



Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı

**ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞINDA AİLELERİN BAZI
DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ**

Emrullah YİĞİT

Yüksek Lisans Tezi

Van, 2017

ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞINDA AİLELERİN BAZI
DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

Emrullah YİĞİT

Danışman
Yrd. Doç. Dr. Selim GÜNÜÇ

Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü

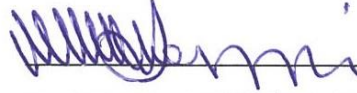
Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Anabilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Van, 2017

KABUL VE ONAY

Emrullah YIĞİT tarafından hazırlanan "Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi" başlıklı bu çalışma, 25.07.2017 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.



Prof. Dr. Murat KAYRI (Başkan)



Yrd. Doç. Dr. Selim GÜNÜÇ (Danışman)



Yrd. Doç. Dr. M. Serkan GÜNBATAR

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Doç. Dr. Fuat TANHAN

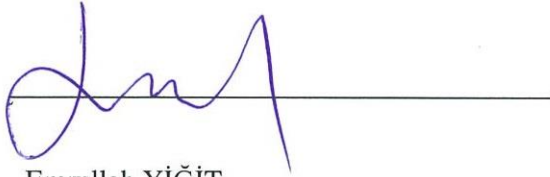
Enstitü Müdürü

BİLDİRİM

Hazırladığım tezin/raporun tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin/raporumun kâğıt ve elektronik kopyalarının Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım:

- Tezimin/Raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.
- Tezimin/Raporum sadece Yüzüncü Yıl Üniversitesi yerleşkesinden erişime açılabilir
- Tezimin/Raporumun ... Yıl süreyle erişime açılmasını istemiyorum. Bu sürenin sonunda uzatma için başvuruda bulunmadığım takdirde, tezimin/raporumun tamamı her yerden erişime açılabilir.

25.07.2017



Emrullah YİĞİT

TEŐEKKÜR

Bu tez alıőmasının her aőamasında, gerek fikirleri gerekse yönlendirme ve destekleriyle alıőmama yön veren, günün her anında her türlü soruma sabırla cevap veren, akademik alıőmalar konusunda beni teşvik eden danışman hocam Sayın Yrd. Do. Dr. Selim GÜNÜÇ'e,

Lisans öğrenimimden bu yana akademik alıőma ve disipliniyle örnek aldığım, bu tez metninin oluşturulmasında yapıcı eleőtiri ve önerileri ile katkıda bulunan kıymetli hocam Prof. Dr. Murat KAYRI'ye,

Tez süreci boyunca kendisini sık sık rahatsız ettiğim, görüş ve fikirleriyle bana katkıda bulunan Sayın Yrd. Do. Dr. Hüseyin ARTUN'a içtenlikle teşekkür ediyorum.

Ayrıca yoğun alıőma süreci boyunca kendilerini ihmal ettiğim fakat bu konuda bana sabırla katlanan ve her türlü desteęi sunan eşim Ceylan YİĞİT ve kızım İrem Berem YİĞİT'e sevgilerimi sunuyorum.

Hayatımın her anında bana destek olan, üzerimde emekleri olan sevgili aileme sonsuz teşekkür ediyorum.

Emrullah YİĞİT

Van, 2017

ÖZET

YİĞİT, Emrullah. *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Van, 2017.

Teknolojiyi oldukça aktif kullanan günümüz çocukları arasında dijital oyun bağımlılığı yaygın olarak görülen bir durumdur. Özellikle teknolojik cihazlara daha kolay ulaşabilen, sosyo-ekonomik düzeyi iyi olan çocuklardaki artan dijital oyun bağımlılık oranları da dikkat çekmektedir. Ailelerin dijital oyun bağımlılığını önleme ya da tedavi etme noktasında önemli bir faktör olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda dijital oyun bağımlısı olan çocuklar ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yaşantılarının bilinmesi önemli görülmektedir.

Bu tez çalışmasının öncelikli amacı; çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesidir. Bu amaçla ilk olarak çocuklara dijital oyun bağımlılığı ölçeği uygulanmış, çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri belirlenmiştir. Ayrıca dijital oyun bağımlılığı ölçeği sonucuna göre; oyun bağımlılık puanları en yüksek olan çocukların ebeveynleri ile oyun bağımlılık puanları en düşük olan çocukların ebeveynlerinden yarı yapılandırılmış görüşme yoluyla nitel veriler toplanmıştır.

Çalışmanın örneklemini; 2015-2016 Eğitim Öğretim yılının 2. döneminde Van ili Merkez ilçesinde bulunan özel bir kolejnin ortaokul kısmında (5., 6., 7. ve 8. sınıflar) eğitim gören öğrenciler ile bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır.

Bu çalışmada hem nicel hem de nitel yöntemler kullanılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini betimlemeye yönelik toplanan veriler araştırmanın nicel boyutunu; çocukları dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen ebeveynler ile çocukları dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen ebeveynlerle yapılan görüşmeler ise araştırmanın nitel boyutunu oluşturmaktadır.

Çalışmada ilk olarak çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri belirlenmiş ardından dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen çocuklar ile dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen çocukların aile yaşantıları incelenmiştir. Yarı-yapılandırılmış

görüşmeler sonucu metne aktarılan ses kayıtları içerik analizi yöntemi ile değerlendirilmiştir. İlk olarak alt temalar ortaya çıkartılmış, ardından ana temalar oluşturulmuştur. Sonuçlar bu bağlamda analiz edilip yorumlanmıştır.

Çocukları dijital oyun bağımlısı olan ailelerin; çocuklarına daha az ilgi gösterdiği, teknolojinin olumsuz yönlerine karşı kendilerini çaresiz hissettikleri ve bu konuda çocuklarına teknolojiyi tamamen yasaklayabildikleri görülmektedir. Ebeveynlerin çocukları ile olan iletişimlerinde bazı problemler yaşadığı, çocuklarına hafif veya ağır şiddet uygulayabildiği ortaya çıkmıştır. Ebeveynlerin teknolojinin olumsuz yönleri hakkında bilinçli olduğu fakat bu konuda çocuklarını yönlendirmede sıkıntılar yaşadığı, teknolojiyi tamamen yasaklama yoluna gittikleri görülmektedir. Ayrıca bu ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlısı olmaları hakkında suçlu çocuklarının arkadaş çevresinde ya da okudukları okulda gördükleri ortaya çıkmıştır.

Dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yaşantıları incelendiğinde ise; ailelerin geniş olduğu, aile içinde bir huzur ortamının hâkim olduğu, aile içerisinde kesin yasakların değil de daha çok belli kuralların olduğu, çocukların her istediği teknolojik cihazın hemen alınmadığı, çocukların oynadığı dijital oyunları sınırlandırdığı görülmektedir. Ayrıca ebeveynlerin çocuklarla beraber etkinlikler yaptığı, aile bireylerinin çocuğa yakın ilgi gösterdiği, özellikle annenin çocuğuyla olumlu bir iletişim kurduğu da görülmektedir.

Anahtar Sözcükler

Dijital Oyun, Oyun Bağımlılığı, Aile Yaşantısı, Aile Yapısı, Aile İçi İletişim.

ABSTRACT

YIGIT, Emrullah. *The Investigation of Families in Children's Digital Game Addiction in Terms of Some Variables*, Master Thesis, Van, 2017.

Digital game addiction is commonly seen among today's children who are using technology very actively. Especially, increasing digital game addiction rates in children who have better socio-economic status and who are more accessible to technological devices are also notable. It is known that parents are an important factor in preventing or treating digital game addiction. In this context, it is important to know the family experiences of children who are addicted to digital gaming and children who are not addicted to digital gaming.

The primary purpose of this thesis is the study of children's family life in terms of some variables in digital game addiction. For this purpose, firstly digital game addiction scale was applied to children and the level of children's digital game addiction was determined. In addition, according to digital game addiction scale result; Qualitative data were gathered through semi-structured interviews with the parents of the children with the highest gaming addiction scores and the parents of the children with the lowest gaming addiction scores.

The scope of the study is formed by the middle school students of a private school (5th, 6th, 7th and 8th grades) located in the central province of Van in the second term of 2015-2016 Academic year and by the parents of them.

Both quantitative and qualitative methods were used in this study. While the data collected for describing the level of students' digital game addiction constitute the quantitative dimension of the research, negotiations with parents the children of whom are thought to be addicted to digital games and with parents the children of whom are not considered to be addicted to digital games constitute a qualitative dimension of the research.

At the end of the study, children 's digital game addiction levels were determined first and then family experiences of children thought to be addicted to digital game and children not considered to be digital game addicted were examined. Voice recordings transmitted to the text as a result of semi-structures interviews were evaluated by using contextual analysis. Initially sub-themes were uncovered, and then main themes were created. The results were analyzed and interpreted in this context.

It has been seen that families whose children are addicted to digital games show less interest in their children, feel helpless against the negative aspects of technology, and can totally forbid technology to their children in this regard. It has emerged that parents have had some problems in communicating with their children and that they have been able to exert slight or severe violence on their children. It is seen that parents are conscious about the negative aspects of technology but they are suffering from directing their children in this regard and that they are on the verge of forbidding technology altogether. Moreover, it has emerged that these parents saw the entourage of their children or the school they studied as guilty of making children digital game addicted.

When the family structures of children without digital game addiction are examined, it is seen that families are wide, that a peaceful environment is dominant within the family, that there are certain rules rather than definite prohibitions within the family, that any technological devices children want are not bought immediately, and that families limit the digital games played by children. It is also seen that parents are engaged in activities with children, family members show close interest to the child, and especially the mother communicates positively with her children.

Key Words

Digital Gaming, Game Addiction, Family Life, Family Structure, Family Communication.

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
BİLDİRİM	ii
TEŞEKKÜR	iii
ÖZET.....	iv
ABSTRACT	vi
TABLolar LİSTESİ.....	xi
EKLER LİSTESİ	xii
KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ	xiii
1. BÖLÜM: GİRİŞ	1
1.1. Problem	1
1.2. Problem Cümlesi	7
1.3. Alt Problemler	7
1.4. Amaç	8
1.4. 1. Alt Amaçlar	8
1.5. Önem.....	9
1.6. Varsayımlar.....	10
1.7. Sınırlılıklar	10
2. BÖLÜM: KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR	12
2.1. Oyun.....	12
2.2. Dijital Oyun.....	13
2.3. Bağımlılık	18
2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı	18
2.5. Aile ve Dijital Oyun Bağımlılığı	23
2.5.1. Aile Kavramı	23
2.5.2. Ebeveyn Çocuk İlişkisi	29

2.6. Dijital Oyun Bağımlılığı Konusunda Yapılan Çalışmalar	33
3. BÖLÜM: YÖNTEM	39
3.1. Araştırma Modeli	40
3.2. Çalışma Örneklemi.....	41
3.2.1. Çalışmanın Nicel Örneklemi	41
3.2.2. Çalışmanın Nitel Örneklemi	43
3.3. Veri Toplama Araçları.....	45
3.3.1. Nicel Veri Toplama Araçları	45
3.3.1.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ).....	45
3.3.2. Nitel Veri Toplama Araçları.....	46
3.4. Veri Analizi	47
3.4.1. Nicel Verilerin Analizi	47
3.4.2. Nitel Verilerin Analizi	48
3.4.3. Ölçeğin Uyarlanmasına İlişkin Verilerin Analizi	49
3.4.3.1. DOBÖ Ölçeği Uyarlanmasına İlişkin Bulgular	49
3.4.3.2. Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)	49
3.4.3.3. DFA Sonucunda Güvenirlilik Analizi Bulgular	52
4. BÖLÜM: BULGULAR VE YORUM.....	53
4.1. Verilerin Analizlere Hazırlanması	53
4.2. Demografik Değişkenlere ait Betimleyici İstatistikler	54
4.3. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular	58
4.4. Ailelerin İncelenmesine İlişkin Bulgular	59
4.4.1. Dijital Oyun Bağımlısı Olan Çocukların Aile yapıları İle Dijital Oyun Bağımlısı Olmayan Çocukların Aile Yapılarının İncelenmesine İlişkin Bulgular ..	60
4.4.2. Dijital Oyun Bağımlısı Olan Çocukların Aile İlişkileri İle Dijital Oyun Bağımlısı Olmayan Çocukların Aile İlişkilerinin İncelenmesine İlişkin Bulgular ..	63

4.4.3. Çocuklarının Dijital Oyun Oynamaya İlişkin Ebeveynlerin Tutum ve Davranışlarının İncelenmesine İlişkin Bulgular	65
5. BÖLÜM: SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	68
5.1. Öneriler	73
KAYNAKÇA	78
EKLER.....	91
Ek 1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	91
Ek 2. DFA Standarize Edilmiş Değerler.....	92
Ek 3. Histogram Grafiği.....	93
Ek 4. P-P Grafiği.....	94
Ek 5. Q-Q Grafiği	95
Ek 6. Katılımcı İzin Formu	96
Ek 7. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	97
ÖZGEÇMİŞ.....	98

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1. Alt problemlere baęlı olarak kullanılan yöntemler.....	39
Tablo 2. Öğrencilerin cinsiyete göre frekans ve yüzde dağılımları	41
Tablo 3. Öğrencilerin sınıflara göre frekans ve yüzde dağılımları	42
Tablo 4. Öğrencilerin yaşlara göre frekans ve yüzde dağılımları.....	42
Tablo 5. Ebeveynlerle yapılan görüşmelere ilişkin bilgiler.....	44
Tablo 6. DFA bulgularına ilişkin madde istatistikleri	50
Tablo 7. DFA'ya ilişkin uyum indekslerinin değerlendirilmesi	51
Tablo 8. Öğrencilerin evlerinde İnternet olma durumuna göre frekans ve yüzde dağılımları	54
Tablo 9. Öğrencilerin dijital oyunları oynadıkları araçlara göre frekans ve yüzde dağılımları.....	54
Tablo 10. Öğrenci babalarının İnternet/cep telefonu/bilgisayar/tablet gibi cihazları günlük kullanma süresine göre frekans ve yüzde dağılımları	55
Tablo 11. Öğrenci annelerinin İnternet/cep telefonu/bilgisayar/tablet gibi cihazları günlük kullanma süresine göre frekans ve yüzde dağılımları	56
Tablo 12. Öğrencilerin İnternette oyun oynama durumlarına göre frekans ve yüzde dağılımları	56
Tablo 13. Öğrencilerin günlük ortalama dijital oyun oynama süresine göre frekans ve yüzde dağılımları.....	57
Tablo 14. DOBÖ toplam puanlarının iki aşamalı kümeleme analizi ile gruplandırılması	58
Tablo 15. Baęımlı grup ile baęımlı olmayan grup için oluşturulan temalar.....	59

EKLER LİSTESİ

Ek 1. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu.....	91
Ek 2. DFA Standarize Edilmiş Değerler	92
Ek 3. Histogram Grafiği	93
Ek 4. P-P Grafiği	94
Ek 5. Q-Q Grafiği	95
Ek 6. Katılımcı İzin Formu	96
Ek 7. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği	97



KISALTMALAR VE SİMGELER DİZİNİ

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu

ABD: Amerika Birleşik Devletleri

ESA: Entertainment Software Association (Eğlence Yazılımı Kuruluşu)

MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Çok Kullanıcılı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)

APA: American Psychiatric Association (Amerikan Psikiyatri Birliği)

DSM-5: Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders. 5th Edition (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5)

TDK: Türk Dil Kurumu

EU:European Union (Avrupa Birliği)

BİT:Bilgi ve İletişim Teknolojileri

DOBÖ: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

α : Cronbach Alfa

p: Anlamlılık Düzeyi

\bar{X} : Aritmetik Ortalama

F: F değeri (Varyans değeri)

f: Frekans

Ss: Standart sapma

Sd: Serbestlik derecesi

Akt.: Aktaran

DFA:Doğrulayıcı Faktör Analizi

χ^2 : Chi-Square Goodness of Fit

CFI: Comparative Fit Index

NFI: Normed Fit Index

NNFI: Not-Normed Fit Index

RMR: Root Mean Square Residuals

SRMR: Standardized Root Mean Square Residuals

RMSEA: Root Mean Square Error of Approximation

B1...B10: Bağımlı 1...Bağımlı 10

BD1...BD10: Bağımlı Değil 1...Bağımlı Değil 10

M1...M35: Madde1...Madde35

1.BÖLÜM

GİRİŞ

Bu bölümde tez çalışmasının; problemi, problem cümlesi, alt problemleri, amacı, alt amaçları, önemi, varsayımları ve sınırlılıkları ele alınmıştır.

1.1. Problem

Teknolojinin her geçen gün geliştiği, toplumların da gelişen bu teknolojileri etkili bir şekilde kullanmak için son yıllarda bir biri ile rekabet halinde olduğu bilinen bir gerçektir. Toplumların bilişim teknolojilerini etkili kullanma ve bu konuda bir adım öne geçmek için sürekli bir yarış içinde oldukları görülmektedir. Günümüzde çocuklar teknolojiye oldukça ilgili duymakta, sosyal paylaşım sitelerini, blokları ve mobil uygulamaları aktif olarak kullanmaktadırlar. İçinde bulunduğumuz teknoloji çağında İnternet her yaş grubu tarafından yaygın olarak kullanılmakta ve İnternet'e sıklıkla bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi cihazlarla bağlantı yapılmaktadır. Teknoloji her yaş grubuna hitap ettiği gibi, çocuk ve ergenlerin de sürekli ilgisini çeken ortamlardan biri olmuştur. Türkiye İstatistik Kurumu'nun 2013'te yayınladığı 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya araştırmasının sonuçlarına göre; ülkemizdeki 06-10 yaş grubundaki çocukların bilgisayarı kullanma yaşı ortalaması 6, 11-15 yaş grubundakilerin ise bilgisayarı kullanma yaşı ortalaması 10 olarak tespit edilmiştir. Aynı araştırmada 06-15 yaş grubundaki çocukların %24.4'ünün kendilerine ait bilgisayara sahip olduğu, %13.1'inin cep telefonuna ve %2.9'unun da oyun konsoluna sahip olduğu ifade edilmiştir (TÜİK, 2013).

Her geçen gün gelişen bilişim teknolojileri ile insanların bilgiyi edinme şekilleri, iletişim, alışveriş ve eğlence anlayışlarında bazı değişimler meydana gelmiş, teknolojilerin yanlış veya hatalı kullanılmasının doğurduğu bazı problemler baş göstermiştir. Bu değişim sonucu çeşitli kavramların türediği görülmektedir. "Bilgisayar

bağımlılığı”, “İnternet bağımlılığı” ve “oyun bağımlılığı” gibi kavramlar bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Bu kavramlar daha genel bir tanım olan “teknoloji bağımlılığı” adı altında da kullanılabilir. İnternet, bilgisayar vb. teknolojik cihazların gereğinden fazla ve bilinçsiz bir şekilde kullanılması beraberinde bazı problemleri meydana getirebilmektedir. Bu problemlerin başında bilgisayar, İnternet ve oyun bağımlılıkları gösterilebilir. Bilgisayar ve diğer teknolojik cihazlar bugün hemen hemen her alanda kullanılmaktadır. Bu cihazlarla aynı zamanda dijital oyunlar da oynanmaktadır. Çocuk veya ergenlerin dijital ortamda eğlenmek, stres atmak, boş zaman geçirmek gibi nedenlerle başvurduğu yöntemlerin başında dijital oyunlar gelmektedir. Park, bahçe veya sokaklarda oyun oynama alışkanlığı günümüzde boyut değiştirmiş, oyunlar artık tablet, bilgisayar, cep telefonu gibi teknolojik cihazlarda oynanır hale gelmiştir. Erken yaşlarda oynanmaya başlanan bu oyunlar çocukların sosyal, kültürel ve zihinsel gelişimlerinde fayda sağladığı gibi bilinçli ve sağlıklı bir şekilde oynanmadığı zaman olumsuz sonuçlar da doğurabilmektedir.

İnternet’te bağımlılık yapan aktivitelerin en önemli olanlarından birisi bu ortamda oynanan dijital oyunlardır. Örneğin İnternet’e bağımlı olan bireylerin İnternet’i en fazla tercih etme sebeplerinden birisinin dijital oyun oynama olduğu görülmektedir (Günüç, 2009). İnternet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı birbiri ile ilişkili kavramlardır (Ng ve Wiemer-Hastings, 2005; Günüç, 2015). Davranışsal bağımlılıklar kategorisinde bulunan İnternet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığı arasında güçlü bir ilişki bulunmaktadır (Günüç, 2015). Alanyazında İnternet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığının belirtileri ve olumsuz etkilerinin aynı paralellikte ifade edildiği görülmektedir (Kim, Jeong ve Zhong, 2010).

Dijital oyunların el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekler, hayal edebilme, şekillerin nedenlerini açıklayabilme, yüksek matematik ve geometri düşünme becerisi, nesnelere zihinde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlama gibi yararları olabilmektedir (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). Bilhassa erken dönemde oynanan oyunlar çocukların sosyokültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik olarak gelişimlerine katkıda bulunmaktadır (Horzum, 2011). Dijital oyunların bahsedilen faydalarının yanı sıra olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Özellikle çocuklarda belli bir yaşa kadar gerçekle hayali ayırt etme yeteneğinin gelişmediği

düşünüldüğünde, yaşı daha küçük olan çocukların dijital oyun oynarken neyin gerçek neyin hayal olduğu ayrımını sağlıklı yapamadığı söylenebilir. Teknolojiyi yakından takip eden çocuklar, dijital oyunlara yönelik daha ilgili olabilmekte, zamanlarının çoğunu bilgisayar veya diğer teknolojik cihazların başında oyun oynayarak geçirmektedirler. Dijital oyunlar çok fazla ve bilinçsiz bir şekilde oynandığında ise çocuklarda bağımlılığa sebep olabilmekte ve çocukla oyun arasına girmekte zorluklar yaşanabilmektedir. Ayrıca dijital oyunlar zararlı içeriklere sahip olabilirler. Dolayısıyla aileler çocukları ile yeterli ve sağlıklı iletişim kuramamaktan veya bu oyunların içeriğinde ne olduğunu bilememekten şikâyetçi olmaktadır.

Dijital oyun oynayan çocuklar bilgisayar başında çok fazla zaman harcar, seviye atlamak için birbirleri veya bilgisayar ile sürekli bir yarış içerisinde bulunurlar. Dijital oyunları tasarlayan firmalar ticari kaygılarla bu oyunları mümkün olduğu kadar daha çok kişiye pazarlamaya çalışırken diğer yandan aileler ve eğitimciler çocukları bu oyunlardan uzak tutmaya, en azından kontrol altına almaya çalışmaktadırlar. Bir dijital oyunu iyi veya kötü olarak niteleyebilmek için oyunun içeriğinde ne olduğunun, ne kadar süre oynandığının, oynandığı zaman çocuk tarafından ne tür tepkilerin verildiğine bakılmasının önemli bir husus olduğu, bunu da en iyi ebeveynlerin yapabileceği unutulmamalıdır. Fiziksel ve zihinsel olarak gelişimlerinin önemli bir evresinde olan çocukların oyun alışkanlıklarının bilinmesi önemlidir. Bu noktada ebeveynlere önemli sorumluluklar düşmektedir.

Anne ve babanın ilgi ve eğilimleri, duygusal özellikleri çocukları dolaylı veya doğrudan etkilemektedir. Örneğin, ebeveynlerin kitap okuma alışkanlıkları çocukların da kitap okuma alışkanlığını etkilemekte, ebeveynlerin spor ve sanatla olan ilişki ve eğilimleri çocukların da spor ve sanata yönelmesine sebep olmaktadır (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002). Durmuş ve Kaya (2008) ebeveynler bilgisayarları oyun oynamak için ne kadar sıklıkla kullanırsa çocukların da bilgisayarları bu amaçla kullanım sıklıklarının arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Özellikle yaşı küçük olan çocuklar belli bir yaşa kadar gerçek ile hayal arasındaki farkı anlayamayabilirler (Ayas, Çakır ve Horzum, 2011). Dolayısıyla ailesinin vereceği tepkilere bakarak durumu kendi dünyalarında yorumlayabilmektedirler. Aşırı tepki veren veya hiç umursamayan aileler çocuğa zarar verebilir. Bu yüzden ailenin bu konuda yaklaşımı önem arz etmektedir. Akçay ve

Özcebe (2012) yaptıkları bir çalışmada ebeveynlerin %78.1'inin genellikle ve her zaman çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını kısıtladıklarını, %61'inin genellikle ve her zaman çocuklarının şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamasına sınır getirdiklerini tespit etmişlerdir. Bu sınırlamalar yapılırken ailenin nasıl bir tavır sergilediği önemli bir husus olarak karşımıza çıkmaktadır. Dolayısıyla ebeveynlerin çocuklarıyla olan iletişimleri, aile yapıları gibi değişkenlerin çocuklardaki dijital oyun bağımlılığına olası etkisini belirlemek önemlidir. Ebeveynlerin başka özellikleri de çocuklarının dijital oyun bağımlılığında etkili olabilmektedir. Şahin ve Tuğrul (2012) yaptıkları bir çalışmada annelerinin eğitim düzeyi yüksek olan çocukların daha fazla oyun bağımlısı olduğu sonucunu paylaşmışlardır. Bu durum annelerin eğitim düzeyi arttıkça bir işte çalışma şanslarının fazla olacağını, çocukların da evde yalnız kalabildiği ve boş zamanlarını değerlendirmek amacıyla daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı şeklinde yorumlanabilir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) anne ve babanın eğitim düzeyinin arttıkça oyun bağımlılığı düzeyinin de arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Görüldüğü üzere anne babanın birçok tercihi, çocukların dijital oyun oynama durumlarını etkileyebilmektedir.

Aile toplumun yapı taşıdır. Çocuk ilk iletişim tecrübelerini aile ile yaşar ve böylece sosyalleşme sürecinin ilk adımı başlar. Aile üyelerinin karakterleri, davranış ve tutumları, hayat hakkındaki görüşleri çocukların gelişim sürecini etkileyebilmektedir. Ergen adaylarının ailesi ve toplumu ile bütünleşmesi veya yabancılaşması, aile içerisinde kendini rahat ifade edebileceği, karar alma süreçlerine dâhil olabileceği, cinsel bilgi desteği alabileceği, taleplerinin karşılanma düzeyi, aile içi iletişim gibi ebeveyn tutumlarına bağlıdır. Kaldı ki çatışmacı, ilgisiz, aşırı korumacı gibi olumsuz ebeveyn tutumları çocukların kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri, kabul görecekları ortam arayışlarına yönelmektedir. Böylece ailesine ve yaşadığı topluma yabancılaşan çocuklar; İnternet kafelere, sosyal medyaya, dijital oyunlara ilgi göstermeye başlamaktadırlar (Çalışkan ve Özbay, 2015).

Bazı aileler çocuklarını teknolojinin olumsuz yönlerinden korumak için onlara baskı yapabilmektedir. Aile baskısıyla teknolojiden uzaklaştırılmaya çalışılan çocuklar ise bu eksikliklerini arkadaş grubu veya İnternet kafeler aracılığıyla gidermektedir. Buda birçok probleme neden olmaktadır. Aile çocuğunun teknoloji kullanımını artık

denetleyemediği için çocuk aşırı ve bilinçsiz bir oyun oynama alışkanlığı edinebilmektedir. Bilgisayar oyunları zamanla, çocuğun aile ve çevresiyle olumsuz ilişkiler geliştirmesine, akademik hayatının değişmesine, okul hayatına karşı yabancılaşma hissi duymasına ya da bağımlı hale gelmesine neden olabilmektedir (Erboy ve Akar-Vural, 2010). Aile denetiminde olmayan ya da İnternet kafelerde oynanan oyunlar çocukları şiddet, cinsel içerik, kumar ve bağımlılık gibi olumsuzluklara itebilir. İlerleyen dönemlerde bu olumsuzluklar çocuğun hayatında sıradan bir hal alabilir. Kayri, Tanhan ve Tanrıverdi (2014) yaptıkları bir çalışmaya göre; aileleri ile ilişkilerinin iyi olmadığını söyleyen öğrencilerin daha fazla İnternet bağımlısı olduğunu, bu nedenle ailelerinden istenen düzeyde sosyal desteği alamayan öğrencilerin bu eksikliklerini gidermek için İnternete yöneldiklerini ifade etmektedirler. Ayrıca bu çocukların İnterneti, olumsuz aile ilişkileri ortamından uzaklaşma yolu olarak gördükleri sonucuna ulaşmışlardır. Teknolojiye ulaşma noktasında aile içerisinde yapılan tartışma ve bu tartışma sonucu evden uzaklaşma isteğine ilişkin yapılan bir başka araştırmaya göre öğrencilerin %26.3'ünün teknolojiye ulaşma noktasında ailesiyle sorunlar yaşadığı ve bu nedenle aile ortamından sıkıldıklarını ve uzaklaşmak istediklerini belirtilmektedir. Bu durum bilişim teknolojilerinden dolayı aile içerisinde bir ayrışmanın başladığını göstermektedir (Çalışkan ve Özbay, 2015). Aileye ve çevreye olan yabancılaşma ile bilgisayar oyun bağımlılığı ilişkili olabilmektedir. Ailesine, çevresine yabancı olan bireylerin bilgisayar oyun bağımlılığı seviyelerinin yüksek olduğu söylenebilir (Erboy ve Akar-Vural, 2010).

