



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı

EBEVEYN MEDYA ARACILIĞI STİLLERİ İLE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU
ARASINDAKİ İLİŞKİDE KAÇIŞ MOTİVASYONUN ARACILIK ROLÜ

Zeynep GÖRGÜLÜ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2021

Liderlik, arařtırma, inovasyon, kaliteli eęitim ve deęiřim ile

Daha ileriye ... En İyiyeye ...



HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Programı

EBEVEYN MEDYA ARACILIĞI STİLLERİ İLE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU
ARASINDAKİ İLİŞKİDE KAÇIŞ MOTİVASYONUN ARACILIK ROLÜ

THE MEDIATOR ROLE OF ESCAPE MOTIVATION IN THE RELATIONSHIP
BETWEEN PARENTAL MEDIA MEDIATION STYLES AND GAMING DISORDER

Zeynep GÖRGÜLÜ

Yüksek Lisans Tezi

Ankara, 2021

Kabul ve Onay

Eđitim Bilimleri Enstitüsü M¼d¼rl¼đ¼ne,
Zeynep GÖRG¼L¼'n¼n hazırladıđı “Ebeveyn Medya Aracılıđı Stilleri ile Oyun Oynama Bozukluđu Arasındaki İlişkide Kaçış Motivasyonun Aracılık Rol¼” bařlıklı bu alıřma j¼rimiz tarafından **Eđitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danıřmanlık Bilim Dalında Yüksek Lisans/Doktora Tezi** olarak kabul edilmiřtir.

J¼ri Bařkanı	Prof. Dr. T¼rkan DOĐAN
J¼ri Üyesi (Danıřman)	Do. Dr. Arif ÖZER
J¼ri Üyesi	Prof. Dr. Hasan BOZGEYİKLİ
J¼ri Üyesi	Do. Dr. Meliha TUZGÖL DOST
J¼ri Üyesi	Do. Dr. Selen DEMİRTAŐ ZORBAZ

Bu tez Hacettepe Üniversitesi Lisans¼st¼ Eđitim, Öğretim ve Sınav Yönetmeliđi'nin ilgili maddeleri uyarınca yukarıdaki j¼ri üyeleri tarafından 04 / 06 / 2021 tarihinde uygun gör¼lm¼ř ve Enstit¼ Yönetim Kurulunca / / tarihi itibarıyla kabul edilmiřtir.

Prof. Dr. Selahattin GELBAL
Eđitim Bilimleri Enstitüsü M¼d¼r¼

Öz

Bu araştırma kısıtlayıcı aracılık stillerinin oyun oynama bozukluğuyla ilişkisini, kaçış motivasyonu aracılığıyla incelemeyi ve çevrimiçi oyun motivasyonları ile ebeveyn aracılık stillerini ölçen iki ölçeği Türkçeye uyarlamayı amaçlamaktadır. Araştırmanın deseni yordamaya dayalı korelasyoneldir ayrıca bir ölçek uyarlama çalışmasıdır. Araştırmanın grubunu, çoğunluğu Ankara ilinde yaşayan ve ortaokul 5., 6., ve 7. sınıflarında öğrenim gören, uygun örnekleme yoluyla seçilmiş 501 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Araştırmada Kişisel Bilgi Formu, Çevrimiçi Oyun Motivasyonları Ölçeği, Algılanan Ebeveyn Medya Aracılığı Ölçeği ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği kullanılmıştır. Verilerin analizi, R programlama dili ile RStudio 1.4 derleyicisi üzerinden gerçekleştirilmiştir. Araştırma kapsamında uyarlanan ve kullanılan ölçeklerin geçerlik analizleri için doğrulayıcı faktör analizi yapılmış; güvenilirliği test etmek için Cronbach alfa ve McDonald omega katsayıları hesaplanmıştır. Araştırma verileri normal dağılmadığı için doğrulayıcı faktör analizlerinde ki-kare testine Satorra-Bentler düzeltmesi uygulanmış ve aracılık etkisini değerlendirmek için bootstrap güven aralıkları kullanılmıştır. Araştırma sonucunda ölçeklerden elde verilerin geçerlik ve güvenilirlik katsayılarının yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca, aracılık testi özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı stilin negatif yönde, kontrolle kısıtlayıcı stil ve tutarsız kısıtlayıcı stilin ise pozitif yönde oyun oynama bozukluğuna dolaylı etkisi olduğunu göstermiştir. Araştırma bulguları öz belirleme kuramının açıklamaları ışığında tartışılmıştır. Uygulama ile kuramsal alanda öneriler sunulmuştur. Bu araştırmanın gelecek araştırmalar için kapsamlı ve ekonomik ölçekler sunması, ebeveynlik becerilerine ilişkin kuramsal ve uygulama alanına katkı sağlaması, çocuklarda oyun oynama bozukluğu risk ve koruyucu faktörlerini anlamaya yardımcı olması beklenmektedir.

Anahtar sözcükler: oyun oynama bozukluğu, kısıtlayıcı aracılık, kaçış motivasyonu, öz belirleme kuramı, ebeveyn aracılığı, oyun motivasyonları, ortaokul öğrencileri

Abstract

The present study aimed to examine the indirect relationship between restrictive mediation styles and gaming disorder via escape motivation and to adapt two scales measuring online gaming motivations and parental mediation styles into Turkish. The design was a predictive correlational study, but also a translation and validation study. The convenience sample consisted of 501 students in the 5th, 6th and 7th grades, most of whom live in Ankara. In this study, Personal Information Form, Motives for Online Gaming Questionnaire, Perceived Parental Media Mediation Scale and Internet Gaming Disorder Scale were used. Data analysis was performed in R using RStudio 1.4. Confirmatory factor analysis was conducted for the validity analysis of the scales adapted and used, Cronbach alpha and McDonald omega coefficients were calculated to evaluate the reliability. Since the data were not distributed normally, Satorra-Bentler correction was applied to the chi-square test in confirmatory factor analyses, and bootstrap confidence intervals were computed for assessing the mediation effect. Results showed that the scales had high degrees of validity and reliability. Furthermore, the mediation test indicated that autonomy-supportive restriction had a negative indirect relationship with gaming disorder while controlling restriction and inconsistent restriction had a positive indirect relationship with it. The findings were discussed in the light of the self-determination theory. Theoretical and practical recommendations were presented. This study may provide comprehensive and economic measures for future research, contribute to the field of parenting, and help to understand the risk and protective factors of gaming disorder in children.

Keywords: gaming disorder, restrictive mediation, escape motivation, self-determined theory, parental mediation, game motivations, secondary school students

Teşekkür

Daima destekleyicim olan

Sevgili abime

Yüksek lisans sürecimde birçok değerli insandan yardım ve destek aldım. Her birine sonsuz teşekkür ederim.

İlk olarak, bana doğru bilgiye nasıl ulaşacağımı ve bilimsel bir araştırmacının nasıl olması gerektiğini öğreten, ileriki akademik hayatım için ihtiyacım olan sağlam temeli oluşturan, bendeki emeklerini ödeyemeyeceğim danışman hocama, Doç. Dr. Arif ÖZER'e sonsuz teşekkür ederim. Fikirlerime, heyecanıma, öğrenme isteğime her zaman saygı duyduğu ve teşvik ettiği için ayrıca çok teşekkür ederim.

Tez savunma jürimde olmayı kabul eden değerli hocalarım Prof. Dr. Türkan DOĞAN, Prof. Dr. Hasan BOZGEYİKLİ, Doç. Dr. Meliha TUZGÖL DOST ve Doç. Dr. Selen DEMİRTAŞ ZORBAZ'a tezime sundukları katkıları ve en önemlisi zamanlarını bana ve tezime ayırdıkları için sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Alanımdaki bu saygı değer hocalarımdan önünde tezimi sunmak ve yorumlarını dinlemek benim için büyük bir onurdu.

Lisans ve yüksek lisans sürecinde hayatımın yedi güzel yılını geçirdiğim sevgili okulumun, Hacettepe Üniversitesi'nin, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalındaki değerli hocalarına teşekkür etmek istiyorum. Öğrendiğim her şeyi onlara borçluyum ve sayelerinde Hacettepeli olmaktan gurur duyuyorum.

Ayrıca, Selçuk Üniversitesi'ndeki araştırma görevlisi arkadaşlarıma ve buradaki değerli hocalarıma yeni işime ve Konya'ya uyum sağlamamı kolaylaştırdıkları ve destekleri için çok teşekkür ederim. Aralarında olabilmek benim için başlı başına bir mutluluk sebebidir.

Aileme bana güvenleri ve koşulsuz sevgileri için teşekkür ederim. En stresli zamanlarımda yanımda oldukları, beni dinledikleri ve anladıkları için bu süreçte ve diğer zamanlarda kendimi asla yalnız hissetmedim. Ayrıca, küçük kardeşi olduğum için kendimi şanslı gördüğüm, zor zamanlarımdan kurtarıcısı sevgili abim Serhat Çağrı GÖRGÜLÜ'ye sonsuz teşekkür ederim. İyi ki varsınız.

Lise ve üniversitede tanıdığım güzel insanlara, canım dostlarıma, Rumeysa Eda KANIK, Zeynep GENÇ, Sümeyye ALTUNDAĞ, Habibe GÜVEN, Özlem ÇEVLİK, Zeynep Betül KAYA ve Zeynep HAKKAN'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Şu an benden uzakta olsanız da mesafeler sadece aramızdaki bağı daha da güçlendirebilir.

Son olarak, yüksek lisans sürecimde bursiyer olma şansına eriştiğim TÜBİTAK Bilim İnsanı Destek Programları Başkanlığı'na bu süreçte maddi kaygımı en aza indirerek çalışmalarına daha iyi odaklanabilmemi sağladıkları için teşekkürü bir borç bilirim.

Zeynep Görgülü

İçindekiler

Öz.....	ii
Abstract.....	iii
Teşekkür.....	iv
Tablolar Dizini.....	viii
Şekiller Dizini.....	ix
Simgeler ve Kısaltmalar Dizini.....	x
Bölüm 1 Giriş.....	1
Araştırma Problemi	8
Sayıtlılar	8
Sınırlılıklar	9
Tanımlar.....	9
Bölüm 2 Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar.....	11
Oyun oynama bozukluğu	11
Dijital oyun motivasyonları	16
Ebeveyn dijital oyun aracılığı	18
Öz Belirleme Kuramı	21
İlgili araştırmalar.....	25
Bölüm 3 Yöntem.....	36
Araştırma Modeli.....	36
Çalışma Grubu.....	36
Veri Toplama Süreci.....	38
Veri Toplama Araçları	38
Ölçek uyarlama çalışması	43
Verilerin Analizi	44
Bölüm 4 Bulgular ve Yorumlar.....	47
ÇOMÖ uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayılarına ilişkin bulgular	47

AEMAÖ uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayılarına ilişkin bulgular	49
Kısıtlayıcı aracılık stillerinin kaçış motivasyonu aracılığıyla oyun oynama bozukluğuna dolaylı etkisine ilişkin bulgular	53
Bölüm 5 Sonuç, Tartışma ve Öneriler	56
ÇOMÖ uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayılarına ilişkin tartışma	56
AEMAÖ uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayılarına ilişkin tartışma	59
Kısıtlayıcı aracılık stillerinin kaçış motivasyonu aracılığıyla oyun oynama bozukluğuna dolaylı etkisine ilişkin tartışma	61
Sonuç ve öneriler	67
Kaynaklar	70
EK-A: Aracı model diyagramı ve yol katsayıları	85
EK-B: Değişkenler arası korelasyonlar tablosu	86
EK-C: Ölçeklerin kullanım ve uyarlama izinleri	87
EK-D: Kişisel Bilgi Formu	89
EK-E: Çevrimiçi Oyun Motivasyonu Ölçeği Örneği	90
EK-F: Algılanan Ebeveyn Medya Arabuluculuğu Ölçeği Örneği	91
EK-G: Gönüllü Katılım Formu (Veli İzni)	92
EK-H: Gönüllü Katılım Formu (Öğrenci İzni)	93
EK-I: Etik Komisyonu Onay Bildirimi	94
EK-J: Milli Eğitim Bakanlığı veri toplama izni	95
EK-K: Etik Beyanı	96
EK-L: Yüksek Lisans/Doktora Tez Çalışması Orijinallik Raporu	97
EK-M: Thesis/Dissertation Originality Report	98
EK-N: Yayımlama ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı	99

Tablolar Dizini

Tablo-1: <i>Katılımcıların Cinsiyetlerine göre, Sınıf düzeylerine ve Oyun Bağlamlarına İlişkin Bilgiler</i>	37
Tablo-2: <i>Veri Toplama Araçları</i>	39
Tablo-3: <i>Uyum İndekslerinin Kesme Değerleri</i>	46
Tablo-4: <i>ÇOMÖ için McDonald Omega ve Cronbach Alfa Katsayıları</i>	49
Tablo-5: <i>Temel Aracılık ve Aracılık Stilleri Boyutlarının McDonald Omega ve Cronbach Alfa Katsayıları</i>	52
Tablo-6: <i>Araştırma Değişkenlerine İlişkin \bar{x}, ss, ω ve r Katsayıları</i>	53
Tablo-7: <i>Direkt ve Dolaylı Etkilere İlişkin B Katsayıları, sh ve Güven Aralıkları (n=486)</i>	54

Şekiller Dizini

Şekil-1: Kısıtlayıcı aracılık stilleri, kaçış motivasyonu ve oyun oynama bozukluğu için önerilen aracı model	6
Şekil-2: AEMAÖ Kuramsal Yapısı	41
Şekil-3: Oyun oynama bozukluğu değişkeni Q-Q Grafiği	45
Şekil-4: ÇOMÖ Türkçe Form DFA Standartlaştırılmış Katsayılar	48
Şekil-5: Temel Aracılık Türkçe Form DFA Standartlaştırılmış Katsayılar	50
Şekil-6: Aracılık Stilleri Türkçe Form DFA Standartlaştırılmış Katsayılar.....	51
Şekil-7: Aracılık Stilleri Türkçe Form İkinci Düzey DFA Standartlaştırılmış Katsayılar	52

Simgeler ve Kısaltmalar Dizini

AEMAÖ: Algılanan Ebeveyn Medya Aracılığı Ölçeği

APA: Amerikan Psikiyatri Birlięi

CFI: The Comparative Fit Index

ÇOMÖ: Çevrimiçi Oyun Motivasyonları Ölçeęi

DEAK: Özerkliği destekleyerek aktif aracılık

DEKI: Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık

DSM-V: Psikolojik Rahatsızlıkların Tanılanması ve İstatistikleri El Kitabı (5. baskı)

DSÖ: Dünya Sağlık Örgütü

İOOBÖ: İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeęi

KOAK: Kontrolle aktif aracılık

KOKI: Kontrolle kısıtlayıcı aracılık

MEB: Millî Eğitim Bakanlığı

RMSEA: The Root Mean Square Error of Approximation

SRMR: Standardized Root Mean Squared Residual

TUKI: Tutarsız kısıtlayıcı aracılık

Bölüm 1

Giriş

Bu bölümde, problem durumu başlığı altında araştırmayla ilgili literatür tanıtılarak temel oluşturulmuş, araştırmanın amacı ve önemi başlığında amaç, kuramsal ve pratik önem ileri sürülmüş, araştırma problemi başlığında hipotezler kurulmuştur. Ardından araştırmanın sayıltıları ve sınırlılıkları başlıklar halinde verilmiştir.

Problem Durumu

Dijital oyunlar, çocuklardan yetişkinlere kadar her kesimden insanın hayatında olan popüler eğlence araçlarıdır. Tarihsel gelişimine göre bu oyunlar insanların hayatına ilk olarak oyun salonlarıyla girmiş, ardından televizyonlara bağlanan konsollarla eve taşınmış ve 21. yüzyılda her yerde ulaşılabilir olmuştur (Dreher, t.y.). Bununla birlikte, dijital oyunlar sadece hoş zaman geçirmek için kullanılan araçlar değil, aynı zamanda akademik çalışma alanı olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bu araştırma kapsamında Web of Science'da yer alan araştırmalar incelendiğinde, bilgisayar, mühendislik, matematik ve davranış bilimleri gibi birçok disiplin alanında yılda ortalama 10,000'in üzerinde (2015 yılı itibariyle 20,000'in üzerinde) dijital oyunla ilgili akademik çalışmanın yapıldığına rastlanmıştır. Bu konuda yayınlanan çalışmaların %10'u ise tek başına psikoloji alanına aittir. Psikoloji alanında dijital oyunların çocuk ve yetişkinlerdeki olumlu ve olumsuz etkileri araştırılmaktadır. Bu oyunların özellikle gençler üzerindeki olumsuz etkisi, oyun salonlarında oynadıkları dönemde dahi tartışılmaktadır. Örneğin, Egli ve Meyers (1984) bu gençlerin bir kısmının bağımlı denecek düzeyde oyun oynadıklarını belirtmektedirler. Literatürde dijital oyunların olumsuz etkisi çevrimiçi oyun bağımlılığı (Ko vd., 2005), dijital oyun bağımlılığı (Benli vd., 2018; Kneer ve Glock, 2013; Yiğit ve Günüç, 2020), problemlili oyun oynama (Tejeiro-Salguero ve Bersabé-Morán, 2002) gibi kavramlarla birlikte incelenmektedir. Bu kavramlar farklı olsa da oyunların kişinin hayatında problemlere neden olacak şekilde oynanmasını tanımlamaktadır. Amerikan Psikiyatri Birliği (APA; 2013) ise problemlili oynama için "İnternette Oyun Oynama Bozukluğu" kavramını kullanmaktadır. Bu araştırmada da APA'nın önerdiği oyun oynama bozukluğu kavramı tercih edilmektedir.

APA (2013) Psikolojik Rahatsızlıkların Tanınması ve İstatistikleri El Kitabında (DSM-5) oyun oynama bozukluğunu, kişinin hayatında önemli sorunlara neden olacak kadar aşırı ve yoğun biçimde dijital oyunlarla ilgilenmesi, girişimlerine rağmen oyun oynamayı bırakamaması, oyun oynamıyorken zihninin oyunla aşırı meşgul olması ve huzursuz hissetmesi gibi semptomlarla karakterize olan davranışsal bir bozukluk olarak tanımlamaktadır. Bu bozukluk birçok yaş grubunda görülmekle birlikte, genç yaşlarda riskin arttığı rapor edilmektedir (Dindar ve Akbulut, 2014; Ünübol vd., 2020). Mikuška ve Vazsonyi (2018) bu durumu bir adım ileri götürerek oyun oynama bozukluğunu, ergenlik dönemine özgü bir tür risk alma, deneme ve keşfetme davranışı olarak ifade etmişlerdir. Buradan dijital oyunların insanlara deneme ve keşfetme olanağı sunduğu söylenebilir. Ayrıca dijital oyunlar, başkalarıyla rekabet etme, yeni insanlarla tanışma ve sosyalleşme gibi çeşitli imkânlar sağlamakta ve bu amaçlarla oynanmaktadır. Literatürde yeni dünyalar keşfetmek, rekabet etmek, sorunlardan kaçmak gibi çeşitli amaçlarla oynama konusu oyun motivasyonları (Bartle, 1996; Yee, 2006a) kavramı ile çalışılmaktadır.

Oyun motivasyonlarını inceleyen birçok araştırmada Yee (2006a) ve Demetrovics vd.'nin (2011) tanımladıkları motivasyonlar kullanılmıştır (Ballabio vd., 2017; Bányai vd., 2019; Király vd., 2015; Kuss vd., 2012; Laconi vd., 2017; Zanetta-Dauriat vd. 2011; Zhong ve Yao, 2013, Zsila vd., 2018). Bu araştırmalarda, dijital oyunları günlük hayattaki bireysel, kişilerarası, mesleki vb. sorunları unutmak için oynamanın oyun oynama bozukluğunu önemli düzeyde arttırdığı görülmüştür. Sorunlardan uzaklaşmak için oynamayı ifade eden bu motivasyon kaçış motivasyonu olarak tanımlanmaktadır (Demetrovics vd., 2011; Yee, 2006a). Kaçış motivasyonunun yanı sıra bazı araştırmalarda başarı (Bányai vd., 2019; Király vd., 2015; Kuss vd., 2012; Zanetta-Dauriat vd. 2011; Zhong ve Yao, 2013; Zsila vd., 2018), hayal dünyasında olma (Ballabio vd., 2017; Bányai vd., 2019; Laconi vd., 2017; Zsila vd., 2018) ve başa çıkma (Laconi vd., 2017) motivasyonlarının da oyun oynama bozukluğunu arttırdığı rapor edilmiştir. Yee (2006a) başarı motivasyonunu diğer oyuncularla yarışma, onlara üstün gelme, oyunun mekaniğini anlama, oyunda güç kazanma ve usta olma gibi amaçlarla oynamak olarak tanımlamıştır. Hayal dünyasında olma motivasyonu ise gerçek dünyadan farklı sanal bir dünyayı deneyimlemek, günlük hayatta yapılamayacak şeyleri yapabilme özgürlüğü sunan bir dünyada olmak ve farklı kişiliklere bürünmek gibi amaçlarla dijital oyun oynamayı

ifade etmektedir (Demetrovics vd., 2011). Son olarak, başa çıkma motivasyonu gerçek hayatta yaşanan sorunların neden olduğu olumsuz duyguları, stresi ve saldırganlığı oyuna kanalize etmek ve sakinleşmek için oynamak anlamına gelmektedir. Başa çıkma motivasyonu, duyguları vurgulamakta ve bu yönüyle kaçış motivasyonundan ayrılmaktadır (Demetrovics vd., 2011).

Özetlenen bu oyun motivasyonları, çevrimiçi oyun oynayan gruplar üzerinde araştırılmıştır (Demetrovics vd., 2011; Yee, 2006a). Araştırmacıların çevrimiçi oyun oynayan gruplarla çalışmasının bir nedeni, çevrimiçi oynanan dijital oyunların çekiciliğinden ötürü oyun oynama bozukluğu için bir risk oluşturduğu görüşüdür (Király vd., 2015; Laconi vd., 2017). Ayrıca çevrimiçi oyun oynayan gruplar, internet siteleri aracılığıyla oldukça ulaşılabilir durumdadır. Diğer taraftan, bu çalışmalarda oyun motivasyonlarının sadece çevrimiçi oynayanlar için geçerli olduğunu gösteren herhangi bir gerekçeye rastlanmamıştır. Király ve Demetrovics'in (2017) de belirttiği üzere oyunları çevrimiçi ve çevrimdışı olarak ayırmak gereksiz hatta kafa karıştırıcı olabilir. Buna rağmen sayılı araştırmada (Bányai vd., 2019) ayırım yapılmadan tüm dijital oyunlar ele alınmıştır. Sonuçta oyun motivasyonları araştırmaları belirli bir örneklemeyle sınırlı kalmıştır.

Oyun motivasyonları ile ilgili araştırmaların genellikle geniş yaş aralıklarına ve yetişkin yaş ortalamasına sahip, erkeklerin baskın çoğunluk olduğu gruplarda yapıldığı görülmektedir (Bányai vd., 2019; Blinka ve Mikuška, 2014; Király vd., 2015; Kuss vd., 2012; Zanetta-Dauriat vd. 2011; Zhong ve Yao, 2013; Zsila vd., 2018). Bu çalışmalarda örnekleme çocuklar dâhil edilmektedir ancak sonuçların yetişkin-çocuk ayrımı yapılmadan değerlendirilmesi bu sonuçların çocuklara genellenebilirliğini olumsuz etkilemektedir. Bununla beraber, çocuklar üzerinde ve cinsiyet dengesinin sağlandığı sayılı araştırmaya rastlanmıştır (Hellström vd., 2015; Xu vd., 2012). Bu nedenlerden ötürü, oyun motivasyonlarının farklı özellikteki örneklemlerde çalışılmasına ihtiyaç olduğu görülmüştür.

Oyun motivasyonlarının çalışılabileceği bir yaş grubu ortaokul öğrencileri olabilir. Bu yaş grubundaki çocuklar gelişimsel olarak ikinci çocukluktan ergenliğe geçiş yapılan dönemde bulunurlar. Bu dönem, aile etkisinin devam ettiği ama ergenliğin benmerkezciliğinin görülmeye başlandığı bir gelişim evresidir (Santrock, 2015). Çocukluktan ergenliğe geçiş sürecindeki bu çocuklar oyun oynama bozukluğu için risk altında olabilir. Bununla birlikte, Türkiye'de bu yaş grubundaki

çocuklarda oyun oynama bozukluğu yaygınlığını inceleyen temsil edici bir örnekte yapılmış araştırmaya rastlanmamaktadır. Öte yandan, Güney Kore gibi bazı ülkelerde yapılan çalışmalar ortaokul öğrencileri için de oyun oynama bozukluğu riski olduğunu doğrulamaktadır (Yang vd., 2020; Yu ve Cho, 2016). Bu dönemde ebeveyn etkisinin halen önemli olduğu düşünüldüğünde ebeveyn müdahalelerinin oyun oynama bozukluğu riskini azaltmada rol oynaması beklenebilir. Literatürde ebeveynlerin internet, sanal dünya ve dijital oyunlar gibi alanlardaki çeşitli koruyucu müdahalelerini tanımlamak için ebeveyn aracılığı (*parental mediation*) kavramı kullanılmaktadır. Ebeveyn aracılığı, televizyon, internet, dijital oyunlar gibi medya araçlarını kullanırken ebeveynin rehberlik etmesi anlamına gelmektedir (Nathanson, 2001, 2008). Ebeveyn aracılığının ebeveyn müdahalelerinin bir parçası olduğu görülmektedir. Literatürde temelde üç aracılık türü yaygın olarak tanımlanmaktadır: Aktif aracılık, kısıtlayıcı aracılık ve birlikte kullanma.

Nikken ve Jansz (2006) dijital oyunlar için aktif aracılığı ebeveynin dijital oyunun içeriği hakkında çocukla konuşması, içeriğin çocukla birlikte yorumlanması ve içerikteki olumlu-olumsuz öğelerin açıklanması olarak tanımlamaktadır. Kısıtlayıcı aracılık, oynanacak oyunun ve zamanın, oynama süresinin vb. sınırlanmasını içermektedir. Birlikte kullanma ise çocuk ile ebeveynin dijital oyunları birlikte oynamasıdır. Yayınlanan kapsamlı bir rapora göre, Türkiye’de en çok kısıtlayıcı aracılık türü uygulanmaktadır (Helsper vd., 2013). Kısıtlayıcı aracılığın etkisine bakıldığında ise literatürde çelişkili bulgularla karşılaşmaktadır. Bazı araştırmalarda aşırı oyun oynama gibi riskli davranışlar ile negatif ilişkili olduğu rapor edilirken (Martins vd., 2017; Laczniaak vd., 2017; Lermi ve Afat, 2020; Ramirez vd., 2011), bazı araştırmalarda ilişkisiz (Choo vd., 2015; Kaya, 2019; Lee ve Kim, 2017), bazı araştırmalarda ise riskli davranış ile pozitif ilişkili bulunmuştur (Benrazavi vd., 2015; Cui vd., 2018; Shin ve Huh, 2011). Bunun anlamı, araştırmaların bir kısmında kısıtlayıcı aracılık uygulaması artarken oyun oynama bozukluğu riskinin de arttığının görülmesidir. Kısıtlayıcı aracılığın bu istenmeyen etkisini açıklamak için öz belirleme kuramına bakılabilir. Bu kurama göre, kuralların içselleştirilebilmesi için çocukların özerklik, yetkinlik ve ilişkili olma temel ihtiyaçlarının ebeveynin uygulamalarında dikkate alınması gerekmektedir (Ryan ve Deci, 2020). Baskı kurularak yapılan uygulamalar içselleştirme sürecini olumsuz etkileyerek kuralların

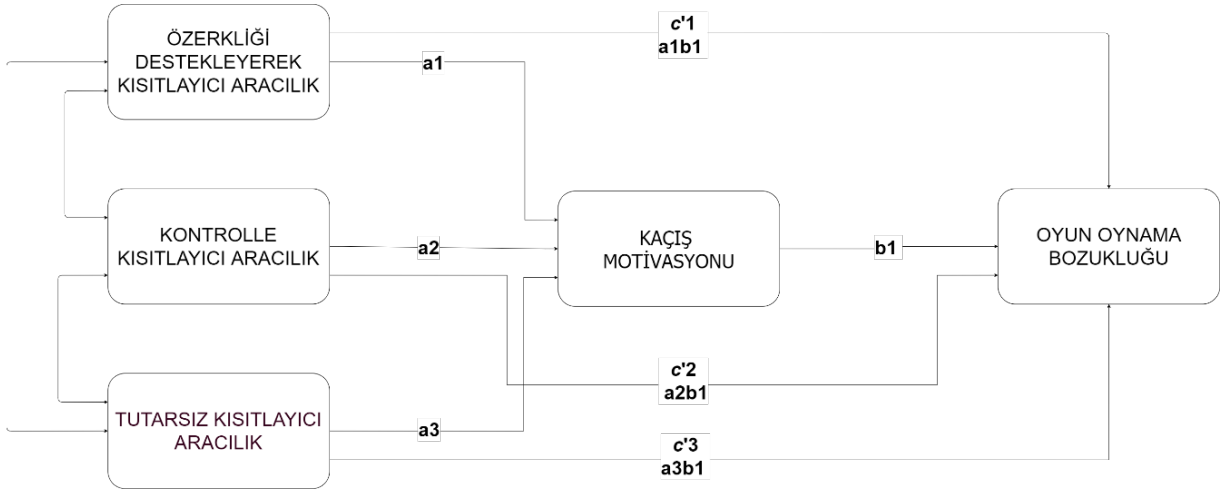
benimsenmesine engel olmaktadır. Buna göre kısıtlayıcı aracılığın örneğin kuralların neden olması gerektiğinin açıklanması gibi *ne şekilde* uygulandığı, kısıtlayıcı aracılık ile oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiyi etkileyebilir.

Öz belirleme kuramının açıklamalarını kullanarak Valkenburg vd. (2013) bu kuramının iki önemli kavramı olan özerkliği destekleyici ebeveynlik ve psikolojik kontrol ile ebeveyn aracılık türlerini birleştirmiş ve beş aracılık stili tanımlamıştır: Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık, özerkliği destekleyerek aktif aracılık, kontrolle kısıtlayıcı aracılık, kontrolle aktif aracılık ve tutarsız kısıtlayıcı aracılık. Valkenburg vd. bu çalışmayla ebeveyn aracılığının uygulanma şeklini merkeze almıştır. Böylelikle, psikolojik kontrol ile uygulanan herhangi bir ebeveyn aracılığının istenmeyen etkilerinin olması beklenirken ebeveynin koruyucu etkisi özerkliği destekleyerek yapılan ebeveyn aracılığında ortaya çıkmaktadır.

Literatürde uzun süreler boyunca oynama ve oyun oynama bozukluğu gibi dijital oyunlarla bağlantılı riskleri azaltmada ebeveyn aracılığının rolü incelenmiştir. Ebeveyn aracılığının direkt etkisi birçok araştırmada düşük veya önemsiz bulunmuştur (Benrazavi vd., 2015; Chen ve Shi, 2019; Choo vd., 2015; Cui vd., 2018; Kaya, 2019; Lee ve Kim, 2017; Martins vd., 2017; van Petegem vd., 2019; Xu vd., 2012). Bununla birlikte, bazı ebeveyn müdahalelerinin çocuklarda akademik başarıyı geliştirme, sağlıklı yemekler tüketme gibi olumlu davranışlarla dolaylı olarak ilişkili olduğunu gösteren araştırmalar bulunmaktadır (Rivers vd., 2012; Zhang vd., 2020). Bu araştırmalardan yola çıkarak, ebeveyn aracılığının da oyun oynama bozukluğuyla dolaylı olarak ilişkili olduğu düşünülebilir. Bunu destekler nitelikteki bir araştırmada, talep eden ebeveynlik stiline oyun oynama bozukluğunu oyun motivasyonu üzerinden dolaylı etkilediği ortaya konmuştur (Cheng, 2019). Öte yandan bu araştırmada ebeveynin koruyucu etkisi incelenmemiştir. Bu nedenlerden ötürü, ebeveyn aracılığının oyun oynama bozukluğuyla dolaylı ilişkisinin araştırılması literatüre katkı sağlayabilir.

Sonuç olarak bu araştırmada literatürdeki belirsizliği gidermeyi amaçlayan bir model tanımlanmıştır. Bunun için, a) oyun oynama bozukluğunu önemli düzeyde yordadığı birçok araştırmada görülen kaçış motivasyonu (ör., Ballabio vd., 2017; Bányai vd., 2019; Király vd., 2015; Kuss vd., 2012; Zanetta-Dauriat vd. 2011; Zhong ve Yao, 2013) aracı değişken olarak tanımlanmıştır. b) Türkiye’de en çok uygulanan ebeveyn aracılığı türü olduğu ileri sürülen kısıtlayıcı aracılık (Helsper vd., 2013)

modelde bağımsız değişken olarak yer almıştır. c) Kısıtlayıcı aracılıkla ilgili literatürdeki çelişkili bulgulardan dolayı (Benrazavi vd., 2015; Cui vd., 2018; Shin ve Huh, 2011; White vd., 2015) öz belirleme kuramının açıklaması izlenmiş ve bu yüzden bu kuramdan uyarlanan aracılık stilleri kullanılmıştır (Joussemet vd., 2008; Valkenburg vd., 2013). Buna göre kısıtlayıcı aracılık ebeveyn stillerinin dikkate alındığı üç boyutta incelenmiştir. d) Araştırma grubu için ebeveyn etkisinin halen güçlü olduğu bir yaş grubu olan ortaokul öğrencileri seçilmiştir. Ayrıca bu yaş grubunda oyun motivasyonları da sınırlı sayıda araştırmada (Hellström vd., 2015; Xu vd., 2012) incelenmiştir. Böylece literatüre dayalı olarak bir model önerilmiştir. Önerilen model Şekil 1’de verilmiştir. Bu başlıkta özetlenen literatür ışığında araştırmanın amacı ve önemi bir sonraki başlıkta ele alınmıştır.



Şekil 1. Kısıtlayıcı aracılık stilleri, kaçış motivasyonu ve oyun oynama bozukluğu için önerilen aracı model

Araştırmanın Amacı ve Önemi

Dijital oyunlar yaklaşık 70 yıldır insanların hayatındadır (Dreher, t.y.). İnsanlık tarihi düşünüldüğünde bu oldukça kısa bir zaman dilimine denk gelmektedir. Dijital oyunların insanlık için yeni olması, özellikle de toplumun daha savunmasız kesimi olan çocuklar üzerindeki olası etkileri hakkında endişeye neden olmaktadır. Bu nedenle, çocuklar için dijital oyunların risklerini azaltma konusu önemsenmektedir. Örneğin, Yeşilay Danışmanlık Merkezi (t.y.) oyun oynama bozukluğu konusunda ailelere önleyici ve tedavi edici hizmetler sunmaktadır. Ayrıca, yakın zamanda Yeşilay ve bakanlıklar düzeyinde oyun oynama bozukluğunu önlemeye ilişkin

çalıştayların yapılması (Benli vd., 2018; Yeşilay ve Bilgi Teknoloji ve İletişim Kurumu, 2014) bu sorunla mücadelenin kamu politikası haline geldiğini göstermektedir. Bilimsel araştırmalar ise kamu politikalarına yön veren önemli kaynaklardandır. Bu bağlamda çocuklardaki oyun oynama bozukluğuna ilişkin kamu politikalarını destekleyecek nitelikte araştırmalara ihtiyaç vardır.

