**Ortaokul Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ebeveyn Davranışları Açısından İncelenmesi\***(Palatino Linotype12 pt Önce 12nk Sonra 6nk En az 1,1 değerli satır aralığı)

Uğur LERMİ[[1]](#footnote-1)

 (Palatino Linotype10pt, Önce 0nk sonra 0nk)

Nüket AFAT [[2]](#footnote-2)

**Öz (**Palatino Linotype11 pt Önce 12nk Sonra 6nk En az 1,1 değerli satır aralığı)**)**

Bu çalışmanın temel amacı ortaokul öğrencilerindeki bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyi incelenmesidir. Bu temel amaç doğrultusunda ortaokul öğrencilerinin cinsiyeti, ebeveynlerinin çocuklarına bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyma durumu ve ebeveynlerin kendilerinin de bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar bağımlılığı düzeyinin farklılaşma durumu incelenmiştir. Araştırma yöntem olarak nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modeli işe koşulmuştur. İstanbul ili Eyüpsultan ilçesi resmi ve özel ortaokul öğrencilerinden 635 orta okul öğrencisi çalışmaya dahil edilmiştir. Sonuçta öğrencilerin bilgisayar bağımlılık düzeyleri düşük bulunmakla birlikte çocuklarına süre sınırı koymayan ve kendi de bilgisayar oyunu oynayan ebeveynlerin çocuklarının daha yüksek düzeyde bilgisayar bağımlılığı riski taşıdığı söylenebilir. (ÖZ metni Palatino Linotype 10 pt Önce 0nk sonra 6nk, En az 1,1 satır aralığı)

***Anahtar Kelimeler:*** Bilgisayar Oyunu, Bağımlılık, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Ebeveyn, Aile

**An investigation of secondary students' computer game addiction with respect about parents \***(2. Başlık Palatino Linotype11 pt Önce 12nk Sonra 6nk En az 1,1 değerli satır aralığı- Ortalı)

**Abstract**

(Abstract metni Palatino Linotype 10 pt Önce 0nk sonra 6nk, En az 1,1 satır aralığı)

……..

***Keywords:***

**Extended Abstract**

[**Introduction**](#_Toc474878595)

……………….

**Method**

……………………

**Findings and Discussion**

…………..

**Giriş(Ana Başlıklar** Palatino Linotype11 pt Önce 12nk Sonra 6nk En az 1,1 değerli satır aralığı – Ortalı Başlık Öncesinde veya herhangi bir yerde boş satır olmayacak, Önce sonra nk ayarlarıyla mesafeler ayarlanacak**)**

(Gövde Metni 11pt Palatino Linotype Önce 0 Sonra 6nk Ena z 1,1 değerli satır aralığı – iki yana yaslı)

Oyun, sembolik anlamda çocuğun dünyasını yansıtan, gerçek hayattan beklentilerini dile getiren; kültürel olarak da geçmişten bugüne pek çok şekilde varlığını koruyan önemini yitirmeyen ve hala bir çok araştırmaya konu olan bir etkinliktir (Güllü vd., 2012). Çocuğun sağlıklı gelişiminin en önemli parçalarından biri açık alanlarda oynanan oyunlardır. Bu oyunlar sayesinde çocuk, duygusal olarak büyür ve yetişkin yaşamı için gerekli olan problem çözme, yaratıcı düşünme, sosyal yeterlilik, inisiyatif alma becerilerini öğrenir (Clements,2004). Fakat günümüzde şehirleşme ve modernleşme ile çocukların oyun oynayabilecekleri güvenli açık alan eksikliği dikkat çekmektedir (Arslan, 2017). Oyun oynanan alanlar oyun türleri zaman içinde şekil değiştirmiştir. Örneğin fiziksel aktiviteler, teknolojik ürünlerle oynamaya, dış mekanlar güvenlikli iç mekanlara ve arkadaşlarla oynanan oyunlar bireysel bilgisayar başında oynanan oyunlara yerini bırakmaktadır (Tuğrul, 2014). Son 30 yılda tüm dünya da çocuklar geleneksel çocuk oyunlarından çok dijital oyunlara yönelmiştir (Erboy ve Vural,

**Yöntem**

Araştırmada nicel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modelinde bir çalışma olan bu araştırmada orta okul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı çeşitli değişkenlere göre incelenmiştir. Tarama modeli, mevcut bir durumu ortaya çıkarmaya ve yorumlamadan durumu olduğu gibi tanımlamaya çalışan bir araştırma tekniğidir. Bu teknikte; birden fazla ..