Çocukların oynadığı dijital oyunların olumsuz yönlerinden birisi şiddet öğesini barındırabilmeleridir. Piyasada en çok satılan bilgisayar oyunları önemli ölçüde şiddet ve cinsel içeriğe olmasına rağmen aileler ve eğitimciler bu oyunların içeriğinden haberdar olamamakta ve bu oyunların çocukları nasıl etkilediğinin farkına varamamaktadır (Öztütüncü-Doğan, 2006). Dijital oyunların çocuklarını olumsuz yönde etkilediğini ve bu oyunların çocukları için tehlike oluşturduğunu düşünen ailelerin varlığına karşın olayın ciddiyetini anlayamayan aileler de bulunmaktadır (Çakır, 2013). Bir grubun düşüncelerini kitlelere ulaştırmasının en kolay yollarından birisi medya araçlarıdır. Dijital oyunlar ile uygun olmayan bir ideoloji, bu konuda savunmasız olan çocuklara kolayca aktarılabilir. Verilmek istenen mesaj dijital oyunların içerisine uygun bir şekilde gömüldüğü zaman, hedef kitle üzerinde etki bırakacaktır. Günümüzde

lkeler ya da etnik oluřunlar kendi propagandalarını yapmak veya kendi ideolojilerini bařka bir grup ya da topluluęa aktarmak iin bilgisayar oyunlarını bir ara olarak kullanmaktadırlar (İnal ve Kiraz, 2008). Dolayısıyla anne babalara bu noktada ok nemli bir sorumluluęun dřtę unutulmamalıdır.

ocukların İnternet’te iken ebeveynlerinin takibinde olması nemlidir. Kırık’ın (2014) ebeveynlerle yaptıęı alıřma sonularına gre; ebeveynlerin yarısı, ocukları İnternet’te zaman geirirken onları takip etmediklerini ve kendiřleriyle meřgul olduklarını beyan etmiřlerdir. Sonular ailelerin bu konuda ocuklarıyla yeterince ilgilenmedięini gzler nne sermektedir. Aydoędu-Karaaslan’ın (2015) yaptıęı alıřmaya gre; aileler ocuklarının oynadıkları řiddet barındıran dijital oyunlara karřı daha fazla bilin sahibi olunması gerektięinin farkındadırlar. Bu nedenle okullarda ve aile iinde řiddet konusunda bilinlendirilmelerinin ve řiddet ieren oyunların kullanımına sınır getirilmesinin nemini savunmaktadırlar. Hatta ebeveynler ocukların bu noktada kendilerini kontrol etmelerini saęlar hale gelmelerinin nemli olduęunun farkındadırlar. nk ergen ocuklar yařamlarının bu dnemi gereęi aile kontroln reddedilmekte, kendi z benlik bilinleri yoluyla sorunu zmenin daha kolay olacaęını dřnmektedirler. Ebeveynler de dıřarıdan mdahale ile bu sorunun zlemeyeceęine inanmaktadırlar. Dolayısıyla okul ve aile tarafından, ocukların řiddet ierikli oyunları oynamaması, onların bilinlendirilmesi ynnde yapılacak seminer ve konferansların nemli olacaęı ifade edilmektedir. Bilgisayar oynama yařının olduka dřtę, okul ncesi dnemdeki ocukların bile artık bilgisayar oyunu oynadıęı grlmektedir. Bu dnemdeki ocuklar genellikle taklit yoluyla ęrenmekte ve ęrendiklerini uygulamaya alıřmaktadır. Bu sebeple ki; ocuęun oynayacaęı bilgisayar oyununun belirlenmesi, oynama sresi, oynama vakitleri, ocukla beraber oynanması ve ocuęun oyun oynayacaęı ortam ile araların dzenlenmesi gibi konularda anne babalara eęitim ve rehberlik hizmetinin sunulması gerekmektedir (Akay ve zcebe, 2012). Bilgisayar oyunlarını ocuklara yasaklamak yerine, zararlı oyunlara yař sınırı koyarak, zm ocukla beraber bulmaya alıřarak, bilgisayar ve İnternet’in sadece oyundan ibaret olmadıęını anlatarak problem zlmeye alıřılmalıdır (Bayram-Topdal, 2008).

Dnyanın birok lkesinde dijital oyunlar piyasaya ıkarılırken bir takım kontrolden gemekte ve derecelendirilmektedir. lkemizde bu ynde istenilen dzeyde

uygulama olmayışından ve çeşitli eksiklikler olduğundan oyunların içeriğini kontrol sorumluluğu daha çok ebeveynlere düşmektedir (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008). Türkiye %73'lük oranla, ebeveynlerin çocuklarının İnternet kullanımına aracılık ve müdahale etme durumunun en az seviyede olduğu ülkelerden birisidir. Oysa bu oranın Hollanda ve Norveç gibi ülkelerde %100'e yakın olduğu görülmektedir (Livingstone, Leslie, Anke ve Kjartan, 2011). Ayrıca Hasdemir (2013) yaptığı araştırmada çocukların yaklaşık %40'ının anne ve babalarının İnternet kullanımlarına sınırlama koymadıklarını ortaya koymuştur. Ebeveynlerin denetiminde olmayan bir şekilde İnternet kullanılması ise şu sonuçları sebep olabilmektedir;

- Sohbet odaları, e-posta grupları ve sosyal paylaşım siteleri anne babalar tarafından kontrol edilemeyeceği için çocuklar olumsuzluklara karşı korumasız ve savunmasız olabilmektedirler.
- Çocukla ilgili şahsi bilgilerin başkalarının eline geçmesi veya çocukların başkalarıyla görüşmeye ikna edilmesi tehlikeli sonuçlara sebep olabilmektedir.
- Reklamlar yoluyla çocuklar sakıncalı alanlara yönlendirilebilmekte ve şiddet, pornografi gibi tehlikeli durumlarla karşı karşıya kalabilmektedirler.
- Çocuklar çevrimiçi alanda ödül, oyun, hediye vb. sebeplerle kandırılabilir (Kırık, 2014).

Bütün bu gerekçelerden dolayı dijital oyun bağımlısı çocukların aile yaşantıları ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yaşantıları arasında bir farklılığın olup olmadığını belirlemek önemlidir.

1.2. Problem Cümlesi

Özel kolejde okuyan öğrencilerden dijital oyun bağımlısı olan çocukların aile yaşantıları ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yaşantıları nasıldır?

1.3. Alt Problemler

Bu tez çalışmasında yukarıda belirtilen ana problem cümlesi doğrultusunda aşağıdaki alt problemlere cevaplar aranmıştır.

1. Özel kolejde okuyan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri (oranları) nedir?
2. Özel kolejde okuyan, dijital oyun bağımlısı olan çocukların aile yapısı ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yapısı nasıldır?
3. Özel kolejde okuyan, dijital oyun bağımlısı olan çocukların aile ilişkileri ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile ilişkileri nasıldır?
4. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamasına ilişkin tutum ve davranışları nasıldır?

1.4. Amaç

Bu çalışmada temel olarak bir özel kolejde okuyan öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi ve çocukların aile yaşantılarının ortaya konulması amaçlanmıştır. Bu bağlamda, dijital oyun bağımlısı olan çocuklar ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların ebeveynlerinin aile yapıları ve çocuklarıyla olan ilişkilerinin incelenmesi de mümkün olmuştur.

1.4. 1. Alt Amaçlar

Bu tez çalışmasında;

- Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin betimlenmesi,
- Dijital oyun bağımlısı olan çocukların aile yapıları ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yapılarının incelenmesi,
- Dijital oyun bağımlısı olan çocukların aile ilişkileri ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile ilişkilerinin incelenmesi,
- Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamasına ilişkin tutum ve davranışlarının incelenmesi amaçlanmaktadır.

1.5. Önem

Bu çalışma özel kolejde okuyan sosyo-ekonomik düzeyi iyi olan çocuklarda dijital oyun bağımlılığının belirlenmesi ve bu bağlamda ebeveynler ile yapılacak görüşmelerle dijital oyun bağımlılığı ve aile yaşantıları arasındaki ilişkilerin belirlenmesi, dijital oyun bağımlılığının önlenmesi ve tedavisi konusunda önemli veriler sunacaktır. Hem bilimsel araştırmalar hem de medyada yer bulan haberler özellikle çocukların gün geçtikçe mobil cihazlar, bilgisayarlar ya da oyun konsolları ile oynamaya daha fazla vakit harcadıklarını ortaya çıkarmaktadır. Bu sebeple dijital oyun bağımlılığının incelenmesi gereken önemli bir konu olduğu görülmektedir (İlgaz, 2015).

Alanyazında problemlili ya da sosyo-ekonomik düzeyi düşük ailelerdeki çocukların İnternet ya da oyun bağımlılıkları araştırılmıştır. Kayri ve Günüş (2016) yaptıkları bir çalışmada, sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerde yüksek bağımlılık oranını %26.7 olarak hesaplarken, sosyo-ekonomik düzeyi düşük olan grupta yüksek bağımlılık oranını %9.1 olarak hesaplamışlardır. Başka bir ifade ile sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan ailelerin çocuklarının İnternet bağımlısı olma ihtimallerinin daha fazla olduğunu söylemektedirler. Sosyo-ekonomik düzeyi iyi olan ailelerdeki çocukların bağımlılık durumlarındaki artış dikkat çekmektedir. Bu çalışma hem bunun nedenleri hem de aileden kaynaklı olası nedenlerin araştırılarak ortaya konması anlamında önemlidir. Ayrıca bu çalışmada hem bağımlı olan çocukların ebeveynleri hem de bağımlı olmayan çocukların ebeveynleri ile görüşmeler yapılması, aradaki farkın ya da bağımlılığa yol açan olası nedenlerin belirlenmesi açısından önemlidir.

Alanyazın incelendiğinde oyun bağımlılığının nedenleri konusunda çeşitli araştırmaların yapıldığı görülmektedir. Fakat dijital oyun bağımlılığında ebeveynlerin ne gibi etkilerinin olduğu konusunda sınırlı sayıda çalışma olduğu görülmektedir. Hem aile yaşantılarından kaynaklanan farklılıkların dijital oyun bağımlılığı üzerindeki olası etkilerinin bilinmesi hem de çocukların bağımlı olmadan önce ebeveynlerin çocukları üzerindeki etkilerinin bilinmesi önemlidir. Bu çalışma, aile yaşantısı ile ebeveynlerin dijital oyunlara yönelik tutum ve davranışlarının bağımlılık düzeylerine etkisinin

belirlenmesi durumunda, bağımlılığın tedavisi ve özellikle de önlenmesi konusunda önemli katkılar sunacaktır.

1.6. Varsayımlar

Bu tez çalışmasında;

- Öğrencilerin yapılan dijital oyun bağımlılığı ölçeğine samimi cevaplar verdiği,
- Ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ailelerin kendi aile yapılarına ve çocuklarıyla olan ilişkilerine dair doğru, açık ve samimi cevaplar verdikleri,
- Tez çalışmasının örnekleme alınan ailelerin benzer ekonomik imkânlara sahip oldukları,
- Ebeveynlerin araştırmaya konu olan özel kolej içindeki sosyo-kültürel ve sosyo-ekonomik yapılarının benzer olduğu varsayılmıştır. Ayrıca araştırma bu anlamda kategorize edilerek incelenmemiştir.

1.7. Sınırlılıklar

- Bu araştırmanın çalışma örneklemini 2015-2016 Eğitim Öğretim yılının 2. döneminde Van ilinde bulunan özel bir kolejde okuyan öğrenciler oluşturmaktadır. Sadece bir okulda çalışma yapılması, ekonomi ve zaman açısından pratik olmaması sebebiyle ailelerin hepsi ile görüşülemeyecek olması çalışmanın sınırlılıkları olarak gösterilebilir.
- Çocukların dijital oyun bağımlısı olup olmamasında veya dijital oyun bağımlılığın önlenmesi ve tedavisi noktasında aile önemli bir değişken olarak karşımıza çıkmaktadır ki çocukluk ve ergenlik dönemi için aile, davranışların kazanıldığı önemli kaynaklardan birisidir. Çocukların dijital oyun bağımlısı olup olmamasında birçok faktör etkili olabilmektedir. Bu

çalışmada sadece ailenin incelenmesi çalışmanın sınırlılığı olarak gösterilebilir.

- Aileler incelenirken ailelerin yapısı, ailelerin büyüklüğü, aile bilincinin olup olmadığı, aile bireylerinin birbiri ile olan iletişimlerinin şekli, aile içi ilişkiler, ailece yapılan etkinliklerin varlığı, ebeveynlerin aile içerisindeki rolleri, çocukların aile içerisinde kendilerini ifade etme durumları gibi değişkenler ele alınmıştır.
- Aile yaşantıları, aile yapıları ve aile ilişkileri ebeveynlerle yapılan görüşmelerde ortaya çıkan değişkenler çerçevesinde betimlenmiş ve sınırlandırılmıştır.
- Çalışmada görüşülen ebeveynlerin çoğunluğunu babalar oluşturmaktadır. Çocuk üzerindeki etkisi dikkate alındığında görüşme yapılan anne sayısının baba sayısından az olması çalışmanın sınırlılığı olarak gösterilebilir.
- Çocukları dijital oyun bağımlısı olan ile çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan 10'ar ebeveyn ile görüşülmesi ile sınırlandırılmıştır. Görüşülecek ebeveyn sayısının artırılması dijital oyun bağımlılığı konusundaki aile etkisini daha açıklayıcı bir şekilde ortaya koyabilir.
- Bu çalışmada sosyo-ekonomik düzey bakımından iyi durumda olan aileler ile görüşülmüştür. Maddi olanaklar bakımından yetersiz ailelerin bu konudaki etkisi farklı çalışmalarla ele alınabilir.

2.BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Tez çalışmasının bu bölümünde; oyun, dijital oyun, bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı, aile ve dijital oyun bağımlılığı, ebeveyn çocuk ilişkisi ve dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar yer almaktadır.

2.1. Oyun

Oyun kavramına ilişkin yıllardan beridir çeşitli görüşler ortaya atılmaktadır. Oyunlar her dönemin toplumsal özelliklerine göre şekil almış, günümüzde de teknolojik gelişmelerden etkilenecek yeni bir boyut kazanmıştır. Türk Dil Kurumuna göre “oyun” kelimesi değişik amaçlar için kullanılabilir. Bu araştırmaya konu olan kısmı için oyun;

“Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde tanımlanmıştır (TDK, 2016). Yavuzer (2012) oyunu; sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketler olarak tanımlamaktadır. Ayrıca alanyazın incelendiğinde oyun kavramına ;“çocuğun en önemli işi”, “çocuğun gerçek uğraşı”, “yaratıcılığın kaynaklarından biri”, “hayal ile gerçek arasındaki köprü”, “doğal ve aktif bir öğrenme ortamı”, “eğlenceli bir öğrenme metodu”, “mutluluk getiren serbest bir aktivite”, “zorlama olmayan gönüllü bir eylem” gibi farklı anlamların da yüklendiği görülmektedir (Mangır ve Aktaş, 1993; Çamlıyer ve Çamlıyer, 1997; Yörükoğlu, 2008; Aydın, 2010; Durualp ve Aral, 2011).

Alanyazında oyun kavramı ile ilgili birçok teori ve kuram bulunmaktadır. Bunlardan bazıları çocukların fazla enerjilerini harcamak için oyun oynadığını söyleyen **Fazla Enerjiyi Tüketme Teorisi** (Spencer, 1878), çocukların rahatlama ve enerjilerini boşaltmak için oynadığını söyleyen **Eğlence ve Rahatlama Teorisi** (Lazarus, 1883), oyunun içgüdüler ve alıştırmalardan meydana geldiğini söyleyen **Alıştırma Teorisi** (Gross,1985), oyunun keşfetme ile ilişkili olduğunu söyleyen **İçten Uyarılma Kuramı**

(Berlyne, 1960; Ellis, 1973; Hutt, 1985), oyunun çocuğun duygusal gelişimine katkısını açıklayan **Psikodinamik Oyun Kuramı** (Freud, 1961; Erikson, 1985), oyunun bilişsel bir süreç ve gönüllü bir etkinlik olduğunu ifade eden **Bilişsel-Gelişimsel Oyun Teorisi** (Piaget, 1962; Vygotsky, 1966-1967), çocukların akranlarıyla iletişime geçip sosyal kuralları ve değerleri öğrendiğini söyleyen **Sosyo-Kültürel Oyun Teorileri** (Mead, 1934) gibi teorem ve kuramlar bunlardan bazılarıdır (Akt. Aydın, 2010).

Bu tanım, kuram ve teorilerden anlaşılacağı üzere oyun; çocuğun gönüllü olarak oynadığı, belirli kuralları olan ve bu kuralların oyun içerisinde değişebileceği bir etkinliktir. Oyun çocukların yaratıcılık özelliklerini keşfeder ve geliştirir. Oyunda çocuk fazla enerjisini boşaltır ve rahatlamaya başlar. Oyun özellikle çocukların duygusal ve bilişsel gelişim süreçlerine olumlu katkı yapar. Ayrıca oyun çocuğun öğrenme sürecinde önemli etkilere sahip olup, öğrenmeyi daha eğlenceli hale getirebilmektedir. Oyun çocuk tarafından bireysel ya da grup şeklinde oynanabilmekte ve çocuğun sosyalleşmesine yardımcı olur.

2.2. Dijital Oyun

Teknolojik gelişmelerin etkisiyle eğlence anlayışı değişmiş ve oyunlar, günümüzde artık alınıp satılabilen bir nesne haline gelmiştir. Dijital oyunlar günümüzde eğlence ve boş vakitleri değerlendirme maksadıyla çocuklar, ergenler ve yetişkinler tarafından sıklıkla oynanmaktadır (Horzum vd., 2008). Birçok farklı ortamda oynanan oyunlar artık dijital ortamlarda (bilgisayar, tablet, cep telefonu, oyun konsolu gibi) sıklıkla oynanmaktadır. Dijital ortam denildiğinde bilgisayar, İnternet ve oyun kavramlarını birbirinden ayırt etmek oldukça zordur. Kirriemuir (2002) “video oyunları” ve “bilgisayar oyunları” kavramlarının genellikle birbirlerinin yerine kullanılabileceğini ifade etmiştir. Bu kavramlara “dijital oyun” ya da “konsol oyunları” da eklenebilir. Bu çalışmada “dijital oyun” kavramı tercih edilmiştir. Dijital oyunlar bilgisayar, akıllı telefon, oyun konsolu, tablet vb. cihazlarla oynanan oyunlar olarak tanımlanabilir. Kirriemuir’a (2002) göre dijital oyun çeşitleri şunlardır;

1. Oyun kolu gibi giriş aygıtı yardımıyla televizyona bağlı bir oyun konsolu kullanılarak,
2. Televizyon aracılığıyla, oynanabilir bir uydu ya da dijital abonelik sistemi üzerinden erişilebilen sistemleri kullanarak,
3. Bir bilgisayar ya da Macintosh kullanarak,
4. Atari salonlarında bulunan (arcade tipi) oyun kabinleri kullanılarak,
5. Taşınabilir gameboy türü cihazlar kullanılarak,
6. Cep telefonu, el bilgisayarı gibi elektronik cihazlar kullanılarak oynanan oyunlardır.

Dijital oyunların tarihine baktığımızda ise ilk ticari dijital oyununun, 1972 yılında Amerika'da Atari firması tarafından üretilen ve önemli bir satış rakamına ulaşan "Pong" isimli oyununun olduğu görülmektedir (Gentile ve Anderson, 2006). Pong, tümüyle elektronik olma özelliğine sahip ilk oyundur. Elektronik masa tenisi oyunu olan Pong'un günümüzde halen oynanan farklı sürümleri bulunmaktadır. Yine Atari şirketi aracılığıyla 1978 yılında satışa sunulan "Space Invaders" isimli uzay oyunu ise bu konuda hit olmuş ilk bilgisayar oyunudur. Atari firması oyun alanında bir yeniliğe daha imza atarak sonraki yıllarda ilk jetonlu oyun makinesini insanların kullanımına sunmuştur. 1985 yılında Ruslar Tetris adında bir başka efsane oyunu üretmişlerdir. Oyun sektöründeki bu gelişmelerle beraber "Super Mario 3" isimli oyun ise 1990 yılında tüm zamanların en çok satılan oyun kartuşu olmuştur (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). Görüldüğü gibi 1980'li yıllar video oyunları endüstrisinde olağanüstü gelişmelerin olduğu yıllar olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin sadece ABD'de 1982 yılında video oyunları için 9 milyar Dolar harcama yapılmıştır. 6-16 yaş arası çocukları olan 35 milyon hanenin bulunduğu ABD'de 30 milyon oyun sistemi satılmıştır (Provenzo, 1991). 1990'lı yıllarda ise dünya genelinde 40 milyon oyun sistemi satılmıştır.

Bugün birçok alanda kullanılan bilgisayar ve diğer dijital cihazlar eğlence alanında da yoğun bir şekilde kullanılmaktadırlar. İnternet'te oynanan oyunlarının oyuncularını kendine çekme gibi bir özelliği bulunmaktadır. Oyuncular kendi amaç ve inançları, tercih veya başka nedenlere bağlı olarak bireysel ya da grup halinde kendi organizasyonlarını oluşturup bunları yönlendirebilmektedirler (Wan ve Wen, 2013).

Kullanıcılar gerçek kimliklerini gizleyebildikleri için bu tür ortamlarda kendilerini daha rahat hissedebilmektedirler. Bu tür oyunlar, kullanıcılara daha özgür olma imkânı sağlar ve hemen her yaş grubu tarafından oynandığı gibi çocukların yoğun ilgisini çekmektedirler. ABD Eğlence Yazılımı Kuruluşu (ESA, 2013) verilerine göre oyun endüstrisi dünya çapında 24.5 milyar dolar bütçeye sahip ve 1 milyarı aşkın kullanıcısı bulunmaktadır.

Dijital oyunlar çevrimdışı ortamlarda oynandığı gibi çevrimiçi ortamlarda da sıklıkla oynanmaktadır. Türkiye’de İnternet kullanıcıların arama motoru Google’da en sık aradıkları ilk dört terim; “Facebook”, “Mynet”, “Oyun” ve “Youtube” terimleridir (Ocak, 2013). Günümüzde artık avuç içine sığabilen akıllı telefon, tablet, oyun konsolu gibi birçok araç ile gelişmiş oyunlar oynanabilmektedir. Oyun sektöründe kartuştan CD teknolojisine geçilirken konsollar, oyun fonksiyonunun yanında daha karmaşık makinelere dönüşmeye başlamıştır. Kartuştan, ses ve görüntü kalitesi bakımından çok daha iyi olan CD teknolojisine geçildiğinden, oyun konsollarında yeni bir dönemin başladığı söylenebilir (Erboy, 2010). Özellikle MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) olarak ifade edilen çok kullanıcıli çevrimiçi rol yapma oyunlarında oyuncular, belli bir mekâna bağlı kalmadan farklı ortamlar oluşturabilmekte, dünyanın herhangi bir yerinden farklı uyruklara sahip oyuncularla oyun oynayabilmekte, kendi oyun araçlarını isteklerine göre şekillendirebilmektedirler. Bu oyunlar günümüzde milyonlarca kişi tarafından sıklıkla oynanmaktadır. Çok kullanıcıli çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG) sonsuzdur, çünkü MMORPG’nin temel özelliği onun hedef sistemi ve başarılarıdır. MMORPG oyunlarında oyuncular daha üstün olabilmek için başka oyuncularla iş birliği yapmak zorunda kalabildiklerinden bu oyunlar, çocukların sosyalleşmeleri açısından oldukça önemli görülmektedirler (Wan ve Wen, 2013).

MMORPG oyunlarının hızlı gelişimi bu oyunların beraberinde; oyunda sosyalleşme, yeni arkadaşlar edinme, uzun süre oyun başında kalarak pek çok gerçek etkinlikten mahrum olma ve oyun karakterlerinin, araç gereçlerin alınıp satılmasıyla bir ekonomik alan oluşturma gibi etkileri ortaya çıkmıştır. Bu örnekler bizlere bilgisayar oyunlarının çok daha karmaşık olgular olduğunu göstermektedir (Kaya, 2013). MMORPG oyunlarında kullanıcılar gerçek hayatta olmadıkları karakterlere

bürünebilmekte, kendi fiziksel özelliklerini beğenmeyen kullanıcıların avatarlarını buna göre şekillendirdikleri de bilinmektedir. Ayrıca oyuncuların oynadıkları oyunların içeriğinde şiddet, cinsellik gibi olumsuzluklar olduğu halde masa başında olduklarından kendilerini güvende hissedebilmektedirler. Dolayısıyla dijital oyunlara sadece “oyun” gözü ile bakmanın yeterli olamayacağı, bu oyunların karmaşık olgulardan oluştuğu unutulmamalıdır.

Gelişen ve değişen oyun anlayışının etkisiyle dijital oyunlar, bilişim teknolojisinin hızla gelişen alanlarından birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Eskiden farklı mekânlarda oynanan oyunlar şimdi daha çok dijital ortamlarda oynanmaktadır. Dijital oyun üreticisi firmalar her geçen gün farklı oyunlar üretmekte, daha fazla kullanıcıya ulaşmaya çabalamaktadırlar. Bu oyunların içeriği askeri, tarihi, stratejik, spor ya da eğitsel oyunlar gibi çeşitli alanlar olabilmektedir. Mitchell ve Smith’e (2004) göre oyun türleri; aksiyon oyunları, macera oyunları, dövüş oyunları, platform oyunları, simülasyon/modelleme/rol modelleme oyunları, mantıksal oyunlar, matematik oyunlarını kapsar.

İnsanların birçok nedenden dolayı oyun oynayabilmektedir. Bunlar arasında;

- Dinlenme,
- Yapacak başka bir şey bulamama,
- Boş zaman geçirme,
- Eğlence,
- Rahatlama,
- Rekabet,
- Meydan okuma,
- Stres atma,
- Zekâ geliştirme,
- Sosyal ortam sağlama,
- Tekrar dönebilme,
- Gerçek hayattan uzaklaşma (Griffiths ve Hunt, 1995; Kirriemuir, 2002; Tüzün, 2004; İnal ve Çağıltay, 2005; Wan ve Chiou, 2006) gibi birçok neden karşımıza çıkmaktadır.

Çocukların yukarıdaki sebeplerden dolayı oynadığı dijital oyunların çeşitli faydaları bulunmaktadır. Örneğin bilgisayar oyunları çocukların hayal etme yeteneğini geliştirir, şekillerin nedenlerini açıklamalarını sağlar, el ve göz uyumlarını geliştirir, geometri ile matematiksel yüksek düşünme becerisi kazandırır, kimya ve fizikle ilgili nesnelere göz önünde canlandırmasını sağlar. Ayrıca dijital oyunlar çocukların sosyokültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik gelişimine katkı sağlar (Horzum vd., 2008; Horzum, 2011).

Dijital oyunların alan yazında belirtilen olumlu yönlerinin yanında olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Çocuklarda belli bir yaşa kadar gerçekle hayali ayırt etme yeteneğinin gelişmediği düşünüldüğünde, yaşı daha küçük olan çocukların bilgisayar oyunu oynarken neyin gerçek neyin hayal olduğu ayrımını sağlıklı yapamadığı söylenebilir. Buda çocuğun olumsuz etkilenmesine yol açmaktadır. Teknolojiyi yakından takip eden çocukların bilgisayar oyunlarına yönelik ilgileri daha fazla olabilmektedir. Bilgisayar oyunları gereğinden fazla oynandığında ise çocuklarda bağımlılık yapabilmektedir. Oyun bir defa oynandıktan sonra çocukta sürekli oynama hevesi uyandırabilir. Dijital oyun oynayan çocuk zamanının çoğunu oyunlara ayırdığında sosyal çevresi ile ilişkileri zarar görebilir, okul hayatını etkileyebilir veya çocuğun dijital oyunlara bağımlı olmasına sebep olabilir. Aşırı oynama ve bağımlılık sonucu da çocukta olumsuz davranışlar görülebilir (Horzum vd., 2008). Özellikle çevrimiçi oyunlar, İnternet üzerinde en fazla bağımlılık yapan aktivitelerden birisidir. Çevrimiçi oyunlarla fazla zaman harcanması, çocuğun akademik başarısını olumsuz etkileme, çocuğun kaygı seviyesinde yükselmeye, çevresiyle olumsuz ilişkiler kurmasına, gerçeklikten uzaklaşma, gençlik şiddeti ve suç davranışları gibi olumsuz durumlara yol açmaktadır (Wan ve Wen, 2013). Yapılan araştırmalar, dijital oyunların sanıldığı kadar masum olmadığına, bağımlılığa yol açtığına, video oyunlarının çocuklarımızın kültürel çevresine zarar verdiğine, çocukların beyin gelişimlerine olumsuz etkilerinin olduğuna ve saldırgan davranışları yönlendirdiğine dikkat çekmektedir (Öztütüncü-Doğan, 2006). Dijital oyunlar günümüzde akıllı telefonlarla da oynanmaktadır. Bu telefonlarda oynanan oyunlar ve diğer uygulamaların cazibesi özellikle çocukların ilgisini çekmektedir. Bunun sonunu olarak çocuk veya genç sürekli olarak bu cihazların bir üst modeline ulaşma çabası içerisinde olduğundan ailesi ile

çatışma yaşayabilmekte ekonomik olarak baskı yapabilmektedir (Pain vd., 2005). Buda aile içerisinde problemlerin yaşanmasına sebep olmaktadır.