Çocuklardaki oyun oynama bozukluğunun araştırılmasında, çocukların hayatında önemli bir faktör olan ebeveyn etkisinin yer alması gerektiği düşünülmektedir. Ebeveynlerin çocuklar üzerindeki etkisi yaşla birlikte değiştiğinden (Santrock, 2015) hangi yaş grubuyla çalışılacağı önemlidir. Ortaokul çocukları hem ebeveyn müdahalelerine açık olan (Santrock, 2015) hem de oyun oynama bozukluğunun görüldüğü (Yang vd., 2020; Yu ve Cho, 2016) bir yaş grubundadır. Bu yaşlarda, ebeveynlerin koruyucu ve risk faktörü olarak etkilerinin daha iyi gözlemlenebileceği ileri sürülebilir. Bununla birlikte, ebeveyn davranışlarının ortaokul çocuklarındaki oyun oynama bozukluğuyla ilişkisi literatürde yeterince anlaşılır değildir (Chen ve Shi, 2019). Bu yüzden bu çalışmadan elde edilecek bilgilerin literatüre katkı sağlaması umulmaktadır. Bu çalışmanın sonuçları literatürün yanı sıra, ebeveyn ve çocuklarla çalışan ruh sağlığı uzmanlarına oyun oynama bozukluğuna ilişkin uygulamalarını şekillendirmelerinde yardımcı olabilir. Ayrıca, araştırma kapsamında uyarlanan ölçekler de hem ruh sağlığı uzmanlarını hem de bu konuyu incelemek isteyen araştırmacıları destekleyebilir.

Bu araştırma kapsamında literatürde oyun motivasyonları ve ebeveyn aracılığını ölçmek için sıklıkla kullanılan iki ölçme aracı Türkçeye uyarlanmıştır. Oyun motivasyonlarını ölçmek amacıyla madde sayısı ve ölçek boyutları bakımından ekonomik bir ölçek (Demetrovics vd., 2011) uyarlanmıştır. Ebeveyn aracılığını ölçmek için ise bu kavramı öz belirleme kuramı ile genişleterek inceleyen bir ölçek (Valkenburg vd., 2013) seçilmiştir. Bu ölçeklerin alandaki araştırmacı ve uygulamacıların oyun motivasyonlarını ve medya ortamındaki ebeveynlik becerilerini incelemeleri için faydalı birer araç olması umulmaktadır.

Sonuç olarak, bu araştırmanın a) oyun oynama bozukluğuna ilişkin mevcut bilgiyi arttırmaya, b) elde edilen bilgiler ve uyarlanan ölçeklerle alandaki uzmanların oyun oynama bozukluğu ve ebeveyn aracılığına ilişkin uygulamalarını geliştirmelerine ve c) oyun oynama bozukluğunu önlemeye yönelik kamu politikalarını şekillendirmeye katkı sağlaması umulmaktadır. Bu amaçla, bu

arařtırmada kısıtlayıcı aracılık stilleri, kaıř motivasyonu ve oyun oynama bozukluęu arasındaki aracı iliřkiler (bkz., Őekil 1) incelenmiřtir. Bylelikle kısıtlayıcı aracılık stillerinin ocukların oyun oynama bozukluęu riskine karřı koruyucu ve arttırıcı etkisinin anlařılması amalanmıřtır. Oyun motivasyonları ve ebeveyn aracılıęı zerine geliřtirilen iki leęin Trkeye uyarlanması bu arařtırmanın bir dięer amacıdır. Uyarlanan lekler daha sonra, modeldeki deęiřkenleri lmekte kullanılmıřtır. Bu arařtırmanın problem ve alt problemleri bir sonraki bařlıkta verilmiřtir.

Arařtırma Problemi

Bu arařtırmada “Ortaokul 5, 6 ve 7. sınıf đrencilerinde, algılanan farklı kısıtlayıcı aracılık stilleri ile oyun oynama bozukluęu arasındaki iliřkiye kaıř motivasyonu aracılık etmekte midir?” sorusuna yanıt aranmıřtır.

Arařtırma problemine iliřkin model Őekil 1’de verilmiřtir.

Alt problemler. Arařtırma kapsamında tanımlanan alt problemler ařaęıda verilmiřtir.

1. evrimii Oyun Motivasyonları leęi (OM) uyarlanan formundan elde edilen lmlerin faktr ykleri, genel uyum katsayıları ve i tutarlılık katsayıları kabul edilebilir standartların zerinde midir?
2. Algılanan Ebeveyn Medya Aracılıęı leęi (AEMA) uyarlanan formundan elde edilen lmlerin faktr ykleri, genel uyum katsayıları ve i tutarlılık katsayıları kabul edilebilir standartların zerinde midir?
3. Ortaokul đrencilerinin algıladıkları zerklięi destekleyerek kısıtlayıcı aracılık, kontrolle kısıtlayıcı aracılık ve tutarsız kısıtlayıcı aracılık stillerinin, kaıř motivasyonu aracılıęıyla oyun oynama bozukluęu zerindeki etkisi istatistiksel olarak nemli midir?

Sayıtlar

Bu arařtırmanın sayıtları ařaęıda verilmiřtir:

1. Katılımcıların lme aralarına iten yanıt verdikleri varsayılmıřtır.
2. Ortaokul đrencilerinin kullanılan lme aralarını anlayacak biliřsel geliřim dzeyinde oldukları varsayılmıřtır.

3. Arařtırmada kullanılan ölçeklerin boyutları, alıřma grubunu oluřturan ortaokul ğrencilerinin oyun oynama nedenleri ve ebeveyn davranıř tiplerini yeterli ölüde kapsadıđı varsayılmıřtır.

Sınırlılıklar

Bu arařtırmanın bazı sınırlılıkları vardır. Bu sınırlılıklar ařađıda listelenmiřtir;

1. Arařtırma verilerinin bir kısmının sınıf ortamında bir kısmının ise evrimii formlarla toplanması konum/yer kaynaklı i geerlilik tehdidine yol amaktadır. Bunun olumsuz tarafı, evrimii formu dolduranların dijital oyunlara meraklı veya ebeveynleri tarafından bu konuda problemleri olduđu dřünölen ocuklar olma olasılıđıdır. Sınıf ortamı ise bu riski bir ölüde azaltmaktadır. Bu tehdidi kontrol edebilmek iin her iki ortamdan elde edilen veriler oyun oynama bozukluđu deđiřkeni bakımından karřılařtırılmıř ve ortalamalar arasında farka rastlanmamıřtır (bkz., Bölüm 3).
2. Bir diđer olası sınırlılık, arařtırma verileri toplanırken Covid-19 pandemisinin yařanması nedeniyle tarih kaynaklı i geerlik tehdididir. Pandemi nedeniyle okulların kapanması ve ocukların evlerde kalması dijital oyunlara olan ilginin artmasına sebep olabilir. Diđer taraftan, ocukların kendilerine uygulanan ebeveyn aracılıđını daha ok deneyimlemesini de sađlayabilir. Fraenkel vd. (2012) i geerlik tehditlerine karřı alıřma ve katılımcı grup hakkında detaylı bilgi verilmesini önermektedir. Bu arařtırma da katılımcı özelliklerinden oyunla iliřkili olanlar detaylı olarak verilmiřtir (bkz., Bölüm 3).

Özetle, bulgular incelenirken arařtırmanın pandemi kořullarında gerekleřtiđi göz önünde bulundurulmalıdır.

Tanımlar

Arařtırmanın temel deđiřkenlerine iliřkin kavramlar ařađıda tanımlanmıřtır.

Ebeveyn aracılıđı. ocukların televizyon, dijital oyunlar, internet gibi medya ortamlarını kullanmalarına iliřkin ebeveynlerin eřitli müdahalelerini ieren kavramdır (Nathanson, 2001; Nikken ve Jansz, 2006). Bu müdahaleler örneđin,

medya içeriğinin çocukla birlikte yorumlanması ve tartışılması, kullanım süresinin veya medya içeriğinin vb. sınırlanması, medyanın ebeveynle birlikte kullanılmasıdır. Valkenburg vd. (2013) öz belirleme kuramındaki ebeveynlik stillerini ebeveyn aracılık türleriyle birleştirerek kavramı genişletmiştir. Bu araştırmada da ebeveyn aracılık türleri Valkenburg vd.'nin geliştirdiği ölçek kullanılarak ölçülmüştür. Ölçek toplam puan vermemekte, her boyut için toplam puan alınmaktadır. Boyutlar özelinde toplam puan arttıkça o boyutun tanımladığı algılanan ebeveyn aracılığı da artmaktadır.

Oyun motivasyonları. İnsanları dijital oyun oynamaya yönlendiren, teşvik eden faktörleri ifade etmektedir. Demetrovics vd. (2011) yedi motivasyon boyutu tanımlamıştır. Bunlar: sosyal, kaçış, başa çıkma, rekabet, beceri geliştirme, hayal dünyasında olma ve eğlenme motivasyonlarıdır. Bu araştırmada oyun motivasyonları Demetrovics vd.'nin geliştirdiği ölçme aracıyla ölçülmüştür. Her bir motivasyon boyutu için ayrı toplam puan alınmıştır. Puanın artması ilgili motivasyonla oynama düzeyinin artması anlamına gelmektedir.

Oyun oynama bozukluğu. APA (2013) DSM-V'te oyun oynama bozukluğunu, oyunların sürekli kullanımı ve bu kullanımın klinik olarak önemli bir sıkıntıya neden olması şeklinde tanımlamaktadır. Bu araştırmada oyun oynama bozukluğunu ölçmek için Pontes ve Griffiths'in (2015) APA'nın kriterlerine göre geliştirdiği ölçeğin Arıca vd. (2018) tarafından Türkçeye uyarlanmış formu kullanılmıştır. APA, oyun oynama bozukluğu tanısı için en az beş kriterin karşılanması gerektiğini ifade eder ancak bu araştırmada tanı amacı güdülmendiğinden ölçekten alınan puanın artmasının oyun oynama bozukluğu riskini arttırdığı varsayılmıştır.

Bölüm 2

Araştırmanın Kuramsal Temeli ve İlgili Araştırmalar

Bu bölümde kuramsal temel dört başlık halinde verilmiştir. Buna göre oyun oynama bozukluğuna, oyun motivasyonlarına, ebeveyn aracılığına ve son olarak öz belirleme kuramına ilişkin kuramsal bilgi başlıklar ve alt başlıklar halinde sunulmuştur. Kuramsal bilgiden sonra ilgili araştırmalar kısmında öncelikle oyun motivasyonları ile oyun oynama bozukluğunu inceleyen araştırmalar sıralanmış, ardından ebeveyn aracılığı ve oyun oynama bozukluğunu inceleyen araştırmalar verilmiştir. Son başlıkta ise oyun oynama bozukluğunu ebeveyn aracılığı ve oyun motivasyonlarıyla birlikte ele alan araştırmalar sunulmuştur.

Oyun oynama bozukluğu

Oyun oynama bozukluğu, APA (2013) ve Dünya Sağlık Örgütü'nün (DSÖ; 2019) resmi olarak tanıdıkları, 18-81 yaş arası Türkiye popülasyonundaki yaygınlığı %1,6 olan, genç yaşlarda ve erkek cinsiyette daha fazla görüldüğü rapor edilen (Dindar ve Akbulut, 2014; Ünübol vd., 2020) bir halk sağlığı sorunudur. Bu bölümde oyun oynama bozukluğuna işlevsel bir tanım yapmak ve bir çerçeve oluşturmak amaçlanmıştır. Bunun için öncelikle kavram tarihsel bir bakışla incelenmiş ve tanı ölçütleri açıklanmış, ardından çocuk ve ergenlerdeki yaygınlığına ilişkin araştırmalara yer verilmiştir.

Kavramsallaştırma çalışmaları. Dijital oyunların ilk örnekleri 1940'lı yıllarda geliştirilmiştir (Dreher, t.y.). Bu oyunların özellikle çocuk ve genç nüfus üzerindeki olası negatif etkileri ise bilimsel literatürde 1980'li yıllarda Egli ve Meyers'in (1984) çalışmasıyla tartışılmaya başlanmıştır. Araştırmaların artmasıyla, APA 2013 yılında "İnternette Oyun Oynama Bozukluğu" kavramını ilk kez bir tanı olarak önermiştir. Bu tanı sınıflandırmalarına rağmen alanda kavram birliği sağlanamadığı söylenebilir. Dijital oyunların sağlıksız kullanımı bazı araştırmalarda oyunda kalma süresiyle ifade edilmiştir: Obsesif kullanıcılar (Harry, 1983), ağır kullanıcılar (Kestenbaum ve Weinstein, 1985), kompulsif kullanıcılar (Kuczmierczyk vd., 1987), aşırı oynama (Kardefelt-Winther, 2014). Bir tür bağımlılık olarak ilk kez Fisher (1994) tarafından video oyun bağımlılığı olarak tanımlanmış, ardından bilgisayar oyun bağımlılığı (Griffiths ve Dancaster, 1995), çevrimiçi oynama bağımlılığı (Ko vd., 2005) ve daha yakın zamanda kullanılmaya başlanan dijital oyun bağımlılığı kavramıyla (Benli vd.,

2018; Kneer ve Glock, 2013; Yiğit ve Günüç, 2020) bu eğilim devam etmiştir. Tanı sınıflamalarının önerilmesiyle birlikte internette oyun oynama bozukluğu (APA, 2013) ve oyun oynama bozukluğu (DSÖ, 2019) olarak da tanımlanmaya başlanmıştır. Ayrıca, bir bağımlılık veya bozukluğa gönderme yapmayan problemler video oyun oynama (Tejeiro-Salguero ve Bersabé-Morán, 2002) ve video oyunların patolojik kullanımı (Keepers, 1990) gibi alternatiflere de literatürde rastlanmaktadır.

Bu araştırmada dijital oyunların aşırı ve sağlıksız kullanımı, kavram birliğine katkı sağlamak amacıyla APA (2013) ve DSÖ'nün (2019) tanımladığı şekliyle "oyun oynama bozukluğu" olarak kullanılmıştır. Farklı kavramlar kullanılsa da her birinin içeriği bir diğerine benzemektedir. Buna göre özetlenecek olursa, oyun oynama bozukluğu, dijital oyunların uzun süreli oynanması, oynamanın gerçek hayatta sorunlara yol açmaya başlaması ve ortaya çıkan sorunlara rağmen kişinin oyuna devam etmesi durumudur.

Oyun oynama bozukluğunun ölçütleri. Oyun oynama bozukluğu literatürde araştırılmaya başlandığından beri hangi ölçütlerle tanımlanacağı sorusu araştırmacıların gündeminde olmuştur. Pontes ve Griffiths (2020) de ölçütlerin belirlenmesi konusunda üç dönüm noktası belirtmiştir: 1) DSM 5'te (2013) tanının önerilmesi, 2) DSÖ'nün Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasının yeni versiyonunun (ICD-11) taslaklarında oyun oynama bozukluğuna yer vermesi, 3) ICD-11'de (2019) "Oyun Oynama Bozukluğu" tanısının resmi olarak yayınlanması. Bu başlık altında APA (2013) ve DSÖ'nün (2019) tanı ölçütleri tartışılmıştır.

DSM-5 yayınlanıncaya kadar araştırmacılar (Griffiths ve Hunt, 1998; Lemmens vd., 2009) oyun oynama bozukluğunu ölçmek için DSM-3R ve DSM-4'ün Patolojik Kumar Bozukluğu tanı kriterlerinden uyarlanan ölçekler kullanmıştır. Bunlardan ilkinde (Griffiths ve Hunt, 1998) oyun bağımlılığı yedi kriterle ölçülmüştür. Bunlar: 1) oyunun günlük hayatta çok fazla oynanması, 2) giderek daha fazla oyun oynama, 3) heyecan, coşku gibi duyguları hissetmek için oynama, 4) kendi rekorunu aşmaya çalışma, 5) oyun oynamıyorken rahatsız hissetme, 6) oyun oynamayı bırakamama ve bırakma girişimlerinin başarısız olması, 7) hayatından ödün verme pahasına oyun oynamadır. DSM 5'te ise internette oyun oynama bozukluğu ilk kez dokuz kriterli bir tanı olarak önerilmiştir (APA, 2013, s. 795).

DSM-5'te internette oyun oynama bozukluğu kriterleri: 1) Zihnin sürekli oyunlarla meşgul olması, 2) oyun oynamıyorken olumsuz duygular hissetme, huzursuz olma, 3) oyunda kalınan süreyi artırma ihtiyacı hissetme, 4) oyun oynamayı bırakma girişimlerinde başarısız olma, 5) oyunlar dışındaki diğer etkinliklere ilginin azalması, 6) oyun oynamanın sorunlara neden olduğunun farkındalığına karşın oynamanın devam etmesi, 7) oyun oynama düzeyi hakkında yakın olduğu kişileri yanıltma ve kandırma, 8) gerçek hayattaki sorunlarından kaçmak ve olumsuz duygu durumunu düzeltmek için oyun oynama, 9) oyun yüzünden önemli bir sosyal, kişisel veya mesleki kayıp yaşama tehlikesinde olma olarak verilmiştir (APA, 2013). Tanının kılavuza girmesi önemli bir gelişme olmakla beraber, internette oyun oynama bozukluğu henüz kılavuzun tanı listesinde yer almamakta, DSM 5'in daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulan bozukluklara yer verdiği üçüncü bölümünde bulunmaktadır.

APA'nın (2013) yanı sıra, DSÖ (2019) de yayımladığı ICD-11'de oyun oynama bozukluğuna davranışsal bağımlılıklar kategorisinde yer vermiştir. Burada oyun oynama bozukluğu üç kriterle tanımlanmaktadır. Bunlar: 1) Kişinin kendi oyun oynama davranışı üzerindeki kontrolünü kaybetmesi, 2) oyun oynamanın kişinin hayatındaki en önemli aktivite haline gelmesi, 3) hayatının çeşitli alanlarında oyun oynamadan kaynaklı sorunlar yaşamasına rağmen kişinin oynamaya devam etmesidir. APA (2013) ve DSÖ (2019) tanımlarının, oyunun kişinin hayatında sorunlara neden olması ve temel uğraşı haline gelmesi ile ilgili ölçütler bakımından birbirine yakın olduğu görülmektedir. Oyunla ilgili kontrol kaybı DSÖ'nün tanımında vurgulanmaktadır. APA ise daha fazla kriterle (9 kriter) oyun oynama bozukluğunu tanımlamaktadır.

Oyun oynama bozukluğunun tanı sınıflamalarına girmesi, alanda çalışan araştırmacılar arasında tartışmalara neden olmuştur. Aarseth vd. (2017) bu tanı için henüz erken olduğunu belirten bir bildiri yayınlamıştır. Bu bildiride tanının erken olmasına gerekçe olarak: 1) Oyun oynama bozukluğu ile ilgili nitelikli araştırma temelinin eksikliği, 2) kriterlerin madde bağımlılığı ve kumar bozukluğundan gelmesinin oluşturabileceği olası yanlış pozitif tanı sorunları, 3) oyun oynama bozukluğu kriterleri konusunda fikir birliğinin henüz sağlanamamış olması, 4) yetersiz tanı ölçütlerinin özellikle çocuklar ve gençlerde sağlıklı kullanımları bile yanlış yere etiketleme riski ve 5) yayınlanan bu kriterlerin gelecekteki araştırmaları

keşfedici olmak yerine doğrulayıcı olarak sınırlayabileceği yönündeki endişeler gösterilmiştir.

Oyun oynama bozukluğunun tanısız sınıflamaya girmesine daha olumlu bakan araştırmacılar bazı kaygıların yerinde olduğunu belirtmekle birlikte, tanı olmasının özellikle de klinik alanda yararlarının zararlarından daha çok olacağını bildirmişlerdir (Griffiths, 2018b; Király ve Demetrovics, 2017; Müller ve Wölfling, 2017). Bu görüşe göre tanı sayesinde: 1) Alandaki uygulayıcıların soruna farkındalıkları artabilir ve bu bozukluktan mustarip kesim için yeni tedavi yöntemlerinin bulunması kolaylaşabilir, 2) toplumda görülme oranı görece az olduğu için yanlış etiketleme riski de düşüktür, 3) tanılama için alandaki fikri birliği diğer birçok bozukluk için de mümkün olamamaktadır, 4) bu sınıflama sistemleri belirli aralıklarla güncellendikleri için araştırmalara her zaman gereksinim duyulmakta ve bu yüzden araştırmalar için bir sınırlama da olmamaktadır.

Sonuç olarak, DSM ve ICD tanımları kişinin uzun süreler boyunca aşırı oyun oynamasının ve bu oyunların hayatın merkezine yerleşmesinin kişisel, sosyal ve mesleki gibi alanlarda neden olduğu sorunları ifade etmektedir. Literatürde, oyun oynama bozukluğunun davranışsal bağımlılık olarak ifade edilmesinin olası pozitif ve negatif etkileri tartışılmaktadır ancak araştırılmaya ihtiyaç duyulan bir alan olduğu görüşü ortaktır. 1950'li yıllarda geliştirilen dijital oyunların, her geçen gün gelişen teknoloji düşünüldüğünde halen oldukça yeni bir araştırma alanı olduğu söylenebilir.

Ergenlerde oyun oynama bozukluğunun yaygınlığı. Oyun oynama bozukluğunun genel nüfus içindeki yaygınlığını belirlemek amacıyla çeşitli ülkelerde geniş ölçekli araştırmalar yapılmıştır. Bu araştırmaların birinde, Almanya, Yunanistan, İzlanda, Hollanda, Polonya, Romanya ve İspanya'da yaşayan 14-15 yaş arası ergenlerde oyun oynama bozukluğu yaygınlık oranlarının %0.4 (Hollanda) ile %2.5 (Yunanistan) arasında değiştiği bulunmuştur. Avrupa ortalaması ise %1.6 olarak rapor edilmiştir (Müller vd., 2015). Suudi Arabistan'da yaygınlığı tespit etmek için 10-19 yaş arasındaki 2537 öğrenciye ulaşılmış ve yaygınlık oranı yaklaşık %5 olarak bulunmuştur (Rajab vd., 2020). Farklı ülkelerden oyun oynama bozukluğu yaygınlık oranları rapor edilmiştir: Tayland'da 12-18 yaş arası 5497 lise öğrencisinde %5.4 (Taechoyotin vd., 2020), Güney Kore'de ulusal çapta yapılan bir araştırmada 13-15 yaş arası ortaokul öğrencilerinde %5.9 (Yu ve Cho, 2016), Çin'de 2666 ortaokul öğrencisi üzerinde yapılan bir araştırmada %13 (Yang vd., 2020),

Kanada'da 12-19 yaş arası 2832 öğrencide %9.4 (Turner vd., 2012); Amerika Birleşik Devletleri'ndeki bir araştırmada 14-18 yaş arası dijital oyun oynayan öğrenciler arasında %4.9 (Desai vd., 2010) olarak rapor edilmiştir.

Türkiye Bağımlılık Risk Profili ve Ruh Sağlığı Haritası Projesi kapsamında yapılan araştırmada 18 yaş ve üzeri 24,380 genç yetişkinde internette oyun oynama bozukluğu oranı %1.6 olarak tespit edilmiştir (Ünübol vd., 2020). Türkiye'deki genç nüfusta oyun oynama bozukluğunu temsil edici bir örneklem ile araştıran bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bunun yerine, Edirne şehir merkezinde 1336 13-18 yaş arası öğrenciyle yapılan bir araştırmada oyun oynama bozukluğu oranı %14.22 olarak tespit edilmiştir (Özgür, 2019). Bir başka araştırmada ise 15-48 yaş arası 1250 kişide internette oyun oynama bozukluğu oranı %0.96 olarak rapor edilmiştir (Evren vd., 2018). Daha güvenilir sonuçlar için çocuklar ve gençler üzerinde yapılacak ulusal çapta tarama tipi araştırmalara ihtiyaç vardır.

Rapor edilen oyun oynama bozukluğu yaygınlık oranlarının yaklaşık olarak %1 ile %15 arasında değiştiği görülmektedir. Oranlar arasındaki bu farklılığın çeşitli nedenleri olabilir: 1) oyun oynama bozukluğunun işlevsel tanımının dolayısıyla kullanılan ölçeklerin ve bu ölçekler için kesme puanlarının çalışmadan çalışmaya değişmesi, 2) temsil edici örneklemelerin kullanılmaması ve 3) örneklemelerin yaş aralıklarının birbirinden farklı olması (Fam, 2018; Ünübol vd., 2020) yaygınlık oranlarını etkiliyor olabilir.

Yaygınlık oranları arasında farklılıklar görülse de dünyanın farklı yerlerinde yapılan bu çalışmalar görece küçük bir grup genç insanın problemlere neden olacak kadar dijital oyun oynadığını göstermektedir. Bu çalışmaların hepsinde erkek cinsiyet, kadın cinsiyete oranla daha fazla risk altındadır (Desai vd., 2010; Evren vd., 2018; Fam, 2018; Müller vd., 2015; Özgür, 2019; Rajab vd., 2020; Taechoyotin vd., 2020; Turner vd., 2012; Ünübol vd., 2020; Yang vd., 2020; Yu ve Cho, 2016). Ayrıca oranlara göre Asya ülkelerindeki gençlerin biraz daha fazla risk altında olduğu söylenebilir. DSM-5'in internette oyun oynama bozukluğunun yaygın olarak Asya ülkelerinde görüldüğünü belirtmesi bulguyu destekler niteliktedir (APA, 2013).

Kuramsal bilginin bu kısmında oyun oynama bozukluğu tarihsel bir bakış açısıyla incelenmiş, kriterleriyle birlikte tanımlanmış ve farklı ülkelerdeki yaygınlığıyla ilgili çeşitli araştırmalara yer verilmiştir. Bir sonraki başlıkta, oyun

oynama bozukluğuyla ilişkili olan kavramlardan dijital oyun oynama motivasyonları açıklanmıştır.

Dijital oyun motivasyonları

Motivasyon kavramı, amaç edinme ve harekete geçmeyle ilgilidir. Genel olarak, kişinin davranışlarına yön veren ve kişiyi harekete geçiren içsel ve dışsal etmenlerdir (Ryan ve Deci, 2000, 2017). Dijital oyunlara yönelimin nedenlerini tanımlayan oyun motivasyonları kavramı, literatürde 1980'li yıllardan beri çalışılmaktadır (bkz., Selnow, 1984; Wigand vd., 1986). Bu başlıkta öncelikle, kendinden sonraki araştırmaları etkileyen Bartle'in (1996) oyuncu tipleri modeli açıklanmış, ardından oyun oynama bozukluğu araştırmalarında sıkça kullanılan motivasyonları tanımlayan Yee (2006a, 2006b) ve Demetrovics vd.'nin (2011) çalışmaları verilmiştir.

Bartle'in oyuncu tipleri modeli. Bartle (1996) çok oyunculu oyunlardaki oyuncu tiplerini sınıflandırdığı modeliyle oyun motivasyonları alanında çalışan ilk araştırmacılardan biridir. Modelinde dört oyuncu tipi betimlemiştir: başarı kazanma için oynayanlar, keşfetmek için oynayanlar, diğer oyuncularla sosyalleşmek için oynayanlar ve diğer oyuncular üzerinde üstünlük kurmak için oynayanlar. Bunlar kısaca başaranlar, kaşifler, sosyalleşenler ve katiller olarak isimlendirilmiştir. Başaranlar için oyunun özelliklerini keşfetmek, başka oyuncularla sosyalleşmek ve diğer oyuncuları kullanmak ödül toplama amacına hizmet etmektedir. Oyunda başarı puanları toplamak, bir üst düzeye geçmek, görevleri tamamlamak ana amaçlarıdır. Kaşifler için önemli olan oyunun sunduğu farklı ortamları, ilginç hareketleri ve oyunun özelliklerini deneyimlemektir. Kaşifler oyunun özellikleriyle oyunda bir hata (bug) bulmak için ilgilenmektedir. Kaşiflerin başka oyuncularla iletişim kurmaları onlara yeni fikirler sağlayacağı için olabilir. Sosyalleşenler için ise oyun, insanlarla ilişki kurulan bir ortam ve zemin işlevi görmektedir. Bu grubun amacı, insanları tanımak, onlarla konuşmak ve onları dinlemek, gözlemlemek ve kalıcı ilişkiler kurmaktır. Son grup olan katillerin tek amacı oyunda olabildiğince çok insan öldürmektir. Oyunda verdikleri zarar ne kadar büyük olursa oyundan o kadar keyif alırlar. Puan toplamadaki niyetleri güçlenip daha fazla zarar vermektir. Oyunu daha fazla insanı bulup öldürmek için keşfederler (Bartle, 1996).

Görüldüğü üzere, puan toplamak, ittifak kurmak gibi davranışlar farklı motivasyonlarla yapılmaktadır. Örneğin bir grup puan toplamayı başarıyı deneyimlemek için önemserken diğer grup keşfedecek yeni yerler bulmak için puanlarla ilgilenirler. Davranış aynı olsa da arkasındaki motivasyon farklıdır. Bu yüzden oyun oynayanları tek bir kategoride değerlendirmek uygun olmamaktadır.

Yee'nin motivasyon modeli. Yee (2006a, 2006b) devasa çok oyunculu oyunları (MMORPG) oynayan geniş bir yaş grubunda Bartle'in (1996) modelini temel alarak kendi motivasyon modelini geliştirmiştir. Buna göre üç temel motivasyon ve on altı boyut tanımlamıştır: 1) Oyun içinde güçlenmek için oynama, diğer oyuncularla rekabet etmek için oynama ve oyun mekaniğini incelemek amacıyla oynama alt boyutlarından oluşan *başarı motivasyonu*, 2) Oyunu diğerleriyle sohbet etme ve onlara yardım etmek için oynama, yeni insanlarla tanışma ve uzun süreli ilişkiler kurmak için oynama, oyun içinde bir grubun parçası olmak amacıyla oynama alt boyutlarından oluşan *sosyal motivasyon* ve son olarak 3) oyunun pek bilinmeyen özelliklerini keşfetmek için oynama, oyun üzerinden yeni bir kişilik ve hikaye oluşturmak için oynama, oyundaki karakterini istediği şekilde düzenlemek için oynama, gerçek hayatındaki sorunlardan uzaklaşmak için oynama alt boyutlarından oluşan *yoğunlaşma motivasyonu* (Yee, 2006a, 2006b). Daha sonra, bu üç temel boyutun incelendiği ve modelin batı toplumları dışındaki toplumlara uygunluğunun araştırıldığı bir çalışma daha yürütülmüştür (Yee vd., 2012). Bu çalışma sonucunda boyutların hem batı hem de batı dışındaki toplumlarda uygulanabilir olduğu rapor edilmiştir. Yee'nin (2006a, 2006b) motivasyon boyutları farklı araştırmalarda kullanılmıştır (Kuss vd., 2012; Xu vd., 2012; Zanetta-Dauriat vd. 2011).

Demetrovics vd.'nin motivasyon modeli. Demetrovics vd. (2011) oyun motivasyonlarını keşfetmeye dayanan bir araştırma gerçekleştirmiştir. Araştırmacılar, örneklemdeki küçük bir grubu ve literatürü kullanarak hazırladıkları maddeleri çevrimiçi oyun oynayan geniş bir yaş grubu üzerinde uygulamış ve sonuç olarak yedi motivasyon tanımlamışlardır: 1) rekabet etmek için oynama, 2) koordinasyon ve odaklanma gibi becerileri geliştirmek için oynama, 3) yeni kişilerle tanışmak gibi sosyal amaçlarla oynama, 4) dinlenmek ve eğlenmek için oynama, 5) gerçek dünyadan farklı sanal bir dünyayı deneyimlemek için oynama, 6) gerçek hayattaki sorunlarından kaçmak için oynama, 7) gerçek hayattaki sorunlarla başa

çıkma için oynama. Demetrovics vd. başa çıkma, eğlence ve beceri geliştirme motivasyonları ile Yee'nin alt boyutlarını genişlettiği söylenebilir. Bununla birlikte, oyun mekaniği, keşfetme ve ilerleme motivasyonları Demetrovics vd.'nin çalışmasında yer almamaktadır.

Yapılan bir araştırmada Yee'nin (2006a, 2006b) ve Demetrovics vd'nin (2011) motivasyon boyutları karşılatırılmış ve sosyal, başarı ve yoğunlaşma ana boyutları ile sırasıyla sosyal, rekabet ve hayal dünyasında olma motivasyonları arasında yüksek düzeyde ($r = .50 - .64$) ilişki tespit edilmiştir (Ballabio vd., 2017). Ayrıca birçok çalışmada kaçış motivasyonu oyun oynama bozukluğu için riskli görünmektedir (Ballabio vd., 2017; Bányai vd., 2019; Demetrovics vd., 2011; Hellström vd., 2015; Hilgard vd., 2013; Király vd., 2015; Kuss vd., 2012; Laconi vd., 2017; Zanetta-Dauriat vd. 2011; Zhong ve Yao, 2013; Xu vd., 2012).

Sonuç olarak, iki modelin de birbirlerine bazı noktalarda benzedikleri ve ikisinin de motivasyon araştırmaları için güvenilir ve geçerli bir zemin hazırladıkları söylenebilir. Bu çalışmada, daha güncel olduğu ve keşfedici bir amaçla oluşturulduğu için Demetrovics vd'nin (2011) sınıflaması kullanılmıştır. Bir sonraki başlıkta, çocuk ve ergenlerdeki oyun oynama bozukluğu için önemli görülen bir diğer kavram olan Ebeveyn Dijital Oyun Aracılığı kavramı tartışılmıştır.

Ebeveyn dijital oyun aracılığı

Ebeveyn aracılığı, medya alanındaki ebeveyn işlevini tanımlamak için kullanılan bir kavramdır. Aslında çocukların medya kullanımlarına ebeveynlerin rehberlik etmesi fikri 1960 ve 1970'lerde araştırılmaya başlanmıştır ancak bu dönemde yapılan araştırmalarda ebeveynlerin uygulamaları tek bir soruyla ölçüldüğü için ampirik yönden sıkıntılıdır (Nikken, 2017). Ebeveyn aracılığının kapsamı ilk çalışmalarda televizyon ortamı ile sınırlıyken ilerleyen yıllarda video oyunlar dahil (Nikken ve Jansz, 2006) birçok medya aracını içerecek şekilde genişletilmiştir. Buna göre, kavramın geliştirilmesinde tek bir yazardan ziyade birçok yazarın ortak katkısı olduğu söylenebilir. Günümüzde ebeveyn aracılığı, çocukların televizyon, internet, dijital oyunlar ve akıllı telefonlar gibi medya araçlarını kullanırken kendilerine bakım veren kişiler tarafından yapılan kural koyma, içerik hakkında konuşma, birlikte kullanma ve benzeri ebeveyn uygulamaları olarak

tanımlanabilir. Bu başlık altında öncelikle ebeveyn aracılık türleri açıklanmış, daha sonra ebeveyn aracılığının oyun oynama bozukluğuyla ilişkisine yer verilmiştir.

Ebeveyn aracılık türleri. Nathanson (2001, 2008) ebeveyn aracılık türlerini aktif aracılık, kısıtlayıcı aracılık ve birlikte kullanma olmak üzere üç boyutta ele almaktadır:

Aktif aracılık türü. Medya içeriğinin eleştirel olarak çocukla tartışılması, ebeveynin medya ile ilgili kendi tutumunu çocuğa aktarması, çocuğun maruz kaldığı içerikle ilgili bilgiler vermesi ya da içeriğin açıklanması gibi ebeveyn çocuk arasındaki medya ile ilgili olan iletişimi vurgulayan aracılık türü aktif aracılıktır (Nathanson, 2001, 2008; Nikken ve Jansz, 2006). Aktif aracılık türünün ayırt edici özelliği, ebeveyn – çocuk arasında medya konusunda bir tartışma ve konuşma ortamının bulunmasının ön planda olmasıdır.

Bazı araştırmacılar aktif aracılığı pozitif ve negatif olmak üzere ikiye ayrılmaktadır (Fujioka ve Austin, 2002; Johnson-Fortman vd., 1998). Bu yazarlar pozitif aracılığı, örneğin, bir karakterin beğenilmesi gibi ebeveynin medya içeriğini onaylaması ve bu onaylamayı çocuğuna iletmesi olarak tanımlamaktadır. Negatif aracılık ise medyadaki mesajın ve içeriğin ebeveyn tarafından onaylanmaması ve düzenlemeye alınması anlamına gelmektedir. Bununla birlikte, Martins, Matthews ve Ratan (2017) pozitif aracılık stratejisini, analizlerde desteklenmediği için çıkararak aktif aracılığı nötr ve negatif olmak üzere iki türde rapor etmiştir. Buradaki nötr aracılık medyanın içeriği hakkında olumlu ya da olumsuz bir yorum yapmama olarak tanımlanmaktadır.

