan ebeveyn tutumu ve sosyal anksiyete ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Öğrenim Enstitüsü.
- Deniz, G., Aydın, S., ve Odabaş Çalışkan, D. (2022). Ankara il merkezindeki ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi. *Halk Sağlığı Hemşireliği Dergisi*, 4(1), 43-55. <https://doi.org/10.54061/jphn.1045517>
- Ekşi, F., ve Ümmet, D. (2013). Bir kişilerarası iletişim problemi olarak internet bağımlılığı ve siber zorbalık: psikolojik danışma açısından değerlendirilmesi. *Değerler Öğrenimi Dergisi*, 11(25), 91-115.
- Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi* (Yüksek Lisans Tezi), Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Erdoğan, Ö., ve Uçukoğlu, H. (2011). İlköğretim okulu öğrencilerinin anne-baba tutumu algıları ile atılganlık ve olumsuz değerlendirilmekten korkma düzeyleri arasındaki ilişkiler. *Kastamonu Öğrenim Dergisi*, 19(1), 51-72. <https://dergipark.org.tr/en/pub/kefdergi/issue/49053/625821>
- Erkılıç, E. (2021). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının yalnızlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkisi ve çeşitli demografikler açısından incelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bahçeşehir Üniversitesi Öğrenim Bilimleri Enstitüsü.
- Eryılmaz, S., ve Çukurluöz, Ö. (2018). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi: ankara ili, çankaya ilçesi örneği. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 17 (67) , 889-912.
- Fraenkel, J. R., ve Wallen, N. E. (2006). *How to design and evaluate research in education*. New York: Mcgraw Hill Press.
- Gökçearslan, Ş., ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Öğrenim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-435.
- Gökçedağ, S. (2001). *Lise öğrencilerinin okul başarısı ve kaygı düzeyi üzerinde anne baba tutumlarının etkilerinin belirlenip karşılaştırılması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Öğrenim Fakültesi Dergisi*, 15(1) , 1287-1315.

- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Öğretim Fakültesi Dergisi*, 15(1) , 1287-1315.
- Güvendi, B., Tekkurşun Demir, G., ve Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18) , 1194-1217.
- Hazar, Z., ve Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Irmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*.
- Karabulut, B. (2019). *Ortaöğretim öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve şiddet eğilimi ilişkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), Hasan Kalyoncu Üniversitesi.
- Karasar, N. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Karlı, N. (2019). *Lise öğrencilerinin anne baba tutumları ile kaygı düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- Kekeç, A. N. (2019). *Ergenlik dönemindeki bireylerde saldırganlık davranışları ve algılanan anne baba tutumları* (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Kıvrak, Z. (2021). *Yetişkinlerde algılanan ebeveyn tutumu, öz şefkat, öz tikslenme ilişkisinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Öğretim Enstitüsü.
- Kuzgun, Y. (1972). *Ana-baba tutumlarının bireyin kendini gerçekleştirme düzeyine etkisi*. (Yayınlanmamış Doktora Tezi). Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kuzgun, Y., ve Eldeleklioğlu, J. (2005). *Ana baba tutum ölçeği (ergenler ve yetişkinler için). PDR'de kullanılan ölçekler: rehberlik ve psikolojik danışmada kullanılan ölçme araçları ve programları dizisi*.
- Mutallimova, S. (2014). *Lise öğrencilerinde depresyon düzeyi ve anne baba tutumu arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi) İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Muuss, R. E. (1982). Social cognition: David Elkind's theory of adolescent egocentrism. *Adolescence*, 17(66), 249.
- Nurtan, F., ve Gördeles Beşer, N. (2021). *Lise son sınıf öğrencilerinin yaşadıkları sınav kaygısı ile algıladıkları anne baba tutumu arasındaki ilişki* (Yüksek Lisans Tezi), Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi.
- Pallant, J. (2017). *Spss kullanma kılavuzu*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Şahin, M. K. (2021). *Algılanan ebeveyn tutumunun genç yetişkinlerde ego fonksiyonuna etkisinin incelenmesi* (Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi, Lisansüstü Öğretim Enstitüsü.
- Sak, R., Şahin Sak, İ., Atlı, S., ve Şahin, B. (2015). Okul öncesi dönem: anne baba tutumları. *Mersin Üniversitesi Öğretim Fakültesi Dergisi*, 11(3), 972-991.

- Sarpdağ Turan, S. (2022). *Üniversite öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık, özdenetim ve sosyal kaygı ilişkisinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Beykoz Üniversitesi, Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Sayın, K. B. (2010). *İlköğretim birinci kademe öğrencilerinin empati becerileri ile anne-baba tutumları arasındaki ilişki*. (Yüksek Lisans Tezi), Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şen, İ. (2023). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı: kırıkale lise öğrencileri üzerine bir araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi), Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şen, İ. (2023). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı: kırıkale lise öğrencileri üzerine bir araştırma*. (Yüksek Lisans Tezi), Aksaray Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Şimşek, B., Hanayoğlu, T., ve Bozdağ, B. (2023). Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve internet oyunları oynama bozukluğu düzeylerinin incelenmesi .*Kilis 7 Aralık Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 7(1), 17-27.
- Soyöz-semerci, Ö. U., ve Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.
- Subaşı, D., ve Özçelik, A. Ö. (2019). Ergenlerin algıladıkları anne baba tutumlarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Çankırı Karatekin Üniversitesi Karatekin Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 7(1), 25-47.
- Taylan, H. H., Kara, H. Z., ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.
- Taylan, H. H., Topal, M., ve Ayas, T. (2018). Sakarya'daki lise öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 5(1), 53-68.
- Tetik, G.,& Aktan, Z. D. (2021). *Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zeka arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Işık Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Uslu, Ş. (2019). *Lise öğrencilerinin internet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve sosyal medyaya yönelik tutumları arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yüksek Lisans Tezi), Ege Üniversitesi, Öğretim Bilimleri Enstitüsü.
- Wallenius, M., ve Punamäki, R. L. (2008). Digital game violence and direct aggression in adolescence: A longitudinal study of the roles of sex, age, and parent-child communication. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29(4), 286-294.
- Xu, Z., Turel, O., ve Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.
- Yılmaz, Y. (2007). *Anne-baba tutumları ile ilköğretim ikinci kademe öğrencilerinin okul başarıları ve özerkliklerinin gelişimi arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.

- Yücel, Y. (2013). *Ortaokul öğrencilerinin algıladıkları anne-baba tutumlarının, benlik saygısı ve öğrenilmiş çaresizlik ile ilişkisi*, (Yüksek Lisans Tezi), İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., ve Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 159-168.