2.3. Bağımlılık

Psikoloji ve psikiyatri ve uzmanları bağımlılığı; okul, aile, iş ve psikolojik durumlar gibi farklı seviyelerdeki işlevlerin zarar görmesi olarak tanımlanmaktadır (Gentile, 2009). Klinik uygulamalar davranışsal bağımlılıklar ve fiziksel bağımlılıklar olmak üzere bağımlılığı ikiye ayırmaktadır (Öztürk, Odabaşoğlu, Eraslan, Genç ve Kalyoncu, 2007). Alkol bağımlılığı, sigara bağımlılığı, uyuşturucu bağımlılığı fiziksel bağımlılıklara; bilgisayar bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, kumar bağımlılığı, seks bağımlılığı, İnternet bağımlılığı, oyun bağımlılığı gibi bağımlılıklar da kimyasal olmayan davranışsal bağımlılıklar olarak sınıflandırılmaktadır. Kimyasal bağımlılıklar için belirlenmiş kriterlerin, davranışsal bağımlılıkların tanımlanmasında kullanılması davranışsal bağımlılıkların klinik olarak tanımlamasını daha mümkün hale getirmektedir (Griffiths, 1999).

2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı

Bilgisayar bağımlılığı, İnternet bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı gibi teknoloji bağımlılıkları davranışsal bağımlılıklar olarak nitelendirilmekte, aynı zamanda bu bağımlılıklar birbirileri ile ilişki göstermektedir. Griffiths (1999) İnternet'in kendisinin bağımlılık yapmadığını, kullanıcıların İnternet'te elde ettikleri kumar, alış veriş, oyun gibi materyallere bağımlı olduklarını belirtmektedir.

Oyun bağımlılığı bilgisayar ve video oyunlarının sosyal veya duygusal sorunlar ortaya çıkara aşırı ve sorunlu kullanımı olarak tanımlanmaktadır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Bağımlılar teknolojik cihazlarla daha fazla zaman geçirmek için uykularını, beslenmelerini, alışkanlıklarını ve sosyal yaşamlarını ihmal etmektedirler (Young, 2009). Bağımlılık gizli olan bir süreçten geçer ve genellikle

birey, bir bağımlı olduğunun farkına varmaz ya da çok geç fark eder (Günüç, 2009). Young (1997) dünyada milyonlarca çocuk ve gencin elleri farenin üzerinde sohbet veya oyun odalarında zamanlarını geçirdiğini, İnternet'in kumar gibi bağımlılık yaptığını, uykusuzluk ve başka sağlık sorunları yarattığı gibi depresif eğilimlerin oluşmasına da neden olabileceğini ifade etmektedir.

Oyun bağımlılığı, günümüzde kesin olarak kabul görmüş bir tanımının olmaması ile birlikte davranış bağımlılığı olarak ifade edilmektedir. Teknolojik bağımlılıklar kimyasal olmayan, davranış tabanlı bağımlılıklar olarak tanımlanır ve bu durum insan ile makine arasındaki etkileşim ile gerçekleşir. Bu bağımlılık türünde oyuncular bilgisayar oyunlarında olduğu gibi aktif ya da televizyon izlemede olduğu gibi pasif olabilmektedir (Widyanto ve Griffiths, 2006). Dijital oyunları oynayan bireyler aşırı oynadıkları zaman kontrolden çıkabilmekte, okul, iş, sosyal yaşam, bireyler arası iletişim gibi konularda pek çok sorun yaşayabilmektedirler. İnternet bağımlılığı alt kategorisinde kabul edilen oyun bağımlılığı, uyumsuz ve inatçı davranış olarak tanımlanan bir tür teknoloji bağımlılığı türü olarak kabul edilmektedir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Horzum (2011) oyun bağımlılığını, bireyin oyundan kopamaması, zihninde hep oyunu düşünmesi ve her zaman oyunla ilgilenmesi olarak tanımlamaktadır. Bağımlı olan çocukların kendilerini oyunla bütünleştirdiklerini, hayatlarında onu yaşamaya başladıklarını ve çocukların kendilerini oyun karakterleri ile aşırı derece ilişkilendirmesi sonucu ölüme kadar giden olayların ortaya çıkabileceğini ifade etmektedir.

Dijital oyun bağımlılığında oyun oynama süresinin etkisi olabileceği gibi teknolojik cihazlar başında fazla zaman geçiren her bireyin bağımlı olacağı söylenemez. Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından geliştirilen ve Mayıs 2013'te yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5'in (DSM-5) üçüncü araştırma ekinde dijital oyun bağımlılığı, İnternet'te oyun oynama bozuklukları (İnternet gaming disorder) olarak ele alınmıştır. İnternet'te oyun oynama bozuklukları normal aktivitelerin bozulma oranına bağlı olarak hafif, orta ya da şiddetli olabilir. İnternet'te oyun oynama bozukluğu seviyesi daha düşük olan kişiler yaşamlarında daha az bozulma ve daha az belirti sergileyebilirler. İnternet'te oyun oynama bozuklukları daha şiddetli olanlar ise teknolojik cihazlarla aşırı zaman geçirerek diğer insanlarla olan

iletişimlerine, iş veya akademik eğitim fırsatlarına daha fazla zarar verecektir (DSM-5, 2013). Bireylerin bir şeye gereğinden fazla zaman harcaması onların bağımlı olup olmadığının tespitinde tek başına bir ölçüt olmamaktadır. Bu anlamda DSM-5'te (2013) aşağıda yer alan kriterlerden 5 ya da daha fazlasının gözlemlenmesinin klinik olarak çeşitli sorunlara yol açabileceği belirtilmiştir;

1. İnternet oyunları ile zaman geçirme. (kişi önceki oyun ile ilgili düşünür ya da bir sonraki oyunu oynamak için bekler; İnternet oyunu çocuğun günlük hayatında önemli bir yer alır).
2. İnternet'te oyun oynadığında İnternet'in çocuktan alınmasıyla geri çekilme belirtileri. (bu belirtiler genellikle sinirlilik, kaygı ya da üzüntü olarak tanımlanır, fakat bu belirtiler farmakolojik geri çekilmenin fiziksel göstergeleri değildir).
3. Tolerans- İnternet oyunları ile meşgul olmada fazla derecede zaman harcama ihtiyacı.
4. İnternet oyunlarını oynamayı kontrol etmedeki başarısız girişimler.
5. İnternet oyunlarını oynamanın bir sonucu olarak, önceki alışkanlık ve eğlencelerine gösterdiği ilginin azalması.
6. Psikolojik olumsuzlukları bilmesine karşın İnternet oyunlarını aşırı derecede oynamaya devam etme.
7. İnternet oyunlarının süresine ilişkin aile bireyelerine, terapistlere ya da başkalarına yalan söyleme.
8. Olumsuz bir psikolojik durumdan sıyrılmak ya da kendini rahatlatmak amacıyla İnternet oyunlarını oynama. (örneğin; çaresizlik, suçluluk, kaygı duyguları).
9. İnternet oyunlarını oynaması sebebiyle önemli bir ilişkiyi, kariyerini ya da okulla ilgili fırsatları riske atma ya da kaybetme.

Benzer şekilde Griffiths (1996) davranış bağımlılığı altında değerlendirdiği teknoloji bağımlılığının tanı ölçütlerini; bir eylemin kişinin yaşamında en önemli şey

haline geldiği zaman **dikkat çekme (salience)**, bir baş etme stratejisi **duygu-hal değişimi (mood modification)**, eylemin miktarının artma süreci **tolerans**, eylem kesildiğinde ortaya çıkan hoş olmayan durumlar **yoksunluk (withdrawal symptoms)**, bağımlının iş, çevre ya da kendisi ile olan çatışması **çatışma (conflict)** ve eylemin tekrar etmesi **nüks etme (relapse)** şeklinde değerlendirmiştir.

Bu tanı ve ölçütler göz önüne alındığında, bir çocuğun oyun bağımlısı olup olmadığının tespiti için birçok değişkenin dikkate alınması gerektiği görülmektedir. Bağımlılık tespiti için çeşitli ölçek ve testler de kullanılmaktadır. Ayrıca bireyin kendi düşüncesi, aile ve çevresinin fikirleri bu konuda gösterge olabilmektedir. Alanyazında oyun bağımlılığının tespiti için çeşitli ölçek, anket, test gibi araçlar kullanılmaktadır. Ayrıca çocuğun bilgisayar veya diğer teknolojik cihazları gereğinden fazla kullanması, akademik başarısındaki düşüş, uyuma ve yemek düzenindeki bozukluk, aile ve sosyal çevresi ile olan ilişkilerindeki bozukluklar gibi belirtiler bizlere oyun bağımlılığı hakkında fikir verebilmektedir.

Ayrıca bağımlılık belirtisi olarak çocukların kendilerini oyundaki karakterlerle aşırı oranda ilişkilendirmesi, oyunları aklından çıkaramaması, oyunla bütünleşmesi ve defalarca oyun oynama arzusu gösterilebilir (Horzum, 2011). Öte yandan bağımlılık ile teknolojik cihazların kullanımı arasında bir ilişkiden söz etmek de mümkündür. Teknolojik cihazların veya İnternet kullanımının bağımlılık olarak görülmesi ve tanımlanmasında en önemli belirti ve etken, kullanıcının İnternet ortamında çok fazla zaman geçirmesi gösterilebilir (Günüç, 2009). Günüç (2011) yaptığı bir çalışmada, İnternet kullanım süresi fazla olan kullanıcıların diğer kullanıcılara göre bağımlılık seviyelerinin daha yüksek olduğu sonucuna varmıştır.

İnsanların neden dijital oyun bağımlısı olduklarına baktığımızda ise çeşitli nedenler karşımıza çıkmaktadır. Örneğin; Wan ve Wen (2013) ergenlerin neden oyun bağımlısı olduklarını araştırdıkları çalışmalarında şu sonuçlara ulaşmışlardır;

1. Psikolojik ihtiyaçlar ve motivasyonlar:

- Eğlenme ve boş vakit değerlendirme,
- Duygusal başa çıkma (izolasyon ve can sıkıntısı, stres boşaltması, rahatlama, öfke ve hayal kırıklığı boşaltımı),
- Gerçeklikten uzaklaşma,

- Kişiler arası ve sosyal gereksinimlerin tatmini (arkadaş edinme, dostlukları güçlendirme ve bir anlamda ait olma) ve tanınmanın oluşması,
- Başarma ihtiyacı,
- Heyecan ve meydan okuma ihtiyacı,
- Güç ihtiyacı (üstün olma duygusu, kontrol etme isteği ve kendine güveni kolaylaştırması)

2. Bağımlıların yaşamına odaklanma:

Araştırma sonucunda görüşme yapılan çocukların çoğu bilgisayar oyunlarının olmadığı bir hayatı “karanlık” ve “sıkıcı” olarak gördüklerini ifade etmiş, bilgisayar oyunlarını yaşamlarının odak noktası olarak bulduklarını belirtmişlerdir.

3. Sanal kendi ve gerçek kendisinin etkileşimi:

Çalışma sonucu çocukların bilgisayar oyunlarında gerçek yaşamlarında yapamadıkları davranışları gerçekleştirdikleri görülmektedir. Oyuncular gerçekte hayatta olmadıkları rollere girebilmekte başka bir ifadeyle gerçeklikten uzaklaşabilmektedirler. Çocukların bunu yapma sebebi olarak gerçek yaşamlarındaki zayıf yönlerini kapatmak, bu manada kendilerini tatmin etmek olduğu görülmektedir.

4. Telafi edicilik veya derin memnuniyet:

Çevrimiçi oyunlar, çocukların başka insanlarla iletişim kurma ihtiyaçları karşılama bir yol olarak görülmektedir. Bağımlılar farklı insanlarla ilişki kurma gereksinimlerini bilgisayar oyunları vasıtasıyla tatmin edebilmektedir.

5. Kendi-yansımaları:

Bağımlılar daha fazla güç ve başarı istedikleri için bilinçsiz bir şekilde çevrimiçi oyun oynayabilmektedir. Fakat bunu gerçekte bu mümkün olmayabilmektedir. Çevrimiçi oyunlarda oyuncular, güç ve başarı ihtiyacını geçici olarak takip edebilir fakat gerçek yaşamlarında bu sıkıntılarla karşı karşıya gelemezler ve bu nedenle bir çelişki oluşturmuş olurlar.

2.5. Aile ve Dijital Oyun Bağımlılığı

2.5.1. Aile Kavramı

Aile; birbirine duygusal bağlarla bağlanmış, anne, baba ve çocuklardan oluşan, ekonomik, sosyal ve duygusal hak ve sorumlulukları paylaşan bir sosyal yapıyı oluşturmaktadır (Hetherington, Parke, Guavin ve Locke, 2006). Epstein, Levin ve Bishop (1976) göre aile kavramı; eğitim, dini ve ahlaki eğitim, ekonomik, iş ve cinsel işlevleri gibi sorumlulukları olan sosyal bir oluşumdur. Türk Dil Kurumuna göre aile,

“Evlilik ve kan bağına dayanan, karı, koca, çocuklar, kardeşler arasındaki ilişkilerin oluşturduğu toplum içindeki en küçük birlik” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2016)

Anne, baba ve çocuklarından oluşan bir topluluk olarak tanımlanan aileyi aile yapan şey sadece aralarındaki genetik bağ değildir. Bunun yanında duygusal iletişim, yardımlaşma ve fedakârlık da çok önemlidir. Aile içi iletişim güçlü olursa aileyi oluşturan diğer bireylerinin de başarılı olması mümkün olur (Türkoğlu, 2008). Aile, ebeveyn ve çocuklardan oluşan en küçük insan topluluğu olarak tanımlanmasına karşın toplumun yapı taşıdır. Birey gözlerini ailede açar böylelikle tanışma ve iletişim süreci başlar ve sosyalleşmenin ilk adımı atılmış olur. Aile bireylerin tutum ve kişilikleri çocuğun gelişme sürecine doğrudan etki yaptığı için, ailenin bu konudaki önemi yadsınamaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır (Kırık, 2014).

Ailenin bireylere mutluluk ve yaşam aşıl原因 bir yapı olması beklenir. Fakat bazı çalışmalar ailenin çoğu zaman bireylerin mutsuzluğuna sebep olduğunu, onlara önemli zararlar verebildiğini göstermektedir (Shek, 2002). Alanyazın incelendiğinde iletişim yönünden ailelerin işlevsel (sağlıklı) ve işlevsel olmayan (sağlıksız) olmak üzere ikiye ayrıldığı görülmektedir. İşlevsel ailelerde ebeveyn davranışları belirleyici olmakta, herhangi bir olumsuzlukla karşılaştığında tüm aile bireyleri ortak hareket edip sorunun üstesinden gelmeye çalışmakta, iletişim yolları her zaman açık tutulmakta, kurallar daha esnek ve değişken olmakta, sadakat ve takdir etme becerileri daha gelişmiş olmakta, beraber daha fazla zaman geçirilmekte, aile bireyleri hem fiziksel

hem de duygusal olarak destek görmektedirler. Bunun aksine işlevsel olmayan yani sağlıklı ailelerde ise iletişim ya yoktur ya da var olan iletişim çatışmalar yaratmakta, problem çözme girişimleri başarısızlıkla sonuçlanmakta, kurallar daha baskın olmakta ve rol dağılımında belirsizlik hâkim olmaktadır (Bowen,1965; Bentowim, Barnes ve Cooklin, 1989; Bulut, 1990; Satır, 2001; Olson ve Barnes, 2010).

Aile toplumu oluşturan en temel yapı olarak karşımıza çıkmaktadır. Sosyologlar ailenin sosyal yapılarla ilişkisi, birey açısından toplumsal yapıdaki değeri ve işlevi bakımından araştırılması gerektiği konularında çalışmalar yaparken, modern toplum ise, ailenin çocukları topluma kazandırma, ileriki yaşamında denge ve istikrarı yakalama gibi yönlerine vurgu yapmaktadır (Oktik, 2013). Aile çocuk üzerinde önemli etkilere sahiptir. Ailenin; çocuğa kişilik ve becerilerinin ortaya çıkarmasında yol gösterici olma, çocuğun toplum içerisinde kabul görmesine destek olma, sosyal hayatta ve iş yaşamında başarılı olması için yol gösterici olma özelliği vardır. Ayrıca ailenin; çocuğun sosyalleşmesi için rol model olma, çocuğun karşılaşılabileceği sıkıntılara karşı yardımcı olma, çocuğa güven duygusunu verme, aile tarafından kabul gören tutum ve davranışları çocuğa aşılama, çocuğa ahlaki davranışların kazanılmasında rehber olma gibi özelliklerine de belirtilmektedir (Yavuzer, 2012). Bu kadar hayati özelliklere sahip ailenin, çocukla olan iletişimi önem arz etmektedir. Dolayısıyla ailede kuşak çatışmaları sebebiyle tartışmalar yaşanması, ebeveyn ile çocuk arasında sorunların olması ailenin yaşam kalitesi düşürür ve aile bireylerinin daha verimli olmasının önüne geçer (Yavuz ve Özmete, 2012).

Toplumların teknolojik gelişmelerden etkilenmesi kaçınılmaz bir gerçektir. Toplumun mu teknolojiyi etkilediği yoksa teknolojinin mi toplumlara yönlendirdiği sorusu yıllardır tartışılmaktadır. Günümüz toplumlara çocukları hem akademik olarak sürekli bir yarış içerisinde tutmaya çalışmakta hem de teknolojik cihazları etkili verimli kullandırma çabası içerisinde olabilmektedir. Çocuklar erken yaşta teknolojik cihazlarla tanışmakta, zamanlarının çoğunu bu cihazlarla geçirmektedirler. Ebeveynlerin diğer konularda olduğu gibi teknolojiye yaklaşımları da çocukları etkilemekte, çocuklar gelişimsel özellikleri itibarıyla anne ve babalarından etkilenmektedirler. Ebeveynler tarafından çocukların teknoloji ile denetimsiz bir şekilde yalnız bırakılması uygun bir davranış olarak görülmemektedir. Teknolojinin olumlu ve

olumsuz yönlerini belirlemek açısından ebeveynlerin bilinçli rehberliği oldukça önemlidir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

Teknoloji bilim, ticaret, devlet hizmetlerinin sunumu gibi işleri etkilediği gibi aile ilişkilerini de etkilemektedir. Dijital oyunlar her geçen gün artan bir ivme ile daha çok kullanıcı tarafından oynanmaktadır. Dijital oyunların televizyon gibi diğer teknolojik cihazların aksine etkileşim ve iletişim özelliğinin olması, dijital oyunların aile içi ilişkileri daha fazla etkileme olasılığının olduğunu bizlere göstermektedir (Gürcan vd., 2008). Bu nedenle ebeveynlerin İnternet ortamındaki tehlikelere karşı çocuklarını koruyabilmeleri için bu tehlikelerin farkında olması ve çocuklarını bu anlamda denetleyebiliyor olması gerekmektedir. Ebeveynlerin çocukları ile sıcak bir iletişim halinde olması, temel bilgi teknolojileri becerilerine sahip olması önemlidir. En etkili kontrol aile içerisinde gerçekleşmekte ve çocuğa değerlerin benimsetilmesi görevi de anne babalara düşmektedir (Yalçın, 2006). Dijital ortamlarda amacına uygun davranmak, doğacak olumsuzlukları engellemek bakımından önemlidir. Ebeveynlerin daha dikkatli olması ve sorumluluklarının bilincinde olması gerekmektedir. Oysa ebeveynler çocuklarını yönlendirme, kontrol etme ve onlara yardımcı olma noktasında sıkıntılar yaşayabilmektedir. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi III (EU Kids Online III) raporu bizlere; ülkemizdeki ailelerin Avrupa'daki ailelere oranla çocuklarına daha az seviyede yardım edebildiklerini göstermektedir (Demirel, Yörük ve Özkan, 2012).

Prensky (2001) dijital bir dünyada gözlerini açan ve bu dijital dünyada büyüyen bireyleri “dijital yerli”, bunun aksine teknoloji ile daha sonradan tanışan ve teknolojiye ayak uyduran nesli de “dijital göçmen” olarak tanımlamaktadır. Bu iki neslin teknolojiye aynı derece açık olduklarını söylemek mümkün değildir. Zira dijital yerliler teknolojik gelişmelere daha açık, teknolojik gelişmeleri daha yakından takip edebilmektedirler. Hatta bazı dijital yerlilerin teknolojiye normalin üzerinde bir bağımlılıklarının olduğu görülmektedir (Kurt, Günüş ve Ersoy, 2013). Teknolojinin etkisiyle nesiller arasında meydana gelen bu fark, “dijital bölünme”, “sayısal bölünme”, “sayısal uçurum” gibi kavramlarla ifade edilmektedir. Yıldız ve Seferoğlu (2014) bu farklılıkların nedeni olan sayısal uçurumu çok boyutlu bir kavram olarak görmekte ve anne babanın eğitim düzeyi, cinsiyet, maddi olanaklar, yaşam alanı gibi özelliklere göre bireylerin, Bilgi ve İletişim Teknolojilerine (BİT) ulaşmada ve BİT okuryazarlığında

yaşadıkları eşitsizlik olarak tanımlamaktadır. Teknolojiye bakış açıları farklı olan bu iki neslin ortak bir paydada buluşması önemlidir. Özellikle çocukları üzerinde önemli bir etkiye sahip ebeveynlerin teknolojiye olan algı farklarının en aza indirilmesi aile içi iletişimi güçlendirecek ve ilişkileri daha da ileriye götürecektir (Çetinkaya ve Sütçü, 2016). Dijital oyunların mantığına uygun olarak, teknoloji çağında doğan ve büyüyen dijital yerliler önceki nesillerden bilişsel yapı, ilgi noktaları ve alışkanlıkları bakımından farklılık göstermektedir (Kula ve Erdem, 2005). Pedro (2006) dijital yerli kavramına benzer biçimde “Yeni Binyılın Öğrencileri” kavramını kullanmakta ve Yeni Binyılın Öğrencilerini; dijital araçların dilini keşfederek, yaşayarak öğrenen, birçok işlemi aynı anda yapan, bir konuya daha az süre yoğunlaşan, zihinlerinde birçok konuyu aynı anda taşıyan, daha az sabır gösteren bireyler olarak tanımlamaktadır. Ayrıca Yeni Binyılın Öğrencilerini; hemen dönüt isteyen, öğrenmeyi oyunlaştırabilen, hayal dünyası gelişmiş, gelişmiş dijital çevreye sahip, genellikle yalnız, görsel hafızaları sözel hafızalarına göre gelişmiş, kâğıt kaleme karşın dijital cihazları tercih eden, yüksek akademik beklentileri olan bireyler olarak nitelendirmiştir. Yeni binyılın öğrencilerin ortaya çıkmasıyla bazı zorluklar meydana gelebilmektedir. Çocuklarda önceki neslin alışık olmadığı bazı davranış ve tutumlar görülebilmektedir. Bunlar;

- Çocuklar İnternet ortamında daha fazla sosyalleşme imkânına sahip olmasına rağmen, gerçek yaşamda yalnızlaşmaktadır.
- Ders araları veya dinlenme zamanlarında bile bilgisayar ve İnternet ile zaman geçirmektedirler.
- Bireyler arası iletişimde anında dönüt ve hız alışkanlık haline gelmiştir.
- Dijital ortamları sözel metinlere tercih etmektedirler.
- Yeni bir yazışma dili meydana getirmekte, dili kısaltarak kullanmaktadırlar. Dijital ortamlarda konuştukları kısaltma dilini yaşamlarının diğer iletişim alanlarına da taşıyarak adeta bir kısaltma dilinin oluşmasını sağlamışlardır (Şahin, 2009).

Ebeveynlerin dijital yerli veya yeni bin yılın öğrencileri olarak tanımlanan çocuklarının bu özelliklerini bilerek hareket etmesi iletişim açısından daha olumlu

sonular doęuracaktır. ünkü ebeveynler ile ocuklar İnternet veya bilgisayarını aynı ama doęrultusunda kullanmayabilirler. Yaşı daha büyük olan bireyler İnternet’i işleriyle alakalı bilgiler elde etmek için kullanırken, gençler ise başkalarıyla tanışma, müzik dinleme ve oyun oynamak için İnternet kullanmaktadır (Kubey, Lavin ve Barrows, 2001; Colwell ve Kato, 2003). ocukların teknolojiyi ok deęişik amalarla kullandığı, bu amaların en sık olanlarından birinin de dijital oyunların olduęu söylenebilir.

Teknolojik gelişmelerin etkisiyle, ocukların dijital cihazlarla geçirdikleri sürelerde artış göstermektedir. Böylece ocuklar dięer günlük aktivitelerini aksatmakta, aileler de ocuklarıyla yeterli zaman geçirememekten şikâyetçi olmaktadır. Fakat şikâyet etmenin ötesinde bu konuda ailelere önemli görevler düşmektedir. ocuklarının dijital cihazlarla oynadığı oyunlara müdahale edip kontrol edemeyen ebeveynler, ocuklarının oyun bağımlısı olmasının önüne geçemeyebilirler. Ebeveynlerin dijital oyunların etki ve sonuçlarının farkında olması ve bunu ocuklarına aktarabilmesi son derece önem arz etmektedir. Dijital cihazlar günlük hayatın bir parçasını oluşturduğundan ebeveynlerin bu cihazlarla oynanan oyunları tamamen yasaklamak yerine ocuklarını oyun oynarken denetim ve kontrol altında tutmaları daha etkili olabilir. Fakat denetim ve kontrolde tek başına yeterli olmamaktadır. ocuklar dijital oyunları cep telefonu ve tablet gibi mobil cihazlarla da oynadığından kontrol etmek oldukça zorlaşabilmektedir. ocuęa ilk eğitimin aile içerisinde verildięi gereęi göz önüne alınarak, ocuklara bu oyunlar hakkında bilgi verilip bilinçlendirilmeleri sağlanabilir.

ocuklar gelişme dönemlerinde hızlı bir deęişim yaşamakta ve bu dönemde çevrelerinden etkilenmektedirler, gelişme dönemi ilerledike çevrenin etkisi de azalmaktadır. Dolayısıyla yaşı küçük ocuklar fiziksel çevreden yaşı büyük olanlara oranla daha fazla etkilenirler (Bacanlı, 2005). Anne babaların dijital oyun tercihleri ocuklarının da bu yönde tercihlerine etki etmektedir. (Akay ve Özcebe, 2012).

oęu aile ve eğitimci ocukların ders alışmamasındaki isteksizliğini bilgisayar oyunlarını ok oynadıklarına bağlar, ocukların sürekli bu oyunlarla meşgul olmasından şikâyetçi olmaktadır. Bu durum bizlere bilgisayar oyunlarının tekrar tekrar oynama

isteği oluşturduğunu, oyunların çocukları motive edici özelliğinin olduğunu ve bu oyunların çocukların bağımlı olmasına yol açabileceğini göstermektedir.

Teknolojinin gelişip yenilenmesiyle insanlar arasındaki iletişim yöntemleri değişime uğramaktadır. İletişimin sanallaşması etkisini aileler arası iletişime de göstermektedir. Bu değişimden çocuklar da etkilenmektedir. Çağımızın önemli araçlarından biri olan İnternet teknolojisi, bireyleri bir yandan toplumla bütünleştirirken diğer yandan onların yalnızlaşmasına, toplumdaki soyutlanmış bir şekilde yaşamasına neden olmaktadır. Ebeveynlerin büyük çoğunluğu bilişim okuryazarı olmadığından çocuklarını tecrit etme, yalıtma politikalarıyla teknolojiye izole etmeye çalışmakta, çocuklar da bu ihtiyaçlarını farklı alanlara yönelerek gidermeye çalışmaktadır. Ebeveynlerin bu baskıcı tutumu çocukta okula devam etmeme, akademik başarısızlık, oyun bağımlılığı gibi olumsuzluklara neden olmaktadır. Ebeveynlerin aldıkları eğitim ve yetiştikleri aile ortamı son derece önemli görülmektedir. Anne babalar çocuklarına karşı aşırı korumacı, ilgisiz, otoriter ve demokratik tutumlar sergileyebilmektedir. Çocuğun karakter ve duygusal gelişimde anne babaların demokratik veya baskıcı tutumları, çocuğa gereken değerin gösterilip gösterilmemesinin, ergenlik döneminde çocuğa rehberlik etme düzeyinin önemli ölçüde etkisi vardır (Ohlin ve Tonry, 1958; Arriaga, 1999). Ailede diğer bireyler tarafından değer gören, sağlıklı bir iletişim şeklinin olduğu ailede yetişen çocuklar, kendilerine daha çok güvenir ve öğrenmeye karşı daha motive olurlar (Çalışkan ve Özbay, 2015). Ayas ve Horzum (2013) yaptıkları bir çalışmada; ihmalkâr tutuma sahip ailelerde büyüyen çocukların otoriter, müsamahakâr ve demokratik tutuma sahip ailelerde büyüyen çocuklara oranla daha fazla İnternet bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmışlardır. İhmalkâr tutuma sahip ebeveynler çocukları ile yeteri kadar ilgilenmemekte, onları denetleme ihtiyacı duymamaktadırlar. Bu da çocukların İnternet bağımlısı olmalarında bir faktör olarak karşımıza çıkmaktadır. Bilgisayar ve İnternet'in çocuklar için bir tehlike veya avantaja dönüşmesi, çocukların davranışlarının şekillenmesinde önemli etkisi olan yetişkinlerin farkındalık ve eylemlerine bağlıdır. Ebeveynler kendi sorumluluklarını azaltma adına küçük yaşta çocuklarının elinden tablet veya telefonları alamaz hale gelmişlerdir. Dijital cihazların başında uzun süre hareket etmeden duran, edilgen halde olan çocukların bilişsel, fiziksel ve psikososyal gelişimlerinin zarar göreceği bir gerçek

olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu zararların sonuçlarını en aza indirmek için dijital cihazları tamamen yasaklamak yerine, alınacak tedbirlerin çocuk ve ebeveynlerin ortak kararıyla belirlenmesi, aile içi iletişimi daha olumlu ve etkili bir hale getirecektir (Arslan vd., 2014).