Bilgin Ülken ve Kılınç'ın (2018) yaptığı bir nitel araştırmada, aktif aracılık uygulanan çocukların ebeveynleriyle bir sorun durumunda daha rahat konuşabildikleri ve ebeveynlerinin olumlu tutumlarından ötürü bu çocukların korku veya kaygı duymadıkları görülmüştür. Ayrıca aktif aracılık uygulanan çocukların internetin faydalarından da daha fazla yararlanabildikleri yine bu çalışmada öne sürülmüştür. Bununla birlikte, aktif aracılık uzun süreler oyun oynama veya internette kalma gibi riskli davranışları engelleme konusunda yetersiz olabilmektedir (Atalan-Ergin, 2018; Martins vd., 2017).

Kısıtlayıcı aracılık türü. Çocukların medya kullanım sürelerinin ebeveynleri tarafından belirlendiği, medya içeriğinin kontrol edildiği, bazı içeriklerin yasaklandığı

ve kullanılan medya araçlarının sınırlandırıldığı, kısacası medyanın nerede, ne zaman ve nasıl kullanılacağına ebeveynin karar verdiği aracılık türüdür (Martins vd., 2017; Nathanson, 2001, 2008; Nikken, 2017; Nikken ve Jansz, 2006; Valkenburg vd., 2013). Kısıtlayıcı aracılığın dijital oyunlarda kullanımı, oyun süresinin ve zamanının sınırlandırılması, oyun içeriğine göre izin verilen ve yasaklanan oyunların olması gibi uygulamaları içermektedir. Avrupa ülkelerinin internet kullanımlarını araştıran bir projede yapılan kümeleme analizine göre Türkiye çoğunlukla kısıtlayıcı aracılık uygulanan ülkeler arasında yer almaktadır (Helsper vd., 2013).

Türkiye’de yapılan nitel bir araştırmada iki ana kategoride yedi kısıtlayıcı aracılık türü tanımlanmıştır (Bağlı, 2003). İki ana kategori doğrudan ve dolaylı kısıtlayıcı olarak adlandırılmıştır. Doğrudan kısıtlayıcıda süre ve içerikle ilgili ebeveynin kuralları açık bir şekilde ortaya koyulurken, dolaylı kısıtlayıcıda ebeveynlerin çocuklarına kısıtlamada bulduklarını onlara fark ettirmeden yapmaları vardır. Dolaylı kısıtlayıcılık, istenmeyen içeriğin değiştirilmesi, çocuğa alternatif etkinliklerin sunulması, medya aracının fiziksel olarak ulaşılabilirliğinin azaltılması, üçüncü kişilerin yanlış örnek oluşturmasının engellenmesi, kuralların asıl nedeni yerine korkutmaya başvurulması gibi farklı şekillerde yapılmaktadır. Bu çalışmada ortaya konan kısıtlayıcı aracılık alt türlerini büyük örneklerde test eden bir çalışmaya ise rastlanmamıştır. Bunun dışında, genel olarak kısıtlayıcı aracılığın oyun oynama süresi ile negatif ilişkisi araştırmalarda rapor edilmiştir (Choo vd., 2015; Laczniaak vd., 2017; Martins vd., 2017; Ramirez vd., 2011).

Birlikte kullanma ve diğer türler. Birlikte kullanma, temel olarak ebeveyn ve çocuğun medya deneyimini paylaşmasıdır. Bu paylaşma sadece çocukla birlikte vakit geçirmek için olabileceği gibi çocuğu olumsuz içerikten korumak için de olabilir (Nathanson, 2001, 2008). Johnson-Fortman vd. (1998) birlikte kullanma türünü, herhangi bir etkileşim olmadan sadece ortak zaman geçirmek için medyanın birlikte kullanılması olarak gördüğü için pasif bir etkinlik şeklinde tanımlamaktadır. Diğer taraftan Dorr, Kovaric ve Doubleday (1989) televizyonu birlikte izlemenin çocuk için olumlu etkileri olabileceğini savunmaktadır. Dorr vd.’ne göre, çocukla birlikte televizyon izlerken ebeveynin çocuğuyla üzerinde konuşulabileceği hazır uyarıların bulunduğu uygun bir ortam oluşmaktadır. Ayrıca birlikte izleme davranışıyla çocuk hem zevk almakta hem de ebeveyninin önerdiği davranış biçimlerini televizyon aracılığıyla öğrenebilmektedir. Nikken (2017) bu görüşü evde

bir medya ortamının oluşturulmasıyla çocukların medya alışkanlıklarının ve algılarının ebeveynlerin medya tutumlarına göre şekillendirilmesi olarak açıklamaktadır. Bybee vd. (1982) çocuğun isteği üzerine ya da çocuğun yararı için çocukla birlikte medyayı kullanmayı ifade eden odaklanmamış rehberlik kavramını tanımlanmıştır. Valkenburg vd., (1999) ise odaklanmamış rehberliğin gerektiği gibi işlemediğini belirterek bunun yerine sosyal birlikte kullanma kavramını önermiştir. Daha sonra Valkenburg vd. (2013) literatüre gönderme yaparak birlikte kullanma türünü tamamen çalışmasından çıkarmıştır.

Ebeveyn aracılığı ve oyun oynama bozukluğu. Ebeveyn aracılığının oyun oynama bozukluğuna karşı önleyici bir faktör olması beklenirken araştırmalarda ebeveyn aracılığı ile oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişki istenen düzeyde bulunmamıştır (Chen ve Shi, 2019). Bunun bir nedeni ebeveyn aracılığının oyun oynama bozukluğunu dolaylı olarak etkilemesi olabilir. Örneğin, akademik başarı ile ilgili yapılan bir araştırmada ebeveyn stillerinin motivasyonu etkileyerek öğrencilerin akademik başarısında rol oynadıkları öne sürülmüştür (Rivers vd., 2012). Başka bir araştırmada ise ebeveyn uygulamalarının motivasyon aracılığıyla çocukların sağlıklı yemekler tüketme davranışını etkilediği bulunmuştur (Zhang vd., 2020). Buna göre, ebeveynler çocukları üzerinde direkt kontrolden ziyade onları kendileri için doğru kararlar vermeye motive ederek önleyici ve geliştirici bir yardımda bulunuyor olabilir. Bununla birlikte oyun oynama bozukluğu araştırmalarında ebeveyn aracılığının olası dolaylı etkisi sınırlı olarak incelenmiştir (bkz., Cheng, 2019; Xu vd., 2012). Bu araştırmada, Türkiye'deki en yaygın ebeveyn aracılığı türü olan (Helsper vd., 2013) kısıtlayıcı aracılığın oyun oynama bozukluğuna kaçış motivasyonu üzerinden dolaylı etkisi incelenmiştir.

Öz Belirleme Kuramı

Öz belirleme kuramı Ryan ve Deci'nin (2000) geliştirdiği, insanların büyümeye yönelik doğal eğilimlerini (içsel motivasyonları) ve insan gelişiminde psikolojik bir gıda görevi gören temel psikolojik ihtiyaçları ampirik yolla araştıran bir psikolojik motivasyon ve kişilik kuramıdır. Bu kuramın çıktılarında, eğitim (Ryan ve Deci, 2020), ebeveynlik (Joussemet vd., 2008), video oyunlar (Ryan ve Deci, 2017) gibi birçok alanda yararlanılmaktadır. Bu başlıkta kuramın oyun oynama bozukluğu ve ebeveyn aracılığı ile ilgili açıklamaları verilmiştir.

Öz belirleme kuramı ve oyun oynama bozukluğu. Öz belirleme kuramı, insanların amaç yönelimli davranışlarının temel psikolojik ihtiyaçlarını incelemeyi amaçlamayacağını ileri sürmektedir (Deci ve Ryan, 2009). Benzer şekilde, Ryan ve Deci (2017), insanların sanal dünyadaki deneyimlerinin psikolojik olarak gerçek dünyadakilere benzediğine dikkat çekmektedir. Sanal dünyadaki davranışların anlaşılabilirliği için kişilerin hem sanal hem de gerçek dünyada psikolojik ihtiyaçlarının karşılanması düzeyinin incelenmesi gerektiğini ifade etmektedirler. Ryan ve Deci (2000) önceki araştırmaları neticesinde tanımlanan üç temel psikolojik ihtiyaç: yetkinlik, ilişkili olma ve özerklik olarak sıralamaktadırlar. Yetkinlik ihtiyacı kişinin bir görevi ya da herhangi bir davranışı yerine getirme kapasitesine ilişkin hissettikleriyle, ilişkili olma ihtiyacı kişinin başkalarıyla birlikte ve bağlantılı olma durumuna yönelik hissiyle, özerklik ihtiyacı ise kişinin kendi davranışlarına kendisinin karar verdiği bir tür irade hissiyle tanımlanmaktadır (Deci ve Ryan, 2009; Ryan ve Deci, 2000). Bu üç temel psikolojik ihtiyaç insan için temel bir psikolojik gıda işlevi görmekte, eksikliği insanın gelişimini engellemekte ve sadece birinin değil üçünün de doyurulması gerekmektedir. Bu kuramda temel ihtiyaçların oyunlarda nasıl karşılandığı veya gerçek hayatta karşılanmayan bu ihtiyaçların oyun oynamaya nasıl etki ettiği gibi ihtiyaçlar ve oynama arasındaki olası ilişkiler hakkında varsayımlar üretilmekte ve bunlar test edilmektedir.

Yetkinliğin deneyimlenmesi, kişinin optimal bir zorlukta becerilerini ve yeteneklerini ortaya çıkarabilmesi veya bu hissi yaşatacak olumlu geribildirimler almasıyla gerçekleşmektedir (Ryan vd., 2006). Oyunlarda yeterlik ihtiyacı, oyunun kişinin becerileriyle orantılı olarak artan güçlükleri ile karşılanmaktadır. Bu yüzden beceri-zorluk dengesinin kurulması oyunun çekiciliğini arttırmaktadır (Przybylski vd., 2010). Buna göre yeterliğin deneyimlenmesi hem artan zorluk düzeyleri şeklinde basamaklandırılan oyunlarla hem de oyuncunun ve rakiplerinin puanlarının gösterildiği skor tablolarıyla sağlanabilir. Örneğin bazı oyunlarda giriş seviyelerinin oldukça kolay olması bireyin yeterlik ihtiyacını uyararak daha fazla oyuncu çekebilmek amacıyla yapılmış olabilir.

İlişkili olma ihtiyacı, oyunlarda kurulan kişilerarası etkileşimleri yansıtmaktadır (Ryan ve Deci, 2017). Bu etkileşimler başka oyuncularla müttefiklik kurarak bilgisayara veya başka bir oyuncu grubuna karşı oynama şeklinde olabilir. Modern çok oyunculu oyunlarda birbirini tanıyan ya da tanımayan oyuncular bir görevi

başarmak için kısa süreli takımlar oluşturarak bir araya gelmekte veya uzun süreli örneğin klanlar olarak bilinen gruplar kurmaktadır (Przybylski vd., 2010). Oyunlarda deneyimlenen bu kişilerarası ilişkiler oyuncuların ilişkili olma hissini yaşamalarını sağlayarak ihtiyaçlarını doyumalarına katkı sağlıyor olabilir. Günümüzde oyunlar, mesajlaşma kutuları ve sohbet odaları gibi oyun içi etkileşimi arttıran geliştirmeler ile ilişkililik ihtiyacının oyunlarda karşılanma olasılığını arttırmaktadır (Przybylski vd., 2010).

Özerklik ihtiyacı, insanların davranışlarına kendilerinin yön vermelerini istemeleriyle tanımlanmaktadır. Bir eylem kişinin bu eyleme değer verdiği veya ilgi duyduğu için gerçekleşiyorsa bu durum kişinin özerklik hissini deneyimlemesini sağlamaktadır (Ryan vd., 2006). Günümüz oyunları, oyuncularına hem kendileri hem de çevreleri hakkında karar verebilecekleri ve seçim yapabilecekleri bir sanal gerçeklik sunmaktadır. Ryan ve Deci (2017) oyunlardaki sanal gerçekliğin ve seçenek çeşitliliğinin insanların özerklik ihtiyacına seslendiğini öne sürmektedir. Ryan ve Deci'ye göre insanların GTA gibi şiddet içerikli oyunlar oynamasında bu oyunların oyuncuların gerçek hayatta yapamayacakları birçok davranışı oyun içinde yapabilmelerini sağlayarak özerklik ihtiyacını doyması etkili olabilir.

Öz belirleme kuramına göre, eğer yeterlik, ilişkili olma ve özerklik ihtiyaçları gerçek dünyada engellenirse veya gerçek yaşam doyumları sanal dünyadakilerin gerisinde kalırsa oyun oynama bozukluğu için risk artar (Ryan ve Deci, 2017). Przybylski ve Weinstein (2019) kişinin günlük hayattaki ihtiyaçlarının engellenmesiyle oyun oynama bozukluğu arasında pozitif yönde istatistiksel olarak önemli bir ilişki bulmuştur. Ayrıca eğer bir kişi çocukluğunda ihmal edilmiş ve temel psikolojik ihtiyaçları karşılanmadıysa ileride bu ihtiyaçları karşılama motivasyonu ile riskli davranışlara daha dayanıksız hale gelebilirler (Ryan ve Deci, 2017). Uzun süreli ve işlevselliğini engelleyecek kadar dijital oyun oynamak bu riskli davranışlar arasında sayılabilir.

Öz belirme kuramının ebeveynliğe yansımaları. Ebeveynlik çocuğu topluma hazırlama, çocuğun toplumsallaşmasını kolaylaştırma gibi görevler içermektedir. Aslında bunlar temel olarak toplumsal kural, değer ve davranışların çocuk tarafından içselleştirilmesine dayanmaktadır (Joussemet vd., 2008). Öz belirleme kuramına göre temel ihtiyaçların sağlanıp sağlanmadığı, bu içselleştirme sürecinin desteklendiği ya da baltalandığını belirlemede önemli bir koşuldur. Bu

nedenle özerkliği destekleyici tutumun içselleştirme sürecini ve bütünleşmiş düzenlemeyi kolaylaştıracağını öne sürmektedir (Ryan ve Deci, 2020). Özerkliği destekleyici ebeveynlik ve psikolojik kontrol doğal gelişimi etkileyen sosyal koşulların iki ucunu göstermektedir. Özerkliği destekleme, başarılı bir ebeveynliğin anahtar bileşenlerinden biridir ve ebeveynlerin çocuklarını belli aktivitelere yönlendirmek için otoriter ve kontrolcü bir tutumu değil, çocukların kendi kararlarını verme kapasitelerini geliştirici bir yolu tercih etmeleri anlamına gelmektedir (Joussemet vd., 2008). Psikolojik kontrol ise çocuğun otantik varoluşunu desteklemekten ziyade çocuğu ebeveyninin istediği yönde çeşitli baskı mekanizmaları kullanarak değiştirmeye çalışmaktadır. Özerkliği destekleyici ebeveynlik içselleştirme sürecini kolaylaştırıp çocuğun iyilik halini arttırırken psikolojik kontrolün tersi bir etki yapması beklenmektedir.

Toplumsallaşmanın sanal ortamlara doğru genişlediği bu yüzyılda, çocuğun psikososyal gelişimi için ebeveynlerin dikkat etmesi gereken yeni bir ortam doğmuştur: dijital medya. Ebeveynlerin artık çocukları hem fiziksel olarak hem de sanal olarak girecekleri topluma hazırlama görevi üstlendiği söylenebilir. Ebeveyn medya aracılığı kavramı ebeveynliğin bu yeni yönünü hedef alarak ortaya çıkmıştır. Valkenburg vd. (2013) ebeveyn aracılığı modelini genel ebeveynlik stilleri ile bağlantılandırarak geliştirmiştir. Bu geliştirilmiş modelde hem kısıtlayıcı hem de aktif aracılığın özerkliği destekleyici olarak uygulandığında etkili olduğu varsayılmaktadır. Böylelikle aktif ve kısıtlayıcı aracılıkla ilgili literatürdeki farklı bulgular açıklanabilmektedir. Buna göre, önemli olan hangi aracılığın uygulandığı değil, nasıl uygulandığıdır. Özerkliği destekleyici medya aracılığı, ebeveynlerin kısıtlayıcı veya aktif aracılıklarında ergenlerin bakış açılarını ciddiye almaları olarak tanımlanırken; kontrol edici medya aracılığı ise ebeveynlerin çocuklarını cezalandırmakla tehdit ederek ya da öfke yoluyla medya kullanımlarına karışma girişimi olarak açıklanmaktadır (Valkenburg vd., 2013). Ayrıca aracılığın düzensiz ve tahmin edilemez şekilde uygulandığı tutarsız medya aracılığı alt tipi de tanımlanmıştır. Valkenburg vd.'ne (2013) göre ebeveyn aracılığının başarıya ulaşması için öz belirleme kuramının da önerdiği üzere aracılığın kabul edilebilir gerekçelerle sunulması ve çocuğun özerklik hissini deneyimlemesine olanak sağlaması önemlidir.

İlgili arařtırmalar

Bu arařtırma kapsamında Web of Science'da yer alan arařtırmalar incelendiğinde her yıl oyun oynama bozukluęunu arařtırmak için yüzün üzerinde arařtırma yayınladıęı görülmüřtür. Bu arařtırmalarda kavramı açıklamak için kiřilik özellikleri, yalnızlık, depresyon, řiddet gibi psiko-sosyal sorunlar, motivasyonlar, aile faktörleri gibi birçok kavram ele alınmaktadır. Bu çalışmada, olası bir risk faktörü olarak oyun motivasyonları ve olası bir koruyucu faktör olarak da ebeveyn aracılıęı alınarak, çocuklarda oyun oynama bozukluęunu modellemek ve literatüre katkı sağlamak amaçlanmıřtır. Kuramsal temelin bu kısmında oyun motivasyonları ve ebeveyn aracılıęının oyun oynama bozukluęu ile olası iliřkilerinin incelendięi arařtırmalar mevcut literatürü deęerlendirmeye olanak saęlayacak řekilde bu bařlık altında kronolojik bir sıra ile özetlenmiřtir. Bu bağlamda, öncelikle oyun motivasyonları ve oyun oynama bozukluęu ile ilgili arařtırmalar verilmiř, ardından ebeveyn aracılıęı ve oyun oynama bozukluęu arařtırmaları özetlenmiř, son bařlıkta ise oyun motivasyonları ile ebeveyn aracılıęının birlikte kullanıldıęı oyun oynama bozukluęu arařtırmalarına bakılmıřtır.

Oyun motivasyonları ve oyun oynama bozukluęu ile ilgili arařtırmalar.

Ergen ve çocuk gruplarında oyun motivasyonları ile oyun oynama bozukluęu arasındaki iliřkiyi gösteren az sayıda (Hellström vd., 2015; Xu vd., 2012) arařtırma bulunmaktadır. Bu nedenle bu bařlık altında bu deęiřkenle yakından ilgili dięer arařtırmalara da yer verilmiřtir.

Zanetta-Dauriat vd. (2011) motivasyonlar ile çok oyunculu devasa oyunların problematik kullanımı arasındaki iliřkiyi arařtırmıřtır. Çalışmaya İngiltere, Fransa ve İtalya'da yařayan ve çok oyunculu devasa oyun oynayan 13-54 yař arası 648'i erkek toplamda 696 kiři katılmıřtır. Arařtırmada motivasyon boyutları olarak bařarı, sosyalleřme, yoğunlařma, dinlenme ve kaçıř motivasyonları kullanılmıřtır. Arařtırma sonunda, bařarı ve kaçıř motivasyonları ile oyun oynama bozukluęu arasında pozitif yönde düşük ve orta; oyun süresiyle ise düşük düzeyde pozitif yönlü iliřkiler bulunmuřtur. Ayrıca oyun oynama bozukluęunu en güçlü yordayan motivasyonlar sırasıyla bařarı, kaçıř ve sosyalleřme olarak rapor edilmiřtir. Yoğunlařma ve dinlenme motivasyonları ise istatistiksel olarak önemli bulunmamıřtır.

Kuss vd. (2012) çok oyunculu devasa oyunları oynayanların oyun motivasyonları ile oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışmaya Hollanda'da yaşayan ve yaş ortalaması 21 (s=6,5 yıl) olan yaklaşık %13'ü kadın 175 kişi katılmıştır. Araştırma sonunda kaçış motivasyonu ve başarı motivasyonunun oyun oynama bozukluğunu artırdıkları rapor edilmiştir.

Xu vd. (2012) gençlerdeki oyun oynama bozukluğunda motivasyonları ve koruyucu faktörleri incelemiştir. Çalışmaya Çin Halk Cumhuriyeti'nde yaşayan 12 – 18 yaş arası %56'sı erkeklerden oluşan 623 kişilik bir ergen grubu katılmıştır. Araştırma sonucunda, kaçış ve ilişki ihtiyacının oyun oynama bozukluğunu artırdığı bulunmuştur. Ayrıca, süre, ihtiyaçlar ve oyun oynama bozukluğu değişkenleri arasındaki aracılık ilişkilerine bakılmıştır. İlişki, kaçış ve teknikte ustalaşma ihtiyaçları ile oyun oynama bozukluğu arasında oynama süresinin aracılık yaptığı, başarı ihtiyacında ise bu ilişkinin önemli olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Hilgard vd. (2013) motivasyonlar üzerine bir ölçek geliştirmiştir. Çalışmaya Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşayan ve %87'sini erkeklerin oluşturduğu 10-66 yaş arası 1689 kişi katılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre dijital oyunları yüksek oranda gerçeklikten kaçış amacıyla oynayanların oyun oynama bozukluğu için riskli oldukları rapor edilmiştir.

Zhong ve Yao (2013) oyun motivasyonları, avatar-benlik özdeşleşmesi ve oyun oynama bozukluğu değişkenleri arasındaki ilişkileri incelemiştir. Çalışmaya Hong Kong'da yaşayan 18-37 yaş arası yaklaşık %45'i kadınlardan oluşan 217 kişi katılmıştır. Bu araştırmada kaçış, başarı ve sosyalleşme motivasyonlarıyla oynayanların oyun oynamadan kaynaklı problemler yaşama riskinin fazla olduğu görülmüştür. Bununla birlikte kaçış ve başarı motivasyonlarıyla aşırı oyun oynama arasındaki ilişki net değilken, eğlence motivasyonu ile oynama ile aşırı oynama arasında pozitif yönlü önemli bir ilişki görülmüştür.

Blinka ve Mikuška (2014) sosyal motivasyon, sosyal öz saygı ve oyun içi arkadaşlıkların niteliği gibi değişkenleri sıradan oyuncular, yüksek düzeyde bağlı oyuncular ve oyun oynama bozukluğu riski olan oyuncular üzerinde incelemiştir. Çalışmaya çok oyunculu devasa oyunları oynayan ve Çek Cumhuriyeti ve Slovakya'da yaşayan 11-54 yaş arasında çoğunluğu erkek (%84) 667 oyuncu katılmıştır. Araştırma sonucunda sosyal motivasyon ile oyun oynama bozukluğu

arasında düşük düzeyde ancak istatistiksel olarak önemli pozitif yönde bir ilişki bulunmuştur.

Hellström vd. (2015) oyun motivasyonlarıyla oynama süresinin fiziksel ve ruhsal sağlıkla ilgili değişkenler üzerindeki etkisini incelemiştir. Çalışmaya İsveç'te yaşayan 13-18 yaş grubu 7757 kişi katılmıştır. Çalışma sonunda oynama süresiyle en güçlü ilişki sosyal/eğlence için oynamayken; depresyon gibi olumsuz değişkenlerle bu motivasyonun ilişkisi düşük ve negatif yönde bulunmuştur. Ayrıca kaçış motivasyonu depresyon, psikosomatik ve kas-iskelet semptomlarıyla pozitif olarak en ilişkili motivasyondur.

Király vd. (2015) motivasyonların oyun oynama bozukluğu ile psikiyatrik sorunlar arasındaki olası aracı rolünü incelemiştir. Çalışmaya Bulgaristan'da yaşayan ve çoğunluğu erkeklerden oluşan (%89.74) 14 – 54 yaş arasındaki 3186 kişi katılmışlardır. Araştırma sonucunda, kaçış ve rekabet motivasyonlarının oyun oynama bozukluğu ile psikiyatrik sorunlar arasında aracılık yaptığı bulunmuştur. Psikiyatrik sorunların kaçış ve rekabet motivasyonları aracılığıyla oyun oynama bozukluğunu yordadığı saptanmıştır. Eğlence dışındaki diğer motivasyonların oyun oynama bozukluğuyla ilişkisi istatistiksel olarak önemli olsa da etki büyüklükleri çok düşük bulunmuştur. Oyun oynama bozukluğu, kaçış motivasyonu ile büyük, hayal dünyasında olma, rekabet ve ilişki motivasyonlarıyla orta düzeyde pozitif yönlü ilişkiler bulunmuştur.

Ballabio vd. (2017) oyun motivasyonları ölçeğini İtalyan kültürüne uyarlamayı ve psikiyatrik sorunlar ile oyun oynama bozukluğunun oyun motivasyonlarıyla olası aracılık ilişkilerini araştırmıştır. Çalışmaya İtalya'da yaşayan ve %83'ünü erkeklerin oluşturduğu yaşları ortalaması 23 (s=7) olan 327 yetişkin katılmıştır. Araştırmada, rekabet, beceri geliştirme ve kaçış motivasyonları ile öz belirleme kuramındaki içe atım, özdeşleşme ve dışsal düzenlemeler arasında orta ve yüksek düzeylerde pozitif yönlü ilişkiler bulunmuştur. Aracılık ilişkilerine bakıldığında, psikiyatrik sıkıntılar ile oyun oynama bozukluğu arasında kaçış ve hayal dünyasında olma motivasyonlarının pozitif yönde aracılık ettiği görülmüştür. Aracılık etkisi %25.7 olarak rapor edilmiş ve en güçlü etkinin kaçış motivasyonunda olduğu saptanmıştır. Sosyal, eğlence ve beceri geliştirme motivasyonlarında ise aracılık ilişkisine rastlanmamıştır.

Laconi vd. (2017) oyun oynama bozukluğu ile cinsiyet, oyun motivasyonları ve oyun türü arasındaki ilişkileri incelemeyi amaçlamıştır. Bu amaçla Fransa'da yaşayan ve %51'i erkeklerden oluşan 18-30 yaş arası 418 yetişkinle bir araştırma gerçekleştirmiştir. Çalışma sonunda oyun oynama bozukluğuyla en ilişkili olan motivasyonların kaçış, başa çıkma ve hayal dünyası olduğu bulunmuştur. Eğlenme motivasyonunun, oyun oynama bozukluğu olanlarla en az ilişkili, normal oyuncularla ise en fazla ilişkili motivasyon olduğu saptanmıştır. Kadınlarda rekabet için oynama ile oyun oynama bozukluğu arasında pozitif bir ilişki bulunurken, erkeklerde bu ilişki önemsizdir. Her iki cinsiyette de kaçış, oyun oynama bozukluğunu artırmaktadır.

Zsila vd. (2018) "Pokemon Go" oyununa yönelik motivasyonları ve oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkileri incelemiştir. Çalışmaya Bulgaristan'da yaşayan ve yaklaşık %44'ü kadınlardan oluşan 18-63 yaş arası 510 kişi katılmıştır. Araştırma sonucunda, rekabet ve hayal dünyasında olma motivasyonlarının Pokemon Go oyununu problemlili kullanmayı artırdığı rapor edilmiştir. Diğer araştırmaların aksine, bu çalışmada kaçış motivasyonu oyun oynama bozukluğunu yordamamıştır. Bununla birlikte, kaçış, rekabet, başa çıkma, hayal dünyasında olma, beceri geliştirme ve sosyal motivasyon ile oyun oynama bozukluğu arasında orta düzeyli pozitif ilişkiler saptanmıştır. Eğlence ile oyun oynama bozukluğu arasında ise düşük pozitif bir ilişki bulunmuştur.

Bányai vd. (2019) e-spor oyuncular ile dinlenme/eğlence için oynayanları oyun motivasyonları, oyun oynama bozukluğu ve psikiyatrik sorunlar açısından karşılaştırmışlardır. Çalışmaya Bulgaristan'da yaşayan, 205'i e-spor oyuncularından oluşan 14-58 yaş ($s=6.57$) arası çoğunluğu erkek (%89.89) 4284 kişi katılmıştır. Araştırma bulgularına göre hem e-spor hem de eğlence amaçlı oynayanlarda kaçış motivasyonu, psikiyatrik sorunlar ve oyun oynama bozukluğu arasında pozitif yönde aracılık yapmaktadır. Rekabet ve hayal dünyasında olma motivasyonları, sadece eğlence amaçlı oynayanlarda psikiyatrik sorunlar ve oyun oynama bozukluğu arasında zayıf ama önemli düzeyde aracılık yapmaktadır. Ayrıca, e-spor oyuncuları, eğlence amaçlı oynayanlara göre sosyal, rekabet ve beceri geliştirme motivasyonlarıyla daha fazla oynamakta ve daha uzun süre oyun oynamaktadırlar.

Korkmaz ve Korkmaz (2019) ortaokul öğrencilerinde oyun oynama bozukluğu ve oyun oynama nedenleri, oynadıkları oyun türleri gibi oynama alışkanlıklarını incelemiştir. Çalışmaya Türkiye'de yaşayan ve ortaokul düzeyinde farklı

sınıflardan 159'u kız öğrenci olmak üzere 276 öğrenci katılmıştır. Araştırma sonucuna göre öğrenciler büyük çoğunlukla eğlence ve vakit geçirme motivasyonu ile oynamaktadırlar. Küçük bir kısmı ise rekabet etmek ve arkadaşlık kurmak amacıyla dijital oyun oynamaktadırlar.

Sağlam ve Topsümer (2019) üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama motivasyonlarını nitel yöntemle araştırmışlardır. Çalışma bir üniversitede e-spor turnuvasına katılan 8 öğrenci ile odak grup görüşmesi şeklinde gerçekleştirilmiştir. Araştırma bulgularına göre, üniversite öğrencileri sosyalleşme, hayal dünyasında olma, başa çıkma, kaçış gibi amaçlarla oyun oynadıklarını belirtmiştir.

Özetlenen araştırmaların büyük çoğunluğunda gerçek dünyadan ve sorunlarından kaçma olarak ifade edilen kaçış motivasyonunun farklı kültürlerdeki örneklemeler veya farklı ölçme araçları ve yöntemleri kullanılsa dahi oyun oynama bozukluğunda öne çıktığı, oyunu eğlenmek için oynayanlarda ise riskin azaldığı görülmektedir. Örneğin, bir araştırmada eğlence için oynamanın sorunlarla ilişkili olmadığı, ancak kaçış, başarı ve sosyalleşme motivasyonlarının aşırı oynanmadığında bile sorunlarla ilişkili olduğu görülmektedir (Zhong ve Yao, 2013). Başka bir araştırmada ise oyunu sosyal/eğlence için oynayanlar, uzun süreler boyunca oynasalar bile depresyon, psikosomatik semptomlar ve kas-iskelet sorunlarının olma ihtimali kaçış motivasyonu ile oynayanlar kadar yüksek değildir (Hellström vd., 2015). Sonuç olarak, özetlenen çalışmalardan kaçış motivasyonunun oyun oynama bozukluğunun pozitif yönde güçlü bir yordayıcısı olduğu çıkarılabilir. Bu nedenle bu araştırmada gerçek hayattan ve sorunlardan kaçış motivasyonu ebeveyn aracılığı ve oyun oynama bozukluğu arasında aracı değişken olarak araştırma modeline alınmıştır.

Araştırma modelinde yer alan bir diğer değişken, bir koruyucu faktör olarak ebeveyn aracılığıdır. Aşağıda ebeveyn aracılığı ve oyun oynama bozukluğu arasındaki araştırma sonuçları verilmiştir.

Ebeveyn Aracılığı ve oyun oynama bozukluğu ile ilgili araştırmalar. Ramirez vd. (2011) ergenlerin ekran kullanımları, ekran kullanımları ile ilgili kurallar ve ebeveynle ergenin bu kurallar konusunda uzlaşması gibi değişkenler arasındaki ilişkileri incelemiştir. Çalışmaya Amerika'da yaşayan 160 ebeveyn – (12 yaş üstü) ergen çifti katılmıştır. Araştırma sonucunda ergen raporlarında ekran kullanımıyla

ilgili kurallar ile video oyun süresi arasında negatif bir ilişki bulunmuştur. Ebeveyn raporlarında bu ilişki önemli değildir. Ayrıca ebeveynlere göre bu kurallar uzlaşma ile konulmadığında ve çok fazla kural olduğunda ergenlerin video oyun oynama süresi artmaktayken, tersi durumda azalmaktadır.

Shin ve Huh (2011) ebeveyn aracılık türlerini yordayan değişkenleri ve bu türlerin ergenlerin video oyun oynamaları üzerindeki etkisini araştırmıştır. Araştırmaya Amerika'da yaşayan 12-17 yaş arası ergen ve ebeveyninden oluşan 1102 ebeveyn-ergen çifti katılmıştır. Araştırmada ebeveyn aracılığının boyutlarını birlikte oynama, oyuna izin vermeden önce oyun derecelendirmesini kontrol etme ve oynamayı durdurma oluşturmuştur. Araştırma sonuçlarına göre, aracılık türlerinden sadece oynamayı durdurmanın video oyun oynama süresini artırdığı bulunmuştur. Buna göre ebeveynler çocuklarının oyunlarını durdurdukça ergenler daha fazla oyun oynamaktadırlar, ancak bu ilişkinin etki büyüklüğü düşüktür.

Xu vd. (2012) ergenlerin oyun oynama bozukluğunda motivasyon ve koruyucu faktörleri incelemiştir. Çalışmaya 12 – 18 yaş arası %56'sı erkeklerden oluşan 623 kişilik Çin'de yaşayan ergen grubu katılmıştır. Araştırmada ebeveyn aracılığı olarak pasif ve aktif ebeveyn gözetimi (monitoring) kullanılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre ebeveyn gözetiminin oyun oynama süresi üzerinde önemli bir etkisi yokken, oyun oynama bozukluğu üzerinde negatif etkili olduğu saptanmıştır. Buna göre, ebeveyn gözetimi arttıkça oyun oynama bozukluğu riski düşmektedir. Ebeveyn gözetimi ile oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişki ebeveynin kontrol için herhangi bir girişimde bulunmadan çocuğu hakkında bilgi sahibi olması anlamına gelen pasif gözetimde en yüksektir.

Benrazavi vd. (2015) ebeveyn aracılığının ergenlerdeki oyun oynama bozukluğu üzerindeki koruyucu etkisini incelemiştir. Çalışmaya Malezya'da yaşayan 16-22 yaş gençlerden ve bu gençlerin bakımlarını üstlenen birer yetişkinden oluşan 592 kişi katılmıştır. Araştırmada ebeveyn aracılığının boyutlarını internet güvenliğinde aktif aracılık, internet kullanımında aktif aracılık, kısıtlayıcı aracılık, teknik aracılık ve ebeveyn gözetimi oluşturmuştur. Araştırmanın sonuçlarına göre, teknik aracılığın oyun oynama bozukluğu üzerinde negatif bir etkisinin olduğu rapor edilmiştir. Ayrıca kısıtlayıcı ve ebeveyn gözetimi aracılıkları oyun oynama bozukluğunu artırdığı saptanmıştır. Teknik aracılık uygulanan ergenlerde oyun oynama bozukluğu riski azalırken, kısıtlayıcı ve izleme aracılıklarında riskin arttığı

görülmüştür. Aktif aracılık türünde ise oyun oynama bozukluğu ile önemli bir ilişki bulunmamıştır.