**Evren ve Örneklem (Alt başlıklar sola yaslı olacak ve Önce 12nk sonra 6nk En az 1,1 değerli satır aralığı )**

Bu araştırmanın evrenini İstanbul ili Eyüpsultan ilçesi ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklem ise İstanbul ili Eyüpsultan ilçesi resmi ve özel ortaokulları öğrencileri arasından tesadüfî olarak seçilen 635 öğrencidir.

Tablo 1. Öğrencilerin Demografik Yapısına İlişkin Frekans ve Yüzde Değerleri (Palatino Linotype 10 pt Önce 12nk sonra 0nk En az 1,1 satır aralığı, Pencereye otomatik sığdır,) Tablo içeriği 10 pt , Önce 0nk sonra 0nk en az 1,1 satır aralığı

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Değişkenler** | **Gruplar** |  |  |
| Cinsiyet | Kız | 316 | 49,8 |
| Erkek | 319 | 50,2 |
| Ailenin bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyması | Hayır | 198 | 31,2 |
| Evet | 437 | 68,8 |
| Aileni benzer şekilde bilgisayar oyunu oynaması | Hayır | 326 | 51,3 |
| Evet | 309 | 48,7 |
| Toplam |  | 405 | 100 |

(Tablodan sonraki metnin tabloya bitişik olmaması için sadece üst satır seçilerek önce 12nk sonra 6nk yapılarak metin ve tablo arası mesafe ayarlanacak, boşluk bırakılmayacak.) Örneklem grubunun %50,2 (319)’si erkek öğrenciler, %49,8 (316)’i kız öğrenciler oluşturmaktadır.

**Veri Toplama Araçları**

Çalışmada sosyo-demografik bilgiler formu ve bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği kullanılmıştır. Horzum, Ayas ve Çakır Balta (2008)’nın geliştirdiği “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği” dir. 21 maddeden ibaret olan 4 faktörlü ölçektir. İlk faktör “Bilgisayar Oyunu Bırakamama”’dır. 10 maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın % 27’ sini açıklayan bu faktöre ait iç tutarlık katsayısı 0.83’tür. İkinci faktör 4 maddeden oluşmaktadır. “Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme” adında olan bu faktör

**Verilerin Analizi**

Verilerin normal dağılıma uygun olup olmadığını ortaya koymak amacıyla yapılan çalışmada ölçek verilerinin -1,5 ile +1,5 Aralığı arasında çarpıklık ve basıklık katsayılarının bulunması ölçeklerin normal dağılım gösterdiğini belirtmektedir (Tabachnick and Fidell, 2013). Bu sonuca göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği puanları normal dağılım göstermektedir bu

**Bulgular**

Bu bölümde Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğine ait betimsel istatistik sonuçları, ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ve ele alınan değişkenlere yönelik bulgular tablolar halinde gösterilmiş ve bu tablolar yorumlanmıştır.

**Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Betimleyici Verileri**

Bu bölümde; Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğine ait betimsel istatistikler ve Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği puanlarının ortaokul öğrencilerinin cinsiyeti, ebeveynlerinin çocuklarına bilgisayar oyunu oynarken süre sınırı koyma durumu ve ebeveynlerin kendilerinin de

• Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyut puanına göre benzer şekilde oyun oynayan ailelerin çocukları (t= -3,89, p< ,00) yönünde anlamlı farklılaşmaktadır.

Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma alt boyunda ailesinde benzer şekilde bilgisayar oyunu oynayan kişiler olup olmama durumuna göre anlamlı bir farklılık tespit edilememiştir.

**Tartışma**

Araştırmanın birinci bulgusu bilgisayar oyun bağımlılığı genel ve alt boyutlarının cinsiyete göre erkeklerin kızlara göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyinin daha yüksek olduğu, Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakmakta daha fazla zorlandığı, Bilgisayar Oyunlarını Gerçek Hayatla İlişkilendirme Düzeyleri daha yüksek olduğu, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Diğer

oynayanların çocukları lehine anlamlı farklılaşmaktadır. Buna göre ailesinde bilgisayar oyun

• Ailesinde bilgisayar oyun oynayan kişiler bulunan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi daha yüksektir olup bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama problemi yaşamakta ve bilgisayar oyununu gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirmektedir.

**Katkı Oranı Beyanı**

**Destek ve Teşekkür Beyanı**

**Çatışma Beyanı**

**KAYNAKÇA**

Akıncı, A., Yıldırım, D., Sırakaya, M. (2013). Öğretim Teknolojilerinin Temelleri: Teoriler, Araştırmalar, Eğilimler: Bilgisayar oyunları ve öğrenme, 597-615.

Aras, S. (2019). Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi bursa ili örneklemi (Yüksek Lisans Tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Afyon.

Arıcıoğlu, A. (2008). Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Öğrencilerinin Algıladıkları Sosyal Destek. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi, 8:36.