Aile, çocuğun sosyalleşmesinde ilk adımı oluşturmaktadır. Çocuğun ailesi ve toplumu ile bütünleşmesi veya yabancılaşması, aile ortamında çocuğun kendisini rahat ifade edebilmesi, aile ile beraber ortak kararlar alması, cinsel bilgi desteği alması, taleplerinin gerçekleştirilme oranı ve aile içi iletişim gibi ebeveyn davranışlarına bağlıdır. Çünkü olumsuz ebeveyn tutumları olarak tanımlanan çatışmacı, ilgisiz, korumacı tutumlar çocukları kabul göreceklere, kendilerini ifade edebilecekleri, gelişimlerine bağlı olarak cinsel bilgiye ulaşabilecekleri ortam arayışlarına yöneltmektedir (Çalışkan ve Özbay, 2015).

2.5.2. Ebeveyn Çocuk İlişkisi

Ebeveynler çocukların gelişme dönemlerinde önemli etkileşim ve özdeşim modelleridir. Özellikle erken dönemde çocuklar iletişim içinde buldukları ebeveynlerinin etkisi altındadırlar (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002). Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından yapılan “Türkiye’de Aile Yapısı Araştırması” (2011) adlı çalışma, ülkemizdeki aile yapısını, bireylerin aile içerisindeki yaşam şekillerini ve aile yaşamına ilişkin değer yargılarını belirlemeyi amaçlamıştır. Araştırmaya katılan ailelerin %20’si çocukları ile İnternet kullanımı veya bilgisayar oyunları nedeniyle sorun yaşadıklarını belirtmişlerdir. Aynı araştırma sonucuna göre annelerin babalara göre çocuklara daha fazla ceza verdikleri görülmektedir. Annelerin %60’ı çocuğunu azarlamakta, %34’ü ise bilgisayar oyunu oynamasına izin vermediğini ifade etmiştir. Araştırmaya katılan ailelerin %7’si çocuklarına bilgisayar oyunu oynadıkları için cezalandırdıklarını ifade etmişlerdir. Ebeveynler çocukları ile problem yaşadıklarında genellikle birbirlerinden yardım aldıklarını söylemekte, bir uzman ya da kurumdan destek aldıklarını söyleyenlerin oranı ise sadece % 7’dir.

Çocukları dijital oyunların olumsuz yönlerinden korumak için oyunları yasaklamak çoğu aileye kolay gelebilir. Fakat yasaklamak hiçbir zaman çözüm olarak görülmemelidir. Günümüzde teknolojiye ulaşmak oldukça kolay hale gelmiştir. Anne babasının yanında oynamayan çocuk arkadaşları veya okul ortamında bu oyunlara ulaşabilir. Bu yüzden ailelerin çocukları ile yakın ilişkilerde bulunması, sağlıklı iletişim kanalları oluşturması gerekmektedir. Aileler çocuklarının bilgisayar kullanma sürelerini kontrol ederek, oyunların içeriğini takip ederek, çocukların karakter ve ruhsal yapılarının korunmasını sağlamalıdır (Kıran, 2011). Aydoğdu-Karaaslan (2015) yaptığı çalışmada ebeveynlerin çocuklarının şiddet içerikli dijital oyunları oynadığını bildiklerini ve bunu doğru bulmamalarına rağmen çocuklarının bu tür oyunları oynamasına karışmadıklarını ifade etmişlerdir. Aynı çalışmada ebeveynlerin bu anlamda sosyal projelerle bilinçlendirilmesi gerektiğinin önemli olduğu vurgulanmıştır. Young (1997) bilgisayarı veya teknolojinin kendisini sorun olarak görmenin yanlış olduğunu, asıl problemi bu teknolojileri kullanan bireylerin oluşturduğunu ifade etmektedir. Aile içerisinde ilgi gösterilmeyen, güvenilmeyen ve sağlıklı iletişimleri olmayan çocukların bilgisayarı gerçeklerden kaçmak için bir araç olarak göreceklərini, aslında İnternet ve dijital oyunların en çok bu çocuklara zarar vereceğini belirtmektedir.

Çocuk ve ergenlerin teknolojideki olağanüstü gelişmelere karşı tam olarak hazır oldukları söylenemez. Anne babalar görevlerinin sadece teknolojiyi çocuklara ulaştırmak olmadıklarının bilincinde olmalıdırlar. Bu konuda aileye önemli sorumluluklar düşmektedir. İnternet ortamındaki tehlikeli sonuçlara maruz kalmamak için çocukların kontrolsüz bir şekilde bırakılmaması önemlidir (Canbek ve Sarioğlu, 2007). Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Araştırma Projesi'ne (EU Kids) (2010) göre, çocuklar İnternet ortamında herhangi bir olumsuzluk ile karşılaştıklarında aileleri yerine ilk olarak arkadaşlarından destek almaktadırlar (Yurdakul, Dönmez, Yaman ve Odabaşı, 2013). Dolayısıyla ebeveynler bu konuda çocuklarına daha fazla destek olabilmeli bu konuda yetkin ve donanımlı olmalıdırlar.

Teknolojik cihazların çeşitliliği, piyasada bulunan teknolojik uygulamaların çokluğu anne babaları denetim noktasında zorlamaktadır. Bu zorluklara rağmen ebeveynler çocuklarını teknolojinin olumsuzluklarına karşı korumak istemektedirler. Teknoloji ve uygulamalarının meydana getirdiği tehlikeleri ortadan kaldırmak veya

etkilerini en aza indirmek için güçlü aile desteğinin ve aile içi iletişimin etkisi önemlidir (Young, 1999; Günüş ve Dođan, 2013; Ayas ve Horzum, 2013). Yeni teknolojilerin olumlu ve olumsuz yönlerini bilip çocuklara bunu anlatma başta ebeveynlerin görevidir. Ailenin bu teknolojilere yönelik tutumları, çocuklarının da tutumlarını etkileyeceğinden oldukça önemli görölmektedir (Çetinkaya ve Sütçü, 2016). Birçok çocuk şiddet içerikli oyunlar oynamakta ve oynanan bu oyunlar çocukların davranışlarına yansıyabilmektedir. Yapılan çalışmalar anne babaların çocuklarının oynadığı dijital oyunların süresine müdahale ettiğinde, çocuklarına daha fazla hâkim olduklarından çocukların saldırganlık düzeylerinin düştüğünü ortaya koymaktadır. Fakat ebeveynlerin çocuklarını kontrol etme ve müdahalede bulunma oranlarının istenilen seviyede olmadığı görölmektedir (Gentile, 2003). Young (2004) benzer şekilde ebeveynlerin çocuklarının İnternet kullanımına sınırlama getirmemesi ve kontrolü sağlayamamasını, çocukların İnternet’i tehlikeli amaçlar için kullanmasına yol açacağını belirtmektedir.

Ülkemizdeki ebeveynler İnterneti daha az kullanmalarına karşın, büyük bir çoğunluk, çocuklarını İnternet’teki tehlikeli durumlara karşı savunmada kendilerine güvendiklerini belirtmektedir. Ebeveynler çocukları İnternet’te problem yaşadıklarında onlara destek olduklarını, İnternet’i tehlikelere karşı uygun bir biçimde kullanmaları yönünde nasihatlerde bulduklarını ifade etmektedirler. İnternet kullanım becerisi olmayan veya çok az olan ebeveynler ise İnternet’in olumlu ve olumsuz yönleri hakkında bilgi sahibi olmadıklarından çocuklarına bu konuda yeterli desteği sağlayamamaktadırlar. (Kaşıkçı, Çağıltay, Karakuş, Kurşun ve Ogan, 2014).

Günümüz çocuklarının dijital yerli olarak tanımlandıkları ve teknolojik gelişmeleri yakından takip ettikleri, ilgi ve alakalarının farklı yönlerde olabileceği ifade edilmişti. Dolayısıyla ebeveynlerin de çocuklarının bu durumlarını göz önüne alması bu yönde hareket etmesi önemlidir. Yurdakul ve arkadaşlarının (2013) bu noktada; teknoloji çağı değişimlerine açık, teknoloji okuryazarlığı olan, teknoloji ortamının çocuğuna kazandırabileceği ve zarar verebileceği şeyleri bilen, çocuğa gerçek hayatta öğrettiği ahlaki değerleri dijital ortamda da kullanması gerektiğini özümseten bireyleri “dijital ebeveyn” olarak tanımlamakta ve dijital ebeveynlerin özelliklerini beş boyutta değerlendirmektedirler. Bunlar;

Dijital okuryazarlık: Dijital ebeveynlerin aşağıda yer alan dijital okuryazarlık özelliklerini göstermeleri beklenmektedir.

- Teknolojik cihazları kullanabilme,
- Teknolojik sıkıntılara karşı daha anlayışlı olma,
- İnternet’i teknik olarak kullanabilme,
- Yenilikçi olma,
- Bilgilerin gizliliğine önem verme.

Farkında olma: Dijital ebeveynlerin teknolojik tehlikelerin farkında olabilmesi için şu vasıflara sahip olması öngörülmektedir;

- Çevrimiçi ortamlardaki uygun olmayan davranışları görebilme,
- Çevrimiçi ortamların doğuracağı zararları bilme,
- İnternet bağımlılığının farkında olma,
- Çocuğun dijital ortamda neler yaptığının farkında olma.

Kontrol: Dijital ebeveynler kontrol ile ilgili şu özellikleri taşımalıdır.

- Çocukları dijital ortamda tehlikelerle baş başa bırakmama,
- Farklı yazılımlar kullanarak çocuğunu koruma,
- Çocuğun teknoloji kullanımını belli bir düzene sokma,
- Dijital ortamda çocuğuna eşlik etme,
- Çocuğa karşı sözünde durma.

Etik: Dijital ebeveynlerin İnternet ortamında başkalarının ahlaki olmayan davranışlarına karşı şunları yapması beklenir;

- Şahsi fikir ve düşüncelere karşı saygısızlık yapmama,
- Bilgilerin güvenilirliğini kontrol etme,
- Bilgi sahibinin onayı olmadan bilgiyi paylaşmama.

Yenilikçilik: Dijital ebeveynlerim şu yenilikçi davranışları göstermesi beklenir;

- Yenilikleri takip etme,
- Yenilikleri öğrenmeye çalışma,

- Güncel yeniliklerden haberdar olma,
- Yeniliklerin yarar ve zararlarını bilme.

Ebeveynlerin dijital ortamların yararlarını bilmesi, doğurabileceği tehlikeleri öngörmesi ve önlem alması ve bunları çocuklarına öğretmesi, çocukların dijital ortamda güvenliği açısından önemlidir.

2.6. Dijital Oyun Bağımlılığı Konusunda Yapılan Çalışmalar

Erboy ve Akar-Vural'ın (2010) ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarına etki eden faktörleri belirlemek için yaptıkları çalışmada erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha fazla bağımlı olduğu tespit edilmiştir. Sosyal açıdan soyutlandıklarını hisseden çocukların bilgisayar oyunlarından vazgeçmede zorlandıkları, başkaları tarafından engellendiklerinde daha fazla rahatsız oldukları sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıf öğrencilerine göre daha fazla bağımlı olduğu görülmüştür.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada, erkek öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilerden daha fazla olduğunu, anne babaların eğitim düzeyinin arttıkça çocukların oyun bağımlılık düzeylerinin de arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Oyun oynama süreleri incelendiğinde ise günde 3 saatten fazla oynayan çocukların diğerlerine göre daha bağımlı olduğu tespit edilmiştir.

Adıyaman il merkezinde eğitim gören ilköğretim çocukları ile yapılan başka bir çalışmada öğrencilerin oyun bağımlılık puanlarının yüksek olduğu tespit edilmiş, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla bağımlı olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Ayrıca öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının, anne ve babanın meslekleri, ailenin aylık geliri ve okul dışı boş zaman değişkenlerine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmüştür (Güllü, Arslan, Dündar ve Murathan, 2012).

Horzum (2011) ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre incelediği çalışmasında; sosyo-ekonomik düzey bakımından üst sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilerin, orta ve alt sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilere göre daha bağımlı olduğu sonucuna ulaşmıştır. Aynı çalışmada sınıf bakımından 4. sınıftaki öğrencilerin, 3. ve 5. sınıftakilere göre daha bağımlı olduğu ve erkek öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla oyun bağımlısı olduğu ifade edilmiştir. Bilgisayara sahip olma durumunun ise oyun bağımlılığında etkisi bulunamamıştır.

Demirtaş-Madran ve Ferligül-Çakılcı (2014) yaptıkları çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile cinsiyet arasında anlamlı bir ilişki olmadığı sonucuna ulaşmış, yaşı küçük olanların ise yaşı büyük olanlara göre daha fazla oyun bağımlısı olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Aynı çalışmada bağımlılık puanları yüksek olan bireylerin daha saldırgan tutumlara sahip olduğu da ifade edilmiştir.

Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini belirlemeyi amaçladıkları araştırmalarında; öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha bağımlı olduğu tespit edilmiş, anne eğitim düzeyinin de artıkça oyun bağımlılık puanlarının arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Evinde bilgisayar olan çocukların daha fazla bağımlı olduğu belirtilmiştir. Sınıf ve babanın eğitim düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ise anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

Taş, Eker ve Anlı (2014) ortaöğretim öğrencilerinde İnternet ve oyun bağımlılık düzeylerini incelemişlerdir. Çalışma sonucu oyun bağımlılığının cinsiyete ve sınıfa göre farklılık göstermediği ortaya çıkarılmıştır. Ayrıca okunulan lise türü ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir fark tespit edilememiştir.

İnal ve Çağıltay (2005) yaptıkları çalışmada, sosyo-ekonomik düzey bakımından birbirinden farklı olan iki ilköğretim okulunda okuyan çocukların bilgisayar oyunlarına ve oyun oynamaya karşı olan tutumlarını tespit etmek istemişlerdir. Çalışma sonucu cinsiyetin oyun oyma alışkanlıklarında etkili olduğu, erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı tespit edilmiştir. Ayrıca ailelerin gelir durumunun da çocukların bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarını etkilediği

sonucu ortaya çıkmıştır. Sosyo-ekonomik durumu yüksek olan öğrencilerin sosyo-ekonomik durumu düşük olan öğrencilere nazaran daha fazla bilgisayar oyunu oynadığı çalışmanın bir diğer sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Yılmaz (2008) 6. ve 7. sınıflarla yaptığı çalışmada erkeklerin kızlara oranla daha fazla bilgisayar bağımlısı olduğunu, sınıf düzeyinin ise bağımlılıkta etkili olmadığı sonucuna ulaşmıştır. Aynı çalışmada sosyo-ekonomik düzey de bir değişken olarak incelenmiş ve bilgisayar bağımlılığı ile öğrenim görülen okul türü arasında anlamlı fark tespit edilmiştir. Özel okullarda eğitim alan öğrencilerin devlet okullarında eğitim alan öğrencilere oranla daha fazla bağımlılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Erboy (2010) erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılıklarının daha fazla olduğu ve 5. sınıf öğrencilerinin 4. sınıf öğrencilerine oranla daha fazla bilgisayar oyunu bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Günüç (2009) yaptığı çalışmada, İnternet’i oyun, pornografi ve sohbet amaçlı kullananların daha fazla bağımlılık riski taşıdığı bulgusuna ulaşmıştır. Aynı çalışmada erkeklerin kızlara oranla daha fazla bağımlı olduğu, günlük İnternet kullanım süresi arttıkça bağımlılık düzeylerinin de arttığı sonucuna ulaşmıştır. Çalışmada ailelerin yıllık gelirleri de başka bir değişken olarak incelenmiş, geliri yüksek olan ailelerde yaşayan çocukların geliri düşük ailelerde yaşayan çocuklara göre daha fazla bağımlı olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca 9. sınıfta okuyan öğrencilerin diğer üst sınıfta okuyanlara oranla daha fazla İnternet bağımlısı olduğu belirlenmiştir. Anne ve babanın öğrenim düzeyi ile İnternet bağımlılığı arasında ise anlamlı bir ilişki tespit edilememiştir.

2853 lise öğrencisi üzerinde yapılan bir çalışmada öğrencilerin İnternet bağımlılıkları çeşitli değişkenlere göre incelenmek istenmiştir. Çalışmaya katılan öğrencilerin %16.3’ünün yüksek düzeyde İnternet bağımlısı olduğu, İnternet’i oyun ve sohbet amacı ile kullananların daha fazla bağımlı olduğu tespit edilmiştir. Çalışma sonucu erkek öğrencilerin kız öğrencilere oranla daha fazla İnternet bağımlısı olduğu, 9. sınıf öğrencilerin diğer sınıflarda okuyan öğrencilere oranla daha fazla İnternet bağımlısı olduğu bulgularına da ulaşılmıştır (Yılmaz, Şahin, Haseski ve Erol, 2014).

Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi III (EU Kids Online III) sonuçlarına göre; Türkiye’deki aileler, Avrupa’dakilere göre çocuklarına İnternet’te yaşadıkları

problemlerle ilgili çok daha az oranda yardımcı olabilmektedirler. Türkiye’de Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu’nun güvenli İnternet hizmetinde “Çocuk” ve “Aile” profilleri bulunmakta ve bireyler istedikleri profili kullanabilmektedirler. Çocuk ve aile profilleri, İnternet kullanıcılarının istek ve gereksinimlerine göre içerisinde psikoloji, pedagoji, sosyoloji ve hukuk alanlarında uzman akademisyenlerin bulunduğu bir kurul tarafından belirlenmektedir. Çocuk profili, içeriği yetkin kişilerce belirlenen kriterlere uygun sitelerden oluşmaktadır. Aile profilinde ise çocuk profiline ek olarak bireysel sitelere, forum ve paylaşım sitelerine erişim mümkün olabilmektedir. Aile profili, oyun sitelerini, sohbet sitelerini ve sosyal medya sitelerini ayrı ayrı veya beraber seçme olanağı sağlamaktadır (Demirel vd., 2012).

Kırık (2014) çocuk ebeveyn ilişkisini İnternet üzerinden irdelediği çalışmasında 50 ebeveyn ile görüşmüş, ebeveynlerin İnternet’e bakış açıları belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışma sonucunda, ebeveynlerin İnternet’e yüksek derecede ilgi gösterdiği, İnternet’i gazete ve dergi okumak, e postaları kontrol etmek, oyun oynamak, eğlenmek, iş sebebiyle erişmek gibi nedenlerden dolayı kullandığı ortaya çıkmıştır. Ebeveynlerin yarısının çocukları İnternet’teyken onlarla ilgilenmediği, kendiişlerine baktığı bunun yanında çocuklarıyla ilgilenen ebeveynlerin de olduğu ifade edilmiştir. Ayrıca ebeveynler İnternet’i bağımlılık yapan, insanlara ve topluma zararları olan, bilgiye ulaşma kaynağı, rahatlatıcı, eğlendirici bir araç olarak tanımlamaktadırlar. Buna rağmen ebeveynlerin birçoğunun İnternet’in zararlı etkilerine karşı herhangi bir girişimde bulunmadığı, koruma yollarına yeterince gitmediği de araştırmanın bir başka sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Akçay ve Özcebe (2012) çocuk ve ehvenlerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını değerlendirdikleri çalışmalarında, anne babanın bilgisayar oyunu oynama durumları artıkça çocuklarının da oyun oynama davranışlarının arttığı sonucuna ulaşmıştır. Araştırmada ebeveynlerin yarıya yakını çocuklarının haftada birkaç kez şiddet içerikli oyunlar oynadığını, ebeveynlerin büyük bir kısmı da çocuklarının bu oyunları oynamalarını sınırlandırdıklarını ifade etmişlerdir.

Ayas ve Horzum (2013) 407 ilköğretim öğrencisi üzerine yaptıkları çalışmalarında 214 ailenin ihmalkâr İnternet tutumuna, 96 ailenin müsamahakâr İnternet tutumuna, 83 ailenin demokratik İnternet tutumuna ve 14 ailenin de otoriter İnternet

tutumuna sahip olduğunu ifade etmişlerdir. Çalışmada İnternet bağımlılığı ile aile İnternet tutumu arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuş, ihmalkâr aile İnternet tutumuna sahip çocukların demokratik ve müsamahakâr aile İnternet tutumuna sahip çocuklara oranla daha fazla İnternet bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. İnternet bağımlılığında ihmalkâr aile İnternet tutumunun önemli bir rol üstlendiği vurgulanmıştır. Aynı çalışmada 8. sınıf öğrencilerinin 6. ve 7. sınıf öğrencilerine nazaran daha fazla İnternet bağımlısı olduğu ortaya çıkmıştır. Ayrıca öğrencilerin İnternet bağımlılık düzeylerinde cinsiyet, anne babanın eğitim düzeyi ve anne babanın İnternet kullanım düzeyi değişkenlerine göre anlamlı bir fark göstermediği bulunmuştur.

Aydoğdu-Karaaslan (2015) yaptığı çalışmaya katılan ebeveynlerden %60'ının çocuklarının 4 saate kadar İnternet'te oyun oynamasına izin verdiğini, katılımcıların yarısının da çocuklarının şiddet içerikli oyunlar oynadığını bildiğini fakat ebeveynlerin %35'i durumu fark ettiklerinde çocuklarına müdahale edemediklerini ifade etmektedir. Ebeveynlerin tamamına yakını bu durumu onaylamamakta ve dijital oyunlardaki şiddeti doğru bulmamaktadırlar. Ebeveynlerin büyük çoğunluğu bu oyunların çocuklarını etkilediğini ve önlem alınması gerektiğini söylemekte fakat buna rağmen kendilerinin hiçbir güvenlik önlemini almadıklarını belirtmişlerdir.

Durmuş ve Kaya (2008) ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile velilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi ortaya koyma amaçlı yaptıkları çalışmada, velilerin bilgisayar oyunu oynama amaçlı kullanım sıklığı artıkça öğrencilerin de oyun oynama sıklığının arttığı sonucuna ulaşmışlardır.

Demirel ve arkadaşları (2012) yaptıkları çalışmaya katılan ebeveynlerin büyük çoğunluğunun İnternet'in gerekliliğine inandığını aynı zamanda İnternet kullanımı için bazı kurallar getirdiklerini ifade etmişlerdir. Çalışmaya katılan ebeveynlerin %56.7'si çocuklarının bazı sitelere girmesini yasakladığını, %78.1'i İnternet'te geçirilecek süreyi kısıtladığını, %47.4'ü kişisel bilgilerin başkalarıyla paylaşmasını yasakladığını, %41.3'ü İnternet'te tanıştığı birisi ile görüşmesine müsaade etmediğini, %38'i İnternet'te karşılaştığı biri ile ilgili duyulan rahatsızlığını belirtmesini istediğini, %40.5'i ise yabancılarla sohbet odalarında konuşmasına izin vermediğini belirtmiştir. Çalışmada ebeveynlerin %85'inin çocuklarını İnternet'in olumlu veya olumsuz

yönlerine dair bilgilendirdiklerini, %15'inin de bu konuda çocuklarına bilgilendirme yapmadıkları ortaya çıkmıştır. Aynı çalışmada ebeveynlerin %75.3'ü İnternet'i güvensiz bulmakta, %78.5'i çocuklarının İnternet'te karşılaştıkları bir olumsuzluğu kendileri ile paylaştığını ifade etmekte, %63.1'inin de herhangi bir İnternet filtresi kullanmadığını belirtmektedir.

Çetinkaya ve Sütçü (2016) çocuklara bilişim teknolojileri ve uygulamalarına yönelik ebeveynleri tarafından getirilen kısıtlamalar ve nedenlerinin belirlenmesi amacıyla yaptıkları çalışmada, 194 katılımcının %67'sine ebeveynleri tarafından bilişim teknolojileri ve uygulamaları hakkında kısıtlama getirildiğini, %33'üne de herhangi bir kısıtlama getirilmediği sonucuna ulaşmışlardır. Aynı çalışmada öğrencilere kısıtlamanın "kim tarafından yapıldı?" sorusu da sorulmuş olup, katılımcıların %40.8'i kısıtlamanın anne tarafından yapıldığını, %28.5'i baba tarafından yapıldığını, %30.8'i de anne ve babanın ortak kararıyla yapıldığını ifade etmişlerdir. Öğrencilerin %24.6'sı ebeveynlerinin kendilerine çevrimiçi veya çevrimdışı elektronik oyunlar yüzünden kısıtlama getirdiğini düşünmektedirler. Öğrencilerin çoğu (%65.4) eğitim-öğretim faaliyetlerini olumsuz etkilediği için ebeveynleri tarafından teknoloji kullanımlarına kısıtlama getirildiğini belirtmektedirler.

Çakır (2013) tarafından yapılan ve ilköğretim ikinci kademe öğrenci velilerinin bilgisayar oyunları hakkında görüşlerinin incelenmesi ve öğrenci üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla 215 öğrenci velisine anket uygulanmıştır. Çalışma sonucu çocukların %78.1'inin evde bilgisayar oyununu oynadığı, %76.3'ünün 1-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynadığı ortaya çıkmıştır. Ayrıca ailelerin %34.9'u bilgisayar oyunlarının çocuklarının başarısını etkilediğini, %49.8'i de çocuklarının başarısını kısmen etkilediğini, %15.3'ü de çocuklarının başarısını etkilemediğini düşündüklerini ifade etmişlerdir. Ailelerin %63.7'si bilgisayar oyunlarının çocuklarda bağımlılık oluşturma durumuna katılıyorum, %18.6'sı kararsızım, %17.7'si katılmıyorum cevabını vermiştir. Aynı çalışmada ailelere "Çocuğunuz oyun oynadıktan sonra nasıl tepkiler veriyor?" sorusu yöneltilmiş, ailelerin %74.9'u çocuklarının aklının bilgisayar oyunlarında kaldığını, %59.1'i oyun karakterlerini taklit ettiğini, %31.6'sı çocuklarının huzurlu olduğu, %47.9'u çocuklarının bu konuda etkilenmediği cevabını vermişlerdir.

3. BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde tez çalışmasında kullanılan yöntem hakkında bilgiler verilmiştir. Aşağıda çalışmanın alt problemlerine bağlı olarak kullanılan yöntemlere ilişkin bilgiler Tablo 1’de özet olarak gösterilmiştir.

Tablo 1. Alt problemlere bağlı olarak kullanılan yöntemler

Alt Problemler	Kullanılan Yöntem	Örneklem	Ölçme Aracı
1.Özel kolejde okuyan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri (oranları) nedir?	Nicel Yöntem	225 Öğrenci	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
2.Özel kolejde okuyan, dijital oyun bağımlısı olan çocukların aile yapısı ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yapısı nasıldır?	Nitel Yöntem	20 Ebeveyn (anne ya da babadan biri)	Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu
3.Özel kolejde okuyan, dijital oyun bağımlısı olan çocukların aile ilişkileri ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile ilişkileri nasıldır?	Nitel Yöntem	20 Ebeveyn (anne ya da babadan biri)	Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu
4. Ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynamasına ilişkin tutum ve davranışları nasıldır?	Nitel Yöntem	20 Ebeveyn (anne ya da babadan biri)	Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Alt problemlere yanıt aranması aynı zamanda araştırmanın temel problemine yanıt sağlamıştır. Araştırmada kullanılan yöntemi özet olarak sunan Tablo 1, aşağıda detaylı olarak alt başlıklar halinde açıklanmıştır.