Choo vd. (2015) kısıtlayıcı aracılık ve ebeveyn-çocuk yakınlığının patolojik oyun oynama üzerindeki etkisini incelemişlerdir. Çalışmaya Singapur'da yaşayan çoğunluğu erkeklerden oluşan (%72) 2974 ilköğretim ve lise öğrencisi katılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, kısıtlayıcı aracılık ile oyun oynama bozukluğu arasında pozitif yönde düşük bir ilişki tespit edilmiştir. Bununla birlikte, kısıtlayıcı aracılığın oyun oynama bozukluğunu yordamadığı gözlemlenmiştir. Oynama süresi ile kısıtlayıcı aracılık arasındaki ilişki ise negatif yönde, düşük ancak istatistiksel olarak önemli bulunmuştur.

Brooks vd. (2016) ergenlerin serbest zaman aktivitesi olarak video oyunlar oynamasıyla ilişkili faktörleri araştırmışlardır. Çalışmaya İngiltere'de yaşayan 4404 ergen katılmıştır. Araştırma bulgularına göre, serbest zaman aktivitesine karar verme sürecine ebeveynlerin dahil olmasının video oyun oynama süresini düşürdüğü görülmüştür. Diğer bir deyişle, kararlar büyük oranda ebeveynler tarafından alındığında ve ergenlerin söz hakkı kısıtlandığında ebeveyn aracılığının daha az etkili olduğu saptanmıştır.

Laczniaak vd. (2017) kısıtlayıcı aracılık ile olumsuz sonuçlar arasındaki ilişkide şiddet içerikli oyun oynamanın aracı etkisi ile bu ilişkide ebeveynlerin içerik derecelendirme sistemlerini (ESRB) kullanmalarının durumsal etkisi incelenmiştir, Çalışmaya 8-12 yaş arası çocuğu olan ve yaklaşık %37'sini babaların oluşturduğu Amerika'da yaşayan 220 ebeveyn-çocuk çifti katılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre, ebeveynlerin kısıtlayıcı aracılığı ile şiddet içerikli oyun oynama arasında negatif bir ilişki olduğu ve bu ilişkiyi video derecelendirme sistemlerini kullanmanın güçlendirdiği bulunmuştur. Ayrıca ebeveynlerin kısıtlayıcı aracılıkları ile okulda sorunlu davranış sergileme arasındaki ilişkiye şiddet içerikli oyun oynamanın aracılık ettiği saptanmıştır.

Lee ve Kim (2017) çevrimiçi oyun türü, oyun süresi ve zamanı, anne-babaya bağlanma ve ebeveyn aracılığı değişkenleri arasındaki ilişkileri incelemiştir. Çalışmaya Güney Kore'de yaşayan 1556 ortaokul ve lise öğrencisi katılmıştır. Araştırmada ebeveyn aracılığının boyutlarını aktif, kısıtlayıcı, birlikte kullanma türü

ve aracılık uygulamama oluşturmuştur. Araştırma sonunda ebeveyn aracılığının oyun oynama bozukluğuyla ilişkili olmadığı saptanmıştır.

Martins vd. (2017) ebeveyn aracılığı, ebeveyn katılımı, video oyun oynama ve çocuk suçluluğu değişkenleri arasındaki ilişkileri incelemiştir. Çalışmaya Amerika'da yaşayan ve 4-18 yaş arası çocuğa sahip, çoğunluğu annelerden oluşan 437 ebeveyn katılmıştır. Araştırmada ebeveyn aracılığının boyutlarını negatif ve nötr aktif aracılık, kısıtlayıcı aracılık ve birlikte kullanma oluşturmaktadır. Araştırma sonuçlarına göre, video oyun oynama süresi ile kısıtlayıcı aracılık arasında orta düzeyde negatif, negatif aracılık arasında ise düşük düzeyde pozitif yönlü ilişkiler bulunmuştur. Nötr aracılık ve birlikte kullanma türü ile süre arasında ise bir ilişki tespit edilmemiştir.

Cui vd. (2018) oyun oynama bozukluğu, oyun türü, oyun zamanı, anne-babaya bağlanma ve ebeveyn aracılığı arasındaki ilişkileri incelemiştir. Çalışmaya Güney Kore ve Çin'de yaşayan 3109 ortaokul ve lise öğrencisi katılmıştır. Araştırmada ebeveyn aracılığının boyutlarını aktif, kısıtlayıcı, birlikte kullanma türleri ve aracılık uygulamama oluşturmuştur. Araştırma sonunda Güney Kore örneğinde ebeveyn aracılığı ile oyun oynama bozukluğu arasında bir ilişki bulunmazken, Çin örneğinde kısıtlayıcı aracılık uygulayan veya herhangi bir aracılık kullanmayan ebeveynlerin çocuklarında oyun oynama bozukluğu riski daha yüksek bulunmuştur.

Chen ve Shi (2019) ebeveyn aracılığının medyadan kaynaklı olası zararları azaltmadaki etkisini bir meta analiz çalışmasıyla incelemiştir. Çalışmada ebeveyn aracılığının kısıtlayıcı, aktif ve birlikte kullanma boyutlarını içeren ve internet, oyunlar ve televizyon gibi çeşitli medya ortamlarının kullanıldığı araştırmalar incelenmiştir. Meta analizin sonuçlarına göre ebeveyn aracılığı türlerinin, medya kullanımı ve medya kaynaklı riskleri azaltmadaki direkt etkisinin küçük olduğu sonucuna varılmıştır.

Kaya (2019) çocuklardaki oyun oynama bozukluğu ile demografik özellikler, ebeveyn denetimi, oyundan etkilenme değişkenleri arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışmaya Erzurum ilinde yaşayan 8-11 yaşlarındaki 389 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre, ebeveyn denetimi ve oyun oynama bozukluğu arasında bir ilişkiye rastlanmamıştır.

van Petegem vd. (2019) özerkliđi destekleyen ve kontrol eden kısıtlayıcı aracılık stilleri ile bu stillerin olumlu ve olumsuz sonuçlarını incelemiřlerdir. alıřmaya 3-9 yař arası ocuđu olan yaklaşık %83'ü annelerden oluřan 762 ebeveyn katılmıřtır. Arařtırmada ebeveyn aracılıđı boyutlarından sadece özerkliđi destekleyen kısıtlayıcı ile kontrol eden kısıtlayıcı stiller ve kısıtlayıcı aracılık kullanılmıřtır. Arařtırma bulgularına göre, kısıtlayıcı aracılık oyun oynama bozukluđunu negatif olarak yordarken, kontrol eden kısıtlayıcı stil oyun oynama bozukluđunu pozitif olarak yordamaktadır. Özerkliđi destekleyen kısıtlayıcı stil ise oyun oynama bozukluđunu yordamamaktadır.

Lermi ve Afat (2020) ortaokul öđrencilerinin oyun oynama bozukluđu düzeylerini incelemiřtir. alıřmaya Türkiye'de yařayan, %50,2'si erkek olan 635 ortaokul öđrencisi katılmıřtır. Arařtırma sonuçlarına göre, ailesi tarafından oyun oynamasına süre sınırı konulan ocukların konulmayanlara göre oyun oynama bozukluđu riskinin düşük olduđu rapor edilmiřtir.

Yiđit ve Günü (2020) ocukların aile profillerinin oyun oynama bozukluđuyla ilgisini arařtırmıřlardır. alıřmaya Türkiye'de yařayan, ortaokul düzeyinde eđitim gören 225 ocuk ile bu ocuklardan 20'sinin anne veya babası katılmıřtır. Arařtırmanın sonuçlarına göre, oyun oynama bozukluđu grubundaki ebeveynlerde aresizlik, oyun oynama bozukluđu olmayan gruptaki ebeveynlerde olumlu aile ii iletişim ve aktif aracılık temaları elde edilmiřtir.

Ebeveyn aracılıđı ile ilgili yapılan arařtırmalara bakıldıđında kısıtlayıcı aracılıđın aktif aracılıđa göre daha önemli sonuçlar gösterdiđi söylenebilir. Buna göre, birok arařtırmada kısıtlayıcı aracılık oynama süresiyle negatif yönde iliřkiliyken (Choo vd., 2015; Laczniak vd., 2017; Martins vd., 2017; Ramirez vd., 2011), bazı arařtırmalarda bu iliřki pozitif yönde bulunmuřtur (Benrazavi vd., 2015; Choo vd., 2015; Cui vd., 2018). Bu bulgular, kısıtlayıcı aracılıđın oynama süresini azaltmakta bir etkisinin olabileceđini ama oyun oynama bozukluđu üzerindeki etkisinin istenildiđi řekilde olmadıđını göstermektedir. Kısıtlayıcı aracılıđın oyun oynama bozukluđunu arttırması bumerang etkisini düşündürmektedir (Chen ve Shi, 2019; Cui vd., 2018; Ramirez vd., 2011; Shin ve Huh, 2011). Bu etkiye göre, özellikle ergenlik döneminde ocuklar daha fazla özerklik talep etmekte, ebeveynlerinin bu özerkliđi kısıtlayıcı tavırları ise azaltılmak istenen davranıřın artmasıyla sonuçlanmaktadır. Bir diđer deyiřle, özgürlüklerinin haksızca sınırlandırıldıđını

düşünen çocuklar tepkilerini ebeveynlerinin istemediği davranışları yaparak göstermektedir. Bunun sonucunda da oyun oynama davranışı azalmak yerine artmaktadır.

Araştırmalarda farklı sonuçlar ve farklı açıklamalar sunulsa da bu araştırmaların en önemli ortak yanı ebeveyn aracılığı türlerinin oyun oynama bozukluğu ya da oynama süresini açıklamada yetersiz kalmasıdır. Bu araştırmaların etki büyüklükleri çok küçük ve özellikle aktif aracılıkta önemli değildir. Bu nedenle, ebeveyn aracılığını araştırmak için daha fazla çabaya ihtiyaç duyulmaktadır. İlişkinin zayıf olması ebeveyn aracılığının belki de oyun oynama bozukluğu üzerinde direkt olmayan dolaylı bir etkisi olabileceğini düşündürmektedir. Bir sonraki başlıkta ebeveyn aracılığı, oyun motivasyonları ve oyun oynama bozukluğunu kapsayan araştırmalar incelenmiştir.

Ebeveyn aracılığı, oyun motivasyonları ve oyun oynama bozukluğu ile ilgili araştırmalar. Cheng (2019) internette oyun oynama bozukluğu ve iyilik hali üzerinde motivasyonlar, ebeveynlik ve mizaç faktörlerinin olası aracılık ilişkilerini araştırmıştır. Çalışmaya Tayvan'da yaşayan ve "Pokemon Go" oynayan 274 erkek ve 192 kız ortaokul öğrencisi katılmıştır. Sonuçta ebeveynlik stili ile oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiye oyun motivasyonlarının aracılık ettiği rapor edilmiştir. Örneğin, talep eden ebeveynlik stili oyun oynamaya yönelik motivasyonu artırarak oyun oynama bozukluğu riskini arttırmaktadır.

Ebeveyn aracılığını oyun motivasyonlarıyla birlikte inceleyen araştırmaya literatürde rastlanmamıştır. Xu vd. (2012) koruyucu bir faktör olarak ebeveyn izlemesi ve risk faktörü olarak motivasyonları araştırmasında ele almış ancak bu değişkenleri birbirinden bağımsız olarak modellemiştir. Cheng (2019) ebeveyn stilleri ile motivasyonlar arasında aracılık ilişkisini ortaya koyduğu araştırmasıyla aileyle ilgili faktörlerin motivasyonlarla ilişkili olabileceğini göstermiş ancak araştırmasında ebeveynlerin çocukların medya kullanımlarını düzenleme görevlerini ifade eden ebeveyn aracılığını dahil etmemiştir.

Sonuç olarak, bu bölümde oyun oynama bozukluğu kavramı ve bu kavramla ilişkili oyun motivasyonları ile ebeveyn aracılığı kavramları açıklanmış ve literatür zemininde tartışılmıştır. Dijital oyunların ortaya çıkmasıyla toplumda bu oyunların olası olumsuz etkilerine karşı endişeler artmıştır. 20. Yüzyılın ikinci yarısında bu

endişeler sosyal bilimin gündemine girmeye başlamıştır. Halen oyun oynama bozukluğu literatürde yoğun olarak araştırılmaktadır. Hem APA'nın hem de DSÖ'nün tanımları ile araştırmalarda kullanılan açıklamalar dikkate alınarak, bu araştırmada ergenlerde oyun oynama bozukluğu, uzun süreler boyunca ve diğer önemli etkinliklerin pahasına, günlük hayattaki işlevselliği olumsuz yönde etkilemesine ya da çeşitli sorunlara yol açmasına rağmen bu oyun oynama davranışının devam etmesi olarak tanımlanmaktadır. Çocukların dijital oyunlar oynaması yetişkinlerin oynamasına kıyasla çevresindeki kişilerin dahil olduğu bir eylemdir. Diğer bir deyişle bakım verenlerin tutumlarından etkilenen bir davranıştır. Çocukların dijital oyunlar gibi medya kullanımlarına ebeveynlerin kurallar koyarak, medyayı tartışmaya açarak veya kullanımı paylaşarak aracılık etmesine ebeveyn aracılığı denmektedir. Çocukların hayatlarında ailelerinin önemli bir yeri olmasına karşın araştırmalarda oyun oynama bozukluğu ile ebeveyn aracılığı ilişkisi bu kadar net değildir. Bu durum ebeveyn aracılığının literatürde daha fazla araştırılması gerektiğini düşündürmektedir. Oyun oynama bozukluğu ile ebeveyn aracılığı arasındaki ilişkinin düşük olmasının nedeni olarak ebeveyn aracılığının doğrudan oyun oynama bozukluğunu etkilemediği, buna karşın dolaylı bir etkisinin olduğu varsayımı test edilebilir. Bu araştırmada oyun oynama bozukluğunu yordadığı birçok araştırmada görülmüş olan kaçış motivasyonu, bu olası dolaylı etkiyi test etmek için kullanılmıştır.

Bölüm 3

Yöntem

Bu bölümde araştırma planı detaylı olarak ele alınmıştır. Bu amaçla sırasıyla araştırma modeli, çalışma grubu, veri toplama süreci, veri toplama araçları, ölçek uyarlama çalışması ve verilerin analizi açıklanmıştır.

Araştırma Modeli

Bu araştırmada, yordamaya dayalı korelasyonel model (Fraenkel vd., 2012) kullanılmıştır. Buna göre bağımsız değişkenin bağımlı değişkeni yordaması aracı değişken üzerinden test edilmiştir. Araştırmanın bağımsız değişkenleri kısıtlayıcı ebeveyn aracılığı stilleridir. Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı (DEKI), kontrolle kısıtlayıcı (KOKI) ve tutarsız kısıtlayıcı (TUKI) olmak üzere üç bağımsız değişken bulunmaktadır. Bağımlı değişken oyun oynama bozukluğu; aracı değişken ise kaçış motivasyonudur.

Bu araştırmada, ayrıca, Demetrovics vd.'nin (2011) geliştirdiği Çevrimiçi Oyun Motivasyonları Ölçeği (ÇOMÖ) ile Valkenburg vd.'nin (2013) geliştirdiği Algılanan Ebeveyn Medya Aracılığı Ölçeği (AEMAÖ), Behling ve Law'un (2019) önerileri doğrultusunda Türkçeye uyarlanmıştır. Bu yüzden aynı zamanda ölçek uyarlama çalışmasıdır.

Çalışma Grubu

Bu araştırmanın çalışma grubunu, çoğunluğu Ankara ilinde olmak üzere batı illerinde yaşayan ve 2019 – 2020 eğitim öğretim yılı bahar dönemi ile 2020 – 2021 Eğitim - Öğretim yılı güz döneminde ortaokulların 5., 6. ve 7. sınıfında öğrenim gören öğrenciler oluşturmuştur. Katılımcılar uygun örneklemeyle belirlenmiştir. Çalışma 501 öğrenciden elde edilen ölçümlere dayalı gerçekleştirilmiştir. Güç analizi sonucunda hata payı (α) .05 ve $n=501$ için aracı modelin gücü yaklaşık .80 ve sonuç modelin gücü 1.00 bulunmuştur (Cohen, 1988; Cohen vd., 2003). Bu değerler örneklem büyüklüğünün araştırma modeli için yeterli olduğunu göstermektedir.

Çalışma grubuna dâhil olma ölçütü ortaokulların 5, 6 ve 7. sınıflarında öğrenim görmektir. 8. sınıfların örnekleme dâhil edilmemesinin sebebi, liseye geçiş sınavından ötürü öğrencilerin davranışlarında araştırmanın değişkenlerinden

kaynaklanmayan farklılıkların (sınava hazırlandıkları için oyun oynamayı azaltma/oynamama) oluşabilme riskini ortadan kaldırmaktır. Katılımcı özelliklerinin araştırma sonucunu istenmeyen şekilde etkilemesi bir iç geçerlik tehdididir (Fraenkel vd., 2012) ve 8. sınıfların araştırma dışında bırakılmasıyla bu tehdit kontrol edilmeye çalışılmıştır. Ayrıca, çalışma grubunun özelliklerinin detaylandırılması da iç geçerlik tehditleriyle mücadele için önerilmektedir. Çalışma grubuna ilişkin demografik ve dijital oyun bağlamlarıyla ilgili çeşitli bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1

Katılımcıların Cinsiyetlerine göre, Sınıf düzeylerine ve Oyun Bağlamlarına İlişkin Bilgiler

<i>Demografik değişkenler</i>	Kız f (%)	Erkek f (%)	Toplam f (%)	t ¹
Sınıf				
5. sınıf	59 (%11.78)	73 (%14.57)	132 (%26.35)	
6. sınıf	111 (%22.16)	89 (%17.76)	200 (%39.92)	
7. sınıf	80 (%15.97)	89 (%17.76)	169 (%33.73)	
Toplam	250 (%49.9)	251 (%50.1)	501 (&100)	
Ebeveynden en az biri oynayan	121 (%24)	106 (%21)	227 (%45)	
Ebeveyni oyun oynamayan	127 (%25)	145 (%29)	272 (%54)	
<i>Oyun bağlamı ile ilgili değişkenler</i>	\bar{x} (ss)	\bar{x} (ss)	\bar{x} (ss)	
Hafta içi günlük oyun süresi / dk	69.9 (90.8)	127 (156)	98.4 (131)	-4.97*
Hafta sonu günlük oyun süresi / dk	85.3 (122)	154 (124)	120 (128)	-6.26*
Dijital oyunlara tutum (anne)	1.68 (0.55)	1.58 (0.55)	1.63 (0.55)	2.07
Dijital oyunlara tutum (baba)	1.78 (0.68)	1.76 (0.70)	1.77 (0.69)	0.43
Bilgisayarla oyun oynama düzeyi	1.49 (0.60)	1.85 (0.78)	1.67 (0.72)	-5.81*
Telefonla oyun oynama düzeyi	2.13 (0.64)	2.11 (0.65)	2.12 (0.64)	0.36
Tabletle oyun oynama düzeyi	1.55 (0.7)	1.59 (0.78)	1.57 (0.74)	-0.69
Konsolda oyun oynama düzeyi	1.08 (0.3)	1.38 (0.64)	1.23 (0.52)	-6.59*
Tek başına oynama düzeyi	1.88 (0.77)	1.98 (0.77)	1.93 (0.77)	-1.46
Tanıdıklarıyla oynama düzeyi	1.85 (0.68)	2.37 (0.67)	2.11 (0.72)	-8.52*
Yabancılarla oynama düzeyi	1.30 (0.56)	1.57 (0.69)	1.44 (0.64)	-4.79*
Oyun hakkında konuşma	1.85 (0.59)	2.30 (0.56)	2.07 (0.62)	-8.65*

Not: 1. Testlerin önem düzeyi için Bonferroni düzeltmesi uygulanmıştır.

2. Oyun süresi dışındaki oyun bağlamıyla ilgili her değişken için ortalama ve standart sapma en az bir en çok üç puan veren birer madde ile ölçülerek elde edilmiştir. Bu puanlar, 1: Hiçbir zaman, 2: Bazen, 3: Sıklıkla anlamına gelmektedir.

*p < .05

Tablo 1’e bakıldığında, bağlamla ilişkili değişkenler 1 ile 3 arasında puanlandığından katılımcıların orta düzeyde (yaklaşık ortalama = 2) dijital oyunlarla ilgili oldukları çıkarılabilir. Erkekler dijital oyunlarla kızlardan daha ilgili

görünmelerine karşın telefonla ve tek başına oynamada bu fark azalmaktadır. Bu başlıkta çalışma grubunun nasıl oluşturulduğu ve katılımcılar hakkında çeşitli bilgiler verilmiştir. Bir sonraki başlıkta verilerin toplanması için nasıl bir yol izlendiği açıklanmıştır.

Veri Toplama Süreci

Veri toplamaya başlanmadan önce, uyarlanması planlanan ölçekler için ölçeği geliştiren araştırmacılardan izin alınmıştır (EK-C). Araştırmada kullanılacak diğer ölçek için de Türkçeye uyarlayan araştırmacılardan izin alınmıştır (EK-C). Ardından Hacettepe Üniversitesi Etik Kurul Komisyonu'na başvurularak, araştırmacının etik kurallara uygunluğu teyit ettirilmiştir (EK-I). Verilerin Milli Eğitim Bakanlığı'na (MEB) bağlı okullardan toplanabilmesi için Ankara İli Milli Eğitim Müdürlüğü'nden de uygulama izni alınmıştır (EK-J). Bütün izinler eklerde yer almaktadır.

Katılımcılara verilen form dizisi, veli gönüllü katılım formu (EK-G), öğrenci gönüllü katılım formu (EK-H), kişisel bilgi formu ve üç kendini değerlendirme ölçeğinden oluşmaktadır. Uygulama öncesinde okullarla görüşülmüş ve bir ders saatinde olacak şekilde araştırmacı tarafından uygulamaya başlanmıştır. Sınıf ortamında başlayan veri toplama işlemi, Covid-19 pandemisi nedeniyle 2019 - 2020 Eğitim - Öğretim yılı bahar dönemi 13 Mart 2020 tarihinde okulların tatil edilmesi ve ardından uzaktan eğitime geçilmesiyle sekteye uğramıştır. Covid-19 pandemisi sırasında sınıf ortamında veri toplamanın mümkün olmaması nedeniyle 2020 - 2021 Eğitim - Öğretim yılının güz döneminde çevrimiçi (Google Formlar) ortam kullanılarak veriler toplanmıştır. Bunun için, yüz yüze veri toplamada olduğu gibi, okullara gidilerek okul yöneticileri ve okul psikolojik danışmanları aracılığıyla çevrimiçi formlar gönüllü öğrencilere ulaştırılmıştır. Araştırmada kullanılan veri toplama araçlarıyla ilgili psikometrik özellikler bir sonraki başlıkta verilmiştir.

Veri Toplama Araçları

Bu araştırmada, birden çok ölçek kullanılarak gönüllü katılımcılardan elde edilen veriler toplam puanlar halinde kullanılmıştır. Araştırmada kullanılan ölçme araçları, ölçme aracını geliştiren ve uyarlayan araştırmacılar, ölçtüğü nitelik, hangi

gruba uygulandığı ve madde sayısıyla birlikte Tablo 2'de verilmiştir. Ardından kullanılan her bir araçla ilgili detaylı inceleme başlıklar halinde yapılmıştır.

Tablo 2

Veri Toplama Araçları

Ölçme aracı	Geliştiren	Uyarlayan	Ölçülen nitelik	Madde
ÇOMÖ	Demetrovics vd. (2011)	Araştırma kapsamında uyarlanmıştır	Oyun oynama motivasyonları	27
AEMAÖ	Valkenburg vd. (2013)	Araştırma kapsamında uyarlanmıştır	Ebeveyn aracılığı türleri ve stilleri	25
İOOBÖ	Pontes ve Griffiths (2015)	Arıcak vd. (2018)	Oyun oynama bozukluğu	9
Kişisel bilgi formu	Araştırmacı oluşturmuştur		Demografik ve oyun bağlamı ile ilgili bilgiler	15

Kişisel bilgi formu. Çalışma grubunun özellikleri hakkında bilgi toplamak amacıyla araştırmacı tarafından anket şeklinde kişisel bilgi formu hazırlanmıştır. Bu formda katılımcının cinsiyeti, sınıf düzeyi, ebeveynin dijital oyun oynayıp oynamadığı, anne ve babasının dijital oyunlara tutumu, hangi araçlarla ne kadar dijital oyun oynadığı, kimlerle dijital oyun oynadığı, arkadaşlarıyla dijital oyun hakkında ne kadar konuştuğu ve hafta içi ile hafta sonu oyun oynama süresi yer almaktadır. Bu bilgiler, örneklem hakkında bilgi almak için toplanmış ancak analizlerde kullanılmamıştır. Kişisel bilgi formunun bir örneği EK-D'de sunulmuştur.

Çevrimiçi oyun motivasyonları ölçeği (ÇOMÖ). Demetrovics vd. (2011) tarafından 14 - 54 yaş arasında katılımcılardan oluşan bir grup üzerinde çevrimiçi oyun oynama motivasyonlarını ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Bu çalışmada ölçeğin araştırmacı tarafından Türkçe'ye uyarlanmış formu kullanılmıştır. Ölçek çevrimiçi oyunlar üzerine geliştirilmiş olsa da geliştiriciler tarafından tüm dijital oyunlar için kullanılabileceği belirtilmektedir. Toplam yedi alt boyut ile 27 maddeden oluşan, en az bir en fazla beş puan verilebilen beşli Likert tipinde bir ölçektir. Alt boyutları, sosyal motivasyon, kaçış motivasyonu, başa çıkma motivasyonu, rekabet motivasyonu, beceri geliştirme motivasyonu, hayal dünyasında olma motivasyonu ve eğlence motivasyonundan oluşmaktadır. Eğlence motivasyonu dışında her bir alt boyutta dörder madde bulunmaktadır. Ölçekten yedi toplam puan alınmakta, eğlence motivasyonu dışında, diğer boyutlardan en düşük 4 ve en yüksek 20 olmak üzere puanlar elde edilmektedir. Eğlence motivasyonu boyutunda ise en düşük 3 en

yüksek 15 puan alınmaktadır. Her bir alt boyuta ilişkin uyarlanan formdan alınan örnek maddeler EK-E'de verilmiştir.

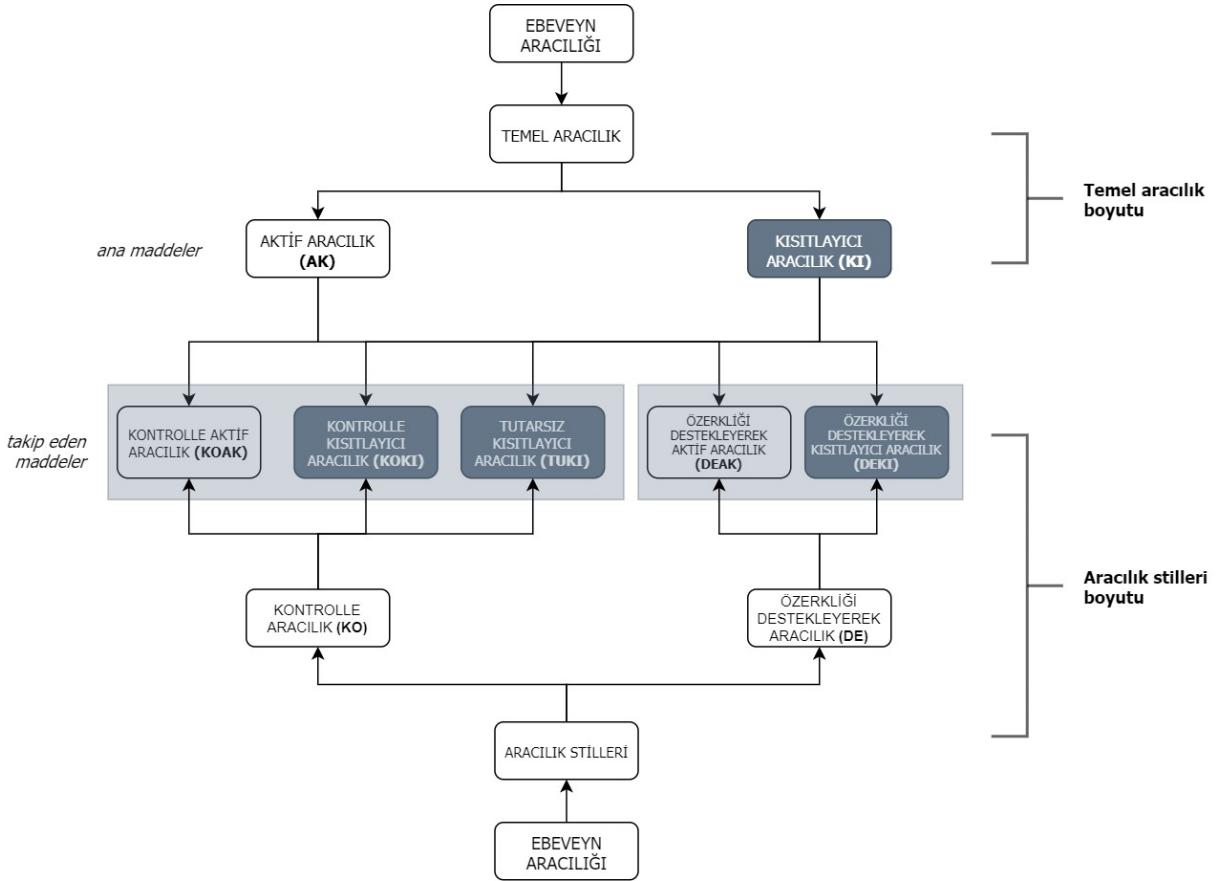
Ölçeğin geliştirilme aşamasında madde havuzu, ilgili literatürden ve 15 kişilik küçük bir örneklemeden toplanan verilerle oluşturulmuştur. Madde havuzunda literatürden 42, katılımcılardan 87 olmak üzere toplamda 129 madde yer almıştır. Bu maddeler motivasyon alanında çalışan üç psikoloğa incelenmiştir. İncelemeler sonucunda taslak formda 56 maddeye yer verilmiştir. 56 maddelik form 3,818 kişilik örnekleme uygulanmıştır. Toplanan veriler dört örnekleme ayrılarak aşamalı olarak açımlayıcı (AFA) ve doğrulayıcı (DFA) faktör analizleriyle test edilmiştir. Bir aşamada madde çıkararak ulaşılan faktör yapısı sonraki aşamada yeniden analiz edilerek en iyi yapıya ulaşılmaya çalışılmıştır. Bu yöntemle sonuç olarak 27 maddelik nihai forma ulaşılmıştır (Demetrovics vd., 2011).

Nihai form verilerinin DFA sonuçları iyi düzeyde bir uyuma işaret etmektedir; $\chi^2_{299} = 1909$, $p = .11$ CFI = 0.94, RMSEA = 0.05 %90 GA [0.04 – 0.06], SRMR = 0.05. Maddelerin boyutlardaki faktör yükleri .63 ile .87 arasında değişmektedir. Güvenirlik analizleri için Cronbach alfa iç tutarlılık katsayıları hesaplanmıştır. Buna göre, iç tutarlılık katsayıları; sosyal alt boyutunda .90, kaçış alt boyutunda .87, rekabet alt boyutunda .90, başa çıkma alt boyutunda .84, beceri geliştirme alt boyutunda .89, hayal dünyasında olma alt boyutunda .82 ve eğlence alt boyutunda .79 düzeyindedir. Bu sonuçlar, ölçümlerin iç tutarlılığının yüksek olduğu şeklinde yorumlanmıştır (Demetrovics vd., 2011).

Bu araştırma kapsamında ÇOMÖ'nün, Türkiye'de yaşayan ve okulların 5, 6 ile 7. sınıflarında öğrenim gören çocuklar üzerinde uyarlama çalışması yapılmıştır. Ölçeğin Türkçe formundan elde edilen verilere geçerlik ve güvenilirlik analizleri uygulanmıştır. Analizlere ilişkin sonuçlar, Bölüm 4'te verilmiştir.

Algılanan Ebeveyn Medya Aracılığı Ölçeği (AEMAÖ). Valkenburg vd. (2013) tarafından 10 - 14 yaş arasındaki katılımcıların, televizyon, film, dijital oyun ve internet gibi medya ortamlarında algıladıkları ebeveyn aracılığı türünü belirlemek ve bu aracılığın nasıl yapıldığını ölçmek amacıyla geliştirilmiştir. Bu çalışmada ölçeğin araştırmacı tarafından Türkçe'ye uyarlanmış formu kullanılmıştır. Ölçekte, uygulanan aracılık düzeyini ölçen sekiz ana madde ile bu ana maddelerin her birinin altında yer alan ve aracılığın nasıl uygulandığını ölçen ikişer ve üçer sorudan oluşan

toplamda 20 takip maddesi yer almaktadır. Buna göre, ölçekte 1'den 8'e kadar numaralandırılmış maddeler ana madde; 1.1., 1.2., 1.3., 2.1., 2.2., ... ve 8.2. şeklinde numaralandırılmış maddeler ise takip maddeleridir. Bu araştırmada, bu iki madde grubu ölçtükleri özellik yönünden ayrıldığı için ölçeğin boyutları olarak alınmıştır. Ana maddelerin önceki çalışmalardaki gibi (ör., Nathanson, 2001, 2008) ebeveyn aracılıklarının ne kadar uygulandığını ölçtüğü görülmektedir. Bu nedenle ana maddelerin oluşturduğu bu boyut Türkçeye uyarlanırken araştırmacı tarafından temel aracılık olarak adlandırılmıştır. Takip eden maddelerin oluşturduğu boyut ise öz belirleme kuramının özerkliği destekleyici ebeveynlik stili ile psikolojik kontrol (Joussemet vd., 2008) kavramlarını aracılık türleri içinde ölçmeyi amaçladığı için araştırmacı tarafından aracılık stilleri olarak adlandırılmıştır. Ölçeğin yapısını içeren diyagram araştırmacı tarafından bu çalışma için hazırlanarak Şekil 2'de verilmiştir.



Şekil 2. AEMAÖ Kuramsal Yapısı

Sekiz ana maddeden oluşan temel aracılık boyutu iki alt boyuttan oluşmaktadır: aktif aracılık ve kısıtlayıcı aracılık. Aracılık stilleri ise beş alt boyuttan oluşmaktadır: özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık (DEKI), kontrol ederek kısıtlayıcı aracılık (KOKI), tutarsız kısıtlayıcı aracılık (TUKI), özerkliği destekleyerek

aktif aracılık (DEAK) ve kontrol ederek kısıtlayıcı aracılık (KOAK). İki boyutun da her bir alt boyutunda dörder madde bulunmaktadır. Uyarlanan formdan alınan örnek maddeler EK-F'de verilmiştir. Her bir madde en az 1 en fazla 5 puan verilebilen beşli Likert tipinde puanlanarak yanıtlanmaktadır.

Valkenburg vd. (2013) ölçeği, Öz belirleme kuramını temel alarak geliştirmiştir. Kurama göre ve literatürü inceleyerek ölçek maddelerini hazırlamışlardır. İlk aşamada beş kısıtlayıcı aracılık ve yedi aktif aracılığa ait olmak üzere 12 ana maddeyi örnekleme yer alan 761 ergene uygulamıştır. Toplanan veriye AFA ve DFA yaparak sekiz ana maddelik bir form elde etmiştir. İkinci aşamada bu forma üç kısıtlayıcı aracılık ve iki aktif aracılık için olmak üzere beş yeni ana madde eklenmiştir. Yeni oluşturulan formu örnekleme yer alan 499 ergene uygulamıştır. Bu verilere hem ana maddeler için hem de takip eden maddeler için önce AFA yapılmış ardından ulaşılan yapılar DFA ile kontrol edilmiştir. AFA sonucunda ana maddeler için her biri dörder maddeden oluşan iki alt boyutlu yapı, takip eden maddeler için her biri dörder maddeden oluşan beş alt boyutlu yapı bulunmuştur. Böylece ölçeğin nihai formu oluşmuştur.