Bağımlılığı Ölçeği.” Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi, Cilt:3, Sayı:30, 76– 85.

Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. Eğitim

Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 44 ( 2), 95-117

Banaz, M. (1992). Lise Öğrencilerinde Sosyal Destek Kaynakları ve Stres ile Ruh Sağlığı Arasındaki İlişki. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ege Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Barut, B. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılık düzeyi ile algılanan sosyal destek ve duygu düzenleme arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Büyükacaroğlu, B. (2019). Özgül öğrenme güçlüğü olan çocukların ailelerinin depresyon anksiyete ve stres düzeylerinin, aile yükü ve algılanan sosyal destek ile ilişkisi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Çakır Ö., Ayaş T., Horzum M. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun

Çakır, Y., Palabıyıkoğlu, R. (1997). Gençlerde Sosyal Destek ile Çok Boyutlu Algılanan Sosyal Destek Ölçeğinin Güvenirlik ve Geçerlik Çalışması. Kriz Dergisi, 5 (1), 15-24.

Çebi, E. (2009). Üniversite öğrencilerinin psikolojik yardım aramaya yönelik tutumları: Algılanan sosyal desteğin, psikolojik sıkıntının, önceki yardım arama deneyiminin ve cinsiyetin etkileri. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Orta Doğu Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Durdu, P., Hotomaroğlu, A., Çağıltay, K. (2005), Türkiye’deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: Odtü ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Bir Karşılaştırma. Eğitim Araştırmaları Dergisi, 19, 66- 76.

düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim. 2011;36:159.

Eden Faktörler. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Aydın.

Eğilimleri Üzerindeki Etkileri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.

Eker, D., Arkar, H. ve Yaldız, H. (2001). Çok boyutlu algılanan sosyal destek ölçeği’nin gözden geçirilmiş formu’nun faktör yapısı, geçerlik ve güvenirliği. Türk Psikiyatri Dergisi, 12 (1), 17-25.

Erboy, E. (2010), İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki

Etkileri (Samsun Örneği)”, Samsun Sempozyumu Bildirisi, Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Samsun.

Gökçearslan, Ş., Günbatar, M. (2012). Ortaöğrenim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi, 2, 10-12.

Horzum, M., Ayas, T., Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun

Irmak, A. Y., ve Erdoğan, S. (2016), Ergen Ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. Türk Psikiyatri Dergisi, 27 (2), 128-37.

Kahriman, İ., Polat, S. (2003). Adölesanlarda Aileden ve Arkadaşlardan Algılanan Sosyal Destek ve Benlik Saygısı Arasındaki İlişki. Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi, Atatürk Üniversitesi 6 (2), 13-24.

Kalaycı, G. (2009). SPSS Uygulamalı Çok Değişkenli İstatistik Teknikleri. Ankara: Asil Yayınevi

Karacabey, Ç. (2012). Ortaöğretim öğrencilerinin aileden algıladıkları sosyal destek ile intihar olasılığı davranışı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek lisans tezi. Yeditepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Karacaoğlu, D. (2019). Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Karasar, N. (2005). Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Karataş, Z. (2012). Ergenlerin algılanan sosyal destek ve sürekli kaygı düzeylerinin incelenmesi. Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 9 (19), 257- 271.

Kartal, A., Çetinkaya, B. (2009). Yüksekokul öğrencilerinin algılanan sosyal destek durumları ve sosyal desteği etkileyen faktörler. Fırat Sağlık Hizmetleri Dergisi, 4 (12), 3- 20

Kartal, Beyazıt (2019). Oyun Başında En Fazla Vakit Geçiren 3. Ülkeyiz. https://www.webtekno.com/carpici-istatistik-oyun-basinda-en-fazla-vakitgeciren-3-ulkeyiz-h60910.html [23 Mart].

Keser, H., Esgi, N. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Kendine Algılamalarının Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Açısından Analizi. Procedia - Sosyal ve Davranış Bilimleri, 46, 247–251.

Kesici, Şahin, Ömer Üre, Hasan Bozgeyikli, A. Murat Sünbül. 2003. Temel Psikolojik İhtiyaçlar Ölçeğinin Geçerlik ve Güvenirliği. 7. Ulusal PDR Kongresi Bildiri Özetleri Kitabı, İnönü Üniversitesi, Malatya.

Kesici, Şahin. 2008. Yeni psikolojik ihtiyaç değerlendirme ölçeğinin Türkçe formunun geçerlik ve güvenirlik çalışması doğrulayıcı faktör analizi sonuçları. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi c.20: 493-500.