3.1. Araştırma Modeli

Bu tez çalışmasında karma yöntem (mixed method) kullanılmıştır. Karma yöntem araştırmaları, araştırmacının bir çalışma veya birbirini izleyen çalışmalar içerisinde nitel ve nicel yöntem, yaklaşım ve kavramları birleştirmesi olarak tanımlanır (Baki ve Gökçek, 2012). Bu çalışmada çocuklardan nicel veri, ebeveynlerden ise nitel veriler toplanmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerini betimlemeye yönelik toplanan veriler araştırmanın nicel boyutunu; çocukları dijital oyun bağımlısı olan ebeveynler ile çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan ebeveynlerle yapılan görüşmeler ise araştırmanın nitel boyutunu oluşturmaktadır.

Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri çeşitli değişkenlere göre betimlenmiştir. Bu kapsamda çocuklarda dijital oyun bağımlılığı cinsiyete, sınıf düzeyine, yaşa, evlerinde İnternet olma durumuna, dijital oyunları oynadıkları araçlara, babalarının İnternet/cep telefonu/bilgisayar/tablet gibi cihazları günlük kullanma süresine, annelerinin İnternet/cep telefonu/bilgisayar/tablet gibi cihazları günlük kullanma süresine, İnternet'te oyun oynama durumlarına, günlük oyun oynama süresine, oyun oynanan teknolojik cihazlara göre incelenmiş, özel kolejde okuyan sosyo-ekonomik durumu iyi çocukların dijital oyun bağımlılık durumları (oranları) betimlenmiştir. Bu değişkenlere yönelik betimlemeler, araştırmada elde edilen bulgu ve sonuçların hangi özellikteki gruplara genellenebilirliği yönünde katkı sunmuştur. Nicel değişkenler betimlendikten sonra dijital oyun bağımlısı olan çocukların aile yaşantıları ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yaşantıları arasındaki farklılıklar detaylı olarak incelenmiş ve karşılaştırılmıştır. Bu nedenle de araştırmada karma yöntemin kullanılması tercih edilmiştir.

3.2. Çalışma Örnekleme

Dijital oyun bağımlısı çocukların ekonomik durumu iyi olan çocuklar arasında yaygın olduğu gözlemlendiği için, araştırmanın amacı doğrultusunda özel bir kolej rastgele seçilmiş ve veriler bu kolejden toplanmıştır. Çalışmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın örneklemini oluşturan ebeveynler sosyo-ekonomik düzey bakımından belli bir seviyenin üzerinde bulunmakta ve belli bir işe sahip bireylerden oluşmaktadır. Her bir öğrenci için anne ya da babadan biri ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Çalışmaya katılacak ebeveynler seçilirken okulun rehberlik servisi ile beraber çalışılmış ve anne ya da babadan hangisi çocuğunun eğitimiyle daha çok ilgilenmişse genellikle görüşme onunla yapılmıştır. Çalışmaya katılan ebeveynlerin iletişim bilgileri okul idaresinden izin alınarak alınmış ve ebeveynlerden istekli olanların rızası alınarak görüşmelere geçilmiştir. Ebeveynlerden bazıları ile yüz yüze görüşmeler yapılarak ses kaydı alınmış, yüz yüze görüşülemeyen ebeveynlerle ise telefonda ses kaydı alınarak görüşmeler yapılmıştır.

3.2.1. Çalışmanın Nicel Örnekleme

Bu tez çalışmasının nicel örneklemini; 2015-2016 Eğitim Öğretim yılının 2. döneminde Van ili Merkez ilçesinde bulunan özel bir kolejnin ortaokul kısmında (5., 6., 7. ve 8. sınıflar) eğitim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Öğrencilerin cinsiyete göre frekans ve yüzdeleri Tablo 2’de, okudukları sınıflara göre frekans ve yüzdeleri Tablo 3’te, yaşlarına göre frekans ve yüzdeleri ise Tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 2. Öğrencilerin cinsiyete göre frekans ve yüzde dağılımları

Cinsiyet	f	%
Kız	91	40.4
Erkek	131	58.2
Toplam	222	98.7

Cinsiyet	f	%
Kayıp Veri	3	1.3
Toplam	225	100

Tablo 2’de görüldüğü üzere, katılımcıların %40.4’ü (91 kişi) kız, %58.2’si de (131 kişi) erkek öğrencilerden oluşmaktadır. Toplam da ise 225 öğrenci çalışmaya katılmıştır.

Tablo 3. Öğrencilerin sınıflara göre frekans ve yüzde dağılımları

Sınıf	f	%
5. Sınıf	58	25.8
6. Sınıf	52	23.1
7. Sınıf	61	27.1
8. Sınıf	54	24
Toplam	225	100

Tablo 3’te görüldüğü üzere çalışmaya; 5. sınıftan 58 birey (%25.8), 6. sınıftan 52 birey (%23.1), 7. sınıftan 61 birey (%27.1) ve 8. sınıftan 54 birey (%24) katılmıştır. Çalışmaya her sınıftan birbirine yakın sayıda bireyin katıldığı görülmektedir.

Tablo 4. Öğrencilerin yaşlarına göre frekans ve yüzde dağılımları

Yaş	f	%
10 Yaş	5	2.2
11 Yaş	52	23.1
12 Yaş	48	21.3
13 Yaş	77	34.2
14 Yaş	38	16.9

Yaş	f	%
15 Yaş	2	0.9
16 Yaş	1	0.4
Toplam	223	99.1
Kayıp Veri	2	0.9
Toplam	225	100

Tablo 4’te görüldüğü üzere çalışmaya katılanlardan 10 yaşında 5 birey (%2.2), 11 yaşında 52 birey (%23.1), 12 yaşında 48 birey (%21.3), 13 yaşında 77 birey (%34.2), 14 yaşında 38 birey (%16.9), 15 yaşında 2 birey (%0.9) ve 16 yaşında 1 birey (%0.4) bulunmaktadır. Çalışmaya katılan öğrencilerden büyük çoğunluğun 11-14 yaş (215 birey) aralığında olduğu görülmektedir.

3.2.2. Çalışmanın Nitel Örneklemi

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği sonucuna göre; oyun bağımlılık puanları en yüksek olan çocukların ebeveynleri ile oyun bağımlılık puanları en düşük olan çocukların ebeveynlerinden yarı yapılandırılmış görüşme formu yoluyla nitel veriler toplanmıştır. Her iki gruptan 10’ar ebeveyn ile görüşme yapılmıştır. Görüşmeyi istemeyen ya da ulaşılamayan ebeveyn olduğunda en yüksek bağımlılık puanına sahip veya en düşük bağımlılık puanına sahip bir sonraki ebeveynle görüşme yapılmıştır. Katılımcıların kimliklerinin gizli tutulması için dijital oyun bağımlısı olan çocukların ebeveynleri “B1..B10” (Bağımlı1..Bağımlı10), dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların ebeveynleri ise “BD1..BD10” (Bağımlı Değil1..Bağımlı Değil10) şeklinde kodlanmıştır. Görüşmeye ilişkin bilgiler Tablo 5’te sunulmuştur.

Tablo 5. Ebeveynlerle yapılan görüşmelere ilişkin bilgiler

Kodu	Cinsiyeti	Görüşme Süresi(dk:sn)	Kayıt Tarihi
B1	Erkek	09:35	12.04.2016
B2	Erkek	09:22	13.04.2016
B3	Erkek	05:18	14.04.2016
B4	Erkek	07:57	12.04.2016
B5	Erkek	18:36	12.04.2016
B6	Erkek	05:44	12.04.2016
B7	Erkek	16:13	14.04.2016
B8	Erkek	18:05	14.04.2016
B9	Erkek	17:09	14.04.2016
B10	Kadın	08:48	13.04.2016
BD1	Erkek	10:54	13.04.2016
BD2	Erkek	11:06	13.04.2016
BD3	Erkek	17:43	12.04.2016
BD4	Erkek	05:04	12.04.2016
BD5	Erkek	05:50	15.04.2016
BD6	Kadın	04:50	14.04.2016
BD7	Kadın	15:22	14.04.2016
BD8	Kadın	14:21	14.04.2016
BD9	Kadın	13:28	15.04.2016
BD10	Kadın	07:25	15.04.2016

Tablo 5'te görüldüğü üzere, 14 erkek ve 6 kadın ebeveyn ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Görüşmeler 12.04.2016-15.04.2016 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Bu tez çalışmasında nicel ve nitel veri toplama araçları kullanılmıştır.

3.3.1. Nicel Veri Toplama Araçları

Bu tez çalışmasında nicel veri toplama aracı olarak Günüş ve Kayrı (2010) tarafından geliştirilen İnternet Bağımlılık Ölçeđi, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeđi'ne (DOBÖ) uyarlanarak kullanılmıştır. Ölçeđin orijinalinde bulunan 'İnternet' kavramı yerine 'dijital oyun' kavramı kullanılmış ve ölçeđin doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Uyarlanan ölçeđin Cronbach alfa (a) iç tutarlık katsayısı .952 olarak bulunmuştur. Aşađıda uygulama sonuçlarına göre ölçeđin güvenilirlik deđerleri ölçek ile ilgili açıklama kısmında verilmiştir.

3.3.1.1. *Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeđi (DOBÖ)*

Çalışmada veri toplama aracı olarak Günüş ve Kayrı (2010) tarafından geliştirilen İnternet Bağımlılık Ölçeđi kullanılmıştır. Çünkü bu ölçek yıllar içinde birçok çalışmada ve farklı örnekleme kullanılmış ve yapı geçerliliđi defalarca test edildiđi için oldukça güçlü bir araçtır. Ölçeđin orijinali toplam 35 maddeden oluşmakta olup, maddeler beşli likert tipinde hazırlanmıştır. Ölçeđin Cronbach alfa (a) iç tutarlık katsayısı .944 olarak bulunmuştur. Ölçek toplam dört faktörden oluşmaktadır. Bu faktörler; "**Yoksunluk**", "**Kontrol Güçlüğü**", "**İşlevsellikte Bozulma**" ve "**Sosyal İzolasyon**" şeklindedirler. Ölçeđin orijinalinde bulunan "İnternet" kavramı yerine "Dijital Oyun" kavramı kullanılmış ve Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeđi geliştirilmiştir. Ölçekte yer alan 35 madde buna göre uyarlanmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeđi ile öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Ölçeđi oluşturan maddeler beşli likert derecelendirme ile "Kesinlikle Katılmıyorum", "Katılmıyorum", "Kararsızım", "Katılıyorum" ve "Kesinlikle Katılıyorum" şeklinde 1'den 5'e doğru sırayla puanlandırılmıştır. Tüm maddelere cevap verildiđi takdirde

ölçekten alınabilecek en düşük puan 35, en yüksek puan ise 175'tir. Uyarlanan ölçeği oluşturan maddeler arasında “Oyun oynamadığım zaman kendimi gergin/huzursuz hissederim”, “oyun oynamamı sınırlamakta ya da kontrol etmede güçlük çekerim”, “istediğim zamanda oyunun başından kalkamam”, “oyunsuz bir yaşam bana anlamsız/boş gelir”, “oyun oynamak isteyip de oynayamadığım zaman sinirli olurum”, “oyun oynamamdan dolayı ailemle sorunlar yaşarım” gibi ifadeler yer almaktadır. Gerekli düzenlemeler yapılarak son şekli verilen Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği tamamlandıktan sonra doğrulayıcı faktör analizine (DFA) ilişkin uygulama ve analizlere geçilmiştir.

3.3.2. Nitel Veri Toplama Araçları

Ölçek sonuçlarına göre dijital oyun bağımlısı olan ve dijital oyun bağımlısı olmayan öğrencilerin ebeveynleri (anne ya da babadan biri) ile yarı yapılandırılmış görüşme formu yoluyla nitel veriler toplanmıştır. Yarı yapılandırılmış görüşme formunda (Ek 1);

- Genel olarak teknoloji bağımlılığı, İnternet bağımlılığı ya da oyun bağımlılığı gibi kavramlardan haberdar mısınız? Teknolojinin yanlış kullanılmasının tehlikeli sonuçlar doğurabileceğini düşünüyor musunuz?
- Telefon, bilgisayar, tablet gibi cihazlarda oyun oynar mısınız? Ne sıklıkla?
- Çocuğunuzun dijital oyun oynaması hakkında ne düşünüyorsunuz?
- Çocuğunuz aşırı oyun oynadığını düşünüyor musunuz? Evet ise buna sizce neler neden oluyor?
- Çocuğunuz oyun oynarken nasıl bir tavır takınıyorsunuz? (ilgisiz, beraber oynama, kendi işinizle uğraşma gibi).
- Dijital oyunların çok fazla oynanmasının çocuğunuza zarar vereceğini düşünüyor musunuz? Bu zararlardan çocuğu korumak için neler yapıyorsunuz?
- Çocuğunuzla beraber günlük ortalama kaç saat geçiriyorsunuz?
- Çocuğunuzla beraber yaptığınız etkinlikler var mı? (sinema, alışveriş gibi).

- Çocuğunuzu dışarıda/parkta/sokakta oynamasını mı tercih edersiniz yoksa dijital cihazlarla oynamasını mı? Bununla ilgili bir şeyler yapıyor musunuz?
- Aile içindeki iletişim ve ilişkiler hakkında bilgi verebilir misiniz? (engelleyici aile ilişkisi, destekleyici aile ilişkisi...)
- Aile yapınızı nasıl tanımlarsınız? (demokratik, baskıcı, izin verici, koruyucu...)
- Aile ortamı ve aile yapısı hakkında bilgi verebilir misiniz? (ebeveyn desteği, sınır koyma, özerklik, katılım, güven, çocuğun ebeveynlere yakınlığı, güvenlik...) şeklinde sorular bulunmaktadır.

Görüldüğü gibi yarı yapılandırılmış görüşme formunda genel olarak, aile yaşantıları, aile yapıları, ebeveynlerin dijital oyunlara karşı tutum ve davranışları, çocuklarıyla olan ilişkileri, dijital oyunların içeriği hakkındaki bilgileri, çocuklarının oynadıkları oyunlara müdahale etme durumları, çocuklarına model olabilme gibi konulara ilişkin sorular yer almaktadır. Yukarıdaki sorular katılımcılara yöneltilmiş fakat cevap verip vermemeleri onların takdirine bırakılmıştır.

3.4. Veri Analizi

3.4.1. Nicel Verilerin Analizi

Dijital oyun bağımlılığı ölçeği sonucu veriler toplanmış ve nicel verilerin analizinde; ortalama, standart sapma, yüzde ve frekans gibi betimsel istatistikler kullanılmıştır. Bağımlı olan ile bağımlı olmayan grupların belirlenmesinde ise iki aşamalı kümeleme analizi kullanılmıştır. Nicel verilerin analizinde özellikle çocukların profillerini betimleme ve bağımlı olan ile bağımlı olmayan çocukları belirleyerek bu bağlamda ebeveynlerine ulaşmak amaçlanmıştır.

3.4.2. Nitel Verilerin Analizi

Nitel verilerin analizinde, yarı yapılandırılmış görüşme formu soruları hazırlanarak uzman görüşüne sunulmuş, son şekli verilen form ailelerden alınan yazılı izin sonucunda ses kaydı alınarak görüşmeler yapılmıştır. Bağımlılık puanı en yüksek ilk on çocuğun ebeveyni ile bağımlılık puanı en düşük son on çocuğun ebeveynleri ile görüşmeler yapılmıştır. Bu gruplar içerisinde görüşmeyi reddeden veya ulaşılamayan ebeveynlerin yerine bir sonraki çocuğun ebeveyni ile görüşme gerçekleştirilmiştir. Yüz yüze görüşmeyi kabul eden ebeveynlerle belirttikleri tarih ve saatte iş yerlerinde görüşülmüş, sorular sorulmuş ve görüşme kayıt altına alınmıştır. Yüz yüze görüşmeyi kabul etmeyen ebeveynlere ise telefonla ulaşılmış, uygun gördükleri tarih ve saatte telefonda görüşme yapılarak izinleri dâhilinde konuşma kaydedilmiştir. Ses kayıtları daha sonra metne dönüştürülüp, metin üzerinden içerik analizi yapılarak veriler ana tema, tema ve kavramlar şeklinde kategorileştirilmiştir.

Çalışmada nitel veri toplama aracı olarak yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Nitel verilerin güvenilirlik ve geçerliğini sağlamak amacıyla;

- Yapılan görüşmeler için ebeveynlerden sözlü ve yazılı izin alınmış, görüşmeler kayıt altına alınmıştır.
- Ebeveynlerle yapılan görüşmelerin tarihi, saati, görüşme süresi gibi bilgiler Tablo 5’te verilmiştir.
- Kayıtlar daha sonra metne dönüştürülmüş ve metinler içerik analizi yöntemiyle alan uzmanı iki kişi tarafından temalar halinde kodlanmış, alan uzmanları tarafından ortak bir görüş oluşuncaya kadar değerlendirmeye devam edilmiştir. Kodlamalar sonucunda ana tema ve alt temalar oluşturulmuştur.
- Veriler raporlaştırılırken temalara ilişkin katılımcı ifadeleri doğrudan alıntı yapılarak verilmiştir.

3.4.3. Ölçeğin Uyarlanmasına İlişkin Verilerin Analizi

Ölçek uyarlaması yapılırken İnternet Bağımlılık Ölçeği'nde yer alan "İnternet" kavramı "dijital oyun" kavramı ile değiştirilmiş ve ölçek uygulaması yapıldıktan sonra geçerlik ve güvenilirlik analizleri yapılmıştır. Maddelerin güvenilirlik analizi için, iç-tutarlılık katsayısı olan Cronbach Alpha (α) değeri hesaplanmıştır. Daha sonra Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) yapılarak elde edilen modelin uygunluğu incelenmiştir. Bu işlem için χ^2 (Chi-Square Goodness of Fit), CFI (Comparative Fit Index), NFI (Normed Fit Index), NNFI (Not-Normed Fit Index), RMR (Root Mean Square Residuals), SRMR (Standardized Root Mean Square Residuals) ve RMSEA (Root Mean Square Error of Approximation) kriterleri ölçüt olarak kullanılmıştır.

3.4.3.1. *DOBÖ Uyarlanmasına İlişkin Bulgular*

Bu çalışma için veriler toplam 225 ortaokul öğrencisinden toplanmıştır. DFA, kayıp verilere karşı duyarlı olduğu için veri setinde kayıp verilerin olmaması önerilmektedir. Bu nedenle veri setinden kayıp veri girişi yaptığı belirlenen 20 birey çıkartılmış ve analizler 205 birey üzerinden gerçekleştirilmiştir.

3.4.3.2. *Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA)*

DFA ile 35 madde ve dört faktörden oluşan DOBÖ yapısının doğruluğu test edilmiştir. Aşağıda yer alan Tablo 6'da DFA'ya ilişkin çıktılar betimlenmiş ve t değerleri, faktör yükleri ve madde-toplam korelasyonları değerlendirilmiştir.

Tablo 6. DFA bulgularına ilişkin madde istatistikleri

Madde	<i>t</i>	Faktör Yüğü	Madde-Toplam Korelasyonu (<i>r</i>)	\bar{X}	Ss
Faktör1		$\alpha = .867$			
M1	--	.70	.661	2.434	1.3474
M2	9.80	.72	.578	2.784	1.5061
M3	8.50	.62	.471	3.279	1.5835
M4	8.50	.63	.454	2.779	1.3844
M5	8.49	.62	.523	2.808	1.5718
M6	9.95	.73	.621	2.804	1.5246
M7	9.11	.67	.572	2.287	1.3882
M8	9.74	.72	.604	2.598	1.4537
M9	7.85	.58	.546	2.242	1.4611
M10	9.67	.71	.624	2.691	1.4779
M11	9.55	.70	.683	2.290	1.3927
Faktör2		$\alpha = .900$			
M12	--	.75	.608	2.345	1.4056
M13	10.33	.71	.675	1.800	1.1857
M14	10.71	.73	.650	2.423	1.4274
M15	9.19	.64	.562	2.642	1.4261
M16	11.20	.76	.690	2.369	1.4612
M17	9.95	.68	.614	2.284	1.4781
M18	12.03	.81	.754	2.049	1.3083
M19	10.56	.72	.664	2.059	1.3215
M20	10.75	.73	.690	1.950	1.2338
M21	11.12	.76	.725	2.053	1.3904
Faktör3		$\alpha = .860$			
M22	--	.65	.566	1.960	1.3011
M23	8.97	.72	.628	1.655	1.1166
M24	8.83	.71	.607	1.895	1.3092
M25	8.90	.72	.509	1.985	1.2928
M26	8.49	.68	.607	2.326	1.4161
M27	10.12	.84	.748	1.995	1.3401
M28	9.17	.74	.667	1.770	1.1721
Faktör4		$\alpha = .848$			
M29	--	.65	.506	1.587	1.0117
M30	8.41	.68	.496	1.725	1.1924
M31	9.22	.76	.614	2.000	1.3017
M32	7.93	.63	.451	1.688	1.1138

Madde	<i>t</i>	Faktör Yüğü	Madde-Toplam Korelasyonu (<i>r</i>)	\bar{X}	Ss
M33	9.17	.76	.654	1.882	1.2180
M34	8.95	.73	.647	2.200	1.4396
M35	8.69	.71	.543	1.756	1.1500
Ölçek-toplam güvenirligi			$\alpha = .952$		

Ölçekteki her göstergenin *t* değerinin ± 1.96 ($p < .05$ düzeyinde) aralığı dışında olması önerilmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2007; Kline, 2011). Tablo 6'dan anlaşılacağı üzere her göstergenin *t* değerinin ± 1.96 'dan büyük olduğu ve maddelerin *t* değerlerinin yüksek düzeyde olduğu (7.93-12.03 aralığı) görülmektedir. Modele ilişkin diyagram Ek 2'de verilmiştir.

Ölçme modelinin uyum indekslerine bakıldığında, ilk olarak χ^2 değerine ilişkin *p* düzeyine bakılmıştır. *p* değerinin 0.05'ten büyük olması iyi uyuma işaret etmektedir. Bu çalışmada Ki-kare değeri $\chi^2 = 1424.64$ ve serbestlik derecesi *sd*= 556 olarak hesaplanmıştır. Dolayısıyla χ^2/sd (1424.64/556) oranı hesaplanmış ve 2.56 olarak bulunmuştur. Bu değerin 2 ya da 3'ün altında olması iyi uyuma karşılık gelmektedir (Tabachnick ve Fidell, 2007). Ayrıca diğer uyum indeksleri de Tablo 7'de sunulmaktadır alanyazına göre değerlendirilmiştir.

Tablo 7. DFA'ya ilişkin uyum indekslerinin değerlendirilmesi

İndeks	Değer	Mükemmel Uyum	İyi Uyum	Durum	Kaynak
χ^2/sd	2.56	$\chi^2/sd \leq 2$	$\chi^2/sd \leq 3$	İyi uyum	(Kline, 2011)
RMSEA	.088	$RMSEA \leq .05$	$RMSEA \leq .08$	Zayıf uyum	Hooper, Coughlan ve Mullen (2008) Sümer (2000)
RMR	.12	$RMR \leq .05$	$RMR \leq 0.08$	Zayıf uyum	Brown (2006) Hu ve Bentler (1999)
SRMR	.071	$SRMR \leq .05$	$SRMR \leq 0.08$	İyi uyum	Brown (2006)
NFI	.94	$NFI \geq .95$	$NFI \geq .90$	İyi uyum	Sümer (2000) Tabachnick ve Fidell (2007) Thompson (2008)
NNFI	.96	$NNFI \geq .95$	$NNFI \geq .90$	Mükemmel uyum	Sümer (2000) Tabachnick ve Fidell (2007) Thompson (2008)
CFI	.96	$CFI \geq .95$	$CFI \geq .90$	Mükemmel uyum	Hu ve Bentler (1999) Sümer (2000) Tabachnick ve Fidell (2007)

$\chi^2=1424.64$; *sd*=556

Tablo 7’de görüldüğü gibi DFA’ya ilişkin uyum indeksleri incelendiğinde, RMSEA ve RMR indeksleri dışındaki değerlerin iyi uyum veya mükemmel uyum gösterdikleri görülmektedir. Her ne kadar zayıf uyum gösteren değerler olsa da, genel olarak değerlendirildiğinde faktör yapısı olarak tanımlanan modelin doğrulandığı söylenebilir.

3.4.3.3. *DFA Sonucunda Güvenirlik Analizi Bulguları*

Dört faktörden oluşan DOBÖ’nun DFA sonucunda ölçeğin tamamına ait Cronbach Alfa (α) iç-tutarlılık güvenirlilik katsayısı $\alpha=.952$ olarak hesaplanmıştır. Alt faktörlere ait Cronbach Alfa (α) iç-tutarlılık güvenirlilik katsayıları ise; Yoksunluk için $\alpha=.867$, Kontrol Güçlüğü için $\alpha=.900$, İşlevsellikte Bozulma için $\alpha=.860$ ve Sosyal İzalasyon için ise $\alpha=.848$ olarak hesaplanmıştır.

4.BÖLÜM

BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde çalışma örnekleminde elde edilen nicel veriler tablolar halinde verilmiş, ortaya çıkan sonuçlar betimlenmiştir. Çalışmanın nitel boyutunu oluşturan veriler ise ana tema ve alt temalar şeklinde tablolandırılmış ve yorumlanmıştır.

4.1. Verilerin Analizlere Hazırlanması

Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı ölçeği toplam 229 öğrenciye uygulanmış ve veriler SPSS paket programına girilmiştir. Veriler hatalı veri girişi açısından incelenmiş gerekli düzenlemeler yapılmıştır. Tutarlı yanıtlar vermeyip, rastgele veri girişi yaptığı düşünülen 4 birey değerlendirilmeye alınmamıştır. Analizler toplam 225 birey ile gerçekleştirilmiştir. Örneklemdeki tek değişkenli uç değerlerin tespiti için Z puanları hesaplanmıştır. ± 3 aralığında olması önerilen Z puanları bu çalışmada +2.62109 ile -1.29307 değerleri arasında değişmektedir.

Verilerin normal dağılım gösterip göstermediği histogram, çarpıklık-basıklık değerleri, Q-Q ve P-P grafikleri ile incelenmiştir. Çarpıklık katsayısının ± 1 sınırları içerisinde kalması, verilerin normal dağılımdan aşırı bir sapma göstermediği anlamına gelebilir (Büyüköztürk, 2014). Ölçeğin toplam puanına ilişkin çarpıklık (.568; ± 1) ve basıklık (-.504; ± 1) değerlerinin belirlenen sınırlar içerisinde olması ve histogram, P-P ve Q-Q grafiğinin (Ek 3, 4, 5) incelenmesi sonucu dağılımın normal olduğuna karar verilmiştir. Bundan sonraki analizler için normallik gerektiren testler uygulanmıştır.

4.2. Demografik Değişkenlere ait Betimleyici İstatistikler

Çalışmanın bu kısmında bazı demografik değişkenlere ait tanımlayıcı istatistikler betimlenmiştir. Evde İnternet olup olmama durumu, dijital oyunların oynandığı araçlar, ebeveynlerin kullandığı teknolojik araçlar, çocuğun İnternet'te oyun oynama durumu, çocuğun günlük ortalama kaç saat dijital oyun oynadığı değişkenlerine ait yüzde ve frekans dağılımları bu bölümde betimlenmiştir.

Tablo 8. Öğrencilerin evlerinde İnternet olma durumuna göre frekans ve yüzde dağılımları

Evde İnternet Olma Durumu	f	%
Var	151	67.1
Yok	62	27.6
Toplam	213	94.7
Kayıp Veri	12	5.3
Toplam	225	100

Tablo 8'de öğrencilerin evlerinde İnternet olup olmama durumları betimlenmiştir. Katılımcıların %67.1'inin (151 kişi) evinde İnternet bağlantısının olduğu, %27.6'sında (62 kişi) ise İnternet bağlantısının olmadığı görülmektedir. Bazı öğrencilerin evde İnternet olma durumunu Telekom hattı üzerinden sağlanan ADSL bağlantısı olarak algıladıkları, tablet, akıllı telefon gibi teknolojik cihazlardaki İnternet varlığını dikkate almadıkları görülmektedir.

Tablo 9. Öğrencilerin dijital oyunları oynadıkları araçlara göre frekans ve yüzde dağılımları

Dijital Oyunların Oynandığı Araçlar	f	%
Akıllı Telefon	89	39.6
Tablet PC	54	24

Dijital Oyunların Oynandığı Araçlar	f	%
Dizüstü PC	32	14.2
Masaüstü PC	28	12.4
Playstation gibi konsollar	10	4.4
Toplam	213	94.7
Kayıp Veri	12	5.3
Toplam	225	100

Katılımcıların dijital oyunları hangi araçlarla oynadığı incelenmek istenmiştir. Tablo 9’da katılımcıların hangi araçları tercih ettiği görülmektedir. Buna göre katılımcıların çoğunun dijital oyunları oynamak için akıllı telefonları (%39.6) ve tablet pc’leri (%24) tercih ettikleri görülmektedir.