AFA sonucunda ulaşılan yapıların maddeler arası ilişkileri açıklama düzeyleri DFA ile test edilmiştir. Ana maddeler için model uyumu yeterli düzeydedir; $\chi^2_{18} = 37.1$, $p < .01$, CFI=.98, RMSEA=.06. Maddelerin boyutlardaki faktör yükleri .50 ile .92 arasında değişmektedir. Benzer şekilde, takip maddelerinin uyum katsayıları da yeterli düzeydedir; $\chi^2_{160} = 272.32$, $p < .001$, CFI=.96, RMSEA=.05. Bu maddelerin faktör yükleri .54 ile .87 arasındadır (Valkenburg vd., 2013).

Hem DFA hem de AFA uygulanan veri grubunda Cronbach alfa iç tutarlılık katsayıları hesaplanmıştır. Kısıtlayıcı aracılık alt boyutunda .80 ile .75, DEKI alt boyutunda .89 ile .88, KOKI alt boyutunda .79 ile .77, TUKI .82 ile .76, aktif aracılık alt boyutunda .80 ile .80, DEAK alt boyutunda .90 ile .91, KOAK alt boyutunda .83 ile .84 olarak bulunmuştur. Buna göre, veri setinin kendi içinde tutarlı sonuçlar verdiği görülmektedir. Ayrıca, yaklaşık dört ay arayla uygulanan ölçeğin verilerinde test tekrar test güvenilirliği hesaplanmıştır; sınıf içi korelasyon katsayısı (ICC) .40 ile .48 arasında değişmektedir (Valkenburg vd., 2013).

Bu araştırma kapsamında AEMAÖ'nün, Türkiye'de yaşayan ve okulların 5, 6 ile 7. sınıflarında öğrenim gören çocuklar üzerinde uyarılama çalışması yapılmıştır.

Türkçe Form yedi ana maddeden oluşmaktadır. Orijinal ölçekteki beşinci ana madde ile takip eden maddeleri (5.1. ve 5.2), MEB'in okullarda uygulanacak veri araçlarını inceleyen birimi tarafından uygun görülmediği için araştırmadan çıkarılmak durumunda kalmıştır. Ölçeğin Türkçe formundan elde edilen verilere geçerlik ve güvenirlik analizleri uygulanmıştır. Analizlere ilişkin sonuçlar, Bölüm 4'te verilmiştir.

İnternette oyun oynama bozukluğu ölçeği (İOOBÖ). Pontes ve Griffiths (2015) tarafından DSM-V kriterleri temel alınarak geliştirilmiştir. Ölçeğin kısa formu Arıca vd. (2018) tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Tek boyutta dokuz maddeden oluşan beşli Likert tipi bir ölçektir. Türkçeye uyarlama çalışması 10 ile 29 yaş arasındaki 455 katılımcıyla gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin geçerlik çalışması için DFA yapılmıştır. Analiz sonucunda modelin uyum katsayıları kabul edilebilir düzeyde bulunmuştur; $\chi^2/sd = 4.79$, CFI .90 ve RMSEA = .09. Ölçeğin güvenirlik analizleri için Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı ile Guttman test-yarı güvenirlik katsayısı hesaplanmıştır. Buna göre, iç tutarlılık katsayısı .82 ve test-yarı güvenirlik katsayısı .75 olarak rapor edilmiştir (Arıca vd., 2018).

Bu araştırmada, oyun bozukluğunu ölçmek için İOOBÖ'nün kısa formu kullanılmıştır. Ölçeğin bu araştırmanın veri setindeki yapısal geçerliğini test etmek için yapılan DFA sonucunda genel uyum katsayıları Satorra – Bentler $\chi^2_{27} = 77.55$, Normlaştırılmış $\chi^2 = 2.87$, $p < .05$, CFI = .96, RMSEA = .07, %95 GA [.054, .093] ve SRMR = .04 bulunmuştur. İOOBÖ'den elde edilen verilerin güvenirlik analizi için iç tutarlılık katsayıları ve güven aralıkları hesaplanmıştır. Tek boyut ve dokuz maddeden oluşan ölçeğin McDonald omega katsayısı $\omega = .89$, %95 GA [.87, .90] ve Cronbach alfa katsayısı $\alpha = .88$, %95 GA [.87, .90] bulunmuştur.

Ölçek uyarlama çalışması

Bu araştırma için Demetrovics vd.'nin (2011) geliştirdiği ÇOMÖ ile Valkenburg vd.'nin (2013) geliştirdiği AEMAÖ Türkiye örneğine uyarlanmıştır. İki ölçek için de aynı prosedür izlenmiştir. İlk aşamada ölçeklerin uyarlama izinleri ilgili araştırmacılara ulaşılarak alınmıştır. Sonra, ölçek formları araştırmacı ve tez danışmanı tarafından Türkçeye çevrilmiştir. Ardından anlamsal ve kavramsal eş değerlik çalışmaları yapılmıştır.

Anlamsal eşdeğerliği sağlamak için seçkisiz sondaj tekniği kullanılmıştır (Behling ve Law, 2019). Seçkisiz sondaj tekniğinde, hedef dili konuşan küçük bir

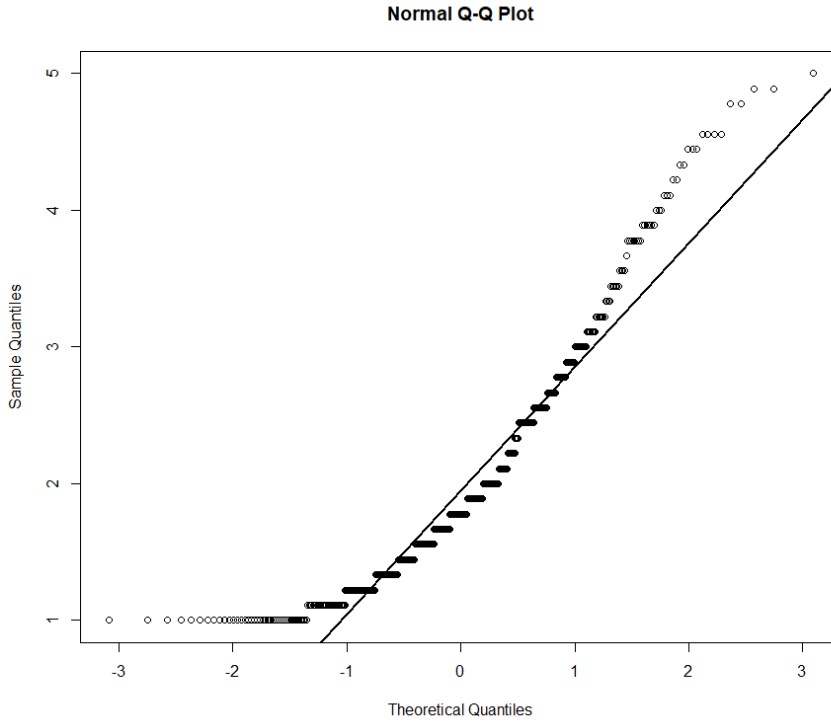
grupta ölçek formu uygulanmakta ve sonra maddelere ilişkin sorular sorularak anlaşılabilirlik kontrol edilmektedir. Bu yöntem orta düzeyde bilgilendirici ve kullanışlı bulunmaktadır ancak kaynak dilin uygun çevrilip çevrilmediğine ilişkin düşük düzeyde bilgi sağlamaktadır. Bu dezavantajı gidermek için kaynak ve çeviri metnin birlikte yer aldığı bir form değerlendirilmek üzere PDR veya psikoloji bölüm mezunu ve İngilizce yeterliği bulunan sekiz uzmana gönderilmiştir. Uzmanlardan alınan önerilere göre ölçek formları yeniden yapılandırılmış ve deneme formu oluşturulmuştur. Seçkisiz sondaj tekniğine uygun olarak, deneme formları araştırma örnekleminde yer alan 15 ortaokul öğrencisine birebir uygulanmıştır. Bu uygulama sırasında yeterince anlaşılmayan maddeler belirlenmiştir. Anlaşılmayan maddelerin yeniden düzenlenmesinin ardından nihai form oluşturularak çalışma grubuna uygulanmıştır.

Kavramsal eşdeğerlik, ölçülen kavramın hedef kültürdeki kişiler tarafından kaynak kültürdekine benzer şekilde algılanmasıdır. Bir diğer anlamda, kavramsal yapının kaynak ve hedef kültürlerde benzer olmasıdır (Behling ve Law, 2019). Bunu test etmek amacıyla nihai formun uygulanmasında elde edilen verilere DFA yapılmıştır. Bu analizlerle beklenen, (a) kaynak kültürdeki boyutların boş modele göre daha iyi bir uyum sağlaması, (b) kaynak kültürdeki boyutların tek boyuta göre daha iyi uyum sağlaması, (c) genel uyum katsayılarının kabul edilebilir düzeyde olmasıdır. Ayrıca, toplanan verilerin her boyuttaki iç tutarlılık katsayıları hesaplanmıştır. Yapılan analizlerin sonuçları Bölüm 4'te ayrıntılı olarak açıklanmıştır.

Verilerin Analizi

Araştırma verilerini analiz etmek için açık kaynak kodlu R dili derleyicisi (IDE) olan Rstudio versiyon 1.4 kullanılmıştır (RStudio Team, 2021). Analizler *lavaan* (Rosseel, 2012), *semTools* (Jorgensen vd., 2021), *stats* ve *MBESS* (Kelley, 2017) paketleri ile yapılmıştır. Süreç, verinin temizlenmesi, ölçeklerin analizi ve modelin test edilmesi olmak üzere üç aşamada gerçekleşmiştir. İlk aşamada veri girişi ve hatalı girişlerin kontrolü, veri dağılımının incelenmesi, kayıp veriler ile aykırı değerlerin tespiti yapılmıştır. Veriler doğru bir şekilde girildikten sonra araştırmanın bağımlı değişkeninin dağılımı hem grafik hem de bir test ile incelenmiştir. Dağılımın normallik – çarpıklık durumu için *stats::qqnorm()* fonksiyonu ile oluşturulan Q-Q

grafiğinde, veri noktalarının sağ üst köşede normal dağılım doğrusundan önemli ölçüde ayrıldığı gözlemlenmiştir (bkz., Şekil 3). Asimetrik dağılımlarda güçlü sonuçlar verdiği rapor edilen (Yap ve Sim, 2011) Shapiro-Wilk testi ile normallik varsayımı `stats::shapiro.test()` fonksiyonu kullanılarak sorgulanmıştır. Shapiro-Wilk testi sonuçlarına göre ($W = 0.90$, $p < .05$) normallik varsayımı reddedilmiştir. Sonuç olarak oyun oynama bozukluğu verisi normal dağılmamaktadır.



Şekil 3. Oyun oynama bozukluğu değişkeni Q-Q Grafiği

Araştırmanın veri setindeki kayıp verilerin miktarı ve örüntüsü incelenmiştir. Her bir değişken için kayıp veri miktarı en fazla %4.7'ye ulaşmaktadır. Kayıp verilerin dağılımda tamamen yansız (MCAR) veya belli bir örüntünün olduğu (MNAR) durumları incelemek için Little MCAR testi yapılmaktadır (Jamshidian vd., 2010; Tabachnick ve Fidell, 2020). Bununla birlikte, bu testin normallik varsayımı bulunduğu için araştırmanın veri setinde uygulanmamıştır. Kayıp veri miktarı görece az olduğundan veri atama yerine bu verilerin analizlerin dışında bırakılması (*listwise*) yöntemi tercih edilmiştir (Tabachnick ve Fidell, 2020).

Veri setindeki aykırı değerleri tespit etmek için araştırma değişkenlerinde z puanları incelenmiştir. Sadece bir değişkende $z_{.001} = 3.29$ puanın biraz üzerinde bir aykırı değere rastlanmıştır ancak 4 puan üstünde hiçbir değer olmadığı için bu değer

görmezden gelinmiştir. Pandemiden ötürü, veri toplama önce sınıf sonra çevrimiçi ortamda devam ettiği için, bu iki ortam arasında bağımlı değişkende ortalama farkı olup olmadığını kontrol etmek amacıyla bağımsız örneklem t testi yapılmıştır. Test sonucunda, iki ortamdaki toplanan verinin oyun oynama bozukluğu ortalamaları arasında önemli bir fark olmadığı görülmüştür: $t_{(255)} = .80, p = .43$.

Veri analizinin ikinci ve üçüncü aşamasında DFA ve aracı model analizi gerçekleştirilmiştir. DFA için Maximum Likelihood (ML) yönteminin Satorra-Bentler düzeltmesini içeren MLM tahmin yöntemi *lavaan::cfa()* fonksiyonu ile kullanılmıştır. Model karşılaştırma için Satorra ve Bentler'in (2001) ölçeklendirilmiş ki-kare fark testi *lavaan::compareFit()* fonksiyonu kullanılarak yapılmıştır. Aracı modelde direkt ve dolaylı etkilerin önem düzeyleri bootstrap yöntemi ile 10,000 örneklem oluşturularak elde edilen güven aralıkları kullanılarak incelenmiştir. Bunun için *lavaan::sem()* fonksiyonu kullanılmıştır. Bu yöntemlerin avantajı, normallik varsayımından etkilenmemeleridir (Brown, 2015; Curran vd., 1996; Kline, 2011). Uyum katsayılarını değerlendirmek üzere Tablo 3'te verilen farklı kaynaklardaki ölçütler kullanılmıştır.

Tablo 3

Uyum İndekslerinin Kesme Değerleri

Uyum indeksleri	Kesme değerleri
Karşılaştırmalı Uyum İndeksi (CFI)	İyi uyum $\geq .95$ (Keith, 2019; Hu ve Bentler, 1999, Hair vd., 2019) Asgari uyum $\geq .90$ (Keith, 2019, Hair vd., 2019)
Yaklaşık Hataların Ortalama Karekökü (RMSEA)	İyi uyum $\leq .05$ (Browne ve Cudeck, 1993) Asgari uyum $\leq .08$ (Browne ve Cudeck, 1993; Hu ve Bentler, 1999) Düşük uyum $\leq .10$ (Browne ve Cudeck, 1993)
Standartlaştırılmış Ortalama Hataların Karekökü (SRMR)	İyi uyum $\leq .06$ (Keith, 2019; Hu ve Bentler, 1999) Asgari uyum $\leq .08$ (Keith, 2019)

Ölçek boyutları için güvenilirlik analizi Dunn vd'nin (2014) önerdiği üzere, yapısal eşitlik modellemesine dayanan Omega katsayısı *MBESS::ci.reliability* fonksiyonuyla hesaplanmıştır. Ayrıca Cronbach alfa katsayısı da aynı fonksiyon kullanılarak elde edilmiştir.

Bölüm 4

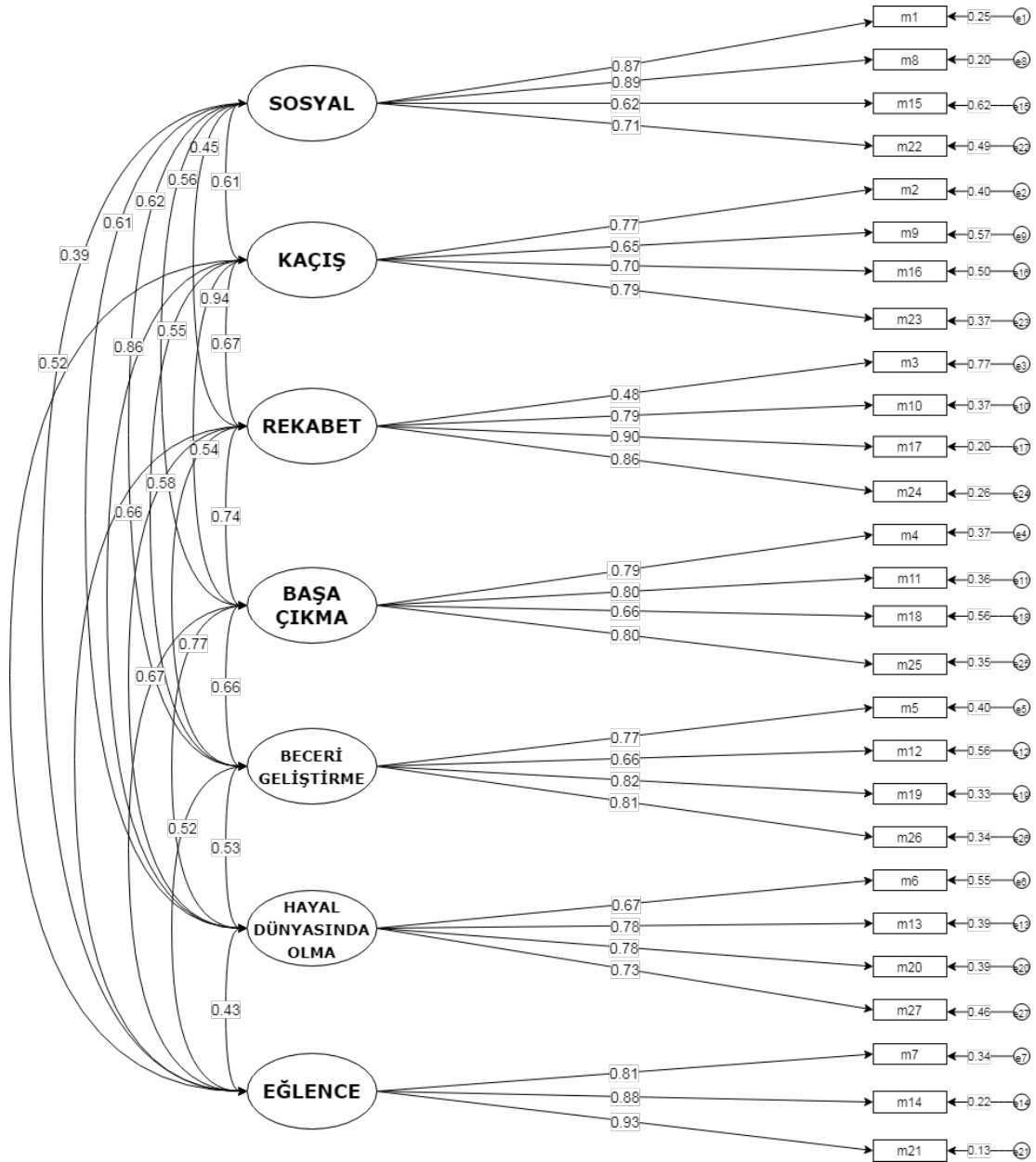
Bulgular ve Yorumlar

Bulgular bu bölümde dört ana başlık halinde verilmiştir. Öncelikle ölçek uyarlama çalışması dâhilinde yapılan geçerlik ve güvenirlik analizleri verilmiştir ve son başlıkta kısıtlayıcı aracılık stillerinin dolaylı etkisine ilişkin model sunulmuştur.

ÇOMÖ uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayılarına ilişkin bulgular

Demetrovics vd.'nin (2011) geliştirdiği ÇOMÖ'nün Türkçeye uyarlanan formundan elde edilen verilerin yapı geçerliliğini incelemek için yapılan DFA sonuçlarına göre yedi faktörlü modelin genel uyum/uyumsuzluk katsayıları $\chi^2_{303} = 996.99$, Normlaştırılmış $\chi^2 = 3.29$, $p < .05$, CFI = .89, RMSEA= .08, %95 GA [.07, .09] ve SRMR = .07'dir. Ölçek verileri için tek faktörlü çözüm denendiğinde uyum katsayılarının kötüleştiği görülmüştür; Satorra - Bentler $\chi^2_{324} = 2658.05$, Normlaştırılmış $\chi^2 = 8.20$, $p < .05$, CFI = .64, RMSEA= .14, %95 GA [.14, .15], SRMR = .10. Tek faktörlü ve çok faktörlü modeller ki-kare fark testi ile karşılaştırılmış, iki model istatistiksel olarak önemli düzeyde farklı bulunmuştur ($\Delta\chi^2_{21} = 967.77$, $p < .05$). Buna göre, yedi faktörlü model tek faktörlü modele göre daha iyi bir uyum göstermektedir.

Şekil 4'te DFA ile test edilen yedi faktörlü yapı ve analiz sonucunda ulaşılan standartlaştırılmış faktör yükleri, hata varyansları ve faktörler arası korelasyonlar sunulmuştur.



Şekil 4. ÇOMÖ Türkçe Form DFA Standartlaştırılmış Katsayılar

Şekil 4'te görüldüğü üzere, ÇOMÖ'nün kuramsal yapısı yedi boyuttan oluşmaktadır. Bu boyutlar sırasıyla; sosyal motivasyon, kaçış motivasyonu, rekabet motivasyonu, başa çıkma motivasyonu, beceri geliştirme motivasyonu, hayal dünyasında olma motivasyonu ve eğlence motivasyonudur. Model tarafından açıklanan faktör yükleri ise .48 ile .93 arasında değişmektedir ve istatistiksel olarak önemlidir ($p < .05$).

ÇOMÖ verilerinin güvenilirlik analizi için ölçeğin alt boyutlarında iç tutarlılık katsayıları hesaplanmıştır. Tablo 4'te hesaplanan omega ve alfa katsayıları verilmiştir.

Tablo 4

ÇOMÖ için McDonald Omega ve Cronbach Alfa Katsayıları

Motivasyonlar	\bar{x}	ss	McDonald (ω)	Cronbach (α)
Eğlence	3.76	1.22	.91 [.89, .93]	.90 [.89, .92]
Hayal Dünyasında Olma	1.98	1.09	.82 [.79, .85]	.82 [.80, .85]
Beceri Geliştirme	2.32	1.15	.85 [.83, .88]	.85 [.83, .87]
Başta Çıkma	2.52	1.17	.85 [.82, .87]	.84 [.81, .86]
Rekabet	2.80	1.31	.77 [.73, .80]	.77 [.73, .80]
Kaçış	2.14	1.09	.83 [.80, .83]	.82 [.80, .85]
Sosyal	2.12	1.09	.85 [.82, .88]	.85 [.83, .87]

Not: Köşeli parantez içindeki değerler %95 güven aralığını vermektedir.

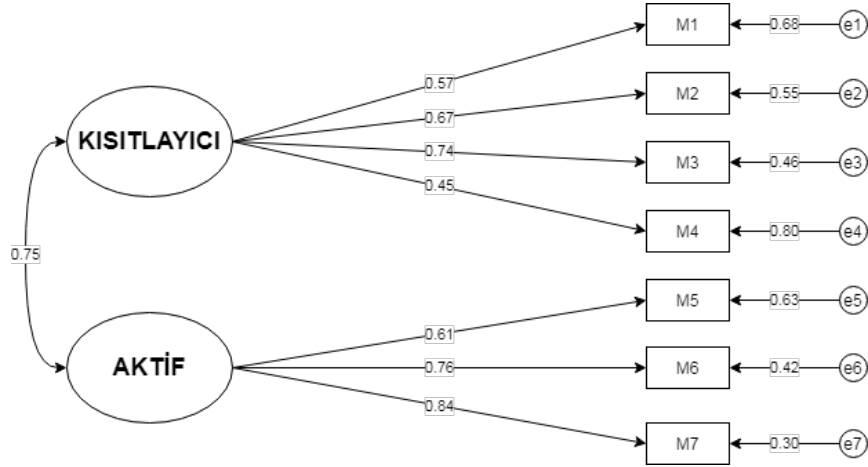
Tablo 4'te görüldüğü üzere, ölçek verilerinin Omega iç tutarlılık katsayıları tüm alt boyutlarda $\omega = .77$ ile $.91$ arasında, α katsayıları $.77$ ile $.90$ arasında değişmektedir.

AEMAÖ uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayılarına ilişkin bulgular

Valkenburg vd.'nin (2013) geliştirdiği AEMA hem ebeveyn aracılık türünü hem de bu türün ebeveynler tarafından *nasıl* uygulandığının ölçüldüğü iki boyuttan oluşmaktadır. Ölçeğin Türkçe Formu kullanılarak elde edilen ölçümlerde iki boyuta ayrı DFA'lar uygulanmıştır. Aracılık stilleri boyutuna aynı zamanda ikinci düzey DFA uygulanmıştır. Bu başlıkta önce temel aracılık boyutuna ilişkin analizler verilmiş, ardından aracılık stili boyutunun analiz sonuçları incelenmiştir.

Temel aracılık boyutunun iki faktörlü çözümünün DFA sonuçlarına göre genel uyum/uyumsuzluk katsayıları $\chi^2_{13} = 18.86$, Normlaştırılmış $\chi^2 = 1.45$, $p < .05$, CFI = $.99$, RMSEA = $.03$, %95 GA [0, $.07$] ve SRMR = $.03$ 'tür. Beklendiği üzere, tek faktörlü çözümde uyum katsayıları düşmüştür; Satorra - Bentler $\chi^2_{14} = 76.25$, Normlaştırılmış $\chi^2 = 5.45$, $p < .05$, CFI = $.92$, RMSEA = $.11$, %95 GA [$.08$, $.13$], SRMR = $.05$. Ki-kare fark testi yapıldığında, iki model istatistiksel olarak önemli düzeyde farklılaşmıştır ($\chi^2_1 = 56.17$, $p < .05$). Sonuç olarak iki faktörlü model tek faktörlü modele göre daha iyi bir uyum göstermektedir.

Şekil 5'te DFA ile test edilen yapı ve analiz sonucunda ulaşılan standartlaştırılmış faktör yükleri, hata varyansları ve faktörler arası korelasyonlar bulunmaktadır.

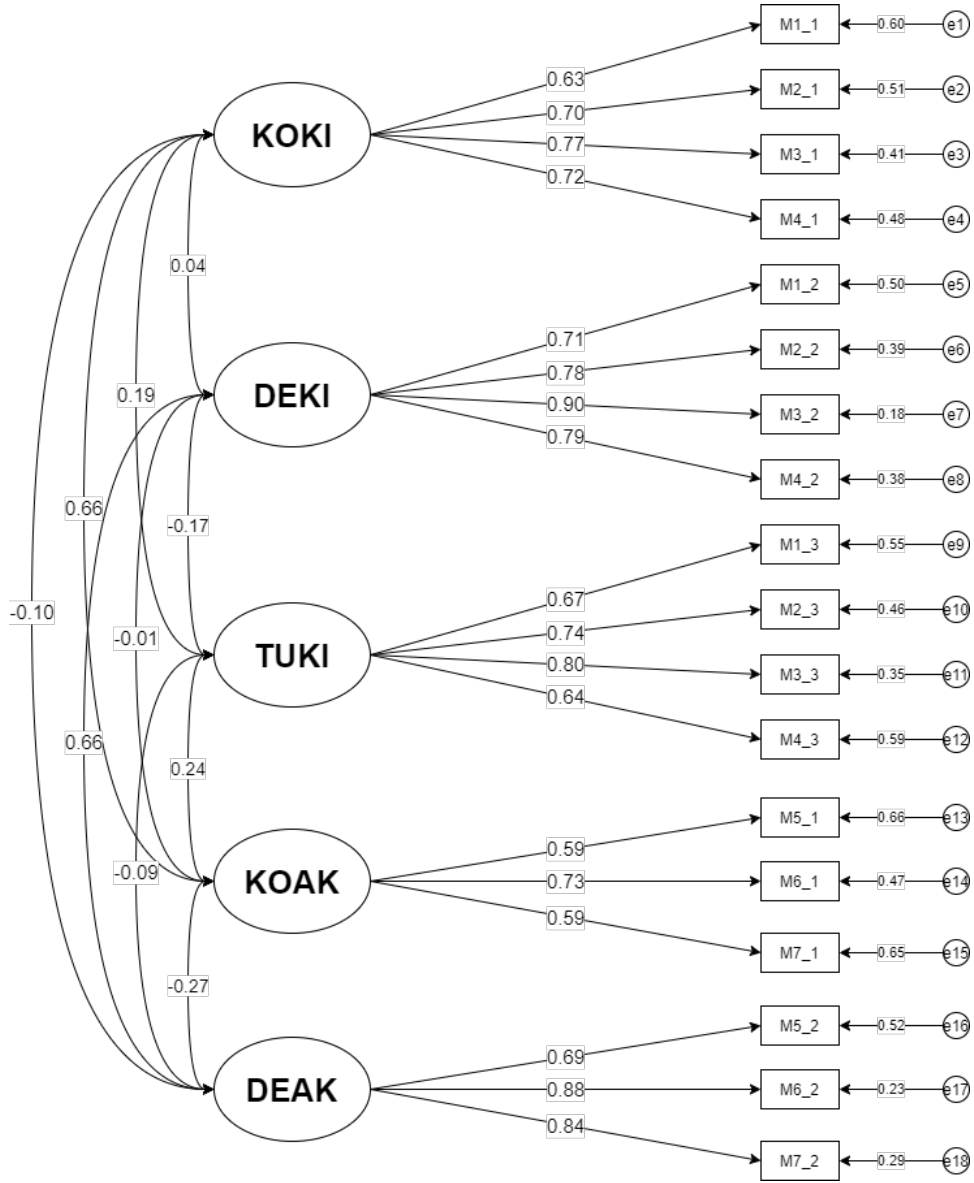


Şekil 5. Temel Aracılık Türkçe Form DFA Standartlaştırılmış Katsayılar

Şekil 5'te görüldüğü üzere, aktif aracılık ve kısıtlayıcı aracılık olmak üzere iki alt boyutlu yapı desteklenmektedir. Model tarafından açıklanan faktör yükleri .45 ile .84 arasında değişmekte ve istatistiksel olarak önemlidir ($p < .05$). Alt boyutlar arasında .75 oranında bir korelasyon bulunmaktadır.

Aracılık stili boyutu için DFA sonuçlarına bakıldığında, beş faktörlü modelin düzeltilmiş uyum katsayıları Satorra - Bentler $\chi^2_{125} = 282.78$, Normlaştırılmış $\chi^2 = 2.26$, $p < .05$, CFI = .94, RMSEA = .06, %95 GA [.05, .07] ve SRMR = .06'dır. Tek faktörlü model denendiğinde ise uyum katsayıları; $\chi^2_{135} = 1773.32$, Normlaştırılmış $\chi^2 = 13.14$, $p < .05$, CFI = .42, RMSEA = .18, %95 GA [.17, .19] ve SRMR = .18 olmaktadır. Modeller ki-kare fark testi ile karşılaştırıldığında, iki model arasında önemli bir fark saptanmıştır ($\chi^2_{10} = 1535.1$, $p < .05$). Görüldüğü üzere, tek faktörlü modelde uyum katsayıları önemli ölçüde düşüktür. Buna göre, beş faktörlü model tek faktörlü modele göre verilere daha iyi bir uyum göstermektedir.

Şekil 6'da DFA sonucunda elde edilen standartlaştırılmış faktör yükleri, hata varyansları ve faktörler arası korelasyonlar verilmiştir.

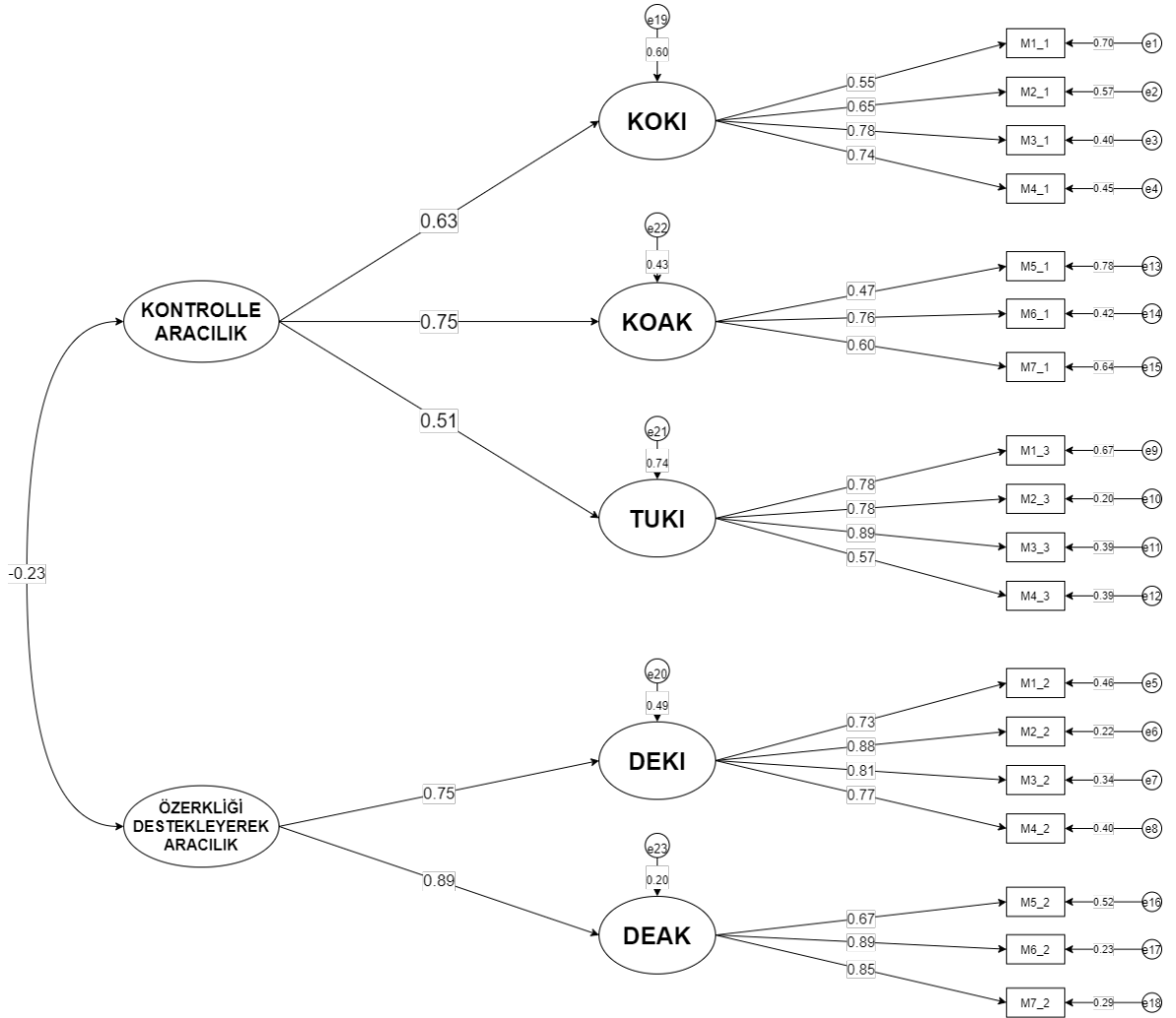


Şekil 6. Aracılık Stilleri Türkçe Form DFA Standartlaştırılmış Katsayılar

Şekil 6'da görüldüğü üzere, beş alt boyutlu yapı desteklenmektedir. Model tarafından açıklanan faktör yükleri .54 ile .90 arasında değişmekte ve istatistiksel olarak önemlidir ($p < .05$).

Aracılık stilleri boyutu, ikinci düzey DFA modeli kurmaya kuramsal olarak uygundur. Öz belirleme kuramındaki ebeveynlik türleri esas alınarak oluşturulan bu boyutun alt boyutları, özerkliği destekleyerek aracılık ve kontrolle aracılık olarak iki boyutta toplanabilir. Bu kuramsal modeli test etmek için yapılan analiz sonucunda elde edilen genel uyum/uyumsuzluk katsayıları; Satorra - Bentler $\chi^2_{132} = 347.67$, $\chi^2/df = 2.63$, $p < .05$, CFI = .92, RMSEA = .07, %95 GA [.06, .08] ve SRMR = .09'dur.

Şekil 7’de DFA sonucunda elde edilen model, standartlaştırılmış faktör yükleri, hata varyansları ve faktörler arası korelasyonlar ile verilmiştir.



Şekil 7. Aracılık Stilleri Türkçe Form İkinci Düzey DFA Standartlaştırılmış Katsayılar

Şekil 7’de görüldüğü üzere, kontrolle aracılık alt boyutunda faktör yükleri.51 - .75 arasında değişmekte, özerkliği destekleyerek aracılık alt boyutunda ise faktör yükleri.75 ve .89’dur. Bütün faktör yükleri istatistiksel olarak önemlidir ($p < .05$).