Kıran, Ö. (2011) “Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki

Kırcallıoğlu, M. (2019). Lise öğrencilerinde siber zorbalık duyarlılığının sosyo-demografik özellikleri algılanan sosyal destek ve ebeveyn ve akran ilişkileri açısından değerlendirilmesi tekirdağ ili çerkezköy ilçesi örneği (Yüksek Lisans Tezi). Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Mallı, Yücel Çağdaş. 2019. Yetişkinlerde Algılanan Sosyal Yetkinlik İle Sıkıntıya Dayanma Kapasitesinin Dijital Oyun Oynama Motivasyonu İle İlişkisi (Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Mehmet Barış Horzum. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık

NewZoo. The Turkish gamer | 2017 https://newzoo.com/insights/infographics/the-turkish-gamer-2017/. [28 Mart].

Onay, P.D., Tüfekçi A. ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye’deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTU ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma, Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara.

Ögel, Kültegin. 2012. İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Öncel M. ,Tekin A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi.

Özdemir, İ. (2013). Aile yanında yaşayan ve ailesinden ayrı yaşayan üniversite öğrencilerinin algılanan sosyal destek, stresle başa çıkma tarzları, kaygı düzeyleri ve psikolojik belirtiler açısından karşılaştırılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara

Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi. Yayınlanmamış Doktora Tezi. Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Özgüven, E. İ. (2001). Ailede iletişim ve yaşam. Ankara: PDREM Yayınları.

Polat, N. (2019). Algılanan sosyal destek ile okulla özdeşleşme arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). İnönü Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

Sağlam, H. Bilgisayar Oyunlarının Ergen Öğrencilerin Sosyalleşme Süreci ve Şiddet

Savi-Çakar, F. ve Karataş, Z. (2011). Ergenlerin Yılmazlık Düzeyleri İle Algıladıkları Sosyal Destek Arasındaki İlişki. Çağdaş Eğitim Dergisi, 36 (387), 12-20.

Sürücü, M. (2005). Lise öğrencilerinin mesleki olgunluk ve algıladıkları sosyal destek düzeylerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. Türk Dünyası Dergisi 4 (3), 115-130.

Şahin, M. (2011). İlköğretim okulu öğrencilerindeki internet bağımlılığı (Yüksek Lisans Tezi). Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Teknolojileri Araştırmaları Dergisi. 2010;1:617-622.

Tüfekçi, A. (2007) Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları, Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi, 38- 54.

TÜİK (2013, Kasım). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması [Basın bülteni]. Erişim adresi http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=13569 [23 Mart].

Ulum, H. (2016). Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.

Ulusoy, B. (2019). Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerine, bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerine etki eden etkenlere ve bilgisayar oyunlarına ilişkin veli ve öğretmen görüşleri (Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Ural, M. N. (2009). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici

Ustabaş, S. (2011). İlköğretim 8.sınıf öğrencilerinin saldırganlık ve algılanan sosyal destek düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Ücan, İ. (2018). Algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Nişantaşı Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yamaç, Ö. (2009). Üniversite öğrencilerinin algıladıkları sosyal destek ile stresle başa çıkma stilleri arasındaki ilişki. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Yıldırım, E. (2019). Ailesinin yanında yaşayan ve ailesinin yanında yaşamayan üniversite öğrencilerinin psikolojik sağlamlıklarının yordayıcı olarak algılanan sosyal destek ve mutluluk düzeylerinin karşılaştırılması (Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yıldırım, Emre. 2019. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Algılanan Sosyal Destek Ve Temel Psikolojik İhtiyaçlarla İlişkisi (Yüksek Lisans Tezi). Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Yıldırım, İ. (1997). Algılanan sosyal destek ölçeğinin geliştirilmesi güvenirliği ve geçerliği. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 13, 81–87.

Yıldırım, İ. (2000). Akademik Başannın Yordayıcısı Olarak Sınav Kaygısı Ve Sosyal Destek. Hacettepe Eğitim Fakültesi Dergisi, 18, 167-176.

Yılmaz B M. (2010). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik

Yılmaz, B. (2008 Mayıs). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. 6.Uluslar Arası Eğitim Konferansı, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

Yiğit, E. (2017). Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.

1. Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, TürkiyeORCID: ……. xxxxxx@gmail.com [↑](#footnote-ref-1)
2. \*Bu çalışma, Uğur Lermi’nin, Dr. Nüket Afat danışmanlığında İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsünde yaptığı lisansüstü tezin bir bölümünden üretilmiştir.

 **Sorumlu Yazar:** Dr., İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, İstanbul, Turkey, E-mail: nuketafat@hotmail.com

ORCID:

**Atıf:** Lermi, U & Afat, N. (2020). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığının ebeveyn davranışları açısından incelenmesi. *İstanbul Sabahattin Zaim Universitesi Eğitim Dergisi, 3* (1). [↑](#footnote-ref-2)