Tablo 10. Öğrenci babalarının İnternet/cep telefonu/bilgisayar/tablet gibi cihazları günlük kullanma süresine göre frekans ve yüzde dağılımları

Kullanma Süresi	f	%
Hiç Kullanmaz	10	4.4
1 Saatten az	29	12.9
1-2 Saat	65	28.9
3-4 Saat	28	12.4
5-6 Saat	24	10.7
7 Saatten fazla	28	12.4
Toplam	184	81.8
Kayıp Veri	41	18.2
Toplam	225	100

Tablo 10’da çalışmaya katılan öğrenci babalarının İnternet/cep telefonu/bilgisayar/tablet gibi cihazları günlük ortalama kaç saat kullandıkları

betimlenmiştir. Tabloya göre günlük 1-2 saat (%28.9) kullanır diyenlerin oranı en fazla iken hiç kullanmaz diyenlerin oranı ise %4.4 olarak görülmektedir.

Tablo 11. Öğrenci annelerinin İnternet/cep telefonu/bilgisayar/tablet gibi cihazları günlük kullanma süresine göre frekans ve yüzde dağılımları

Kullanma Süresi	f	%
Hiç Kullanmaz	19	8.4
1 Saatten az	43	19.1
1-2 Saat	69	30.7
3-4 Saat	27	12
5-6 Saat	13	5.8
7 Saatten fazla	12	5.3
Toplam	183	81.3
Kayıp Veri	42	18.7
Toplam	225	100

Aynı şekilde öğrenci annelerinin de İnternet/cep telefonu/bilgisayar/tablet gibi cihazları günlük ortalama kaç saat kullandıkları betimlenmek istenmiştir. Tablo 11’de görüldüğü gibi annelerin de en fazla 1-2 saat aralığında (%30.7) bu cihazları kullandıkları görülmektedir. Hiç kullanmaz diyenlerin oranı ise %8.4 olarak karşımıza çıkmaktadır.

Tablo 12. Öğrencilerin İnternet’te oyun oynama durumlarına göre frekans ve yüzde dağılımları

İnternet’te Oyun Oynama Durumu	f	%
Evet	135	60
Hayır	71	31.6
Toplam	206	91.6
Kayıp Veri	19	31.6
Toplam	225	100

Tablo 12’de görüldüğü üzere öğrencilerin %60’ı (135 kişi) İnternet’te oyun oynadığını belirtirken, %31.6’sı (71 kişi) ise İnternet’te oyun oynamadığını belirtmektedir. Öğrencilerin çoğunluğunun İnternet’te oyun oynadığı görülmektedir. İnternet’te oynamadığını belirten öğrencilerin, İnternet’i sadece ADSL bağlantısı şeklinde algıladıkları akıllı telefon, tablet gibi cihazlardaki İnternet’i değerlendirmeye almadıkları düşünülmektedir.

Tablo 13. Öğrencilerin günlük ortalama dijital oyun oynama süresine göre frekans ve yüzde dağılımları

Günlük Oynama Süresi	f	%
Her gün oynamıyorum	102	45.3
1 Saatten az	50	22.2
1-2 Saat	55	24.4
3-4 Saat	10	4.4
5-6 Saat	3	1.3
7 Saatten fazla	2	0.9
Toplam	222	98.7
Kayıp Veri	3	1.3
Toplam	225	100

Öğrencilerin günlük ortalama kaç saat dijital oyun oynadıkları betimlenmek istenmiştir. Tablo 13 incelendiğinde her gün oynamıyorum diyenlerin %45.3 (102 kişi), 1 saatten az oynuyorum diyenler %22.2 (50 kişi), 1-2 saat aralığında oynuyorum diyenlerin %24.4 (55 kişi), 3-4 saat aralığında oynuyorum diyenlerin %4.4 (10 kişi), 5-6 saat aralığında oynuyorum diyenlerin %1.3 (3 kişi), 7 saatten fazla oynuyorum diyenlerin ise %0.9 (2 kişi) oranında olduğu görülmektedir.

4.3. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular

Çalışmanın birinci alt problemde; özel kolejde okuyan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amaçlanmıştır. Bu bağlamda çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek için iki aşamalı kümeleme analizi (TwoStep Cluster Analysis) uygulanmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri Tablo 14’te betimlenmiştir.

Tablo 14. DOBÖ toplam puanlarının iki aşamalı kümeleme analizi ile gruplandırılması

Kümeleme	f	\bar{X}	Ss	%
Bağımlı Olmayan Grup	92	44.31	8.30	40.9
Risk Grubu	99	81.61	11.89	44
Bağımlı Grup	34	123.85	12.76	15.1
TOPLAM	225			100

Tablo 14’te görüldüğü üzere çalışma örnekleminin bağımlılık durumları bakımından üç gruba ayrıldığı görülmektedir. Birinci kümede “bağımlı olmayan grup” yer almakta ve bu grup 92 (%40.9) bireyden oluşmaktadır. İkinci kümede “risk grubu” yer almakta ve bu grupta 99 (%44) birey bulunmaktadır. En fazla bireyin bu grupta olduğu görülmektedir. Üçüncü ve son grubu ise “bağımlı grup” oluşturmakta, grupta 34 (%15.1) birey bulunmaktadır.

Birinci grubu oluşturan bağımlı olmayan gruptaki bireyler DOBÖ ölçeğindeki göstergelerin çoğunu karşılamadığı, buna karşın üçüncü grubu oluşturan bağımlı grubun ise ölçekteki göstergelerin birçoğunu karşıladığı söylenebilir. İkinci grupta yer alan risk grubundaki bireyler ise DOBÖ ölçeğindeki göstergelerin bir kısmını karşılamakla beraber bir kısmını da karşılamadığı görülmüştür ve bu şekilde gruplanmıştır.

4.4. Ailelerin İncelenmesine İlişkin Bulgular

Bu tez çalışmasında karma yöntem kullanılmıştır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılık düzeylerini betimlemeye yönelik toplanan veriler araştırmanın nicel boyutunu; çocukları dijital oyun bağımlısı olan ebeveynler ile çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan ebeveynlerle yapılacak görüşmeler ise araştırmanın nitel boyutunu oluşturmaktadır. Bu bölümde çalışmanın nitel boyutuna ilişkin bulgular analiz edilmiştir.

Yarı-yapılandırılmış görüşmeler sonucu metne aktarılan ses kayıtları içerik analizi yöntemi ile değerlendirilmiştir. İlk olarak alt temalar ortaya çıkartılmış, ardından ana temalar oluşturulmuştur. Ana temalar *Aile Yapısı*, *Aile İçi İletişim* ve *Dijital Oyun* başlıkları şeklinde belirlenmiştir. Çocukları dijital oyun bağımlısı olan ebeveyn grubu ile çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan ebeveyn grubu ile yapılan görüşmeler sonucu ortaya çıkarılan ana tema ve alt temalar Tablo 15’te gösterilmiştir.

Tablo 15. Bağımlı grup ile bağımlı olmayan grup için oluşturulan temalar.

		Bağımlı Grup	Bağımlı Olmayan Grup
AİLE YAŞANTISI	AİLE YAPISI	Olumlu Davranışlar Muhafazakâr aile İslami terbiye verme Demokrasiye inanmama Mutlu aile yapısı Her şeyi kısıtlamayan Üstüne gitmeme Aile bilinci var Nasihat eden, uyaran, iyi-kötüyü anlatan Ailenin bir arada olduğu yemek saati Sosyal etkinliğe destek	Muhafazakâr aile İslami terbiye verme Demokrasiye inanmama Geniş aile Mahremiyete önem Ebeveyn çocuk etkinliği Demokrat Çocuklarına bilinç kazandırma Aile içi dürüstlük Mütevazı yaşam Anne, aileye hizmet etmesi gerektiğini düşünen Huzur
	Olumsuz Davranışlar	İş yoğunluğu Baskıcı baba Kesin kurallar koyma Huzursuzluk	

		Bağımlı Grup	Bağımlı Olmayan Grup
AİLE İÇİ İLETİŞİM	Olumlu İletişim	Yumuşak huylu tavır Güzel huyları destekleme Çocuğa hayır diyememe Çocukta özgüven fazlalığı Çocuğun fikrine saygı	Çocuğun anne ve babasına olumsuzlukları dahi söyleyebilme Aile içi iyi iletişim İlgi gösterme Babanın çocuğu ile arkadaş gibi olması Annenin çocuğa ilgi göstermesi Sözleri tutan ebeveyn Her talebi o anda karşılanmaz, zamanı beklenir Kuralları olan aile (ders saati)
	Olumsuz İletişim	İletişim kopukluğu Çocuğa yeterli ilgi gösterememe Çocuğun bazen tek başına kalması Aşırı tepki Anne daha az toleranslı ve daha çok disiplinli Çocuğa hafif ya da ağır şiddet Ebeveyn-çocuk çatışması Çocuğun aileyi reddetmesi Ebeveyn-çocuk paylaşımını az Anne ve baba arasında çatışma	Sert ve despot anne
AİLE YAŞANTISI	Kullanım	Ceza (teknoloji kullandırmamak) Teknoloji kullanımını takip etme Çocukların ebeveynlerden daha iyi teknoloji kullanımı	Teknoloji kullanımında sınır Teknolojiyi olabildiğince yasaklama
	Tutum	Tedavi için zamana yayma Okuldaki teknoloji kullanmayı yasaklamalarını isteme Suçu okul ve arkadaş çevresinde bulma ve çaresizlik (teknoloji kul.) Teknoloji olumsuzluklarına ilişkin bilinç	Teknoloji olumsuzluklarına ilişkin bilinç
DİJİTAL OYUN			

4.4.1. Dijital Oyun Bağımlısı Olan Çocukların Aile yapıları İle Dijital Oyun Bağımlısı Olmayan Çocukların Aile Yapılarının İncelenmesine İlişkin Bulgular

Bağımlı olmayan çocukların ebeveynlerinden 5 anne ve 5 baba ile görüşülmüştür. Bağımlı olmayan çocukların aile yapılarında en dikkat çeken temalar;

aile yapılarının geniş aile olması, aile içinde bazı net kuralların olması, daha geleneksel bir aile yapısının olması, çocuklarına aile bilinci kazandırma amaçlarının olması, çocuk üzerinde annenin rolünün daha fazla olması gerektiğine inanılması, aile içerisinde huzuru sağlamaya özen gösterilmesi şeklinde sıralanabilir. Çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan bazı ebeveynlerin bu konudaki görüşleri şu şekildedir;

“Biz büyük aile modeliyiz. Şu an ailenin tek çocuğu eşimde çalışan bir insan. İlgiyi çok görüyor. Babamlar da ilgileniyor. Babamlarla da aynı sitedeyiz. İlgi boyutu çok iyidir. İlk torundur.” (BD1)

“Ben baskıcıyım şuyum buyum diyemem. Doğal davranıyoruz hepimiz birbirimize. Kardeşlerimle bir aradayız aynı binadayız birbirimize karşı doğalız saygılıyız.” (BD3)

“...ben çocuklarımdan önce evde olurum. Eve gelince el ayak yıkarlar vakit namazlarını kırlarlar. O andan itibaren sohbetimiz başlar. Teneffüs aralarında dahi ne yaptıklarını arkadaşları ile ne konuştuklarını tek tek konuşuruz. Anne baba bir olursa istediklerini yapabileceklerine inanıyorum ve anne çocuklarına şunlar gitsin de kafamı dinliyeyim dememeli. Güzel bir yemek bile pişse çocuklar mutlu olur. Esas düzeni anne sağlar bence...” (BD7)

“...kızımınla beraber alışveriş yaparız, canı sıkılırsa araba ile geziye çıkarız. Ayrıca kızımı tekvando kursuna yazmışım ve 4.5 yıldır lisanlı oyuncu olarak devam etmektedir. Şu an 45 yaşındayım, yeri geldiğinde kızımınla evde saklambaç oynamışlığım bile oluyor...” (BD9)

“Bizim evimizin hem iç kısmında oyun parkı var hem de dışarıda. Akşamları istedikleri zaman alt tarafa inip oynayabiliyorlar. Çok güvenli kameralı falan. Ama ders saatinde ödev saatinde mümkün değil buna izin vermiyorum.” (BD10)

Bu temalardan bazıları bağımlı çocukların ailelerinde de görülse bile bu derece ve bağımlı olmayan çocukların ailelerinde olduğu kadar öne çıkmamıştır. Ayrıca

bağımlı olan çocukların ailelerinde; anne ve babanın yoğun iş tempolarının olduğu, babanın baskıcı bir tutuma sahip olduğu, aile içerisinde sert kuralların olduğu ve genel olarak bir huzursuzluk durumunun olduğu gibi temalar ortaya çıkmıştır. Örneğin ebeveynler bu konuda şunu söylemektedir;

“...işlerimden dolayı çocuğumla günlük ortalama 2 saat geçirebiliyorum. Çocuklar da boş kaldıklarında televizyon veya teknolojik cihazlara yöneliyorlar, dolayısıyla bu konuda sıkıntı yaşamaktayız...” (B6)

“...çocuklarla dışarıya çıkamadığımdan mecburen onlarla evde kalmak zorunda kalıyorum. Dört duvar arasında çocuk ne yapabilir ki? Ya bilgisayar, ya telefon ya da televizyon ile vakit geçirecektir.” (B10)

“... Bizim çocuğumuzla olan iletişimimiz yeri geldiği zaman zorbalığa gidiyor. Kesin kurallar koymamız gerekiyor. Çoğu zaman çocukların sınırı aşma gibi durumları olduğu zaman da çok kesin kurallar koyarız. Mesela öyle zamanlar oluyor ki tableti 15 gün tamamen kaldırıyorum. Ceza uygulamaları gibi şeyler yapıyoruz.” (B2)

“ İletişimimiz var ama çok fazla evime ilgi gösteremiyorum. Bu bir eksiklik. İşim çok yoğun, birkaç yerde işyerim var. Kafam çok yoğun. ” (B7)

“...aile içerisinde kesin sınırlarımız vardır. O sınır aşılamaz. Herkes istediğini konuşabilir, herkes istediğini yapabilir diye bir şey yoktur. Belli kurallar vardır.” (B5)

Çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan ailelerde genellikle bir aile bilincinin olduğu, aile içi huzurun tesisine dikkat edildiği, çocuğun kendini aile içerisinde rahat hissettiği, tüm ailenin bir arada bulunduğu zamanların olduğu, çocuğun manevi olarak desteklendiği, annenin çocuk üzerindeki rolüne önem verildiği görülmektedir. Buna karşın çocukları dijital oyun bağımlısı olan ailelerde ise genel bir huzursuzluk durumunun olduğu, babanın baskıcı bir tutuma sahip olduğu, iş yoğunluğundan dolayı

çocuğa yeterli zamanın ayırılmadığı ve aile içerisinde kesin kuralların olduğu görülmektedir.

4.4.2. Dijital Oyun Bağımlısı Olan Çocukların Aile İlişkileri İle Dijital Oyun Bağımlısı Olmayan Çocukların Aile İlişkilerinin İncelenmesine İlişkin Bulgular

Bağımlı olmayan çocukların aile ilişkilerinde; çocuğun anne ve babasına olumsuz durumları söyleyebilmesi, aile içerisinde iletişimin iyi olması, çocuğa ilgi gösterilmesi, babanın çocuğu ile arkadaş gibi olması, annenin çocuğuna yakın ilgi göstermesi, ebeveynlerin çocuklarına karşı sözlerini tutması, ebeveynlerin çocuğun talep ettiği her şeyi o anda karşılamaması, çocuğa bunun bir zamanının olduğunu ve beklemesi gerektiğini söylemesi gibi temalar öne çıkmaktadır.

“...kızım zamanının çoğunu benimle geçirir, ben olmadığım zaman ablası veya kuzenleri ile aktiviteler yapar. Bilgisayarda araba oyunu oynar ve oyun oynadığı zaman da ben yanında olurum. Kızımın bir sıkıntısı olduğunda hemen benimle paylaşır.” (BD6)

“Aile içinde iletişimde bir sıkıntı yok. Herhangi bir sıkıntısı olduğunda annesine bana rahatlıkla söyleyebilir. Rahatlıkla konuşabiliriz. Hatta bazen hoşnut olmadığı şeyleri söyleyebilir. Yani şu hareketinizi sevmiyorum. Şu davranışınızı da beğenmiyor diyebilir. Bu beni etkileyebilir. Sürekli ders çalış dememizden hoşnut olmaz demeyin artık bunu der. Herhangi bir sıkıntı yok. Okulda ya da bilim sanata gider. Bilim sanatta her hangi bir şey olsa gelir paylaşır. Yeni bir şey öğrense gelir paylaşır. Ya da sorar. O hususta bir sıkıntı yok.” (BD2)

“Çocuk yeri geldiği zaman bir arkadaş gibi davranıyor. Ne çok baskıcı ne çok rahat tatlı sert bir mantığı var bizim. Çocuk da aile de çok rahattır benle bir arkadaşı gibi konuşur. Kuralları benden bilir. Annemizde de aynı şey.

Kuralların onun iyiliğine olduğunu bilir. Çok baskıdan ziyade belli şeyleri kendi hayatı için yaptığımız imajını veririz” (BD1)

“Bu zamanda çocuğunla arkadaş olacaksın ilk önce. Çocuk senle hiçbir şeyini saklamayacak. Fırsat vereceksin. Konuşacaksın. Öğretmen amaçlı konuşacaksın. Eğriyi doğruyu öğretmen gerekiyor. Her istediğini benimle yüzde 90 paylaşıyor annesi ile yüzde 60 paylaşıyor. Şimdi zaten kız çocuğunun anneden biraz çekinmesi lazım. İyi yani, şükürler olsun. Üç çocuğum var. Abileri ile de iletişimi iyi.” (BD5)

Bağımlı olan çocukların aile ilişkilerinde öne çıkan olumsuz temalar ise; aile içerisinde iletişim kopukluğunun olması, çocuğa yeterli ilginin gösterilememesi, çocuğun bazen tek başına kalması, çocuğa aşırı ve abartılı tepkilerin gösterilmesi, annenin çocuğuna karşı daha az toleranslı ve daha çok disiplinli olması, çocuğa hafif ya da ağır şiddet uygulanması, ebeveyn-çocuk çatışmasının yaşanması, çocuğun aileyi reddetmesi, ebeveyn-çocuk paylaşımının oldukça az olması, anne ve baba arasında çatışmaların olması şeklindedir. Buna ilişkin ebeveyn görüşleri şöyledir;

” Benim çocuğum saygısızlık yapamaz, yaparsa onun gözünü çıkarırım. Dayak cennetten çıkmış. Çocuğum hak ederse döverim. Gerektiği zaman dayağı atıyorum...” (B8)

”...çocuğuma hiçbir zaman şiddet uygulamadım diyemem. Babası olarak tokat atmışlığım veya yastıkla kafasına vurduğum olmuştur.” (B9)

” ...erkek çocukları genelde sorunlarını benimle paylaşır ama kız çocuğu ile bazen iletişim çekmede zorlanıyorum. Yeri geldiğinde zorba olabiliyoruz...” (B2)

“...ben kendi açımdan iyi iletişim kurduğunu düşünüyorum. Bazen de olumsuzluklar olabiliyor. İşte şu an onun ergenlik çağına girmesiyle bizi reddeden tavırları var. Onun dışında klasik anne ve baba tavrının ödev ve eğitim

noktasındaki talepleri ile öğrencinin uyumsuzlukları var, bunlardan doğan problemler var.” (B3)

Bağımlı olmayan çocukların aile içi iletişimde annenin despot ve baskıcı olduğu olumsuz bir iletişim şekli görülse de bağımlı olan çocukların aile içi iletişimlerdeki kadar abartılı olmadığı ortaya çıkan bir başka tema olarak görülmektedir.

4.4.3. Çocuklarının Dijital Oyun Oynamaya İlişkin Ebeveynlerin Tutum ve Davranışlarının İncelenmesine İlişkin Bulgular

Çocukları bağımlı olan ailelerin; çocuklarına teknolojiyi kullandırmayarak ceza vermesi, teknoloji kullanımını takip etmesi, ebeveynlerin çocuklarının teknolojiyi kendilerinden daha iyi kullandığını düşünmesi, çocuklarını teknolojinin olumsuzluklarına karşı korumada önlem almayıp tedavi için zamana bırakılması gerektiğine inanması, okuldaki teknoloji kullanımını tamamen yasaklanmasını istemesi, teknolojiyi olumsuz kullanma hakkında suçu okul ve arkadaş çevresinde bulması ve bu konuda kendilerini çaresiz hissetmesi dijital oyun ana teması altında ortaya çıkan temalar olarak karşımıza çıkmaktadır.

”...teknolojinin doğurabileceği zararları daha önce hiç duymadım. Teknolojinin olumsuz sonuçlarını biliyorum.” (B4)

” ...sonuçta telefon çocuğun eline geçtiği an oyun oynamaya çalışıyor, ne kadar engellesek de bazen engel olamıyoruz. Örneğin diyor ki, ver foto çekeyim bir iki foto çekiyorum bir bakıyorum oyuna girmiş. Çocuk çok bağımlı, ben böyle bir şey görmedim” (B6)

”...çocuğum özellikle tatillerde teknolojik cihazları çok kullanır. Nasıl bir bağımlılıksa engel olamıyorum. Çocuk bir şeyi yapmak isterse senin orda yapmaz, gider İnternet kafede yapar ya da başkasının şifresi ile girer. Yapmak isterse yapar. Çözüm değil o.” (B7)

"...çocuğuma eğer dönem sonunda takdir belgesi getirirse son model akıllı telefon alacağımı söyledim ve aldım. Doğru mu yaptım yanlış mı yaptım bilmiyorum..." (B8)

"...çocuğum çok aşırı oynar, ben desem ki 24 oyna yok demez. Her tarafta televizyon, telefon hepsi teşvik ediyorlar. Ne kadar engellesek de bazen engel olamıyoruz." (B6)

Çocukları bağımlı olan ve çocukları bağımlı olmayan her iki aile grubunda da genel olarak teknolojinin olumsuzluklarına karşı bir bilincin olduğu teması ortaya çıkmıştır. Ayrıca çocukları bağımlı olmayan ailelerin çocuklarının oyun oynamasına sınır getirmesi, çocuklarını kontrol etmesi, teknoloji kullanımını mümkün olabildiği kadar yasaklaması da bir başka tema olarak ortaya çıkmıştır.

"...teknolojinin zararlı yönlerini, faydalı boyutlarını çocuğa anlatırım. Mesela Google'ı kullanırken bilgi amaçlı kullanmalarını söylerim. Çocuğa daha önce tablet aldık. Oyunlarla belli bir zaman ayırması gerektiğini dersleriyle de ilgilenmesi gerektiğini bildirdik." (BD1)

"...çocuğum okul başladığından beri telefonu almıyor eline sadece bir ödev olduğunda alır ödevde bakar. Diğer türlü hiç oynamaz. Bilgisayarı bazen hafta sonu bir oyun oynayacaksa açıyoruz, o da çok az..." (BD6)

"...çocuğum okuldan gelince oynaması için kendi telefonumu veriyorum ve sürekli kontrol ediyorum. Televizyonda hangi programları izlediğini takip ediyorum. İzlediği kanallar kontrolümüz altında zaten..." (BD9)

"...oyun oynarken kendi haline bırakıyoruz ama hatırlatma yapıyoruz. Arada bir kapısını tıklatıp bak süren doldu diye hatırlatıyoruz. O da tamam diyor ama tamam demesi yetmiyor. Birkaç defa tekrar etmemiz gerekiyor bunu söylemezseniz devam ediyor. Uyarmanız gerekiyor sürekli." (BD2)

Yukarıdaki tüm bilgiler dikkate alındığında; çocukları dijital oyun bağımlısı olan aileler ile çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan aileler arasında aile yapıları bakımından bazı benzerlikler olsa da genel olarak ailelerin bu konuda birbirinden farklı yönlerinin olduğu görülmektedir.

Örneğin çocukları dijital oyun bağımlısı olan ailelerin; çocuklarına daha az ilgi gösterdiği, teknolojinin olumsuz yönlerine karşı kendilerini çaresiz hissettikleri ve bu konuda çocuklarına teknolojiyi tamamen yasaklayabildikleri görülmektedir. Ebeveynlerin çocukları ile olan iletişimlerinde bazı problemler yaşadığı, çocuklarına hafif veya ağır şiddet uygulayabildiği ortaya çıkmıştır. Ebeveynlerin teknolojinin olumsuz yönleri hakkında bilinçli olduğu fakat bu konuda çocuklarını yönlendirmede sıkıntılar yaşadığı, teknolojiyi tamamen yasaklama yoluna gittikleri görülmektedir. Ayrıca ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlısı olmaları hakkında suçu çocuklarının arkadaş çevresinde ya da okudukları okulda gördükleri ortaya çıkmıştır.

Dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yapıları incelendiğinde ise; ailelerin geniş olduğu, aile içinde bir huzur ortamının hâkim olduğu, aile içerisinde kesin yasakların değil de daha çok belli kuralların olduğu, çocukların her istediği teknolojik cihazın hemen alınmadığı, çocukların oynadığı dijital oyunları sınırlandırdığı görülmektedir. Ayrıca ebeveynlerin çocuklarla beraber etkinlikler yaptığı, aile bireylerinin çocuğa yakın ilgi gösterdiği, özellikle annenin çocuğuyla olumlu bir iletişim kurduğu da görülmektedir.

Her iki aile grubundan ebeveynlerin kendi ailelerini muhafazakâr olarak nitelediği, çocuklarını İslami ahlakla büyütmeye çalıştığı, teknolojinin olumsuz yönlerinden haberdar oldukları da çalışmanın bulguları arasında yer almaktadır.

5.BÖLÜM

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu çalışmada çocukları dijital oyun bağımlısı olan ebeveynler ile çocukları dijital oyun bağımlısı olmayan ebeveynlerin ailelerinin bazı değişkenler açısından incelenmesi hedeflenmiştir. Bu kapsamda, dijital oyun bağımlılığına ilişkin daha derin verilere ulaşılabilmek için teknolojiye erişim konusunda problem yaşamayan ekonomik düzeyi iyi aileler tercih edilmiştir. Bu nedenle çalışmada amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmış, sosyo-ekonomik düzey bakımından iyi durumda olan ve teknolojik cihazlara ulaşım konusunda olanaklara sahip ailelerin bulunduğu bir özel kolej seçilmiştir.

Çalışmada öncelikle çocukların bağımlılık durumları nicel olarak belirlenmiştir. Buna göre çocukların %40.9'unun dijital oyun bağımlısı olmadığı, %44'ünün risk grubunda olduğu ve %15.1'inin ise dijital oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlar Yılmaz ve arkadaşlarının (2014) 2853 öğrenci ile yapmış olduğu ve öğrencilerin %16.3'ünün yüksek düzeyde İnternet bağımlısı olduğu sonucu ile paralellik göstermektedir. Dijital oyun bağımlılık durumları belirlendikten sonra dijital oyun bağımlısı olan çocukların ebeveynleri ve dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların ebeveynleri ile görüşmeler yapılmıştır.

Çocukları dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen ailelerin; çocuklarına yeterli ilgiyi gösteremedikleri, aile içerisindeki iletişimde bazı problemlerin olduğu, çocuklara şiddet uygulamaya varan davranışların olduğu görülmektedir. Ebeveynler çocuklarının aşırı bir şekilde dijital oyunlar oynaması hakkında kendilerini çaresiz hissetmekte, bu konuda suçu çocuklarının arkadaş çevresi veya okulda görmektedirler. Dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen çocukların aileleri ise; daha geniş bir aile modeline sahip olmakta, aile içerisinde huzura önem verilmekte, yasaklar yerine kurallar işletilmekte, ailece etkinliklerin yapılmakta olduğu görülmektedir. Ayrıca özellikle annenin çocuğuyla yakından ilgilendiği görülmektedir. Her iki aile grubundan ebeveynlerin kendi ailelerini muhafazakâr olarak nitelediği, çocuklarını İslami ahlakla büyütmeye

çalıştığı, teknolojinin olumsuz yönlerinden haberdar oldukları da çalışmanın sonuçları arasında yer almaktadır.

Çocukların dijital oyun bağımlısı olup olmamasında ailenin kalabalık yapısı, aile içerisindeki kural ve sınırlar, anne veya babanın çocukla ilgilenme durumu, ailece yapılan sosyal etkinlikler, teknoloji ve zararlarına ilişkin farkındalık gibi bazı faktörlere ulaşılmıştır. Elde edilen sonuçlara göre bazı değişkenlerin çocukların dijital oyun bağımlısı olmasında etkili olduğu, bazı değişkenlerin ise etkili olmadığı görüşüne ulaşılmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlılığında rol oynadığı düşünülen faktörler yapılan görüşmelerle belirlenmiştir.

Aile yapısının geniş olması çocuğun daha çok kişi ile iletişime geçmesini, zamanının çoğunu onlarla geçirmesini sağladığından çocuğun dijital oyunlara yönelme ihtiyacını en aza indirdiği şeklinde yorumlanabilir. Geleneksel aile yapısına sahip olan çocuklar aile içerisinde daha fazla kişiden ilgi görebilmektedir. Buna karşın çekirdek aile yapısına sahip, hem annenin hem de babanın çalıştığı ailelerde yaşayan çocuklar çoğu zaman yalnız kalabilmekte, can sıkıntısı veya birileri ile iletişim kurma ihtiyaçlarından dolayı dijital oyunlara yönelebildiği görülmektedir. Bu sonuçlara benzer olarak, Küçük-Biçer ve Üner (2013) ebeveynleri ayrılmış ve kardeş sahibi olmayan çocukların İnternet bağımlısı olma ihtimallerinin daha yüksek olduğunu ifade etmektedirler.