AEMAÖ’nin boyutlarından elde edilen verilerin güvenilirlik analizi için iç tutarlılık katsayıları ve güven aralıkları hesaplanmıştır. Tablo 5’te Temel Aracılık ve Aracılık Stilleri boyutlarının hesaplanan katsayılar verilmiştir.

Tablo 5

Temel Aracılık ve Aracılık Stilleri Boyutlarının McDonald Omega ve Cronbach Alfa Katsayıları

Alt boyutlar	\bar{x}	ss	McDonald (ω)	Cronbach (α)
Aktif Aracılık	3.24	1.17	.79 [.75, .82]	.78 [.74, .81]
Kısıtlayıcı Aracılık	3	1.03	.71 [.66, .75]	.69 [.65, .74]
DEAK	3.76	1.07	.85 [.81, .88]	.84 [.82, .87]
KOAK	2.33	0.95	.66 [.60, .72]	.66 [.60, .71]
TUKI	1.85	0.86	.80 [.77, .84]	.80 [.77, .83]
DEKI	3.98	1.05	.87 [.85, .90]	.87 [.85, .89]
KOKI	2.15	1.02	.80 [.76, .83]	.80 [.77, .82]

Not: 1. DEKI: Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık stili ; KOKI: Kontrolle kısıtlayıcı aracılık stili ; TUKI: Tutarsız kısıtlayıcı aracılık stili

2. Köşeli parantezin içindeki değerler %95 güven aralığını vermektedir.

Tablo 5'te görüldüğü üzere, omega ve Cronbach alfa katsayıları oldukça birbirine yakındır. Buna göre iç tutarlılık katsayıları .66 ile .87 arasında değişmektedir. İç tutarlılık katsayısı en düşük olan boyut için maddeler arasındaki ortalama korelasyona (AVE) bakıldığında $r = .39$ bulunmuştur.

Kısıtlayıcı aracılık stillerinin kaçış motivasyonu aracılığıyla oyun oynama bozukluğuna dolaylı etkisine ilişkin bulgular

Bu araştırmada kısıtlayıcı ebeveyn aracılığı stillerinin (DEKI, KOKI ve TUKI) oyun oynama bozukluğu üzerindeki dolaylı etkileri araştırılmıştır. DEKI, KOKI ve TUKI ile oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkiye kaçış motivasyonun aracılık ettiği ön görülmüştür. Araştırma değişkenlerine ilişkin Pearson korelasyon katsayıları Tablo 6'da yer almaktadır.

Tablo 6

Araştırma Değişkenlerine İlişkin \bar{x} , ss, ω ve r Katsayıları

Model değişkenleri	\bar{x}	ss	ω	Pearson r Katsayıları					
				1	2	3	4	5	
1. DEKI	3.98	1.05	.87	1					
2. KOKI	2.15	1.02	.80	—	1				
3. TUKI	1.85	.86	.80	-.15**	.17***	1			
4. Kaçış motivasyonu	2.14	1.09	.83	-.15**	.20***	.35***	1		
5. Oyun oynama bozukluğu	2.03	.90	.89	-.12**	.30***	.32***	.60***	1	

Not: DEKI: Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık stili; KOKI: Kontrolle kısıtlayıcı aracılık stili; TUKI: Tutarsız kısıtlayıcı aracılık stili

*p < .05, **p < .01, ***p < .001

Tablo 6'daki korelasyonlar istatistiksel bakımdan önemlidir. Bu korelasyonların ön görülen model tarafından ne derece açıklandığı dolaylı etki testiyle incelenmiş ve sonuçlar Tablo 7'de sunulmuştur.

Tablo 7

Direkt ve Dolaylı Etkilere İlişkin B Katsayıları, sh ve Güven Aralıkları (n=486)

Etkiler	Standartlaştırılmamış Katsayılar		Bootstrap Güven Aralıkları (%90)	
	B	sh	Alt	Üst
Direkt etkiler				
Kaçış motivasyonu → Oyun oynama bozukluğu	0.43	0.04	0.36	0.50
DEKI → Oyun oynama bozukluğu	-0.03	0.03	-0.10	0.04
KOKI → Oyun oynama bozukluğu	0.16	0.03	0.09	0.22
TUKI → Oyun oynama bozukluğu	0.11	0.04	0.03	0.19
DEKI → Kaçış motivasyonu	-0.11	0.05	-0.20	-0.02
KOKI → Kaçış motivasyonu	0.16	0.05	0.07	0.26
TUKI → Kaçış motivasyonu	0.37	0.06	0.26	0.49
Dolaylı etkiler				
DEKI → Kaçış motivasyonu → Oyun oynama bozukluğu	-0.05	0.02	-0.09	-0.01
KOKI → Kaçış motivasyonu → Oyun oynama bozukluğu	0.07	0.02	0.03	0.12
TUKI → Kaçış motivasyonu → Oyun oynama bozukluğu	0.16	0.03	0.11	0.22
Toplam dolaylı etki	0.19	0.04	0.11	0.27
Toplam etki (DEKI, KOKI, TUKI) → Oyun oynama bozukluğu	0.42	0.07	0.27	0.56
Model tarafından açıklanan varyans:				
Kaçış motivasyonu	R ² = .15			
Oyun oynama bozukluğu	R ² = .40			

Not: 1. DEKI: Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık stili; KOKI: Kontrolle kısıtlayıcı aracılık stili; TUKI: Tutarsız kısıtlayıcı aracılık stili
2. İstatistiksel bakımdan önemli katsayılar koyu yazılmıştır.

Tablo 7'de, üç ebeveyn aracılığının kaçış motivasyonu üzerindeki etkileri istatistiksel bakımdan önemlidir. Oynama bozukluğunun çıktığı olduğu regresyon modelinde ise kaçış motivasyonunun eş değişken olarak modelde yer almasına bağlı, DEKI istatistiksel bakımdan önemsizken, diğer iki ebeveyn aracılığı önemli olmayı sürdürmektedir. Ayrıca üç dolaylı etki de istatistiksel bakımdan önemlidir. DEKI ile oyun oynama bozukluğu arasındaki Pearson korelasyon katsayısı istatistiksel bakımdan önemli iken ($r = -.12$) DEKI'nın oyun oynama bozukluğu üzerindeki direkt etkisinin önemsiz olması, kaçış motivasyonunun iki değişken arasındaki ilişkiye tam (full) aracılık ettiğini göstermektedir. Oyun oynama bozukluğunun çıktığı olduğu modelde KOKI ve TUKI'nın direkt etkileri önemli olmayı sürdürmektedirler. Bu da kaçış motivasyonunun her iki dolaylı etki için kısmi aracılık ettiği anlamına gelmektedir.

Dolaylı etkiler arasındaki farklar *contrast* testleriyle araştırılmıştır. Buna göre, DEKI'nın oyun oynama bozukluđuna dolaylı etkisi, KOKI'nın dolaylı etkisinden ($B = -.12$, $sh = .03$, %90 GA [-.19, -.06]) ve TUKI'nın dolaylı etkisinden ($B = -.21$, $sh = .03$, %90 GA [-.28, -.15]) daha düşüktür. KOKI'nın oyun oynama bozukluđuna dolaylı etkisi de TUKI'nın dolaylı etkisinden önemli düzeyde düşüktür; $B = -.09$, $sh = .04$, %90 GA [-.16, -.02]. Önerilen model kaçış motivasyonu puanlarındaki varyansın .15'ini ($f^2 = .18$), oyun oynama bozukluđu puanlarındaki varyansın ise .40'ını ($f^2 = .66$) açıklamaktadır.

Bu bölümde öncelikle arařtırmada kullanılan ve bu arařtırmada uyarlanan ölçeklerin geçerlik ve güvenirlik analiz bulguları ile toplam puanların ortalama ve standart sapma deđerleri birlikte verilmiřtir. Ardından ebeveyn aracılıđının oyun oynama bozukluđuna kaçış motivasyonu üzerinden dolaylı etkisine iliřkin aracı modelin bulguları paylařılmıştır. Bir sonraki bölümde, burada verilen bulgular önceki arařtırmalarla birlikte incelenmiř ve arařtırma sonucunda varılan nokta tartıřılmıştır.

Bölüm 5

Sonuç, Tartışma ve Öneriler

Bu bölümde, öncelikle bulgular araştırma problemlerinin sırasına uygun olarak tartışılmaktadır. Ardından araştırmanın sınırlı ve güçlü yönleri incelenmekte, son başlıkta ise araştırma sonuçları ve öneriler sıralanmaktadır.

ÇOMÖ uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayılarına ilişkin tartışma

İlk olarak, “Çevrimiçi Oyun Motivasyonları Ölçeği (ÇOMÖ) uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayıları kabul edilebilir standartların üzerinde midir?” alt problemi için DFA sonuçları, ölçeğin yedi faktörlü kuramsal modelinin maddeler arası ilişkileri tek faktörlü modele göre daha iyi açıkladığı ve uyum/uyumsuzluk katsayılarının Browne ve Codeck (1993) ile Keith (2019) tarafından önerilen kabul edilebilir kesme noktalarından daha iyi olduğunu göstermektedir. Bu sonuçlar, ölçeğin kavramsal eş değerliliğinin sağlandığına yönelik önemli bir kanıt sağlamaktadır (Behling ve Law, 2019). Bununla birlikte, uyum katsayıları Demetrovics vd.’nin (2011) ölçek geliştirme çalışmasındaki ve Ballabio vd.’nin (2017) İtalya örnekleme uyarlama çalışmasındaki değerlerle karşılaştırıldığında görece düşük kalmaktadır. Bu araştırmacılar ölçeği çevrimiçi oyun oynayan, yaş ortalaması yaklaşık 21 ile 23 olan ve çoğunluğu erkek heterojen bir örnekleme çalışmıştır. Birçok araştırmada dijital oyunları daha çok erkeklerin oynadığının rapor edildiği (ör., Desai vd., 2010; Evren vd., 2018; Fam, 2018; Müller vd., 2015; Özgür, 2019) düşünüldüğünde, çoğunluğu erkek olan bir grupta oyun motivasyonlarını ölçen bir modelinin daha iyi bir uyum sağlayacağı varsayılabilir. Bu nedenle farklılık, ölçeğin katılımcı özellikleri farklı olan bir gruba (çevrimiçi ve çevrimdışı oyun oynayan, 11-13 yaş arası, %51’i erkek) uyarlanmasından kaynaklanıyor olabilir.

Brown’nun (2015) önerilen kabul edilebilir faktör yükü değerlerine göre model tarafından açıklanan faktör yükleri uygun düzeyde ve önemlidir. Faktör yükü en düşük olan madde (3. madde) rekabet motivasyonu boyutunda yer almaktadır. Bu madde tekrar incelendiğinde, boyuttaki diğer maddelerle kuramsal olarak aynı özellikleri ölçtüğü görülmektedir. Bu yüzden ve faktör yükü genel olarak kabul gören değerden yüksek olduğu (Brown, 2015) için madde ölçekte yer almaya devam

etmektedir. Bunun dışında, faktör yükleri diğer çalışmalarda elde edilenlerle (Ballabio vd., 2017; Demetrovics vd., 2011) benzer aralıktadır. Sonuç olarak, ÇOMÖ'nün Türkçe formundan elde edilen verilerin geçerlik düzeylerinin yeterli olduğu varsayılmaktadır.

Ölçek verilerinin güvenilirlik analizleri için hesaplanan McDonald omega ve Cronbach alfa iç tutarlılık katsayıları kabul gören düzeyin üzerindedir (Nunnally ve Bernstein, 1994). En düşük katsayı rekabet boyutundadır. Bu boyuttaki bir maddenin faktör yükünün düşük olması, omega ve alfa katsayılarını azaltmış olabilir. Bu katsayılar, ölçeğin geliştirildiği ve kullanıldığı diğer çalışmalarda rapor edilenlerle benzer aralıktadır (Ballabio vd., 2017; Demetrovics vd., 2011; Király vd., 2015; Laconi vd., 2017; Zsila vd., 2018). Bu değerlere göre, ölçek verileri kendi içinde yeterli düzeyde tutarlıdır.

Demetrovics vd'nin (2011) çalışmasında alt boyutlar özelinde toplam puan kullanılmaktadır. Bu çalışmada ölçek alt boyutları arasında pozitif yönde orta ve yüksek korelasyonlar bulunmaktadır. Korelasyonların büyüklüğü toplam puan alınabileceğini düşündürse de toplam motivasyon puanı daha belirsiz bir ölçüm yapacağı için önerilmemektedir. Örneğin, araştırmalarda bu boyutlardan rekabet ve kaçışın diğerlerine göre oyun oynama bozukluğunu yordadığı görülmektedir (Bányai vd., 2019; Ballabio vd., 2017; Demetrovics vd., 2011; Hellström vd., 2015; Hilgard vd., 2013; Király vd., 2015; Kuss vd., 2012; Laconi vd., 2017; Zanetta-Dauriat vd., 2011; Zhong ve Yao, 2013; Xu vd., 2012). Buna göre, motivasyon boyutlarından araştırma sorusuna uygun olanların kullanılması, toplam motivasyon puanı almaktan daha iyi olabilir.

Ölçek boyutları arasındaki korelasyonlara bakıldığında, kaçış ile başa çıkma, kaçış ile hayal dünyasında olma ve hayal dünyasında olma ile başa çıkma arasındaki yüksek korelasyonlar, bu üç boyut arasındaki yetersiz ayrışmayı göstermektedir (Brown, 2015). Demetrovics vd. (2011) başa çıkma motivasyonunun kaçış motivasyonundan ayrıştığını söylemektedir ancak bu çalışmanın araştırma grubunda yeterli düzeyde farklılaşmamaktadır. Ölçeğin kullanıldığı diğer araştırmalara bakıldığında ise (ör., Ballabio vd., 2017; Király vd., 2015; Laconi vd., 2017; Zsila vd., 2018) faktörler arası korelasyonlar görece daha düşük olmakla beraber halen yüksek düzeydedir. Bu durumu açıklamak için, Yee'nin (2006a, 2006b) motivasyon modeli kullanılabilir; modelde bu üç motivasyon yoğunlaşma

boyutunun alt boyutlarında tanımlanmaktadır. Ayrıca, Laconi vd. (2017) hayal dünyasında olma isteğinin de aslında bir kaçış olabileceğini belirterek, bu iki motivasyon arasındaki ilişkiye dikkat çekmektedir. Bunun anlamı, bu kavramların kuramsal açıdan da ilişkili olduklarının söylenebileceğidir. Bu açıklamalara göre, bu sonucun literatür ve kuramsal bilgi ile uyumlu olduğu görülmektedir. Bunun dışında, gelecek araştırmalarda bu üç boyut literatürle gerekçelendirmek ve boyutlar arası korelasyonlara bakmak kaydıyla toplam puan alınarak kullanılabilir.

Bu ölçek çocuk, genç ve yetişkinlerden oluşan geniş bir örnekleme geliştirilmiştir (Demetrovics vd., 2011). Bu yüzden ortaokul öğrencileri için de uygun olduğu düşünülmektedir. Benzer şekilde, bu ölçekteki boyutlara yakın olan Yee'nin (2006a, 2006b) ölçeğinin Türkçeye uyarlama çalışmasında da çocuk, genç ve yetişkin örnekleme kuramsal model desteklenmektedir (bkz., Dindar ve Akbulut, 2014). Ayrıca, Türkiye'de yaşayan ortaokul öğrencileri üzerinde geliştirilen bir dijital oyun motivasyonları ölçeğinde, Demetrovics vd.'nin (2011) ölçek boyutlarından bazılarını içeren kuramsal bir yapı rapor edilmektedir (Tekkurşun-Demir ve Hazar, 2018). Tekkurşun-Demir ve Hazar'ın (2018) geliştirdiği ölçeğin boyutlarının sınırlı olması, şimdiye kadar yapılan pek çok araştırmada oyun oynama bozukluğuyla ilişkili olduğu tespit edilen (Ballabio vd., 2017; Bányai vd., 2019; Hilgard vd., 2013; Király vd., 2015; Kuss vd., 2012; Laconi vd., 2017; Zanetta-Dauriat vd. 2011) kaçış motivasyonunu içermemesi, bir boyutunun "oyun isteğinde belirsizlik" şeklinde belirli bir motivasyonu içermeyen ve tartışmaya açık olduğu düşünülen bir yapı içermesi, bu ölçeğin bu araştırma için kullanılmamasının nedenlerindedir. Sonuç olarak, Demetrovics vd.'nin (2011) geliştirdiği ölçeğin Türkiye'de yaşayan çocuk grubunda uygulanabileceği çıkarımına varılmaktadır.

ÇOMÖ, hem çevrimiçi hem çevrimdışı oyun oynayanlar için kullanılabilen çok boyutlu ve kapsamlı, ekonomik bir ölçektir. Literatürde oyun motivasyonlarının çoğunlukla genç ve yetişkinlerden oluşan yaş aralığı geniş bir örnekleme çalışıldığı ve çevrimiçi oyunlara odaklanıldığı (Ballabio vd., 2017; Bányai vd., 2019; Blinka ve Mikuška, 2014; Hilgard vd., 2013; Király vd., 2015; Kuss vd., 2012; Laconi vd., 2017; Zanetta-Dauriat vd. 2011; Zhong ve Yao, 2013; Zsila vd., 2018) düşünüldüğünde, bu ölçeğin önemli bir ihtiyacı karşılayacağı düşünülmektedir. Bu araştırmalarda yaş aralığının geniş olmasının bir nedeni verilerin oyun sitelerinden toplanması ve genel olarak çevrimiçi oyun oyuncularının yaş aralığını ve cinsiyet dağılımını yansıtmasıdır.

Türkiye örneğine bakıldığında, Dindar ve Akbulut'a (2014) göre ilköğretim ve ortaöğretim düzeyinde öğrenim gören erkekler daha çok oyun oynamaktadır. Türkiye'deki oyuncu profiline uygun olduğundan ÇOMÖ'nün özellikle Türkiye'deki oyun araştırmalarına faydalı olacağı umulmaktadır.

ÇOMÖ'nün bir sınırlılığı olarak, literatürde farklı motivasyon boyutları kullanan bir çok araştırma düşünüldüğünde (ör., Hamlen, 2011; Yee, 2006a), kapsamının ölçeğin boyutlarıyla sınırlanması sayılabilir. Ö., Yee'nin (2006a) çalışmasındaki oyun mekaniğini anlama, keşfetme ve ilerleme isteği ile Hamlen'in (2011) nitel çalışmasında ortaya konulan oyun zorlukları ve oyunun konusu için oynama istekleri gibi boyutlar bu ölçekte yer almamaktadır. Bununla birlikte, bu ölçekte de diğer araştırmalarda bulunmayan, eğlence, başa çıkma, beceri geliştirme gibi boyutlar ölçülmektedir. Buna göre, gelecekteki araştırmalarda ölçek seçiminde ölçeğin içerdiği boyutların göz önüne alınması ve araştırma konusuyla en ilgili olanının kullanılması uygun olabilir.

Sonuç olarak literatürdeki kanıtlar ve bulgulara göre, 11-13 yaş arası çocuk grubunda ÇOMÖ'den elde edilen ölçümlerin geçerli ve güvenilir olduğu, ölçeğin Türkiye örneğine uygun olduğu ve araştırmanın birinci alt problemine ilişkin öngörünün doğrulandığı görülmüştür.

AEMAÖ uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayılarına ilişkin tartışma

Araştırmanın ikinci alt problemi "AEMAÖ uyarlanan formundan elde edilen ölçümlerin faktör yükleri, genel uyum katsayıları ve iç tutarlılık katsayıları kabul edilebilir standartların üzerinde midir?" şeklindedir. AEMAÖ'nün kuramsal yapısı temel aracılık ve aracılık stilleri olmak üzere iki alt boyuttan oluşmaktadır (Valkenburg vd., 2013). Temel aracılık boyutunun Türkçe Formundan elde edilen ölçümleri önerilen kuramsal model yeterli düzeyde açıklamaktadır. Hair vd. (2019) ile Hu ve Bentler'in (1999) önerdiği kabul edilebilir kesme noktalarına göre modelin genel uyum/uyumsuzluk katsayıları yüksektir. Bu katsayılar Valkenburg vd.'nin (2013) AEMAÖ'yü geliştirdiği çalışmadaki değerlerin biraz daha üstündedir. Maddelerin faktör yükleri Brown (2015) tarafından önerilen faktör yükü kesme değerinin üstündedir. Bu sonuçlara göre, hem genel uyum katsayıları hem de faktör

yükleri temel aracılığa ilişkin kuramsal modelin veri setindeki ilişkileri önemli düzeyde açıkladığını göstermektedir.

Aracılık stilleri boyutu için DFA uyum değerlerinin Valkenburg vd.'nin (2013) araştırmasında elde edilenlere yakın ve yeterli düzeyde yüksektir (Browne ve Cudeck, 1993; Hair vd., 2019; Keith, 2019). Model tarafından açıklanan faktör yüklerine bakıldığında, en düşük faktör yükünün KOAK boyutundaki iki maddeye (5.1. ve 7.1.) ait olduğu görülmektedir. Buna göre, boyutlar maddelerdeki varyansı önemli düzeyde açıklamaktadır (Brown, 2015). Sonuç olarak, genel uyum katsayıları ve faktör yükleri aracılık stilleri alt ölçeğine ilişkin yapı geçerliğine ve kavramsal eş değerliğine kanıt sağlamaktadır.

Öz belirleme kuramı temel alınarak, aracılık stillerinin beş alt boyutu kontrol (KO) ve özerkliği destekleyici (DE) olarak iki üst boyutta toplanan ve ikinci düzey DFA test edilen modelin analiz sonuçlarında veriye iyi düzeyde uyum sağladığı görülmektedir (Browne ve Cudeck, 1993; Hair vd., 2019; Keith, 2019). Beklendiği üzere, ikinci düzey boyutlar arasında negatif yönlü ilişki bulunmaktadır. Kurama göre, KO olumsuz ebeveyn stillerine atıfta bulunurken özerkliği DE ise çocuğun gelişimini desteklemektedir (Joussemet vd., 2008; Valkenburg vd., 2013). Bu durumda, KOKI, KOAK ve TUKI maddelerinden KO; DEKI ve DEAK maddelerinden DE toplam puanı elde edilebilir ve gelecek araştırmalarda kullanılabilir.

Temel aracılık boyutunun her bir alt boyutunda iç tutarlılık katsayıları kabul edilen düzeyin üzerinde olduğu için maddeler arası ilişkilerin yüksek ve aynı özelliği ölçtüğü sonucuna varılabilir (Nunnally ve Bernstein, 1994). Aracılık stilleri alt ölçeğinde ise, bir boyut haricinde diğer boyutların iç tutarlılık katsayıları yeterli düzeydedir. KOAK boyutunda McDonald omega ve Cronbach alfa katsayısı diğer boyutlara oranla düşüktür. Taber (2018) iç tutarlılık katsayısının düşük olmasının bir nedeninin madde sayısının az olması olabileceğini belirtmektedir. Cortina (1993) da Cronbach alfa katsayısının ölçeğin çok boyutlu olmasından, madde sayısının azlığından ve maddeler arası korelasyonun düşük olmasından olumsuz olarak etkilendiğini öne sürmektedir. Klasik test teorisine göre teste madde eklenmesi, ölçeğin iç tutarlılık katsayısını yükseltmektedir. Bu boyutun maddeler arası ortalama korelasyonunun orta düzeyde olduğu görüldüğünden iç tutarlılık katsayılarının güvenilirlik için yeterli sayılabileceği söylenebilir.

Temel aracılık ve aracılık stilleri alt ölçeklerinde boyutlar arasındaki korelasyonların kuramsal yapıya uygun olduğu görülmektedir. Valkenburg vd.'ne (2013) göre hangi aracılığın uygulandığı değil, bu aracılığın nasıl uygulandığı önemlidir. DEAK ile DEKI ve KOAK ile KOKI alt boyutları arasında pozitif yönde yüksek; AK ve KI temel aracılığın alt boyutlarında yüksek pozitif yönlü ilişki olması bunu destekler niteliktedir. Ayrıca, KOAK ile DEAK alt boyutları arasında da düşük negatif yönlü ilişki vardır. Görüldüğü üzere, farklı aracılık türleri pozitif yönlü ilişkiliyken, aynı aracılık türünde farklı stiller arasında negatif yönlü ilişki vardır. Tüm bu bulgulara göre, AEMAÖ'den elde edilen veriler arası ilişkilerin kuramsal modellerle yeterli düzeyde açıklandığı, bu durumun da yapı geçerliği, kavramsal eş değerlik ve iç tutarlık güvenirliliğine kanıt sağladığı sonucuna ulaşılmaktadır.

Ebeveyn aracılığı ile ilgili farklı ülkelerde yapılan araştırmalara bakıldığında (ör., Amerika: Shin ve Huh, 2011; Malezya: Benrazavi vd., 2015; Türkiye: Atalan-Ergin, 2018) bu kavramın kültürlerarası olduğu görülmektedir. Türkiye'de de daha önce yapılan araştırmalarda (Atalan-Ergin, 2018; Bağlı, 2003; Bilgin Ülken ve Kılınç, 2018; Helsper vd., 2013) aktif ve kısıtlayıcı aracılığın kullanılması, bu kavramların Türkiye kültürüne uyumlu olduğunu göstermektedir. Bu ölçeğin literatürdeki diğer çalışmalardan farkı, Öz belirleme Kuramının kavramlarını ebeveyn aracılığına uyarlamasıdır. Türkiye'de yapılan araştırmalarda Öz belirleme Kuramı ve kavramları test edildiğinden Türkiye kültüründe geçerli olduğu söylenebilir (Cihangir-Çankaya, 2009; Gözükara, 2019; Koçoğlu ve Kanadlı, 2019). Bu çalışmada da Öz belirleme Kuramı ve ebeveyn aracılığı kavramlarının birleşimini içeren kuramsal modelin geçerli olduğu görülmektedir. Sonuç olarak, sadece medyayla ilgili araştırmalarda değil ebeveynlik becerilerinin incelendiği araştırmalarda da kullanılacak bir ölçek Türkçeye kazandırılmıştır.

Kısıtlayıcı aracılık stillerinin kaçış motivasyonu aracılığıyla oyun oynama bozukluğuna dolaylı etkisine ilişkin tartışma

Araştırmada son olarak "Ortaokul öğrencilerinin algıladıkları özerkliği destekleyerek, kontrolle ve tutarsız kısıtlayıcı aracılık stillerinin kaçış motivasyonu aracılığıyla oyun oynama bozukluğuna dolaylı etkisi istatistiksel olarak önemli midir?" alt problemine yanıt aranmıştır. Aracılık model testi kaçış motivasyonunun,

DEKI ile tam; KOKI ve TUKI ile ise kısmi aracı olduğunu ortaya koymaktadır. Aşağıda analize ilişkin doğrudan ve dolaylı etkilere ilişkin bulgular tartışılmaktadır.

Doğrudan etkilerle ilgili tartışma. Bu başlıkta, aracı model testindeki değişkenler arasındaki yordama ilişkileri alt başlıklar halinde tartışılmaktadır.

Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık (DEKI), kontrolle kısıtlayıcı aracılık (KOKI) ve tutarsız kısıtlayıcı aracılığın (TUKI) kaçış motivasyonuna doğrudan etkisi. DEKI, kaçış motivasyonunu negatif, KOKI ve TUKI'nın ise pozitif olarak önemli düzeyde yordamaktadır. Kısıtlayıcı aracılık stilleri ile kaçış motivasyonu arasındaki korelasyonlar küçük ve orta büyüklüktedir. Literatüre bakıldığında ebeveyn aracılığı alanında yapılan çok az çalışmada (Cheng, 2019) oyun motivasyonları ile ilişkileri incelenmektedir. Cheng'in (2019) çalışmasında, bu araştırmadakine benzer şekilde, olumsuz ebeveyn stilleri oyun oynamaya yönelik motivasyonu arttırmaktadır. Ayrıca, ebeveyn aracılığı dışındaki araştırmalarda da bu bulguları destekleyen sonuçlara ulaşılmıştır. Örneğin, bir araştırmada kaçınma ve intikam alma gibi olumsuz motivasyonların ebeveynin psikolojik kontrolü ile pozitif ilişkili olduğu görülmüştür (Hsieh, 2020). Başka bir araştırmada ise ebeveyn rehberliğinin yüksek akademik başarı ve içsel motivasyon ile ilişkili olduğu görülmektedir (Bronstein vd., 2005). Benzer şekilde olumlu ebeveynlik stilleri ile ergenlerin merak, meydan okuma gibi motivasyonları arasında (Rivers vd., 2012) ve ebeveynlerin düzenleme, cesaretlendirme gibi uygulamaları ile ergenlerin özerklik motivasyonları arasında (Zhang vd., 2020) ilişki bulunmaktadır. Görüldüğü üzere, olumlu ebeveynlik uygulamaları geliştirici motivasyonları artırırken, olumsuz ebeveynlik uygulamaları ise tersi şekilde etki etmektedir. Bu araştırmada da olumsuz kısıtlayıcı ebeveyn aracılık stilleri işlevsel olmayan bir motivasyonla (kaçış) pozitif yönlü ilişkilidir. Bu nedenle, literatürdeki araştırmaların dolaylı yoldan bu araştırmada ortaya konulan ilişkiyi desteklediği söylenebilir.

Kaçış motivasyonunun oyun oynama bozukluğuna doğrudan etkisi. Bu araştırmada kaçış motivasyonu ile oynamanın oyun oynama bozukluğunu pozitif yönde önemli ölçüde yordadığı görülmüştür. Literatürdeki birçok araştırmada da benzer şekilde kaçış motivasyonu diğer motivasyonlardan ayrılarak, oyun oynama bozukluğunu yordamaktadır (Ballabio vd., 2017; Bányai vd., 2019; Hilgard vd., 2013; Király vd., 2015; Kuss vd., 2012; Laconi vd., 2017; Zanetta-Dauriat vd. 2011). Bu

arařtırmalarda oyun motivasyonları çoęunlukla çocuk ve yetiřkinlerin birlikte yer aldığı yař ortalaması 20-30 olan geniř bir yař grubunda alıřılmıřtır. Az sayıda arařtırma ise (Hellström vd., 2015; Xu vd., 2012) kaıř motivasyonunun 18 yař altı homojen bir grupta olumsuz sonuçları yordayabileceęini gstermektedir. Literatürde genellikle yetiřkin yař ortalamasına sahip rneklemde alıřılmasının nedeni, dijital oyunu dzenli oynayan gruplara ulařmak iin internet siteleri ve sosyal medyanın kullanılması ve bu ortamlardaki ocuk sayısının yetiřkinlere gre azınlıkta kalması olabilir. Daha nce de belirtildięi zere Trkiye’de geniř yařlarda oyun oynama fazladır (Dindar ve Akbulut, 2014). Bu nedenle ocuklar iin de kaıř motivasyonunun oyun oynama bozukluęuyla iliřkisine bakılması nemlidir. zetle, ortaokul ğrencileriyle alıřılan sayılı alıřmadan biri olan bu arařtırmada da kaıř motivasyonu yetiřkinlerdekine benzer řekilde oyun oynama bozukluęuyla nemli lde iliřkilidir.

zerklięi destekleyerek kısıtlayıcı aracılık (DEKI), kontrolle kısıtlayıcı aracılık (KOKI) ve tutarsız kısıtlayıcı aracılıęın (TUKI) oyun oynama bozukluęuna doęrudan etkisi. Bu arařtırmada sadece KOKI ve TUKI oyun oynama bozukluęunu pozitif ynde nemli dzeyde yordamaktadır. DEKI oyun oynama bozukluęunu nemli dzeyde yordamamakta ancak iki deęiřken arasında dřk dzeyde negatif ynl bir iliřki bulunmaktadır. Kısıtlayıcı aracılık stillerinin etkilerine iliřkin bu bulgular literatürdeki eliřkili sonuçları aıklamaktadır. Bazı arařtırmalarda kısıtlayıcı aracılıęın oyun oynama bozukluęu gibi oyuna baęlı riskleri arttırdıęı rapor edilirken (Benrazavi vd., 2015; Brooks vd., 2016; Cui vd., 2018; Ramirez vd., 2011), bu durum bumerang etkisiyle aıklanmaya alıřılmaktadır (Chen ve Shi, 2019; Cui vd., 2018; Ramirez vd., 2011; Shin ve Huh, 2011). Bumerang etkisi, ocuęun kısıtlamalara karřı diren gstermesi ve istenmeyen ynde davranması olarak tanımlanmaktadır. Bařka bir arařtırma, kısıtlayıcı aracılıęın bu istenmeyen etkisinin psikolojik tepkisellik aracılıęıyla gerekleřtięini rapor etmektedir (White vd., 2015).

Psikolojik tepkisellik kavramı zerklik kaybını vurgulamaktadır. Bu nedenle de z belirleme kuramının sayılılarıyla uyumludur. z belirleme Kuramına gre, zerklik psikolojik bir ihtiyatır (Ryan ve Deci, 2017). Yapılan bir arařtırmaya gre 14-15 yařlarındaki ergenlerin gnlk psikolojik ihtiyalarının doyurulması

engellendiğinde, oyun oynama bozukluğu için risk artmaktadır (Przybylski ve Weinstein, 2019). Başka bir çalışmada, Brooks vd. (2016) ebeveynlerin aktivite seçiminde kararı tamamen kendilerinin almaları ve bu sürece ergenleri dahil etmemelerinin ergenlerin video oyun oynama süresini arttırdığını gözlemlemiştir. Buna göre, çocuğun düşüncelerinin önemsenmediği ortamlarda özerklik ihtiyacı engellenebilir ve bu da istenmeyen davranışın artmasıyla sonuçlanabilir. Öz Belirleme Kuramına göre başka bir açıklama ise ebeveynler kuralların içselleştirilmesinde otoritelerini kullandıklarında ve psikolojik kontrol uyguladıklarında, baskı ortadan kalkınca çocukların kurallara uyma olasılıklarının düşmesidir (Joussemet vd., 2008; Ryan ve Deci, 2020). Çocuğun karar verme kapasitesine güvenen ve özerkliğini tanıyan ebeveynlik uygulamaları ise kuralların benimsenmesini ve devamlılığını sağlamaktadır. Özerliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık stilinin oyun oynama bozukluğuna negatif yönlü dolaylı etkisinin olması buna bağlanabilir. Dolayısıyla, bu bulgunun aynı zamanda kuramla uyumlu olduğu söylenebilir

Bu araştırma sonuçlarına göre ebeveynin koruyucu etkisi, çocuğun birey olarak kabul edildiği ve karar verme kapasitesine güvenildiği uygulamalarda ortaya çıkmaktadır. Kısıtlayıcı aracılığın oyun oynama üzerindeki doğrudan etkisinin araştırıldığı bazı araştırmalarda da, negatif ilişki rapor edilmektedir (Lermi ve Afat, 2020; Martins vd., 2017; Ramirez vd., 2011). Bazı araştırmalarda ise kısıtlayıcı aracılık oyun oynama bozukluğuyla ilişkisidir (Choo vd., 2015; Cui vd., 2018; Kaya, 2019; Lee ve Kim, 2017; van Petegem vd., 2019; Xu vd., 2012). Bu tutarsız sonuçlar, ilişkinin önemli olduğu araştırmalarda etki büyüklüğünün düşük olmasıyla açıklanabilir. Bu araştırmada da literatürle uyumlu olarak DEKI'nın oyun oynama bozukluğuna etkisi istatistiksel olarak önemli değildir, ancak aralarında negatif yönlü ilişki bulunmaktadır.

Dolaylı etkilerle ilgili tartışma. Kaçış motivasyonu DEKI, KOKI ve TUKI'ya aracılık etmektedir. Bununla beraber, kaçış motivasyonunun gerçekten aracı mı yoksa baskılayıcı (*suppression*) veya karıştırıcı (*confounding*) mı olduğunu kontrol etmek için daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır. Bunun için MacKinnon vd.'nin (2000) tanımlaması incelenebilir. Özellikle DEKI, kaçış motivasyonu ve oyun oynama bozukluğu arasındaki ilişkide değişkenler arası ilişkilerin bazılarının pozitif

(kaçış motivasyonu ve oyun oynama bozukluğu) bazılarının negatif (kaçış motivasyonu ve DEKI, DEKI ve oyun oynama bozukluğu) olması kaçış motivasyonunun baskılayıcı olabileceğini düşündürmüştü, ancak baskılayıcı değişken için doğrudan, dolaylı ve toplam etkilere bakıldığı (MacKinnon vd., 2000) ve bu etkilerin de aynı yönde olmasıyla bu olasılık reddedilmektedir. Ayrıca, kaçış motivasyonunun DEKI'yı etkileyerek karıştırıcı değişken olma ihtimali de, literatürde böyle bir ilişkiye ilişkin kanıt olmaması nedeniyle elenmektedir. Sonuç olarak, modelde DEKI'nın dolaylı etkisi negatif iken; KOKI ve TUKI'da bu etki pozitifdir. Bunun anlamı, negatif etki için DEKI, çocuklarda kaçışı azalttığı; kaçış motivasyonunun ise bu azalan etkinin bir miktarını oyun oynama bozukluğuna aktardığı, pozitif etkiler içinse hem KOKI hem de TUKI'nın çocuklarda kaçışı artırdığı, kaçış motivasyonunun da bu pozitif etkinin bir kısmını oyun oynama bozukluğuna aktardığı şeklindedir.

Modelde ortaya konulan dolaylı etkiler Cheng'in (2019) araştırmasıyla uyumludur. Cheng, talep eden ebeveynliğin Pokeman Go oyununu oynamaya yönelik motivasyonu artırarak oyun oynama bozukluğunu pozitif yönde etkilediğini öne sürmektedir. Cheng oyun motivasyonlarını özelleştirmeden kullanmış ve ebeveyn aracılık uygulamalarına değinmemiştir. Bu araştırmadaki bulguların Cheng'in çalışmasını genişlettiği ileri sürülebilir. Ayrıca bu iki çalışmanın karşılaştırılmasından, oyun oynamaya yönelik motivasyonun kültürlerarası aracı bir değişken olabileceği görülmektedir. Bununla birlikte, geçmişte yapılan ebeveyn aracılığı araştırmaları çoğunlukla direkt etki üzerinde durduğu için (ör., Benrazavi vd., 2015; Choo vd., 2015; Cui vd., 2018; Martins vd., 2017; Kaya, 2019; van Petegem vd., 2019) dolaylı etki önermesinin farklı kültürlerde geçerliğine ilişkin ek kanıtlara ihtiyaç vardır. Bu sonuçlar sonraki araştırmalar için başlangıç noktası olabilir.

Bu araştırmada ortaya konulan dolaylı etkileri literatürde inceleyen araştırmalar oldukça sınırlıdır. Bu nedenle, Öz belirleme Kuramıyla ilişkili olarak yapılan bazı çalışmalar bu dolaylı etkileri anlamaya yardımcı olabilir. DEKI, çocukların psikolojik ihtiyaçlarını destekleyen bir aracılık stildir ve bir nitel araştırmada psikolojik ihtiyaçlardan özellikle ilişkililiğin karşılanmasının uyuşturucu bağımlılığında bir başa çıkma stratejisi olarak yeniden başlamayı önleyebileceği öne

sürülmektedir (Chan vd., 2019). DEKI, psikolojik ihtiyaçlara duyarlıdır ve bu nedenle DEKI'nın dolaylı etkisinin bir açıklaması bu stili uygulayan ebeveynlerin çocuklara sorunlarına karşı kaçış motivasyonu ile oyun oynama yerine daha uyumlu başa çıkma yolları sağlaması olabilir. Böylece, sorunları görmezden gelme olarak tanımlanan kaçış motivasyonu ile oynama azalmakta ve bu da oyun oynama bozukluğunu negatif etkilemektedir. Bonneville-Roussy vd. (2017) çalışmasında içselleştirilmiş motivasyonların olumlu başa çıkma stratejilerini, dışsal motivasyonların ise olumsuz başa çıkma stratejilerini yordadığı görülmektedir. Kurama göre psikolojik kontrolün dışsal motivasyona neden olabileceği (Joussemet vd., 2008; Ryan ve Deci, 2020) ve dışsal motivasyonun kaçış motivasyonu ile pozitif yönlü ilişkili olduğu (Ballabio vd., 2017) göz önüne alındığında, KOKI ve TUKI'nın kaçış motivasyonu gibi olumsuz bir başa çıkma yolunu desteklemesi ve bu motivasyon üzerinden oyun oynama bozukluğu riskini arttırması bu bilgiler ışığında uygundur. DEKI'nın negatif dolaylı etkisi de benzer şekilde literatür ve kuram ile uyumludur.

Üç kısıtlayıcı aracılık stiline dolaylı etkisi, fark (*constrat*) testleri ile karşılaştırıldığında en büyük etkinin TUKI'da, en düşük etkinin ise DEKI'da görülmesi beklenmeyen bir bulgudur. Buna göre, ebeveynin koruyucu etkisi, zarar verici etkisinden daha düşüktür. Yapılan aracı testi dolaylı etkiyi doğrulamaktadır ancak halen koruyucu etkinin diğerlerinden düşük kalması literatürdeki doğrudan etkiyle ilgili olan bulgulara yaklaşmaktadır ve incelenmesi gereken bir durumdur. Ayrıca bu bulgu, aile-çocuk ilişkileri ve oyun oynama bozukluğunu inceleyen bir araştırmanın sonuçlarına benzemektedir (Demirtaş-Zorbaz vd., 2015). Bu araştırmada, engelleyici aile ilişkileri oyun oynama bozukluğunu arttırırken destekleyici aile ilişkilerinin oyun oynama bozukluğuyla ilişkisi ise önemli değildir. Demirtaş-Zorbaz vd. (2015) bu nedenle aileyi oyun oynama bozukluğu için bir risk faktörü olarak ele almayı önermektedir. Bununla birlikte, bu konuda daha fazla araştırmaya ihtiyaç vardır. Gelecek araştırmalarda, hem oyun oynama bozukluğuyla hem de ebeveyn aracılığıyla ilişkili olduğu düşünülen değişkenler kullanılarak oluşturulan alternatif modellerle bu durumun aydınlatılabileceği umulmaktadır.

Test edilen modelde, üç kısıtlayıcı aracılık puanının kaçış motivasyonundaki etkisi orta büyüklükteyken; tüm değişkenlerin oyun oynama bozukluğunu

açıklamadaki etkisi ise büyüktür (Cohen, 1988). Burada, kaçış motivasyonunun modelde önemli olduğu ve oyun oynama bozukluğu ile ilişkisinin güçlü olduğu görülmektedir. Daha önce değinildiği üzere, literatürde de kaçış motivasyonu ile oyun oynama bozukluğu arasında güçlü ilişkiler rapor edilmektedir. Bu bağlamda etki büyüklüklerinin bu şekilde bulunması literatürle uyumludur.

Sonuç olarak, bu araştırma sorusunun tamamen desteklendiği görülmektedir. Buna göre, bu araştırma için oluşturulan tüm araştırma soruları bulgularla uyumludur. Bununla birlikte, bulguların ilişkisel bir veri setine dayanmasından dolayı neden-sonuç bağlantısı kurulamamakta ve kesitsel bir araştırma olduğu için bulguların zamana bağlı değişimi gözlenememektedir. Araştırma sonuçları bu noktalar dikkate alınarak kullanılmalıdır.

Sonuç ve öneriler

Bu son kısımda öncelikle araştırma sonuçlarından elde edilen çıkarımlar özetlenmiştir. Ardından gelecek araştırmalar için ve uygulama alanına yönelik öneriler başlıklar halinde verilmiştir.

Sonuç. Ebeveynlerin çocuklarının davranışlarını çeşitli yönlerden etkilemektedir. Önceki araştırmalar, ebeveyn aracılığının oyun oynama bozukluğu üzerindeki doğrudan etkisinin düşük olduğunu göstermesine rağmen bu kavramın oyun oynama bozukluğuna eşlik eden diğer kavramlarla (örneğin, oyun motivasyonları gibi) birlikte etkisinin incelendiği çalışmalar sınırlıdır. Bu araştırmada ebeveyn aracılığı oyun motivasyonlarıyla ilişkilendirilerek oyun oynama bozukluğu üzerindeki etkileri araştırılmış ve model testinde kullanılan iki ölçek Türkçeye uyarlanmıştır. Çalışmanın hem farklı değişkenleri bir araya getirmesi hem de ölçekleri uyarlaması bakımından literatüre katkı sağlaması umulmaktadır.

Bu araştırma sonucunda ulaşılan önemli sonuçlar aşağıda listelenmiştir:

1. Çevrimiçi Oyun Motivasyonlar Ölçeğinden elde edilen veriler üzerinde yapılan geçerlik ve güvenilirlik analizi sonuçları yüksektir.
2. Algılanan Ebeveyn Medya Aracılığı Ölçeğinden elde edilen veriler üzerinde yapılan geçerlik ve güvenilirlik analizi sonuçları yüksektir.

3. Kısıtlamanın çocuğa açıklandığı ve çocuğun da düşüncelerinin dikkate alındığı ebeveyn davranışı (özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık) oyun oynama bozukluğunu “doğrudan” etkilememektedir.
4. Baskıyla çocuğun kısıtlandığı ve çocuğun da düşüncesinin dikkate alınmadığı ebeveyn davranışı (kontrolle kısıtlayıcı aracılık) oyun oynama bozukluğunu “doğrudan” arttırmaktadır.
5. Kuralların çocuğa tutarsız uygulandığı ebeveyn davranışı (tutarsız kısıtlayıcı aracılık) oyun oynama bozukluğunu “doğrudan” arttırmaktadır.
6. Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık, çocuk oyunu sorunlardan kaçmak için oynasa da (kaçış motivasyonu) oyun oynama bozukluğunu “dolaylı olarak” azaltmaktadır.
7. Kontrolle ve tutarsız kısıtlayıcı aracılık, çocuğun sorunlardan kaçmak için oynamasına yol açmakta, bu da oyun oynama bozukluğunu “dolaylı olarak” arttırmaktadır.
8. Tutarsız kısıtlayıcı aracılığın oyun oynama bozukluğu üzerindeki olumsuz etkisi, diğer ebeveyn aracılıklarından daha fazladır.

Bu sonuçlar olumsuz ebeveyn davranışlarının çocukların oyun oynamalarını doğrudan arttırmadığını, çocukların ebeveynle olumsuz iletişimlerinden oyuna yönelerek kaçtıklarını ortaya koyması bakımından literatüre özgün bir katkı sağladığı düşünülmektedir. Bu sonuçlara dayalı olarak gelecek araştırmalar için ve uygulama alanına yönelik sunulan öneriler aşağıda başlıklar halinde verilmektedir.

Gelecek araştırmalar için öneriler. Bu araştırma literatüre, sağladığı katkılar yanında gelecek araştırmalar için de yeni sorular kazandırmaktadır. Gelecek araştırmalar için sunulan öneriler aşağıda özetlenmektedir:

1. Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık çocuklarda olumlu kişilik özelliklerine yol açtığından, kaçış motivasyonu yerine, öz kontrol ve başa çıkma stratejileri gibi değişkenlerin oyun oynama bozukluğu üzerindeki aracı etkileri incelenebilir.
2. Bu çalışmada kısıtlayıcı aracılığın oyun oynama bozukluğu üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Bununla birlikte, çalışmada aktif aracılık puan ortalamaları da yüksektir. Literatürde aktif aracılığın etkisi, kısıtlayıcıdan daha az belirgindir. Bu yüzden gelecek araştırmalarda aktif aracılığın

oyun oynama bozukluęu üzerindeki etkilerinin incelenmesi, bu belirsizlięi gidermeye katkı saęlayabilir.

3. Bu alıřmada uyarlanan evrimii oyun motivasyonları ve ebeveyn aracılıęı leklerinin ocukların cinsiyetlerine ve ebeveynlerin eęitim dzeylerine gre yanlı lmler yapıp yapmadıkları arařtırılabilir.

Uygulama alanı iin neriler. Uygulama alanında alıřan uzmanlara ve ebeveynlere ynelik alıřma sonularıyla ilgili neriler ařaęıda sunulmuřtur:

1. Kısıtlama nedenleri ocuęa aıklandığında ve ocuęun tepkileri dikkate alındığında problemlili oyun oynama azalmaktadır. Bu nedenle oyun oynamaya iliřkin kurallar ocukla konuřularak belirlenmelidir.
2. ocuęun dijital oyunları oynamasını ebeveynler baskı altına aldıklarında ya da bu konudaki kurallarına tutarlı řekilde uymadıklarında problemlili oyun oynamayı arttırmaktadır. Bu nedenle, ebeveynlerin ocuęa kızarak oyun oynamasını engelleyeceklerini dřnmeleri uygun deęildir.
3. Okul psikolojik danıřmanları ebeveynlerle alıřmalarında (psiko-eęitim gibi) tutarsız ve otoriter ebeveyn davranıřlarının, ocukların oyun oynamasını azaltmak yerine arttırdığını vurgulamalıdır.
4. ocukların oyun oynama nedenleri (motivasyon) arařtırılmalıdır. Bir neden ocuęun oyun oynadığı sırada sorunlarından uzaklařtığını hissetmesidir. Bu durumda kısıtlama tek bařına uygulanmamalı, ocukların sorunlarının zm üzerinde de alıřılmalıdır.
5. Bu alıřmada problemlili oynamanın kriterleri tanımlanmıřtır. Her oyun oynama problemlili deęildir. Uzmanlar eęitim alıřmalarında ailelere normal ve problemlili oynamanın sınırlarını anlatmalıdır.

Kaynaklar

- Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Carras, M. C., Coulson, M., Das, D., Deleuze, J., Dunkels, E., Edman, J., Ferguson, C. J., Haagsma, M. C., Bergmark, K. H., Hussain, Z., Jansz, J., Kardefelt-Winther, D., Kutner, L., Markey, P., Nielsen, R. K. L., Prause, N., ... van Rooij, A. J. (2017). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 gaming disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 267–270. <https://doi.org/gb22vs>
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (5th ed.). <https://doi.org/brfw>
- Arıcak, O. T., Dinç, M., Yay, M. ve Griffiths, M. D. (2018). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu'nun (İOOBÖ9-KF) Türkçeye uyarlanması: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, 615-636. <https://doi.org/f2bw>
- Atalan-Ergin, D. (2018). Ergenlerde bağlanma, ana-baba aracılığı ve dürtüselliğin problemlili internet kullanımı ile akademik başarıya etkisi (Tez No. 505195) [Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Bağlı, M. T. (2003). Televizyona karşı ana baba aracılığı: Kısıtlayıcı aracılığın biçimleri. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 36(1–2), 129–149.
- Ballabio, M., Griffiths, M. D., Urbán, R., Quartiroli, A., Demetrovics, Z., & Király, O. (2017). Do gaming motives mediate between psychiatric symptoms and problematic gaming? An empirical survey study. *Addiction Research and Theory*, 25(5), 397–408. <https://doi.org/f2bx>
- Bányai, F., Griffiths, M. D., Demetrovics, Z., & Király, O. (2019). The mediating effect of motivations between psychiatric distress and gaming disorder among esports gamers and recreational gamers. *Comprehensive Psychiatry*, 94. <https://doi.org/gf6hsg>
- Bartle, R. (1996). *Players Who Suit MUDs*. <https://bit.ly/3lfqOve>
- Behling, O., & Law, K. S. (2019). *Ölçeklerin ve diğer ölçme araçlarının uyarlanması: Problemler ve çözümler* (A. Özer, çev. ed.). Anı Yayıncılık.

- Benli, Ü., Kaya, M., Naz, R., Koşar, E., Güneş-Kızılay, F. N., Çerçioğlu, H., Karavuş, S. ve Doğan-Keskin, A. (2018). *Dijital oyun bağımlılığı çalışması: Sonuç raporu*. T.C. Sağlık Bakanlığı. <https://bit.ly/30HMzuh>
- Benrazavi, R., Teimouri, M., & Griffiths, M. D. (2015). Utility of parental mediation model on youth's problematic online gaming. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 13(6), 712–727. <https://doi.org/f2bz>
- Bilgin Ülken, F. ve Kılınç, F. (2018). Çocukların çevrimiçi ortamda karşılaştıkları risk türleri ile aracılık uygulamaları arasındaki ilişki. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 7(1), 124–145.
- Blinka, L., & Mikuška, J. (2014). The role of social motivation and sociability of gamers in online game addiction. *Cyberpsychology*, 8(2). <https://doi.org/ckx9>
- Bonneville-Roussy, A., Evans, P., Verner-Filion, J., Vallerand, R. J., & Bouffard, T. (2017). Motivation and coping with the stress of assessment: Gender differences in outcomes for university students. *Contemporary educational psychology*, 48, 28-42. <https://doi.org/f4dm>
- Bronstein, P., Ginsburg, G. S., & Herrera, I. S. (2005). Parental predictors of motivational orientation in early adolescence: A longitudinal study. *Journal of Youth and Adolescence*, 34(6), 559–575. <https://doi.org/fw3w29>
- Brooks, F. M., Chester, K. L., Smeeton, N. C., & Spencer, N. H. (2016). Video gaming in adolescence: Factors associated with leisure time use. *Journal of Youth Studies*, 19(1), 36–54. <https://doi.org/ghp95b>
- Brown, T. A. (2015). *Confirmatory factor analysis for applied research* (2nd ed.). The Guilford Press.
- Browne, M. W., & Cudeck, R. (1993). Alternative ways of assessing model fit, in K. A. Bollen & J. S. Long (Eds.), *Testing structural equation models* (pp. 136–162). Sage.
- Bybee, C. R., Robinson, D., & Turow, J. (1982). Determinants of parental guidance of children's television viewing for a special subgroup: Mass media scholars. *Journal of Broadcasting*, 26(3), 697–710. <https://doi.org/d5fh7s>
- Chan, G., Lo, T. W., Tam, C., & Lee, G. (2019). Intrinsic motivation and psychological connectedness to drug abuse and rehabilitation: The

- perspective of self-determination. *International Journal Of Environmental Research And Public Health*, 16(11), 1934. <https://doi.org/f252>
- Chen, L., & Shi, J. (2019). Reducing harm from media: A meta-analysis of parental mediation. *Journalism and Mass Communication Quarterly*, 96(1), 173–193. <https://doi.org/ghq668>
- Cheng, Y. (2019). The mediating effects of motivation for playing pokémon go on internet gaming disorder and well-being. *American Journal of Family Therapy*, 47(1), 19–36. <https://doi.org/f2b2>
- Choo, H., Sim, T., Liau, A. K. F., Gentile, D. A., & Khoo, A. (2015). Parental influences on pathological symptoms of video-gaming among children and adolescents: A prospective study. *Journal of Child and Family Studies*, 24(5), 1429–1441. <https://doi.org/6tq>
- Cihangir-Çankaya, Z. (2009). Autonomy support, basic psychological need satisfaction and subjective well-being: self-determination theory. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(31), 23-31. <https://bit.ly/2PrtQkF>
- Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Erlbaum
- Cohen, J., Cohen, P., West, S. G., & Aiken, L. S. (2003). *Applied multiple regression/correlation analysis for the behavioral sciences* (3rd ed). Erlbaum.
- Cortina, J. M. (1993). What is coefficient alpha? An examination of theory and applications. *Journal of Applied Psychology*, 78(1), 98–104. <https://doi.org/fn7g4t>
- Cui, J., Lee, C., & Bax, T. (2018). A comparison of psychosocially problematic gaming among middle and high school students in China and South Korea. *Computers in Human Behavior*, 85, 86–94. <https://doi.org/gds5qz>
- Curran, P. J., West, S., & Finch, J. F. (1996). The robustness of test statistics to nonnormality and specification error in confirmatory factor analysis. *Psychological Methods*, 1(1), 16-29. <https://doi.org/dnbgfh>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2009). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268. <https://doi.org/bfn2hn>

- Demirtaş-Zorbaz, S., Ulaş, O., & Kızıldağ, S. (2015). Relation between Video Game Addiction and Interfamily Relationships on Primary School Students. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 15(2). <https://doi.org/gg33>
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). *Behavior research methods*, 43(3), 814–825. <https://doi.org/cpw4qd>
- Desai, R. A., Krishnan-Sarin, S., Cavallo, D., & Potenza, M. N. (2010). Video gaming among high school students: Health correlates, gender differences, and problematic gaming. *Pediatrics*, 126(6), e1414–e1424. <https://doi.org/fk2d9x>
- Dindar, M., & Akbulut, Y. (2014). Motivational characteristics of Turkish MMORPG players. *Computers in Human Behavior*, 33, 119-125. <https://doi.org/f5xvsz>
- Dorr, A., Kovaric, P., & Doubleday, C. (1989). Parent-child coviewing of television. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 33(1), 35-51. doi: <https://doi.org/fm7r5z>
- Dreher, T. (t.y.). *IASL online NetArt: History of computer art*. Retrieved July, 2020, from <https://bit.ly/38BjfKw>
- Dunn, T. J., Baguley, T., & Brunsdon, V. (2014). From alpha to omega: a practical solution to the pervasive problem of internal consistency estimation. *British journal of psychology*, 105(3), 399–412. <https://doi.org/f2dpm2>
- Dünya Sağlık Örgütü. (2019). *Uluslararası hastalık sınıflaması* (11th ed.). <https://icd.who.int/>
- Egli, E. A., & Meyers, L. S. (1984). The role of video game playing in adolescent life: Is there reason to be concerned? *Bulletin of the Psychonomic Society*, 22(4), 309–312. <https://doi.org/ggh7zn>
- Evren, C., Dalbudak, E., Topcu, M., Kutlu, N., Evren, B., & Pontes, H. M. (2018). Psychometric validation of the Turkish nine-item Internet Gaming Disorder Scale–Short Form (IGDS9-SF). *Psychiatry Research*, 265, 349–354. <https://doi.org/gdrs3h>

- Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. *Scandinavian Journal of Psychology, 59*(5), 524–531. <https://doi.org/ggkpzs>
- Fisher, S. (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors, 19*(5), 545–553. <https://doi.org/fp6xcm>
- Fraenkel, J. R., Wallen, N. E., & Hyun, H. H. (2012). *How to design and evaluate research in education* (6th ed.). McGraw-Hill Pub.
- Fujioka, Y., & Austin, E. W. (2002). The relationship of family communication patterns to parental mediation styles. *Communication Research, 29*(6), 642–665. <https://doi.org/c8vpd7>
- Gözükara, İ. Ö. (2019). Ebeveyn Özerklik Desteği Ölçeği'nin Türkçeye uyarlama çalışması (Tez No. 594035) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Arel Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Griffiths, M. D. (2018a). Conceptual issues concerning internet addiction and internet gaming disorder: Further critique on Ryding and Kaye (2017). *International journal of mental health and addiction, 16*(1), 233–239. <https://doi.org/gdq7w3>
- Griffiths, M. D. (2018b). Five myths about gaming disorder [Editorial]. *Social Health and Behavior, 1*(1), 2-3.
- Griffiths, M. D., & Dancaster, I. (1995). The effect of type a personality on physiological arousal while playing computer games. *Addictive Behaviors, 20*(4), 543–548. <https://doi.org/c7bs6g>
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports, 82*(2), 475–480. <https://doi.org/dxq8pz>
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2019). *Multivariate data analysis* (8th ed.). Cengage.
- Hamlén, K. R. (2011). Children's choices and strategies in video games. *Computers in Human Behavior, 27*(1), 532–539. <https://doi.org/c4sx3g>
- Harry, B. (1983). Obsessive video-game users. *JAMA, 249*(4), 473. <https://doi.org/c68k5w>

- Hellström, C., Nilsson, K. W., Leppert, J., & Åslund, C. (2015). Effects of adolescent online gaming time and motives on depressive, musculoskeletal, and psychosomatic symptoms. *Uppsala Journal of Medical Sciences*, 120(4), 263–275. <https://doi.org/f3nftc>
- Helsper, E. J., Kalmus, V., Hasebrink, U., Ságvári, B., & de Haan, J. (2013). *Country classification: Opportunities, risks, harm and parental mediation*. EU Kids Online, The London School of Economics and Political Science. <https://bit.ly/2Ni2X1G>
- Hilgard, J., Engelhardt, C. R., & Bartholow, B. D. (2013). Individual differences in motives, preferences, and pathology in video games: The gaming attitudes, motives, and experiences scales (GAMES). *Frontiers in Psychology*, 4, 1-13. <https://doi.org/gf4ndr>
- Hsieh, Y. (2020). Parental psychological control and adolescent cyberbullying victimisation and perpetration: The mediating roles of avoidance motivation and revenge motivation. *Asia Pacific Journal of Social Work and Development*, 30(3), 212-226. <https://doi.org/gbtm>
- Hu, L., & Bentler, P. M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives. *Structural Equation Modeling: A Multidisciplinary Journal*, 6(1), 1-55. <https://doi.org/dbt>
- Jamshidian, M., & Jalal, S. (2010). Tests of homoscedasticity, normality, and missing completely at random for incomplete multivariate data. *Psychometrika*, 75(4), 649–674. <https://doi.org/dj3kj2>
- Johnson-Fortman, K. K., Clarke, T. L., & Austin, E. W. (1998). Let's talk about what we're watching: Parental mediation of children's television viewing. *International Journal of Phytoremediation*, 15(4), 413–425. <https://doi.org/bh7bk4>
- Jorgensen, T. D., Pornprasertmanit, S., Schoemann, A. M., & Rosseel, Y. (2021). semTools: Useful tools for structural equation modeling. R package version 0.5-4. <https://bit.ly/3cwukh5>

- Joussemet, M., Landry, R., & Koestner, R. (2008). A self-determination theory perspective on parenting. *Canadian Psychology, 49*(3), 194–200. <https://doi.org/ccppr5>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). The moderating role of psychosocial well-being on the relationship between escapism and excessive online gaming. *Computers in Human Behavior, 38*, 68–74. <https://doi.org/ggtp67>
- Kaya, M. (2019). *İlkokul öğrencilerinin dijital oyunlara yönelik algılarının incelenmesi* (Tez No. 603524) [Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi]. YÖK Tez Merkezi.
- Keepers, G. A. (1990). Pathological preoccupation with video games. *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 29*(1), 49–50. <https://doi.org/bptkkv>
- Keith, T. Z. (2019). *Multiple regression and beyond: An introduction to multiple regression and structural equation modeling* (3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/d9td>
- Kelley, K. (2017). MBESS (Version 4.0.0 and higher) [computer software and manual]. <https://bit.ly/3exlcvj>
- Kestenbaum, G. I., & Weinstein, L. (1985). Personality, psychopathology, and developmental issues in male adolescent video game use. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry, 24*(3), 329–333. <https://doi.org/bn4pd7>
- Király, O., & Demetrovics, Z. (2017). Inclusion of Gaming Disorder in ICD has more advantages than disadvantages, *Journal of Behavioral Addictions, 6*(3), 280–284. <https://doi.org/gbrspp>
- Király, O., Urbán, R., Griffiths, M. D., Ágoston, C., Nagygyörgy, K., Kökönyei, G., & Demetrovics, Z. (2015). The mediating effect of gaming motivation between psychiatric symptoms and problematic online gaming: An online survey. *Journal of Medical Internet Research, 17*(4), e88. <https://doi.org/f7fpg3>
- Kline, R. B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling*. Guilford Press.

- Kneer, J., & Glock, S. (2013). Escaping in digital games: The relationship between playing motives and addictive tendencies in males. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1415–1420. <https://doi.org/f4x6gb>
- Ko, C. H., Yen, J. Y., Chen, C. C., Chen, S. H., & Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273–277. <https://doi.org/dxssg3>
- Koçođlu, A. ve Kanadlı, S. (2019). Ortaokul öğrencilerinin algıladıđı özerklik desteđi, eleştirel düşünme eğilimleri ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Trakya Eğitim Dergisi*, 9(1) , 61-77. <https://bit.ly/3u2PMRY>
- Korkmaz, Ö. ve Korkmaz, Ö. (2019). Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri, oyun alışkanlıkları ve tercihleri. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(3), 798–812. <https://doi.org/f2b3>
- Kuczmierczyk, A. R., Walley, P. B., & Calhoun, K. S. (1987). Relaxation training, in vivo exposure and response-prevention in the treatment of compulsive video-game playing. *Scandinavian Journal of Behaviour Therapy*, 16(4), 185–190. <https://doi.org/b23t6r>
- Kuss, D. J., Louws, J., & Wiers, R. W. (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games daria. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 480–485. <https://doi.org/f38j33>
- Laconi, S., Pirès, S., & Chabrol, H. (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, 75, 652–659. <https://doi.org/gdkzzm>
- Laczniak, R. N., Carlson, L., Walker, D., & Brocato, E. D. (2017). Parental restrictive mediation and children’s violent video game play: The effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) Rating system. *Journal of Public Policy and Marketing*, 36(1), 70–78. <https://doi.org/f97454>
- Lee, C., & Kim, O. (2017). Predictors of online game addiction among Korean adolescents. *Addiction Research and Theory*, 25(1), 58–66. <https://doi.org/ghp4r3>

- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology, 12*(1), 77–95. <https://doi.org/cx4qs2>
- Lermi, U. ve Afat, N. (2020). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılığının ebeveyn davranışları açısından incelenmesi. *İZÜ Eğitim Dergisi, 2*(3), 122–136. <https://doi.org/f2b4>
- MacKinnon, D. P., Krull, J. L., & Lockwood, C. M. (2000). Equivalence of the mediation, confounding and suppression effect. *Prevention science, 1*(4), 173-181. <https://doi.org/cmd8b5>
- Martins, N., Matthews, N. L., & Ratan, R. A. (2017). Playing by the rules: Parental mediation of video game play. *Journal of Family Issues, 38*(9), 1215–1238. <https://doi.org/f975sw>
- Mikuška, J., & Vazsonyi, A. T. (2018). Developmental Links Between Gaming and Depressive Symptoms. *Journal of Research on Adolescence, 28*(3), 680-697. <https://doi.org/f4dg>
- Müller, K. W., & Wölfling, K. (2017). Both sides of the story: Addiction is not a pastime activity: Commentary on: Scholars' open debate paper on the world health organization ICD-11 gaming disorder proposal (Aarseth et al.). *Journal of Behavioral Addictions, 6*(2), 118-120. <https://doi.org/gbmkss>
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., Richardson, C., & Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child and Adolescent Psychiatry, 24*(5), 565–574. <https://doi.org/f7bj66>
- Nathanson, A. I. (2001). Parent and child perspectives on the presence and meaning of parental television mediation. *Journal of Broadcasting & Electronic Media, 45*(2), 201–220. <https://doi.org/d9qr5m>
- Nathanson, A. I. (2008). Parental Mediation Strategies. In D. Wolfgang (Ed.), *The International Encyclopedia of Communication* (1st ed.). John Wiley & Sons Ltd. <https://doi.org/f2b5>

- Nikken, P. (2017). Parental Mediation of Media. In P. Rössler, C.A. Hoffner and L. Zoonen (Eds.), *The International Encyclopedia of Media Effects* (pp. 1–13). <https://doi.org/f2b6>
- Nikken, P., & Jansz, J. (2006). Parental mediation of children's videogame playing: a comparison of the reports by parents and children. *Learning, Media and Technology*, *31*(2), 181-202. <https://doi.org/fc2q5d>
- Nunnally, J. C., & Bernstein, I. H. (1994). *Psychometric theory*. New York: McGraw-Hill.
- Özgür, H. (2019). Online game addiction among Turkish adolescents: The effect of internet parenting style. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, *7*(1), 47-68. <https://doi.org/f2b7>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, *45*, 137–143. <https://doi.org/f63svz>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2020). A new era for gaming disorder research: Time to shift from consensus to consistency [Editorial]. *Addictive Behaviors*, *103*. <https://doi.org/f2b8>
- Przybylski, A. K., Rigby, C. S., & Ryan, R. M. (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, *14*(2), 154–166. <https://doi.org/dpvnng>
- Przybylski, A. K., & Weinstein, N. (2019). Investigating the motivational and psychosocial dynamics of dysregulated gaming: Evidence from a preregistered cohort study. *Clinical Psychological Science*, *7*(6), 1257–1265. <https://doi.org/gf9cgk>
- Rajab, A. M., Zaghloul, M. S., Enabi, S., Rajab, T. M., Al-Khani, A. M., Basalah, A., Alchalati, S. W., Enabi, J., Aljundi, S., Billah, S. M. B., Saquib, J., AlMazrou, A. R., & Saquib, N. (2020). Gaming addiction and perceived stress among Saudi adolescents. *Addictive Behaviors Reports*, *11*. <https://doi.org/f2b9>
- Ramirez, E. R., Norman, G. J., Rosenberg, D. E., Kerr, J., Saelens, B. E., Durant, N., & Sallis, J. F. (2011). Adolescent screen time and rules to limit screen

- time in the home. *Journal of Adolescent Health*, 48(4), 379–385.
<https://doi.org/cdqp5s>
- RStudio Team (2021). RStudio: Integrated Development Environment for R. RStudio, PBC, Boston, MA. <http://www.rstudio.com/>
- Rivers, J., Mullis, A. K., Fortner, L. A., & Mullis, R. L. (2012). Relationships between parenting styles and the academic performance of adolescents. *Journal of Family Social Work*, 15(3), 202–216. <https://doi.org/f2cb>
- Rossee, Y. (2012). lavaan: An R Package for Structural Equation Modeling. *Journal of Statistical Software*, 48(2), 1–36. <https://bit.ly/2OjNxdT>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being Self-Determination Theory. *American Psychological Association*, 55(1), 68–78.
<https://doi.org/c48g8h>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory; Basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. Guilford Press.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary Educational Psychology*, 61, 101860.
<https://doi.org/ggrtb5>
- Ryan, R. M., Rigby, C. S., & Przybylski, A. (2006). The motivational pull of video games: A Self-Determination Theory approach. *Motivation and Emotion*, 30(4), 347–363. <https://doi.org/dpj8jp>
- Sağlam, M., & Topsümer, F. (2019). Üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama nedenlerine ilişkin nitel bir çalışma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, 32, 485 – 504.
- Santrock, J. (2015). *Yaşam Boyu Gelişim* (G. Yüksel, çev. ed.). Ankara: Nobel.
- Satorra, A., & Bentler, P. M. (2001). A scaled difference chi-square test statistic for moment structure analysis. *Psychometrika*, 66, 507–514.
<https://doi.org/fj8476>
- Selnow, G. W. (1984). Playing video games: The electronic friend. *Journal of Communication*, 34(2), 148–156. <https://doi.org/ctqj47>