Annenin çocuğu ile daha fazla ilgilenmesi, babanın da çocuğuna arkadaş gibi davranması çocuğun kendini daha rahat hissetmesine ve özgürce ifade etmesine olanak sağlayabilir. Fakat anne veya babanın baskıcı olduğu, aile içerisinde kesin sınırların çizildiği, iletişimin sağlıklı olmadığı durumlarda çocukların daha çok yalnızlaşabileceği, içine kapanık olabileceği ve dijital oyunlar gibi başka yollara başvurabilecekleri muhtemeldir. Bu sonuçlar, çocuklarına karşı daha ihmalkâr olan, onlara yeterli ilgiyi gösteremeyen ailelerin çocuklarının daha fazla İnternet bağımlısı olduğunu gösteren araştırmalar ile örtüşmektedir (Young, 1997; Ayas ve Horzum, 2013). Ayas ve Horzum (2013) yaptıkları çalışmada ihmalkâr tutuma sahip ailelerde büyüyen çocukların otoriter, müsamahakâr ve demokratik tutuma sahip ailelerde büyüyen çocuklara oranla daha fazla İnternet bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Aynı çalışmada İnternet bağımlılığında, ihmalkâr aile İnternet tutumunun etkisine de vurgu yapılmaktadır.

Çocuğun sosyal etkinliklere yönlendirilip teşvik edilmesi, spor faaliyetlerinin desteklenmesi, aile toplantıları, ailece yapılan etkinlikler ebeveyn-çocuk ilişkisini güçlendirdiğinden çocukların dijital oyunlarla olan bağlarını azaltmaktadır. Aile içerisinde destek göremeyen, kendisine ilgi gösterilmeyen, sosyal etkinliklere katılımı kısıtlanan çocukların ise daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğu görülmektedir. Bu yargıları destekleyici olarak Günüş ve Doğan (2013) yaptıkları bir çalışmada, ailedeki sosyal destek eksikliğinin çocuğu bağımlılığa yönlendireceğini ifade etmektedirler.

Bu tez çalışmasında ortaya çıkan önemli bir bulgu da annelerin çocukları üzerindeki rollerinin ne kadar önemli olduğuna ilişkindir. Çalışmada ebeveynlerle iletişim kurulurken, okul kayıtlarından yararlanılmıştır. Çocuklarını okullara kayıt yaptıran ebeveynlerle iletişime geçilmiş ve görüşmeler yapılmıştır. Bu noktada, bağımlı olduğu düşünülen çocukların ebeveynlerinden babaların çocuklarını okula kayıt ettirdikleri, bağımlı olmadığı düşünülen çocukların ebeveynlerinden yarısının ise annelerin çocuklarını kayıt ettirdikleri sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuç ile çocukları üzerinde sorumluluğu yüklenen anneler olduğu zaman ve anneler çocukları ile daha çok ilgilendiklerinde bağımlılık riskinin azaldığı yorumu yapılabilir. Bu sonuçlar Günüş ve Doğan'ın (2013) yaptığı çalışmada annelerin bağımlılıktaki öneminin ne derece büyük olduğunu gösterdikleri sonuçlarla da paralellik göstermektedir.

Çocukları dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen ailelerin, aile içerisinde daha çok çatışma yaşadığı, çocuklarına yeteri kadar ilgi göstermedikleri/gösteremedikleri, iletişim kopukluğu yaşadıkları, hatta bazı ailelerin ise çocuklarına şiddet gösterdiği ortaya çıkmıştır. Bu tür ailelerde yetişen çocukların dijital oyunları bir kaçış aracı olarak görmesi muhtemeldir. Çalışkan ve Özbay (2015) yaptıkları bir çalışmada çocukların aile içerisinde çatışmaların olduğu, çocuğa ilgi gösterilmediği ve olumsuz aile davranışlarına sahip ortamlardan uzaklaştığı, çocukların kendilerini daha iyi hissedecekleri İnternet kafe ve bilgisayar oyunlarına yöneldiğini ifade etmektedirler.

Çocukları dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen aileler dijital oyun bağımlılığı hakkında kendilerini çaresiz hissetmekte, suçü çocuklarının arkadaş çevresi veya okulda görmektedirler. Bu noktada Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı tarafından 2011 yılında yapılan "Türkiye'de Aile Yapısı Araştırması" adlı çalışmada eşler çocukları ile sorun yaşadıklarında, bir uzman ya da kurumdan destek aldıklarını söyleyenlerin oranının

sadece %7 olarak bulunduğu belirtilmiştir. Bu sonuçlara benzer olarak Demirel ve arkadaşları (2012) Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Projesi III (EU Kids Online III) raporu verilerine göre; ülkemizdeki ailelerin Avrupa'daki ailelere oranla çocuklarına daha az seviyede yardım edebildiklerini belirtmektedir.

Dijital teknolojiler hemen hemen hayatımızın her alanında etkili bir şekilde kullanılmaktadır. Anne ve babaların dijital teknolojiler hakkında bilgi sahibi olması, dijital teknolojinin yanlış kullanılmasının doğurabileceği zararları bilmesi, çocuğunu bu zararlardan koruması veya etkilerini en aza indirmesi açısından önemlidir. Kaldı ki, dijital oyunların masum olduğunu düşünen ya da içerikleri hakkında bilgisi olmayan ebeveynlerin sayısının oldukça fazla olduğu görülmektedir. Kırık (2014) yaptığı çalışmada ebeveynlerin yarısı, çocukları İnternet'te zaman geçirirken onları takip etmediklerini ve kendileriyle meşgul olduklarını söylediklerini ifade etmiştir. Ayrıca ebeveynlerin büyük bir kısmının İnternetin olumsuz sonuçlarına karşı çözüm aramadığı, çocukları korumak için yeterli önlemleri almadıklarını ifade etmektedir. Livingstone ve arkadaşları (2011) bu yargıya benzer olarak, anne babaların çocuklarının İnternet kullanımına rehberlik etme ve müdahale etme oranının en düşük olduğu ülkelerden biri %73'lük oranla Türkiye olduğu sonucunu paylaşmışlardır.

Elde edilen sonuçlardan çocukları dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen ebeveynlerin dijital teknolojilerin zararlarına ilişkin farkındalıklarının, çocukları dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen ebeveynlerinkinden daha fazla olduğu anlaşılmıştır. Bu sonuçlar anne babanın teknolojiyle olan ilişkisinin, çocuğun da teknoloji ile olan ilişkisini etkilediği yönündeki çalışma sonuçlarına paralellik göstermektedir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002; Çetinkaya ve Sütçü, 2016). Bu durum dijital teknolojilerin zararları konusunda farkındalığı olan ailelerin bu anlamda çocuklarını sınırlandırdıkları ve kontrol altında tuttıkları görülmektedir.

Çalışma grubunun hepsi sosyo-ekonomik düzey bakımından iyi şartlara sahip olduğundan çocuklar dijital oyunları oynayabilecekleri teknolojik cihazlara sahip olma konusunda sorun yaşamamaktadırlar. Fakat çocuğu bağımlı olmadığı düşünülen ailelerin teknoloji bilinçlerinden dolayı bu cihazlara sahip olma noktasında çocuklarına kısıtlama getirdiği, bağımlı olduğu düşünülen çocukların ailelerin ise bu konuda daha

özensiz ve umursamaz davrandığı söylenebilir. Böylece daha fazla dijital oyun oynama olanağı bulan çocukların bağımlı olma risklerinin de arttığı görülmektedir.

Çalışmanın bir başka sonucu da çocukları dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen ailelerle yapılan görüşmelerde aile yapıları hakkında daha az sayıda olumsuz temanın çıkartılmış olmasıdır. Nitekim çocukları dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen ebeveyn grubunda *"iletişim kopukluğu, çocuğa yeterli ilgi gösterememe, çocuğun bazen tek başına kalması, aşırı tepki, annenin daha az toleranslı ve daha çok disiplinli olduğu, çocuğa hafif ya da ağır şiddet, ebeveyn-çocuk çatışması, çocuğun aileyi reddetmesi, ebeveyn-çocuk paylaşımının az olması, anne ve baba arasında çatışma, ebeveynlerin iş yoğunluğu, baskıcı baba, kesin kurallar koyma, huzursuzluk"* gibi olumsuzluklar, çocukları dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen ebeveyn grubuna göre daha fazla görülmektedir. Bu durum sağlıklı aile yapısının çocukları dijital oyun bağımlısı olan ebeveyn grubunda bağımlılığının oluşmasını engelleme noktasındaki rolüne işaret etmektedir.

Bu çalışmada ayrıca çocuklardaki oyun bağımlılığına etkisi olmadığı düşünülen bazı faktörler tespit edilmiştir. Bunlar; ailelerin kendilerini muhafazakâr olarak nitelenmesi, aile kavramı ile ilgili genel bir bilince sahip olmaları, ebeveynlerden birisinin zaman zaman aşırı baskıcı olması, ailelerin çocuklarını İslami bir ahlak ile yetiştirmeye çalışmaları gibi faktörlerdir. Bu durum, her iki grupta da benzer sayıda görüldüğü için çocukların dijital oyun bağımlısı olup olmamalarında bir rol oynamadığı şeklinde yorumlanmıştır.

Çocukların dijital oyun bağımlısı olup olmamasında birçok faktör etkili olabilmektedir. Bu çalışmada sadece aile yapısı ve aile içi iletişim boyutlarının incelenmesi çalışmanın bir sınırlığı olarak görülebilir. Bu nedenle aile kadar sosyal çevrenin, arkadaş gruplarının, maddi olanaklar gibi değişkenlerin dijital oyun bağımlılığına etkilerinin bütüncül olarak ele alınacağı çalışmaların yapılması dijital oyun bağımlılığını önleme ve tedavi etme noktasında daha sağlıklı sonuçlar verebileceği düşünülmektedir. Ayrıca çalışmada aile yapısı ve aile içi iletişim gibi kavramlar incelenirken bu ailelerin büyüklüğü, aile bilincinin olup olmadığı, aile bireylerinin birbiri ile olan iletişimlerinin şekli, ailece yapılan etkinliklerin varlığı, ebeveynlerin aile içerisindeki rolleri, çocukların aile içerisinde kendilerini ifade etme durumları gibi

değişkenler ele alınmıştır. Oysa aile kavramının daha detaylı olarak incelenmesi, aile içi iletişimin daha net olarak ortaya konulması, özellikle anne ve babanın yaşam tarzları, hayat görüşleri, karakterleri gibi değişkenlerin de belirlenip çocukların dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisinin incelenmesi önerilmektedir. Çalışmanın bir başka sınırlılığı ise sadece sosyo-ekonomik düzey bakımından iyi durumda olan özel kolejde okuyan öğrenci ve ebeveynlerine ulaşılmasıdır. Fakat dijital oyunlar günümüzde toplumun her kesimi tarafından oynanabilmektedir. Bu yüzden sosyo-ekonomik düzeyi iyi olmayan ailelerin de dijital oyun bağımlılığına etkisinin incelenmesi ve sosyo-ekonomik düzeyi iyi olan grupla karşılaştırılması da ileriki çalışmalarda ele alınabilir. Ayrıca çalışmada çocukları dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen ile çocukları dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen ebeveynlerden, her bir çocuk için sadece anne ya da babadan biri ile görüşülmesi çalışmanın bir sınırlılığı olarak görülebilir. Bu nedenle dijital oyun bağımlısı olduğu düşünülen ile dijital oyun bağımlısı olmadığı düşünülen çocukların hem anneleri hem de babaları ile görüşmelerin yapılması, ailenin çocukların dijital oyun bağımlılığına etkisini daha net olarak ortaya çıkaracaktır. Özellikle annenin rolünün daha detaylı incelendiği araştırmaların yapılması dijital oyun bağımlılığı konusunda daha açıklayıcı veriler sunacaktır.

5.1. Öneriler

Çocukları dijital oyunların zararlı yönlerinden uzak tutma, dijital oyun bağımlılığının tanısı ve etkisinin azaltılmasında yöneticilere, eğitimcilere, ailelere, psikologlara, oyun yazılımcılarına ve toplumun birçok kesimine önemli görev ve sorumluluklar düşmektedir. Özellikle aileler bu konuda başı çekmektedir. Dijital oyun bağımlılığı konusunda daha savunmasız ve bilinçsiz olan, gelişimlerinin önemli bir evresini yaşayan çocukların bu konuda korunup yönlendirilmesinde ailenin etkisi yadsınamaz bir gerçek olarak karşımıza çıkmaktadır. Aile bireylerinin özellikle anne ve babanın çocuklardaki dijital oyun bağımlılığı belirtilerini fark etmesi, oyun bağımlılığını önleme veya tedavi etme noktasında önemli katkılar sunabilir. Bu anlamda

ebeveynlere önemli görevler düşmekte, çocuklarıyla olan iletişimleri önem arz etmektedir.

Bilgisayar ve İnternet kullanma imkânı olan ya da bu teknolojilere sahip olan çocukların daha bağımlı olduğu sonucu göz önüne alınarak, çocuklara bu teknolojileri amacı doğrultusunda kullanma yeteneği kazandırmak gerektiği unutulmamalıdır. Bu noktada öğrencilere ve ailelere dijital oyun bağımlılığı konusunda seminerler ve eğitimler verilmesi, bağımlılığın önlenmesinde önemli görülmektedir (Çakır, Ayas ve Horzum, 2011). Arslan ve arkadaşları (2014) teknolojinin olumsuz etkilerini azaltmak için alınacak tedbirlerin çocuk ve ebeveynlerin ortak kararıyla belirlenmesi, aile içi iletişimi daha olumlu ve etkili bir hale getireceğini ifade etmektedirler.

Çocukların dijital oyun bağımlısı olup olmamasında veya dijital oyun bağımlılığın önlenmesi ve tedavisi noktasında aile önemli bir değişken olarak karşımıza çıkmaktadır ki çocukluk ve ergenlik dönemi için aile, davranışların kazanıldığı önemli kaynaklardan birisidir. Bu bağlamda ailelere şu önerilerde bulunulabilir.

- Teknolojiyi, dijital oyunları tamamen yasaklamak yerine çocukların bu konuda kontrol edilip yönlendirilmesi önerilmektedir.
- Çocukların çok sevdiği bir dijital oyun beraber oynayıp, çocuğa güvenildiği hissettirilmelidir.
- Evde kullanılan İnternet için filtre kullanılması, çocuğun girdiği sitelerin takip edilmesi önerilmektedir.
- Çocukla beraber etkinlikler yapılabilir ya da çocuğun yapabileceği spor veya kültürel etkinlikler desteklenmelidir. Çocuğun bu konuda yönlendirilmesi önerilmektedir.
- Dijital oyun oynayan her bireyin bağımlı olduğu söylenemez. Fakat çocuğun oyun oynarken aşırı tepkiler vermesi, kendilerini oyun karakterleri ile aşırı derecede ilişkilendirmesi, çok fazla süre dijital oyun oynaması, ders ve görevlerini aksatması gibi belirtiler bağımlılık hakkında fikir verebilir. Bu durumda konunun uzmanlarına danışılması yararlı olacaktır.

- Dijital oyun bağımlısı olmuş ve dijital oyunlardan kopamayan çocuklar hakkında çaresizlik hissine kapılmak yerine bu konuda okuldan ya da bağımlılık ile mücadele eden kurumlardan destek alınması önerilmektedir.
- Piyasada veya İnternet ortamında şiddet, cinsellik, terör, dolandırıcılık, istismar gibi olumsuz içeriğe sahip dijital oyunlar bulunmaktadır. Bu nedenle ebeveynlerin çocuklarının oynadığı dijital oyunların içeriğini mutlaka kontrol etmesi önerilmektedir.
- Çocuğun oynayacağı dijital oyunun yaşına uygun olarak seçilmesi sorumluluğu büyük orandı ebeveynlere düşmektedir. Dolayısıyla ebeveynler çocuklarının yaşına uygun oyunlar seçmeli, gerekirse uzmanlardan destek almalıdırlar.
- Özellikle İnternet’te oynanan dijital oyunlar gruplar halinde oynanabilmekte, organizasyonlar oluşturabilmekte, çocuklar kendi oyun eşlerini seçebilmektedir. Çocuğun oyun eşi veya karşısındaki kişinin gerçekten akranı olup olmadığının kontrol edilmesi, çocukla olan iletişimin takip edilmesi, gerekirse ebeveynlerin çocukla beraber oynaması önerilmektedir.
- Dijital oyun bağımlısı olur korkusuyla çocuklara aşırı ilgi gösterilmesi, abartılı şekilde koruyucu tavır takınılması gibi durumlar daha fazla olumsuzluk yaratabilir. Dolayısıyla ebeveynlerin çocuklarıyla daha dengeli ilişkiler kurması önerilmektedir.
- Dijital oyun bağımlısı olmuş çocuklar için suçu onların arkadaş çevresinde bulup onların sosyalleşmesini engellemek yerine, çocuklar bu konuda bilinçlendirilip, kontrollü bir şekilde dijital oyun oynamaları sağlanabilir.
- İş yoğunluğu çocuklarımıza gösteremediğimiz ilginin bahanesi olmamalı, onlara mutlaka zaman ayrılması önerilmektedir.
- Çocuklar mutlu olur diye istedikleri her türlü teknolojik cihaz bilinçsiz bir şekilde alınmamalıdır. Bu konuda çocuğun bilinçlendirilmesi önerilmektedir.
- Şiddet hiçbir sorunun çözümü olmayacağı gibi bağımlı olan çocukları da dijital oyunlardan uzak tutamayacaktır. Bu noktada daha anlayışlı olunmalı, sorunun çözümü için çocukla beraber çalışılmalıdır.
- Çocukları teknolojik cihazları yasaklamakla tehdit etmek yerine onların bu cihazları programlı ve kontrollü kullanımı sağlanmalıdır. Çünkü günümüzde

teknolojik cihazlara ulaşım oldukça kolay yapılmakta, çocuklar okul, çevre veya arkadaşlarından bu cihazlara rahatlıkla ulaşabilmektedir.

- Dijital oyunlar konusunda sert ve despot tavırlar takınmak yerine ödül-ceza uygulaması şeklinde çocukların dijital oynaması kontrol altında tutulabilir.
- Çocuklara dışarıda, parkta, sokakta oyun oynama imkânı sağlanmalıdır. Bu noktada kendini eksik bulan çocuklar dijital oyunlara yönelebilmektedir.
- Çocuklar teknoloji kullanımı konusunda ebeveynlerini rol model olarak görebilmektedirler. Bu nedenle ebeveynler teknoloji kullanımı noktasında hassas davranmalı, çocuklarına örnek olmalıdır.
- Aile içerisinde yaşanabilecek olası çatışmalar veya tartışmaların çocuğa yansıtılması durumunda çocuk, aile ve çevresine yabancılaşabilir, böylece İnternet kafe veya başka yönlere yönelebilir. Bu noktada ebeveynlerin daha duyarlı olması, çocuklarını teknolojinin olumsuz yönlerinden korumaya yardımcı olabilir.
- Annelerin çocukların dijital oyun bağımlısı olmalarını engellemede önemli rolleri bulunmaktadır. Dolayısıyla çocukları üzerinde önemli etkisi olan annelerin çocuklarına bu konuda daha etkili rehberlik etmesi önerilmektedir.
- Ebeveynlerden özellikle annelerin dijital oyun bağımlılığı konusunda çocuklarına daha fazla yardımcı olabilmeleri için kendilerini geliştirmeleri önerilmektedir. Bu konuda profesyonellerden destek alınmalıdır.
- Çocuklarıyla daha fazla geçiren annelerin ev içerisinde de çocuklarıyla beraber etkinlikler yapması(yemek yapma, el işi yapma gibi) önerilmektedir. Çocuğun annesiyle paylaşımlar yapması onun dijital oyun oynama ihtiyacını azaltabilmektedir.
- Babaların çocuklarıyla daha verimli zaman geçirmeleri, kendi sorumluluklarını azaltma adına çocuklarına teknolojik cihazları bilinçsizce vermemeleri önerilmektedir. Çocuklara şiddet uygulamanın onların dijital oyun bağımlısı olmalarını engellemede çözüm olmayacağını unutmamaları önerilmektedir.
- Geleceğimizi şekillendirecek olan çocuklarımızın teknolojiyi ebeveynlerinden daha aktif kullanması tedirginlik yaratmamalı, aksine bu durum çağımızın bir gerekliliği olarak görülmeli, çocuklar bu konuda bilinçlendirilmelidir.

- Dijital oyun bağımlısı olur korkusuyla çocukları tamamen teknolojiden uzaklaştırmak daha olumsuz sonuçlara yol açabilir. Bu yüzden onların çocuk olduğu gerçeği unutulmamalı, çocukların aile kontrolü altında belli süreler teknolojiyi kullanmasına fırsat verilmelidir.
- Toplumların gelişmesinde teknolojinin önemli etkisi bulunmaktadır. Çocuklarımıza teknolojiyi amacı doğrultusunda kullanma beceri ve bilinci aşılanmalıdır. Ebeveynlerin bu noktada kendilerini eksik görmeleri durumunda, profesyonellerden destek almaları önerilmektedir.



KAYNAKÇA

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2):66-71, 2012.
- Akkoyunlu, B. ve Tuğrul, B. (2002). Okul öncesi çocukların ev yaşantısındaki teknolojik etkileşimlerinin bilgisayar okuryazarlığı becerileri üzerindeki etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2002;23:12-21.
- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders. 5th edition. Arlington: VA American Psychiatric Publishing.
- Arriaga, X.B. (1999). *Violence in Intimate Relationship*. Sage Publications. California.
- Arslan, E., Bütün, P., Doğan, M., Dağ, H., Serdarzade, C. ve Arıca, V. (2014). Çocukluk çağında bilgisayar ve internet kullanımı. *İzmir Dr. Behçet Uz Çocuk Hast. Dergisi*, 4(3):195-201 doi:10.5222/buchd.2014.195.
- Ayas, T., Çakır, Ö. ve Horzum, M.B. (2011). Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19 (2): 439- 448.
- Ayas, T. ve Horzum, M. B. (2013). İlköğretim öğrencilerinin İnternet bağımlılığı ve aile İnternet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46-57.
- Aydın, A. (2010). *Oyun dil ve düşünce*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 8 Sayı: 3.

- Bacanlı, H. (2005). *Gelişim ve öğrenme*. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Baki, A. ve Gökçek, T. (2012). Karma yöntem araştırmalarına genel bir bakış. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, Güz-2012 Cilt:11 Sayı:42 (001-021).
- Bayram-Topdal, E. (2008). Oyun açlığının gidermenin yolu olarak İnternet. *Milli Eğitim National Education*, Güz 2008, Yıl 37, Sayı 180, 353-365.
- Bentowim, A., Barnes, G. G. ve Cooklin, A. (1989). *Family therapy : complementary frameworks of theory and practice (2nd ed.)*. London: Academic Press Limited.
- Bowen, M. (1965). Family psychotherapy with schizophrenia in the hospital and in private practice. Ed. I. Boszormenyi-Nagy & J.L. Fromo , *Intensive family therapy: Theoretical and practical aspects*. (pp. 213 – 244), New York: Brunner-Mazel Publication.
- Brown, T.A. (2006). *Confirmatory factor analysis for applied research*. NY: Guilford Publications, Inc.
- Bulut, I. (1990). *Aile değerlendirme ölçeği*. Ankara: Özgüzel Matbaası.
- Canbek, G. ve Sarioğlu, Ş. (2007). Çocukların ve gençlerin bilgisayar ve İnternet güvenliği. *Politeknik Dergisi*, 10(1), 33-39.
- Colwell, J. ve Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6, 149-158.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Cilt 9, Sayı 2, Ağustos 2013, ss.138-150.

- Çakır, Ö., Ayas, T. ve Horzum, M.B. (2011). Üniversite öğrencilerinin İnternet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Çalışkan, Ö. ve Özbay, F. (2015). 12-14 yaş aralığındaki ilköğretim öğrencilerinde teknoloji kullanımı eksenli yabancılaşma ve anne baba tutumları: Düzce ili örneği. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 8 Sayı: 39.
- Çamlıyer, H. ve Çamlıyer, H. (1997). *Eğitim bütünlüğü içinde çocuk hareket eğitimi ve oyun*. Can Ofset. Manisa
- Çetinkaya, S. ve Sütçü, S.S. (2016). Çocukların gözüyle ebeveynlerinin bilişim teknolojileri kullanımlarına yönelik kısıtlamaları ve nedenleri. *Turkish Online Journal of Qualitative Inquiry (TOJQI)*, Volume 7, Issue 1, January 2016: / Cilt 7, Sayı 1, Ocak 2016: 79-116 DOI: 10.17569/tojqi.58102.
- Demirel, M., Yörük, M. ve Özkan, O. (2012). Çocuklar için güvenli İnternet: güvenli internet hizmeti ve ebeveyn görüşleri üzerine bir araştırma. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Yıl: 4 Sayı: 7 2012 Güz.
- Demirtaş-Madran, H.A. ve Ferlügül-Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15:99-107.
- Durmuş, A. ve Kaya, S. (2008). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile velilerin bilgisayar kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişki. *VIII. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı*.121-126.
- Durualp, E. ve Aral, N. (2011). *Oyun temelli sosyal beceri eğitimi*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Entertainment Software Association (2013). Essential facts about computer and video industry. Washington D.C, USA: Entertainment Software Association.

- Epstein, N. B., Levin, S. ve Bishop, D. S. (1976). The family as a social unit. *Canadian Family Physician*, 22, 53.
- Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler*. Adnan Menderes Üniversitesi: Yayınlanmış yüksek lisans tezi.
- Erboy, E. ve Vural-Akar, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Fakültesi Dergisi*, 11(1), 39-58.
- Gentile, D.A. (2003). *Media violence and children: a complete guide for parent and Professional*. United States of Amerika: Praeger Publishers.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 25(5), 594-602.
- Gentile, D. A. ve Anderson, C. A. (2006). Video games. *Encyclopedia of Human Development*, 3, 1303-1307.
- Gökçe Arslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014) 419-435.
- Griffiths, M.D. (1996). Behavioral addictions: an issue for everybody? *Journal of Workplace Learning*. 8: 19- 25.
- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction: fact or fiction? *The Psychologist*. 12(5), 246-250.

- Griffiths, M.D. ve Hunt, N. (1995). Computer game playing in adolescence: prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5. 189-193.
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Issn: 1308–9196 Yıl : 5 Sayı : 9 Haziran 2012.
- Günüç, S. ve Kayri, M. (2010) Türkiye’de internet bağımlılık profili ve İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik güvenirlik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2010; (39): 220-232.
- Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile İnternet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi: Yayınlanmış yüksek lisans tezi.
- Günüç, S. (2011). Examination of İnternet addiction among computer department staff in terms of duration and purpose of its use. *International Journal of Cyber Society and Education*. Pages 39-46, Vol. 4, No. 1, June 2011.
- Günüç, S. (2015). Relationships and associations between video game and internet addictions: is tolerance a symptom seen in all conditions. *Computer in Human Behavior*. 2015; 49: 517–525.
- Günüç, S. ve Doğan, A. (2013). The relationships between Turkish adolescents' İnternet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*, 29(6), 2197-2207.
- GürCAN, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1-50.
- Hasdemir, T.A. (2013). Çocukların geleneksel medya ve yeni medya ile ilişkileri üzerine bir çalışma. *1. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı/1*.

- Hetherington, E.M., Parke, R.D., Gauvain, M. ve Locke, V.O. (2006). *Child psychology: A contemporary viewpoint*. (6th Ed.). NY: McGrawHill Publication.
- Hooper, D., Coughlan, J. ve Mullen, M. (2008). Structural equation modelling: Guidelines for determining model fit. *The Electronic Journal of Business Methods*, 6(1), 53-60.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, Cilt 36, Sayı 159, 56-68.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, III(30), 76-88.
- Hu, L.T. ve Bentler, P.M. (1999). Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: conventional criteria versus new alternative. *Structural Equation Modeling*, 6(1), 1-55.
- Ilgaz, H. (2015). Ergenler için oyun bağımlılığı ölçeğinin Türkçe'ye uyarlama çalışması. *Elementary Education Online*, 14(3), 874-884. *İlköğretim Online*, 14(3), 874-884.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. *Ankara Özel Teyfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara* (pp. 71-74).
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi? Eğitsel ve ticari oyunlara bakış. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, Yaz 2008, 6(3), 523-544.