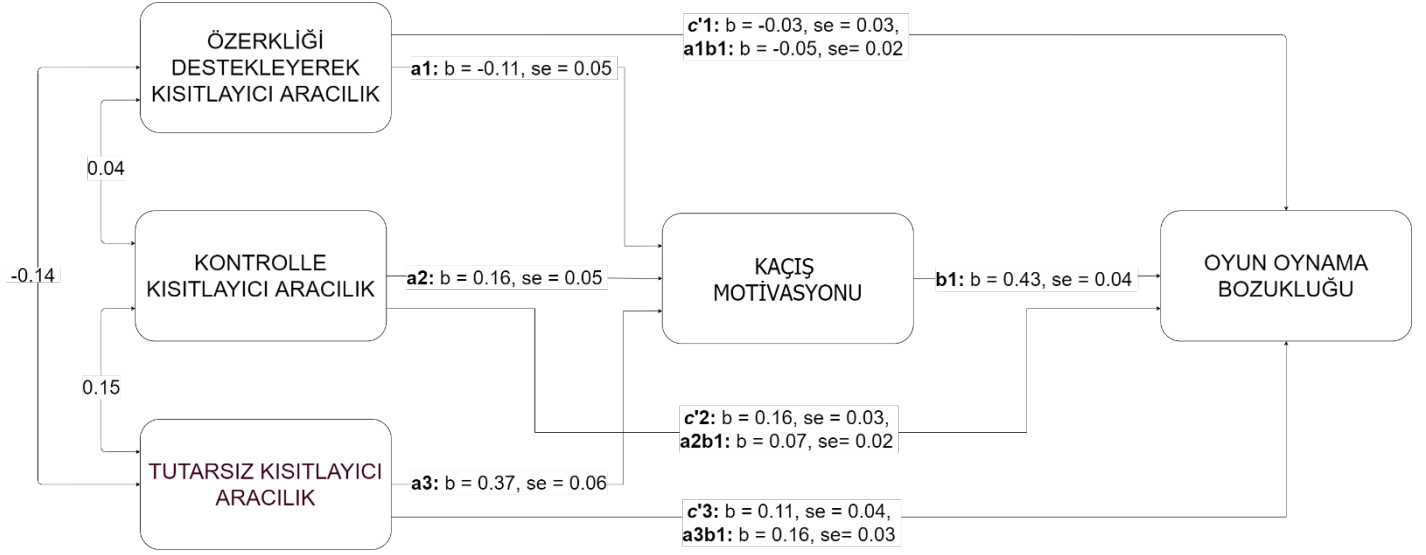
- Shin, W., & Huh, J. (2011). Parental mediation of teenagers' video game playing: Antecedents and consequences. *New Media and Society*, 13(6), 945–962. <https://doi.org/bhqprh>
- Tabachnick, B. G. ve Fidell, L. S. (2020). *Çok Değişkenli İstatistiklerin Kullanımı* (M. Baloğlu, çev. ed.). Ankara: Nobel.
- Taber, K. S. (2018). The use of Cronbach's alpha when developing and reporting research instruments in science education. *Res Sci Educ*, 48, 1273–1296. <https://doi.org/gfjz26>
- Taechoyotin, P., Tongrod, P., Thaweerungruangkul, T., Towattananon, N., Teekapakvisit, P., Aksornpusitpong, C., Sathapornpunya, W., Hempatawee, N., Rangsin, R., Mungthin, M., & Piyaraj, P. (2020). Prevalence and associated factors of internet gaming disorder among secondary school students in rural community, Thailand: A cross-sectional study. *BMC Research Notes*, 13(1). <https://doi.org/f2cc>
- Tejeiro-Salguero, R. A., & Bersabé-Morán, R. M. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601–1606. <https://doi.org/cgtgjx>
- Tekkurşun-Demir, G. ve Hazar, Z. (2018). Dijital Oyun Oynama Motivasyonu Ölçeği DOOMÖ: GAeçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 12(2) , 128-139. <https://bit.ly/3ufwtoH>
- Turner, N. E., Paglia-Boak, A., Ballon, B., Cheung, J. T. W., Adlaf, E. M., Henderson, J., Chan, V., Rehm, J., Hamilton, H., & Mann, R. E. (2012). Prevalence of problematic video gaming among Ontario adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(6), 877–889. <https://doi.org/f2cd>
- Ünüböl, H., Koç, A. Ş., Sayar, G. H., Stavropoulos, V., Kircaburun, K., & Griffiths, M. D. (2020). Measurement, profiles, prevalence, and psychological risk factors of problematic gaming among the Turkish Community: A large-scale national study. *International Journal of Mental Health and Addiction*. <https://doi.org/f2cf>
- Valkenburg, P. M., Krmar, M., Peeters, A. L., & Marseille, N. M. (1999). Developing a scale to assess three styles of television mediation: "Instructive mediation,"

- “restrictive mediation,” and “social coviewing.” *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 43(1), 52–66. <https://doi.org/dd9zkr>
- Valkenburg, P. M., Piotrowski, J. T., Hermanns, J., & de Leeuw, R. (2013). Developing and validating the perceived parental media mediation scale: A self-determination perspective. *Human Communication Research*, 39(4), 445–469. <https://doi.org/f5gdhp>
- van Petegem, S., de Ferrerre, E., Soenens, B., van Rooij, A. J., & van Looy, J. (2019). Parents’ degree and style of restrictive mediation of young children’s digital gaming: Associations with parental attitudes and perceived child adjustment. *Journal of Child and Family Studies*. 28, 1379–1391 <https://doi.org/gf9cn8>
- White, S. R., Rasmussen, E. E., & King, A. J. (2015). Restrictive mediation and unintended effects: Serial multiple mediation analysis explaining the role of reactance in US adolescents. *Journal of Children and Media*, 9(4), 510–527. <https://doi.org/d9tk>
- Wigand, R. T., Borstelmann, S. E., & Boster, F. J. (1986). Electronic leisure: Video game usage and the communication climate of video arcades. *Annals of the International Communication Association*, 9(1), 275–293. <https://doi.org/f2cg>
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340. <https://doi.org/chmfmm>
- Yang, X., Jiang, X., Mo, P. K. H., Cai, Y., Ma, L., & Lau, J. T. F. (2020). Prevalence and interpersonal correlates of internet gaming disorders among Chinese adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2), 579. <https://doi.org/ggkm9r>
- Yap, B. W., & Sim, C. H. (2011). Comparisons of various types of normality tests. *Journal of Statistical Computation and Simulation*, 81(12), 2141-2155. <https://doi.org/dhw3sx>
- Yee, N. (2006a). Motivations for play in online games. *Cyberpsychology and Behavior*, 9(6), 772–775. <https://doi.org/cm9hfc>

- Yee, N. (2006b). The demographics, motivations, and derived experiences of users of massively multi-user online graphical environments. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 15(3), 309–329. <https://doi.org/bk97t6>
- Yee, N., Ducheneaut, N., & Nelson, L. (2012, May 5–10). *Online gaming motivations scale: development and validation* [Conference session]. Human Factors in Computing Systems - Proceedings, Austin, Texas, United States. <https://doi.org/gf4s7d>
- Yeşilay Danışmanlık Merkezi [YEDAM]. (t.y.). *Biz Kimiz*. <https://bit.ly/2PMIHaw>
- Yeşilay ve Bilgi Teknoloji ve İletişim Kurumu. (2014). *İnternetin bilinçli kullanımı ve teknoloji bağımlılığı çalıştay raporu*. <https://bit.ly/3rXdpLf>
- Yiğit, E., ve Günüç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144–174. <https://doi.org/f2ch>
- Yu, H., & Cho, J. (2016). Prevalence of internet gaming disorder among Korean adolescents and associations with non-psychotic psychological symptoms, and physical aggression. *American Journal of Health Behavior*, 40(6), 705–716. <https://doi.org/b8gr>
- Zanetta-Dauriat, F., Zermatten, A., Billieux, J., Thorens, G., Bondolfi, G., Zullino, D., & Khazaal, Y. (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: Evidence from an online survey. *European Addiction Research*, 17(4), 185–189. <https://doi.org/bj3dmw>
- Zhang, Z., Farris, K. L., Sun, M., Dailey, R. M., & Donovan, E. E. (2020). Parenting practices, autonomous motivation, and adolescent diet habits. *Journal of Research on Adolescence*, 30(3), 800–816. <https://doi.org/f2cj>
- Zhong, Z. J., & Yao, M. Z. (2013). Gaming motivations, avatar-self identification and symptoms of online game addiction. *Asian Journal of Communication*, 23(5), 555–573. <https://doi.org/f2ck>
- Zsila, Á., Orosz, G., Bóthe, B., Tóth-Király, I., Király, O., Griffiths, M., & Demetrovics, Z. (2018). An empirical study on the motivations underlying augmented reality

games: The case of Pokémon Go during and after Pokémon fever.
Personality and Individual Differences, 133, 56–66. <https://doi.org/ghp4sb>

EK-A: Aracı model diyagramı ve yol katsayıları



EK-B: Değişkenler arası korelasyonlar tablosu

Pearson r'si

Değişkenler	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1. Cinsiyet	1															
2. Sınıf	-.04	1														
3. KOKI	.19***	-.01	1													
4. DEKI	-.05	-.05	.03	1												
5. TUKI	.08	.03	.17***	-.15***	1											
6. KOAK	.17***	-.05	.51***	-.01	.20***	1										
7. DEAK	-.06	-.04	-.11*	.59***	-.11*	-.21***	1									
8. Sosyal motivasyon	.12*	.13**	.14**	-.15***	.33***	.11*	-.08	1								
9. Kaçış motivasyonu	.09*	.12*	.20***	-.15***	.35***	.17***	-.19***	.54***	1							
10. Rekabet motivasyonu	.27***	.02	.17***	-.04	.19***	.20***	-.04	.43***	.53***	1						
11. Başa çıkma motivasyonu	.21***	.06	.24***	-.09	.34***	.24***	-.13**	.54***	.79***	.65***	1					
12. Beceri geliştirme motivasyonu	.26***	.14**	.12**	-.08	.20***	.19***	-.06	.61***	.45***	.45***	.57***	1				
13. Hayal dünyasında olma motivasyonu	.09*	.03	.23***	-.16***	.37***	.22***	-.17***	.56***	.73***	.45***	.68***	.46***	1			
14. Eğlence motivasyonu	.27***	.03	.15**	-.04	.23***	.19***	-.11*	.42***	.47***	.59***	.60***	.48***	.41***	1		
15. Oyun oynama bozukluğu	.25***	.03	.30***	-.12**	.32***	.17***	-.07	.45***	.60***	.47***	.61***	.38***	.55***	.50***	1	
16. Günlük ortalama oyun oynama süresi ¹	.27***	.06	.21***	-.09*	.13**	.12**	-.13**	.25***	.26***	.23***	.28***	.21***	.25***	.29***	.44***	1

Not: 1: Günlük ortalama oyun oynama süresi = [(Hafta içi oyun oynama süresi x 5) + (Hafta sonu oyun oynama süresi x 2)]/7

2: DEKI: Özerkliği destekleyerek kısıtlayıcı aracılık stili; KOKI: Kontrolle kısıtlayıcı aracılık stili; TUKI: Tutarsız kısıtlayıcı aracılık stili; KOAK: Kontrolle aktif aracılık; DEAK: Özerkliği destekleyerek aktif aracılık.

* p < .05, ** p < .01, *** p < .001

EK-C: Ölçeklerin kullanım ve uyarlama izinleri

EK-C1: ÇOMÖ uyarlama izni

Gmail - Asking for permission

<https://mail.google.com/mail/u/0?ik=39d57c656f&view=pt&search=all...>



Zeynep Görgülü <mail adresi gizlendi>

Asking for permission

Zsolt Demetrovics <mail adresi gizlendi>

24 Haziran 2019 07:14

Alıcı: Zeynep Görgülü <mail adresi gizlendi>

Cc: mail adresi gizlendi, Király Orsolya <mail adresi gizlendi>

Dear Zeynep,

That sounds good. In fact, I don't think the 14-items solution is good, so I'm happy if you work with the full version. It would be great if after translation and back-translation you could send us the English version (back-translation), so I could look at it quickly. Also, if you need any help, please, let me know

Best regards, Zsolt

Zsolt Demetrovics

Department of Clinical Psychology and Addiction
Institute of Psychology, Eötvös Loránd University
Tel.: <telefon gizlendi>; Mobile: <telefon gizlendi>

EK-C2: AEMAÖ uyarlama izni

Gmail - Urgent help about to your re-permission

<https://mail.google.com/mail/u/0?ik=39d57c656f&view=pt&search=a...>



Zeynep Görgülü <mail adresi gizlendi>

Urgent help about to your re-permission

Valkenburg, Patti <mail adresi gizlendi>

4 Ekim 2019 10:41

Alıcı: Zeynep Görgülü <mail adresi gizlendi>

Dear Zeynep Görgülü,

Please go ahead and use our scale. It is an open access scale for which our approval is not necessary.

Good luck with your research project!

Patti Valkenburg

Prof.dr. Patti M. Valkenburg

University Distinguished Professor

University of Amsterdam

EK-C3: İOÖBÖ Kullanma izni

Gmail - Ölçek kullanma (İOÖBÖ9-KF) izni hk.

<https://mail.google.com/mail/u/0?ik=39d57c656f&view=pt&search=a...>



Zeynep Görgülü <mail adresi gizlendi>

Ölçek kullanma (İOÖBÖ9-KF) izni hk.

Tolga ARICAK <mail adresi gizlendi>
Alıcı: Zeynep Görgülü <mail adresi gizlendi>
Cc: <mail adresi gizlendi>

31 Aralık 2019 18:23

Zeynep Hanım merhaba,

IGDS9-TR ektedir. Ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz.

Saygılarımla...

Tolga Arıcağ
[Alıntılanan metin gizlendi]
--
Prof.Dr.Tolga ARICAK

EK-D: Kişisel Bilgi Formu

Cinsiyetiniz nedir?	<input type="checkbox"/> K	<input type="checkbox"/> E		
Sınıf düzeyiniz nedir?	<input type="checkbox"/> 5. Sınıf	<input type="checkbox"/> 6. Sınıf	<input type="checkbox"/> 7. Sınıf	
Ebeveynlerinizden en az biri dijital oyun oynar mı?	<input type="checkbox"/> Evet oynar	<input type="checkbox"/> Hayır oynamaz		
Ebeveynlerinizin dijital oyunlara bakışı nasıldır?	Anneleriniz: <input type="checkbox"/> Olumsuz <input type="checkbox"/> Nötr <input type="checkbox"/> Olumlu	Babanızın: <input type="checkbox"/> Olumsuz <input type="checkbox"/> Nötr <input type="checkbox"/> Olumlu		
Hangi araçlarla ne kadar dijital oyun oynarsınız?	Bilgisayar	<input type="checkbox"/> Çok	<input type="checkbox"/> Orta	<input type="checkbox"/> Hiç
	Telefon	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tablet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Konsol	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kimlerle dijital oyun oynarsınız?	Tek başıma (Bilgisayara karşı)	<input type="checkbox"/> Çok	<input type="checkbox"/> Orta	<input type="checkbox"/> Hiç
	Tanıdığım arkadaşlarımla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Tanımadığım insanlarla	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arkadaşlarınızla dijital oyunlar hakkında ne sıklıkla konuşursunuz?	<input type="checkbox"/> Çok sık	<input type="checkbox"/> Bazen	<input type="checkbox"/> Hiç	
<u>Hafta içlerinde</u> günde ne kadar süre dijital oyun oynarsınız? dakika oynarım.			
<u>Hafta sonlarında</u> günde ne kadar süre dijital oyun oynarsınız? dakika oynarım.			

EK-E: Çevrimiçi Oyun Motivasyonu Ölçeği Örneği

İnsanlar farklı nedenlerle çevrimiçi oyunlar oynarlar. Bazı nedenler aşağıda listelenmiştir.

Lütfen aşağıda listelenen nedenlerle ne kadar sıklıkla çevrimiçi oyun oynadığınızı, uygun cevabı -neredeyse hiçbir zaman (1), zaman zaman (2), zamanın yarısında (3), çoğu zaman (4), neredeyse her zaman (5) arasından- parantez içine çarpı işareti (X) koyarak işaretleyiniz. Doğru ya da yanlış cevap yoktur! Sadece oyun oynamadaki motivasyonlarınızla ilgileniyoruz.

		Neredeyse hiç / hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu zaman	Neredeyse her zaman / her zaman
1	... çünkü yeni insanlar tanıyabilirim	()	()	()	()	()
9	... çünkü bana gerçek hayatı unutturur	()	()	()	()	()
17	... çünkü diğerlerinden daha iyi olduğumu hissetmek güzel	()	()	()	()	()
19	... çünkü konsantrasyonumu geliştirir	()	()	()	()	()
21	... çünkü oynamaktan keyif alıyorum	()	()	()	()	()
25	... çünkü gerginliği azaltır	()	()	()	()	()
27	... çünkü başka bir dünyada olabilirim	()	()	()	()	()

EK-F: Algılanan Ebeveyn Medya Arabuluculuğu Ölçeği Örneği

Ebeveynlerin senin medya kullanımların karşısında nasıl davranırlar?

Örneğin; televizyon, film izlerken ya da oyun oynarken ebeveynlerinin senin medya kullanımını nasıl karşıladıklarını bilmek istiyoruz. Bazı ebeveynler çocuklarının medya kullanımına oldukça dikkat ederken, bazıları da daha az önem verirler. Aşağıdaki maddelerde biz ‘ebeveyn’ kelimesini kullandık. “Ebeveyn” kelimesini okurken kendi anneni, babanı ya da medya kullanımına karışan başka bir yetişkini düşünebilirsin.

	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Her zaman
2. Ebeveynlerin ne sıklıkta dijital oyunları oynamana izin vermediklerini çünkü onların büyük çocuklar için olduğunu söylerler?	()	()	()	()	()
Ve ebeveynlerin sana bunu söylerlerse veya söylediklerini varsayarsak, bunu nasıl yaparlar? Onlar.....					
	Hiç doğru değil	doğru değil	kararsızım	doğru	tamamen doğru
2.1. hala bu oyunları oynamak istersem öfkelenirler	()	()	()	()	()
2.2. neden bu oyunları oynamam gerektiğini bana açıklarlar	()	()	()	()	()
2.3. bu oyunları oynamama izin vermediklerini söyleseler bile, bu oyunları bir süre sonra oynayabileceğimi bilirim	()	()	()	()	()
	Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Çok sık
6. Ebeveynlerin ne sıklıkta sana medyada (örneğin; televizyonda veya filmlerde) gördüğün insanların birbirlerine karşı çok sert veya kaba olduklarını söylerler	()	()	()	()	()
Ve ebeveynlerin bunu söylerlerse veya söylediklerini varsayarsak bunu seninle nasıl konuşurlar? Onlar.....					
	Hiç doğru değil	doğru değil	kararsızım	doğru	tamamen doğru
6.1. haklı olduklarını düşünürler ve ben bu konuda hiçbir şey yapamam	()	()	()	()	()
6.2. Bu konuda ne hissettiğimi merak ederler	()	()	()	()	()

EK-G: Gönüllü Katılım Formu (Veli İzni)

GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU (VELİ İZİNİ)

.....

Sayın Veli,

Çalışmaya göstermiş olduğunuz ilgi ve bana ayıracağınız zaman için şimdiden çok teşekkür ederim. Bu form, yaptığım araştırmanın amacını size anlatmayı ve çocuğunuzun bir katılımcı olarak haklarını tanımlamayı amaçlamaktadır.

Bu araştırma için, Hacettepe Üniversitesi Etik Komisyonundan izin alınmıştır. Bu araştırma, ortaokul 5, 6 ve 7. sınıf öğrencilerinin problemleri oyun oynama davranışlarında oyun motivasyonları ile ebeveyn aracılığının rolünün incelenmesinin amaçlandığı, Doç. Dr. Arif ÖZER danışmanlığında hazırlanacak bir yüksek lisans tezidir. Bu sebeple de, çocuklardan alınacak olan ölçek verileri ve öğrenci görüşleri araştırma için büyük bir önem arz etmektedir.

Araştırmaya gönüllü olarak katılım esastır. Velisi olduğunuz öğrenciye üç ölçek uygulanacak ve gerektiğinde dijital oyun oynama ile ilgili çocuğunuzla görüşülecektir. Ölçek uygulaması yaklaşık 20-30 dakikada tamamlanacaktır. Ölçekte yer alan maddelerin herhangi bir doğru cevabı yoktur ve bütün cevaplar değerlidir. Araştırmada grupları karşılaştırmak için çocuğunuzun cinsiyet, sınıf düzeyi, hangi araçlarla hangi dijital oyunları ne kadar oynadığı bilgileri kullanılacak, başka hiçbir kişisel bilgisi araştırmada yer almayacaktır. Çocuğunuzun ismi ya da soy ismi kesinlikle araştırmada kullanılmayacaktır. Çocuğunuzla görüşlerini almak için yapılabilecek görüşme ise birebir değil diğer öğrencilerle birlikte bir grup ortamında yani odak grup görüşmesi şeklinde olacaktır. Görüşme sırasında oluşabilecek kesintileri önlemek amacıyla ses kaydı yapmak istiyorum. Kayda alınmış olan tüm veriler, sadece bilimsel bir amaç için kullanılacak ve bunun dışında hiçbir amaçla kullanılmayacak, kimseyle paylaşılmayacaktır. Çocuğunuz eğer bir rahatsızlık hissederse çalışmadan çekilebilir ve bu rahatsızlığının giderilmesi için de çocuğunuza gereken yardım sağlanır. Ayrıca çocuğunuz istediği zaman görüşmeyi kesebilir, ölçeği yanıtlamayı bırakabilir ve çalışmadan ayrılabilir. Bu durumda ölçek verileri, yapılan kayıtlar ve görüşme verileri yazıya aktarılmadan silinecek ve çocuğunuza hiçbir sorumluluk yüklenmeyecektir.

Bu bilgileri okuduktan sonra, velisi olduğunuz öğrencinin bu araştırmaya gönüllü olarak katılmasını ve araştırma dâhilinde benim size verdiğim güvenceye dayanarak bu formu imzalamanızı rica ediyorum. Çocuğunuzun çalışmaya katılması ile ilgili onay vermeden önce veya onay verdikten sonra sormak istediğiniz herhangi bir durumla ilgili benimle iletişime geçebilirsiniz. İstedığınız takdirde araştırma sonucu hakkında bilgi almak için de irtibat numaramdan bana ulaşabilirsiniz. Formu okuyarak imzaladığınız için çok teşekkür ederim.

Katılımcı Öğrencinin Velisi

Adı, soyadı
Adres:
Tel.
e-posta:
İmza:

Sorumlu araştırmacı:

Doç. Dr. Arif ÖZER
Hacettepe Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Beytepe Kampüsü, Çankaya/
ANKARA <telefon gizlendi>
<mail adresi gizlendi>
İmza:

Araştırmacı:

Zeynep Görgülü
Hacettepe Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Beytepe Kampüsü, Çankaya/
ANKARA <telefon gizlendi>
<mail adresi gizlendi>
İmza:

EK-H: Gönüllü Katılım Formu (Öğrenci İzni)

EK-12: GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU (ÖĞRENCİ İZİNİ)

.....

Merhaba,

Yapacak olduğum çalışmaya gösterdiğin ilgi ve bana ayırdığın zaman için şimdiden çok teşekkür ederim. Bu formla, kısaca sana ne yaptığımı ve bu araştırmaya katılman durumunda neler yapacağımızı anlatmayı amaçladım.

Bu araştırma için Hacettepe Üniversitesi Etik Komisyonundan izin alınmıştır. Bu araştırma, ortaokul 5, 6 ve 7. sınıf öğrencilerinin problemleri oyun oynama davranışlarında oyun motivasyonları ile ebeveyn aracılığının rolünün incelenmesinin amaçlandığı, Doç. Dr. Arif ÖZER danışmanlığında hazırlanacak bir yüksek lisans tezidir. Bu sebeple de, ölçükleri doldurman ve gerekirse görüşlerini almak için yapacağım grup görüşmesine katılman araştırma için büyük bir önem arz etmekte.

Araştırmaya gönüllü olarak katılım esastır. Doldurman için sana üç ölçük ve bir bilgi formu vereceğim. Ölçeklerin doldurulması yaklaşık 20-30 dakika sürecektir. Ölçekte yer alan maddelerin herhangi bir doğru cevabı bulunmamakta ve verdiğin her cevap değerlidir. Araştırmada grupları karşılaştırmak için cinsiyet, sınıf düzeyi, hangi araçlarla hangi dijital oyunları ne kadar süre oynadığın bilgilerin kullanılacak, başka hiçbir kişisel bilgin araştırmada yer almayacaktır. İsmi ya da soy ismin kesinlikle araştırmada kullanılmayacaktır. Görüşlerini almak için yapılabilecek görüşme ise birebir değil diğer öğrencilerle birlikte bir grup ortamında yani odak grup görüşmesi şeklinde olacaktır. Görüşme sırasında oluşabilecek kesintileri önlemek amacıyla ses kaydı yapmak istiyorum. Kayda alınmış olan tüm veriler, sadece bilimsel bir amaç için kullanılacak ve bunun dışında hiçbir amaçla kullanılmayacak, kimseyle paylaşılmayacaktır. Rahatsızlık hissedersen çalışmadan çekilebilirsin ve rahatsızlığının giderilmesi için de sana gereken yardım sağlanacaktır. Ayrıca istediğin zaman görüşmeyi kesebilir, ölçüğü yanıtlamayı bırakabilir ve çalışmadan ayrılabilirsin. Bu durumda ölçük verilerin, yapılan kayıtlar ve görüşme verileri yazıya aktarılmadan silinecek ve sana hiçbir sorumluluk yüklenmeyecektir.

Bu bilgileri okuyup bu araştırmaya gönüllü olarak katılmanı ve sana verdiğim güvenceye dayanarak bu formu imzalamanı rica ediyorum. Sormak istediğin herhangi bir durumla ilgili benimle her zaman iletişime geçebilirsin. Araştırma sonucu hakkında bilgi almak için iletişim bilgilerimden bana ulaşabilirsin. Formu okuyarak imzaladığın için çok teşekkür ederim.

Katılımcı Öğrencinin

Adı, soyadı

Adres:

İmza:

Sorumlu araştırmacı:

Doç. Dr. Arif ÖZER
Hacettepe Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Beytepe Kampüsü, Çankaya/
ANKARA <telefon gizlendi>
<mail adresi gizlendi>

İmza:

Araştırmacı:

Zeynep Görgülü
Hacettepe Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Beytepe Kampüsü, Çankaya/
ANKARA <telefon gizlendi>
<mail adresi gizlendi>

İmza:

EK-I: Etik Komisyonu Onay Bildirimi



T.C.
HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Rektörlük

Tarih: 12/11/2019
Sayı: E-35853172-300-00000856873

0000856873

Sayı : 35853172-300
Konu : Zeynep GÖRGÜLÜ (Etik Komisyon İzni)

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

İlgi : 14.10.2019 tarihli ve 51944218-300/00000817420 sayılı yazı.

Enstitünüz Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı yüksek lisans öğrencisi **Zeynep GÖRGÜLÜ**'nün **Doç. Dr. Arif ÖZER** danışmanlığında yürüttüğü "**Problemlili Oynama İle Oyun Motivasyonları Arasındaki İlişkide Ebeveyn Aracılığı Rolünün İncelenmesi**" başlıklı tez çalışması Üniversitemiz Senatosu Etik Komisyonunun **05 Kasım 2019** tarihinde yapmış olduğu toplantıda incelenmiş olup, etik açıdan uygun bulunmuştur.

Bilgilerinizi ve gereğini saygılarımla rica ederim.

e-İmzalıdır
Prof. Dr. Rahime Meral NOHUTCU
Rektör Yardımcısı

EK-J: Milli Eğitim Bakanlığı veri toplama izni



T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 14588481-605.99-E.24118982
Konu : Araştırma izni

04.12.2019

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİNE
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü)

İlgi : a)MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2017/25 nolu Genelgesi.
b)20.11.2019 tarihli ve 874788 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Öğrencisi Zeynep GÖRGÜLÜ'nün "**Problemlili Oynama ile Oyun Motivasyonları Arasındaki İlişkide Ebeveyn Aracılığı Rolünün İncelenmesi**" konulu tezi kapsamında ekli listede belirtilen okullarda uygulama talebi ilgi (b) Genelge çerçevesinde incelenmiştir.

Yapılan inceleme sonucunda, söz konusu araştırmanın Müdürlüğümüzde muhafaza edilen ölçme araçlarının; Türkiye Cumhuriyeti Anayasası, Milli Eğitim Temel Kanunu ile Türk Milli Eğitiminin genel amaçlarına uygun olarak, ilgili yasal düzenlemelerde belirtilen ilke, esas ve amaçlara aykırılık teşkil etmeyecek, eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde okul ve kurum yöneticilerinin sorumluluğunda gönüllülük esasına göre uygulanması Müdürlüğümüzce uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Turan AKPINAR
Vali a.
Milli Eğitim Müdürü

Dağıtım:
Gereği:
Hacettepe Üniversitesi

Bilgi:
Çankaya-Yenimahalle

Adres: Emniyet Mah. Alparslan Türkeş Cad. 4/A Yenimahalle

Bilgi için: Emine KONUK

Birlikten çekilen bu belge elektronik imza ile imzalanmıştır. E-İmza Bilgi Sistemi (EİBS) ile oluşturulmuş ve güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. Bu belgeyi elektronik imza ile imzalamak için E-İmza Bilgi Sistemi (EİBS) ile imzalanmalıdır.
e-posta: istatistik06@meb.gov.tr

Tel: 0 (312) 306 89 30
Faks: 0 () _____

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evnksorgu.meb.gov.tr> adresinden 1671-ac8d-3e96-88db-0419 kodu ile teyit edilebilir.

EK-K: Etik Beyanı

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada,

- tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- görsel, işitsel ve yazılı bütün bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- başkalarının eserlerinden yararlanması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- atıfta bulunduğum eserlerin bütününe kaynak olarak gösterdiğimi,
- kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı

beyan ederim.

...../...../.....

(İmza)

Zeynep GÖRGÜLÜ

EK-L: Yüksek Lisans/Doktora Tez Çalışması Orijinallik Raporu

...../...../.....

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Başkanlığına,

Tez Başlığı: EBEVEYN MEDYA ARACILIĞI STİLLERİ İLE OYUN OYNAMA BOZUKLUĞU ARASINDAKİ İLİŞKİDE KAÇIŞ MOTİVASYONUN ARACILIK ROLÜ

Yukarıda başlığı verilen tez çalışmamın tamamı (kapak sayfası, özetler, ana bölümler, kaynakça) aşağıdaki filtreler kullanılarak **Turnitin** adlı intihal programı aracılığı ile kontrol edilmiştir. Kontrol sonucunda aşağıdaki veriler elde edilmiştir:

Rapor Tarihi	Sayfa Sayısı	Karakter Sayısı	Savunma Tarihi	Benzerlik Oranı	Gönderim Numarası
10.06.2021	119	176722	04.06.2021	4	1604220030

Uygulanan filtreler:

1. Kaynaklar hariç
2. Alıntılar dâhil
3. 5 kelimedenden daha az örtüşme içeren metin kısımları hariç

Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Tez Çalışması Orijinallik Raporu Alınması ve Kullanılması Uygulama Esasları'nı inceledim ve çalışmamın herhangi bir intihal içermediğini; aksinin tespit edileceği muhtemel durumda doğabilecek her türlü hukuki sorumluluğu kabul ettiğimi ve yukarıda vermiş olduğum bilgilerin doğru olduğunu beyan eder, gereğini saygılarımla arz ederim.

Ad Soyadı: Zeynep GÖRGÜLÜ
Öğrenci No.: N18132395
Ana Bilim Dalı: Eğitim Bilimleri
Programı: Psikolojik Danışma ve Rehberlik
Statüsü: Y.Lisans Doktora Bütünleşik Dr.

İmza

DANIŞMAN ONAYI

UYGUNDUR.
Doç. Dr. Arif ÖZER

(İmza)

EK-M: Thesis/Dissertation Originality Report

...../...../.....

HACETTEPE UNIVERSITY
Graduate School of Educational Sciences
To The Department of Educational Sciences

Thesis Title: THE MEDIATOR ROLE OF ESCAPE MOTIVATION IN THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENTAL MEDIA MEDIATION STYLES AND GAMING DISORDER

The whole thesis that includes the *title page, introduction, main chapters, conclusions and bibliography section* is checked by using **Turnitin** plagiarism detection software take into the consideration requested filtering options. According to the originality report obtained data are as below.

Time Submitted	Page Count	Character Count	Date of Thesis Defense	Similarity Index	Submission ID
10.06.2021	119	176722	04.06.2021	4	1604220030

Filtering options applied:

1. Bibliography excluded
2. Quotes included
3. Match size up to 5 words excluded

I declare that I have carefully read Hacettepe University Graduate School of Educational Sciences Guidelines for Obtaining and Using Thesis Originality Reports; that according to the maximum similarity index values specified in the Guidelines, my thesis does not include any form of plagiarism; that in any future detection of possible infringement of the regulations I accept all legal responsibility; and that all the information I have provided is correct to the best of my knowledge.

I respectfully submit this for approval.

Name Lastname: Zeynep GÖRGÜLÜ

Student No.: N18132395

Department: Educational Sciences

Program: Guidance and Psychological Counseling

Status: Masters Ph.D. Integrated Ph.D.

Signature

ADVISOR APPROVAL

APPROVED
Assoc. Prof. Arif ÖZER

(Signature)

EK-N: Yayınlama ve Fikrî Mülkiyet Hakları Beyanı

Enstitü tarafından onaylanan lisansüstü tezimin/raporumun tamamını veya herhangi bir kısmını, basılı (kâğıt) ve elektronik formatta arşivleme ve aşağıda verilen koşullarla kullanıma açma iznini Hacettepe Üniversitesine verdiğimi bildiririm. Bu izinle Üniversiteye verilen kullanım hakları dışındaki tüm fikri mülkiyet haklarım bende kalacak, tezimin tamamının ya da bir bölümünün gelecekteki çalışmalarda (makale, kitap, lisans ve patent vb.) kullanım hakları bana ait olacaktır.

Tezin kendi orijinal çalışmam olduğunu, başkalarının haklarını ihlal etmediğimi ve tezimin tek yetkili sahibi olduğumu beyan ve taahhüt ederim. Tezimde yer alan telif hakkı bulunan ve sahiplerinden yazılı izin alınarak kullanılması zorunlu metinlerin yazılı izin alınarak kullandığımı ve istenildiğinde suretlerini Üniversiteye teslim etmeyi taahhüt ederim.

Yükseköğretim Kurulu tarafından yayınlanan "**Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge**" kapsamında tezim aşağıda belirtilen koşullar haricince YÖK Ulusal Tez Merkezi / H.Ü. Kütüphaneleri Açık Erişim Sisteminde erişime açılır.

- o Enstitü/Fakülte yönetim kurulu kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihinden itibaren 2 yıl ertelenmiştir. ⁽¹⁾
- o Enstitü/Fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile tezimin erişime açılması mezuniyet tarihimden itibaren ... ay ertelenmiştir. ⁽²⁾
- o Tezimle ilgili gizlilik kararı verilmiştir. ⁽³⁾

..... / /

(imza)

Zeynep GÖRGÜLÜ

"Lisansüstü Tezlerin Elektronik Ortamda Toplanması, Düzenlenmesi ve Erişime Açılmasına İlişkin Yönerge"

- (1) Madde 6. 1. Lisansüstü teze ilgili patent başvurusu yapılması veya patent alma sürecinin devam etmesi durumunda, tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu iki yıl süre ile tezin erişime açılmasının ertelenmesine karar verebilir.
- (2) Madde 6.2. Yeni teknik, materyal ve metotların kullanıldığı, henüz makaleye dönüşmemiş veya patent gibi yöntemlerle korunmamış ve internetten paylaşılması durumunda 3. şahıslara veya kurumlara haksız kazanç; imkânı oluşturabilecek bilgi ve bulguları içeren tezler hakkında tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulunun gerekçeli kararı ile altı ayı aşmamak üzere tezin erişime açılması engellenebilir.
- (3) Madde 7. 1. Ulusal çıkarları veya güvenliği ilgilendiren, emniyet, istihbarat, savunma ve güvenlik, sağlık vb. konulara ilişkin lisansüstü tezlerle ilgili gizlilik kararı, tezin yapıldığı kurum tarafından verilir*. Kurum ve kuruluşlarla yapılan işbirliği protokolü çerçevesinde hazırlanan lisansüstü tezlere ilişkin gizlilik kararı ise, ilgili kurum ve kuruluşun önerisi ile enstitü veya fakültenin uygun görüşü üzerine üniversite yönetim kurulu tarafından verilir. Gizlilik kararı verilen tezler Yükseköğretim Kuruluna bildirilir.
Madde 7.2. Gizlilik kararı verilen tezler gizlilik süresince enstitü veya fakülte tarafından gizlilik kuralları çerçevesinde muhafaza edilir, gizlilik kararının kaldırılması halinde Tez Otomasyon Sistemine yüklenir

* Tez danışmanının önerisi ve enstitü anabilim dalının uygun görüşü üzerine enstitü veya fakülte yönetim kurulu tarafından karar verilir.