- Kaşıkcı, D.N., Çağıltay, K., Karakuş, T., Kurşun, E. ve Ogan, C. (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların İnternet alışkanlıkları ve güvenli İnternet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, Cilt 39, Sayı 171.
- Kaya, A.B. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: geçerlik ve güvenirlik çalışması*. Gaziosmanpaşa Üniversitesi: Yayımlanmış yüksek lisans tezi.
- Kayri, M. ve Günüş, S. (2016). Yüksek ve düşük sosyoekonomik koşullara sahip öğrencilerin İnternet bağımlılığı açısından karşılaştırmalı olarak incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 3, 165–183.
- Kayri, M., Tanhan, F. ve Tanrıverdi, S. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinde İnternet bağımlılığı ile algılanan sosyal destek arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1 (July,2014).
- Kıran, Ö. (2011). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun örneği). *Samsun Sempozyumu*.
- Kırık, A.M. (2014). Aile ve çocuk ilişkisinde İnternetin yeri: nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, Cilt:3 Sayı:1 Makale No: 32 ISSN: 2146-9199.
- Kim, D. H., Jeong, E. J. ve Zhong, H. (2010). Preventive role of parents in adolescent problematic internet game use in Korea. *Korean Journal of Sociology*, 44(6), 111–133.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-Lib Magazine*. February 2002. 8(2).
- Kline, R.B. (2011). *Principles and practice of structural equation modeling (3.bs)*. New York: The Guilford Press.

- Kubey, R.W., Lavin M. J. ve Barrows, J. R. (2001). İnternet use and collegiate academic performance decrements: Early findings. *Journal of Communication*, 51(2), 366-382.
- Kula, A. ve Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)* 29: 127-136.
- Kurt, A.A., Günüş, S. ve Ersoy, M. (2013). Dijitalleşmede son durum: dijital yerli, dijital göçmen ve dijital göçebe. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, yıl: 2013, cilt: 46, sayı: 1, 1-22.
- Küçük, B.B. ve Üner, S. (2013). Etlik kız teknik ve meslek lisesi 9–11. sınıf öğrencilerinde internet kullanım davranışları ve internet bağımlılığı sıklığının araştırılması. *Çocuk ve Bilişim Dergisi. Sanaldan Gerçeğe Sorunlar, Çözüm Önerileri ve İyi Uygulama Örnekleri*, 435-451.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77 - 95.
- Livingstone, S., Leslie H., Anke, G. ve Kjartan, O. (2011). Risks and safety on the internet: the perspective of european children report, EU Kids online deliverable d4: core findings to the european commission safer İnternet programme online gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(1), 81-91.
- Mangır, M. ve Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*. 26, 14-18.
- Mitchell, A. ve Smith, C.S. (2004). *The use of computer and video games for learning*. <http://www.lsda.org.uk/files/pdf/1529.pdf>, Erişim Tarihi: 10.05.2016.
- Ng, B.D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the İnternet and online gaming. *CyberPsychology & Behavior*. 2005; 8(2),:110-113.

Ocak, M.A. (2013). Sanaldan gerçeğe sorunlar, çözüm önerileri ve iyi uygulama örnekleri. *Çocuk ve Bilişim Risk Altında ve Korunması Gereken Çocuklar Serisi - 4*. ISBN: 978-605-64348-0-8.

Ohlin, L. ve Tonry, M. (1958). *Family relationship and delinquent behaviour*. John Wiley and Sons. New York.

Oktik, N. (2013). Sosyal kontrol, çocuk ve İnternet. *I. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi Bildiriler Kitabı*. Cilt 1(s.297-309).

Olson, D.H. ve Barnes, H. (2010). *Family communication*, <http://www.facesiv.com/pdf/4.communication.pdf>.

Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. ve Kalyoncu, A.Ö. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8, 36-41.

Öztütüncü-Doğan, F. (2006). Video games and children: violence in video games. *New Symposium Journal*, Ekim 2006, Cilt 44, Sayı 4, 161-164.

Pain, R., Grundy, S., Gill, S., Towner, E., Sparks, G. ve Hughes, K. (2005). "So long as my mobile": Mobile phones, urban life and geographies of young people's safety. *International Journal of Urban and Regional Research*. 2005; 29(4): 814-830.

Pedro, F. (2006). *The new millennium learners: Challenging our views on ICT and learning OECD-CERI*, <http://www.oecd.org/dataoecd/1/1/38358359.pdf>, internet adresinden edinilmiştir.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5),1-5.

Provenzo, E. F. (1991). *Video kids -making sense of nintendo*. Harvard University Press.

- Satır, V. (2001). *İnsan yaratmak: Aile terapisinin başyapıtı*. İstanbul: Beyaz Yayınevi.
- Shek, D. (2002). "Parenting characteristics and parent-adolescent conflict: A longitudinal study in the chinese culture". *Journal of Family Issues*, 23 (2), pp. 189-208.
- Sümer, N. (2000). Yapısal eşitlik modelleri: Temel kavramlar ve örnek uygulamalar. *Turkish Psychological Articles*, 3(6), 49-74.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken / Journal of World of Turks*. 4, 3, 115-130.
- Şahin, M.C. (2009). Yeni binyılın öğrencileri'nin özellikleri. *Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, Cilt/Vol.: 9- Sayı/No: 2 : 155–172.
- T.C. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı. (2011). *Türkiye'de aile yapısı araştırması 2011*. Ankara, Afşaroğlu Matbaası.
- Tabachnick, G.G. ve Fidell, L.S. (2007). *Experimental designs using ANOVA*. Belmont, CA: Duxbury.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin İnternet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*. 2014, 1 (2) , 37-57. ISSN: 2148 – 7308.
- Thompson, B. (2008). *Exploratory and confirmatory factor analysis: Understanding concepts and applications* (3. bs). Washington, DC: American Psychological Association.
- Tüzün, H. (2004). *Motivating learners in educational computer games*. Unpublished Doctoral Dissertation. Indiana University, Bloomington.

- TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu). (2013). *06-15 Yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya*.
- TDK (Türk Dil Kurumu). (2016). *Güncel Türkçe Sözlük*. http://tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.56a08cd76cf6d4.86897185 Erişim Tarihi: 15.04.2016.
- Türk Dil Kurumu. (2016). *Güncel Türkçe Sözlük*. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.571758825e63d0.48802474 Erişim Tarihi: 15.04.2016.
- Türkoğlu, Ö. (2008). *Ailenin eğitim ve gelir düzeyinin öğrencinin derse olan tutumuna ve başarısına etkisi*. Beykent Üniversitesi: Yayınlanmış yüksek lisans tezi.
- Wan, C.S. ve Chiou, W.B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*. 9(6), 762-766.
- Wan, C-S. ve Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). Ergenler İnternet oyunlarına neden bağımlılar: tayvan’da bir mülakat çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). *Toplum Bilimleri*, 7, 14, 411-418.
- Widyanto, L. ve Griffiths, M. (2006). Internet addiction: A critical review. *International Journal Mental Health and Addiction*, 4, 31–51.
- Yalçın, N. (2006). İnterneti doğru kullanıyor muyuz? İnternet bağımlısı mıyız? çocuklarımız ve gençlerimiz risk altında mı? *IV. Bilgi Teknolojileri Kongresi Akademik Bilişim Bildiriler Kitabı*. 585--- 588, Denizli: Pamukkale Üniversitesi.
- Yavuz, S. ve Özmete, E. (2012). Türkiye’de genç bireyler ve ebeveynleri arasında yaşanan sorunların “aile yapısı araştırması” sonuçlarına göre değerlendirilmesi. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*. Yıl: 12 Cilt: 7 Sayı: 29 Temmuz-Aralık 2012 ISSN: 1303-0256.

Yavuzer, H. (2012). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yıldız, H. ve Seferoğlu, S. S. (2014). İlköğretim öğrencilerinin sayısal uçurum düzeyleriyle ilgili görüşlerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 29(3), 220-235.

Yılmaz, B. (2008). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. *6.International Educational Technology Conference*. 6-9 May 2008, Anadolu University, Eskişehir, Turkey.

Yılmaz, E. ve Çağiltay, K. (2005). History of digital games in Turkey. *Proceedings of DİGRA 2005 Conference: Changing Views-Worlds in Play*.

Yılmaz, E., Şahin, Y. L., Haseski, H. İ. ve Erol, O. (2014). Lise öğrencilerinin İnternet bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi: Balıkesir ili örneği. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi. Uluslararası e Dergi*, Cilt:4, Sayı:1, Nisan 2014.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355 – 372.

Young, K. S. (1997). What makes the İnternet addictive: potential explanations for pathological İnternet use. *105th. Chicago, IL: Annual Conference of the American Psychological Association*.

Young, K. S. (2004). İnternet addiction: A new clinical phenomenon and its consequences. *American Behavioral Scientist*, 48(4), 402-415.

Yörükoğlu, A. (2008). *Çocuk ruh sağlığı, çocuğun kişilik gelişimi, eğitimi ve ruhsal sorunları*. İstanbul: Özgür Yayınları.

Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F. ve Odabaşı, H. (2013). Dijital ebeveynlik ve değişen roller. *Gaziantep University Journal of Social Sciences*, 12(4):883-896
ISSN: 1303-0094.

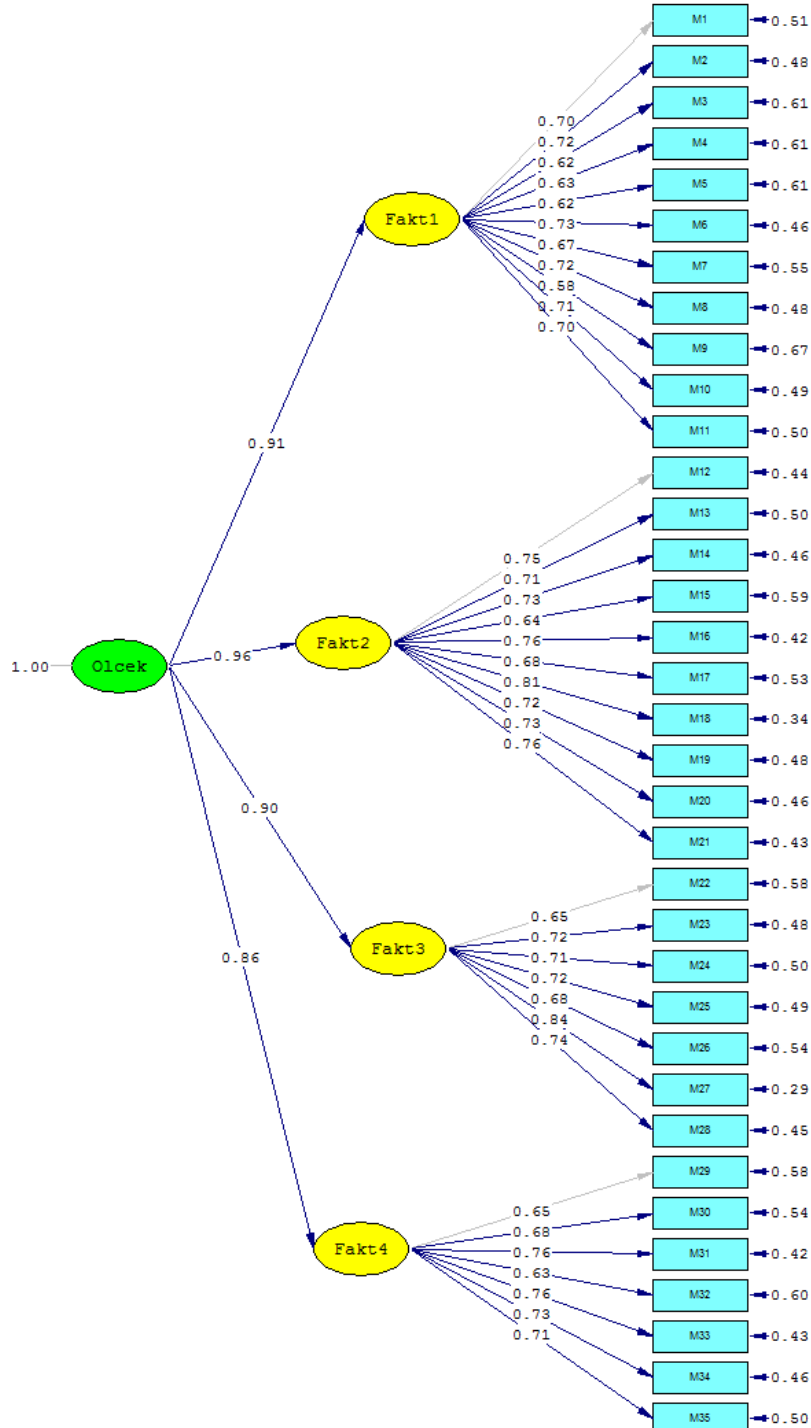


EKLER

Ek 1. Dijital Oyun Bağımlılığı Ebeveyn Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

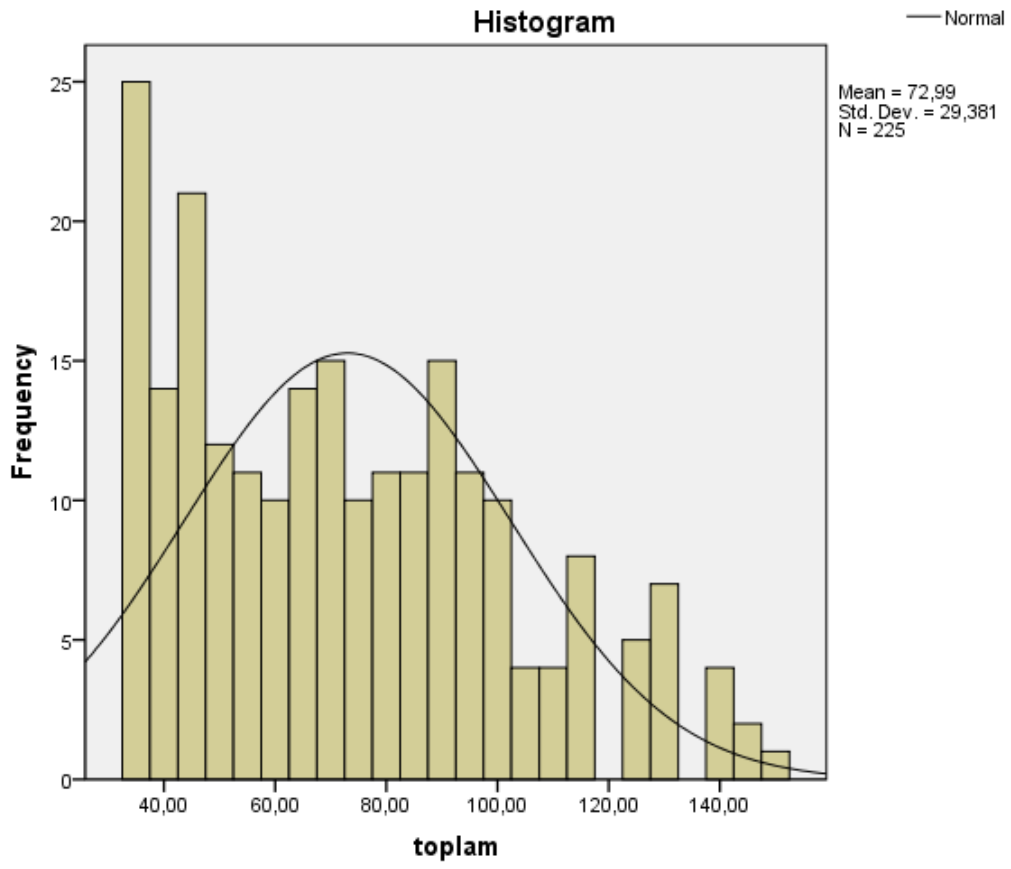
1. Genel olarak teknoloji bağımlılığı, internet bağımlılığı ya da oyun bağımlılığı gibi kavramlardan haberdar mısınız? Teknolojinin yanlış kullanılmasının tehlikeli sonuçlar doğurabileceğini düşünüyor musunuz?
2. Telefon, bilgisayar, tablet gibi cihazlarda oyun oynar mısınız? Ne sıklıkla?
3. Çocuğunuzun dijital oyun oynaması hakkında ne düşünüyorsunuz?
4. Çocuğunuz aşırı oyun oynadığını düşünüyor musunuz? Evet ise buna sizce neler neden oluyor?
5. Çocuğunuz oyun oynarken nasıl bir tavır takınıyorsunuz?(ilgisiz, beraber oynama, kendi işinizle uğraşma gibi).
6. Dijital oyunların çok fazla oynanmasının çocuğunuza zarar vereceğini düşünüyor musunuz? Bu zararlardan çocuğu korumak için neler yapıyorsunuz?
7. Çocuğunuzla beraber günlük ortalama kaç saat geçiriyorsunuz?
8. Çocuğunuzla beraber yaptığınız etkinlikler var mı?(sinema, alışveriş gibi).
9. Çocuğunuzun dışarıda/parkta/sokakta oynamasını mı tercih edersiniz yoksa dijital cihazlarla oynamasını mı? bununla ilgili bir şeyler yapıyor musunuz?
10. Aile içindeki iletişim ve ilişkiler hakkında bilgi verebilir misiniz?(Engelleyici aile ilişkisi, destekleyici aile ilişkisi...)
11. Aile yapınızı nasıl tanımlarsınız?(Demokratik, Baskıcı, İzin verici , koruyucu...)
12. Aile ortamı ve aile yapısı hakkında bilgi verebilir misiniz?(Ebeveyn desteği, sınır koyma, özerklik, katılım, , güven, çocuğun ebeveynlere yakınlığı, güvenlik...)

Ek 2. DFA Standardize Edilmiş Değerler

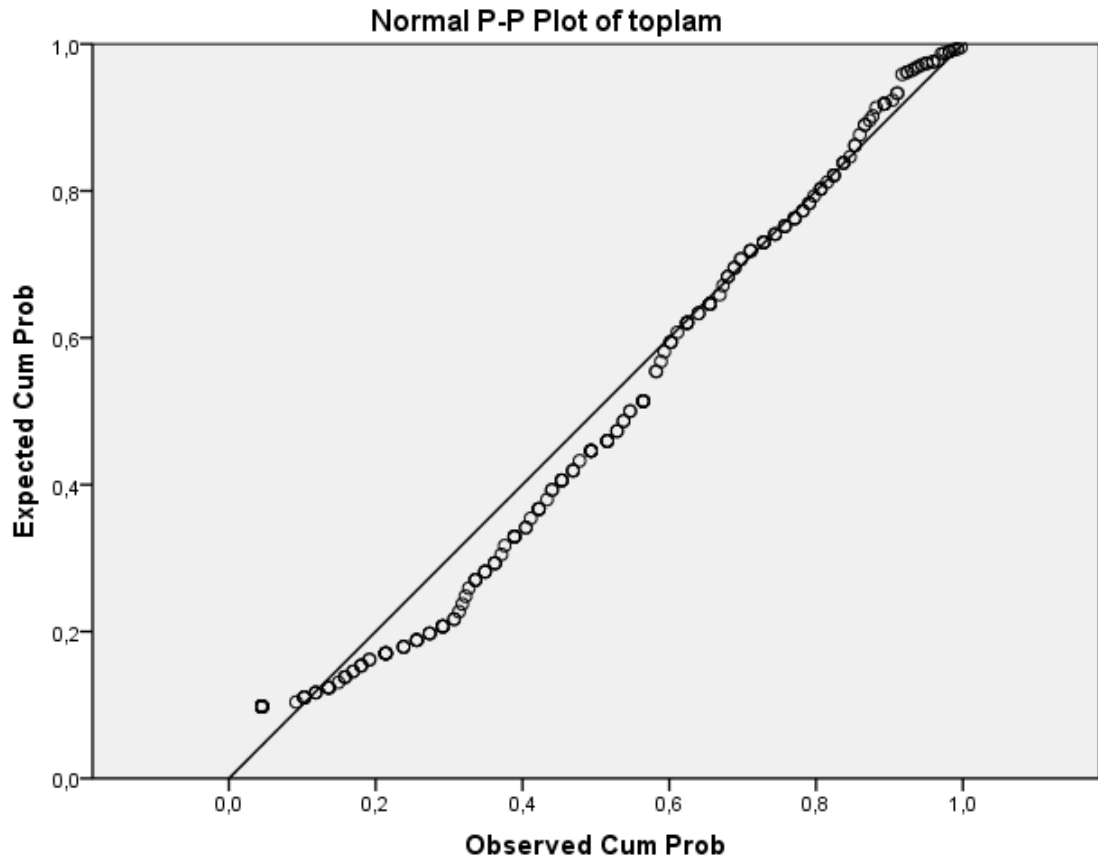


Chi-Square=1424.64, df=556, P-value=0.00000, RMSEA=0.088

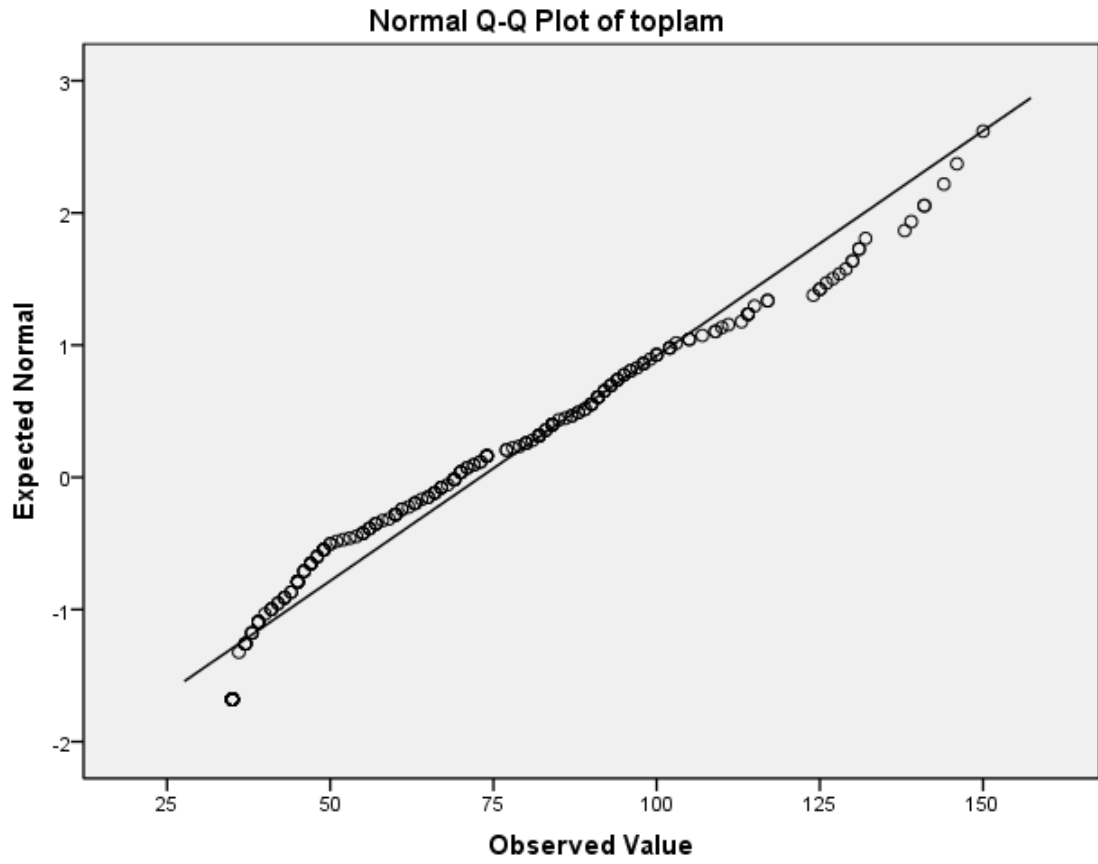
Ek 3. Histogram Grafiđi



Ek 4. P-P Grafiği



Ek 5. Q-Q Grafiği



Ek 6. Katılımcı İzin Formu**İZİN FORMU**

Değerli Katılımcılar,

Yüksek lisans tezim kapsamında yürüttüğüm bu araştırma, ortaokulda eğitimine devam eden dijital oyun bağımlısı olan çocuklar ile dijital oyun bağımlısı olmayan çocukların aile yapıları incelemeyi amaçlamaktadır. Tüm uygulamaya ilişkin bilgiler ve yanıtlar kesinlikle gizli tutulacak; bu formlardan elde edilen bilgiler yalnızca bilimsel araştırma amacına yönelik olarak kullanılacaktır. Ses kayıtlarınız daha sonra yazılı metine dönüştürülecektir. **Sizin veya çocuğunuzun ismi saklı tutulacak hiçbir yerde yazılmayacaktır.** Araştırma ile ilgili soru ve önerileriniz için e-mail adresinden iletişime geçebilirsiniz.

Değerli katkılarınız için teşekkür ederiz.

Tez Danışmanı:

Yrd. Doç. Dr. Selim GÜNÜÇ
Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi

Araştırmacı:

Öğr. Gör. Emrullah YİĞİT
Yüzüncü Yıl Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü
Email:eyigit87@gmail.com
İmza:

Yapılan açıklamalar doğrultusunda bu araştırmaya gönüllü olarak katılmayı kabul ediyorum.

.....Numaralı Öğrenci Annesi/Babası

Tarih

İmza

Ek 7. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ Cep telefonu, tablet ya da bilgisayarda oynanan video oyunları, İnternet oyunları, bilgisayar oyunları, konsol oyunları kastedilmektedir.	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Tamamen Katılıyorum
Oyun oynamadığım zaman kendimi gergin/huzursuz hissedirim.	1	2	3	4	5
Oyun oynamak isteyip de oynayamadığım zaman sinirli olurum.	1	2	3	4	5
Oyun yavaşlarsa/donarsa/kitlenirse sinirlenirim.	1	2	3	4	5
Oyun oynadığım zamanlarda hiç olmadığım kadar mutlu/huzurlu olurum.	1	2	3	4	5
Kendimi endişeli ya da sıkıntılı hissettiğim zamanlarda oyun oynamak beni rahatlatır.	1	2	3	4	5
Birileri beni oyunun başından kaldırırsa sinirlenirim.	1	2	3	4	5
Sorunlarımdan kaçmak için oyun oynamaya yönelirim.	1	2	3	4	5
Oyunu planladığım zamanda oynayamazsam sinirlenirim.	1	2	3	4	5
Çevremde birileri varken, yalnız kalıp, oyun oynamayı isterim.	1	2	3	4	5
Oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynamak için sabırsızlanırım.	1	2	3	4	5
Gittiğim her yerde oyun oynamak için fırsat ararım.	1	2	3	4	5
Oyun oynamamı sınırlamakta ya da kontrol etmekte güçlük çekerim.	1	2	3	4	5
Sabah uyandığımda aklıma ilk gelen şey oyun oynamaktır.	1	2	3	4	5
Oyunda , her defasında bir öncekinden daha uzun süre kalmak isterim.	1	2	3	4	5
Oyunu , planladığımdan daha uzun süre oynarım.	1	2	3	4	5
Oyun oynamadığım zamanlarda bile oyunu düşünürüm.	1	2	3	4	5
Oyun oynarken acıktığımı ya da susadığımı hissetmem/önemsemem .	1	2	3	4	5
Oyunda daha fazla zaman geçirmek için başka planlarımı iptal ederim.	1	2	3	4	5
İstedğim zaman oyunun başından kalkamam .	1	2	3	4	5
Ailem beni çağırsa dahi oyunun başından kalkamam .	1	2	3	4	5
Oyun oynamak için uykumdan ödün veririm.	1	2	3	4	5
Oyun oynamamdan dolayı ailem ile sorunlar yaşarım.	1	2	3	4	5
Arkadaşlarım beni çağırsa dahi oyunun başından kalkamam .	1	2	3	4	5
Oyun oynamamdan dolayı başka etkinliklere (spor, sinema, kitap vb.) ilgim azalır.	1	2	3	4	5
Oyun oynamamdan dolayı ev/iş/okul sorumluluklarımı yerine getiremem ya da ihmal ederim.	1	2	3	4	5
Çevremdekiler, oyunda harcadığım zamandan dolayı şikayet eder.	1	2	3	4	5
Oyun oynamamdan dolayı ailem ile daha az zaman geçiririm.	1	2	3	4	5
Oyun oynamamdan dolayı arkadaşlarım ile daha az zaman geçiririm.	1	2	3	4	5
Oyun oynamamdan dolayı arkadaşlarım ile sorunlar yaşarım.	1	2	3	4	5
Oyunda (sanal ortamda) edindiğim arkadaşları gerçek yaşamdaki arkadaşlarıma tercih ederim	1	2	3	4	5
Gerçek yaşamdaki arkadaşlarımla dışarıda görüşmek yerine, oyun oynamayı (onlarla birlikte ya da yalnız) tercih ederim.	1	2	3	4	5
Arkadaşlarımı sanal ortamdaki oyunlardan edinirim.	1	2	3	4	5
Oyun benim en iyi arkadaşımdır.	1	2	3	4	5
Oyunsuz bir yaşam bana anlamsız/boş gelir.	1	2	3	4	5
Oyun oynamamdan dolayı yüz yüze iletişimde zorluk yaşarım.	1	2	3	4	5

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı Emrullah YİĞİT
Doğum Yeri/Tarihi Başkale/1987

İletişim

Hakkâri Üniversitesi Çölemerik Meslek Yüksekokulu
Bilgisayar Teknolojileri Bölümü/HAKKÂRİ
E-mail : emrullahyigit@hakkari.edu.tr, emrullahyigit@hotmail.com

Eğitim Bilgileri

Lisans 20.06.2011 YYÜ Eğitim Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri
Öğretmenliği

İş Tecrübeleri

2007 - 2014 YYÜ Programcı
2014 ... Hakkâri Üniversitesi Öğretim Görevlisi
