



TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ



**OYUN BAĞIMLILIĞI MÜDAHALE PROGRAMININ
ERGENLERİN OYUN BAĞIMLILIĞI VE OYUN
MOTİVASYONU İLE DUYGUSAL DAVRANIŞSAL
SORUNLARINA VE ANNELERİNİN DÜŞÜNCELERİNE
ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

Ayten DOĞAN KESKİN

**ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
DOKTORA TEZİ**

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Neriman ARAL**

**ANKARA
2019**

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**OYUN BAĞIMLILIĞI MÜDAHALE PROGRAMININ
ERGENLERİN OYUN BAĞIMLILIĞI VE OYUN
MOTİVASYONU İLE DUYGUSAL DAVRANIŞSAL
SORUNLARINA VE ANNELERİNİN DÜŞÜNCELERİNE
ETKİSİNİN İNCELENMESİ**

Ayten DOĞAN KESKİN

**ÇOCUK GELİŞİMİ ANABİLİM DALI
DOKTORA TEZİ**

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Neriman ARAL**

**ANKARA
2019**

Etik Beyan

Ankara Üniversitesi

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Doktora tezi olarak hazırlayıp sunduğum “Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi” başlıklı tez; bilimsel ahlak ve değerlere uygun olarak tarafımdan yazılmıştır. Tezimin fikri tümüyle tez danışmanım ve bana aittir. Tezde yer alan deneysel çalışma/araştırma tarafımdan yapılmış olup tüm cümleler, yorumlar bana aittir. Yukarıda belirtilen hususların doğruluğunu beyan ederim.

Ayten DOĞAN KESKİN

05/08/2019

KABUL VE ONAY

Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalında Ayten DOĞAN KESKİN tarafından hazırlanan “Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından DOKTORA TEZİ olarak OY BİRLİĞİ ile kabul edilmiştir.

Tez Savunma Tarihi: 05/08/2019

Prof. Dr. İsmihan ARTAN
Hacettepe Üniversitesi
Jüri Başkanı

Prof. Dr. Neriman ARAL
Ankara Üniversitesi
Danışman

Prof. Dr. Figen GÜRSOY
Ankara Üniversitesi
Üye

Prof. Dr. Aynur BÜTÜN AYHAN
Ankara Üniversitesi
Üye

Prof. Dr. Ümit DENİZ
Gazi Üniversitesi
Üye

Tez hakkında alınan jüri kararı, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu tarafından onaylanmıştır.

Prof. Dr. Mehmet AKAN
Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

İÇİNDEKİLER

Etik Beyan	ii
Kabul ve Onay	iii
İçindekiler	iv
Önsöz	vii
Simgeler ve Kısaltmalar	ix
Şekiller	x
Çizelgeler	xi
1.GİRİŞ	1
1.1. Ergenlik Dönemi	5
1.2. Dijital Oyun	9
1.2.1. Dijital Oyun Türleri	10
1.2.2. Dijital Oyun Sektörü	11
1.2.3. E-Spor	12
1.2.4. Dijital Oyunların Sınıflandırılması	14
1.2.5. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Özellikleri	15
1.3. Oyun Bağımlılığı	18
1.3.1. Oyun Bağımlılığını Tanımlama ve Tanılama	19
1.3.2. Oyun Bağımlılığı Belirtileri	25
1.3.3. Oyun Bağımlılığı Yaygınlığı	26
1.3.4. Oyun Bağımlılarının Özellikleri	28
1.3.5. Oyun Bağımlılığının Tedavisi	31
1.4. Motivasyon	32
1.5. Duygusal Davranışsal Sorunlar	37
1.6. Araştırma Özetleri	41
1.7. Araştırmanın Amacı	51
1.8. Araştırmanın Sınırlılıkları	52
2. GEREÇ VE YÖNTEM	53
2.1. Araştırmanın Modeli	53
2.2. Çalışma Grubu	55
2.3. Veri Toplama Araçları	60
2.3.1. Kişisel Bilgi Formu	60
2.3.2. Oyun Bağımlılığı Ölçeği	61
2.3.3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu	62
2.3.4. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği	63
2.3.4.1. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması	63
2.3.4.1.1. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Geçerlik Sonuçları	71
2.3.4.1.2. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Güvenirlik Sonuçları	77
2.3.5. Güçler ve Güçlükler Anketi	78
2.3.6. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	79

2.4. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı	80
2.4.1. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Geliştirme Süreci	80
2.4.2. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programına İlişkin İhtiyaçları Belirleme	82
2.4.3. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Amacı	89
2.4.4. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Oturumları	91
2.5. Veri Toplama Yöntemi	104
2.5.1. Öntestlerin Uygulanması	105
2.5.2. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Uygulanması	106
2.5.3. Sontestlerin Uygulanması	118
2.5.4. İzleme Testlerinin Uygulanması	119
2.6. Verilerin Değerlendirilmesi ve Analizi	119
2.6.1. Verilerin Değerlendirilmesi	120
2.6.2. Verilerin Analizi	120
3. BULGULAR	124
3.1. Araştırmanın Ergenlere Ait Bulguları	124
3.2. Araştırmanın Annelere Ait Bulguları	137
3.2.1. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Uygulanmadan Önce Anne Görüşlerine Ait Bulgular	137
3.2.2. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Uygulandıktan Sonra Anne Görüşlerine Ait Bulgular	140
4. TARTIŞMA	145
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	157
ÖZET	160
SUMMARY	161
KAYNAKLAR	162
EKLER	179
Ek-1. Etik Kurul Kararı	179
Ek-2. MEB İzin Yazısı	180
Ek-3. Kişisel Bilgi Formu	181
Ek-4. Oyun Bağımlılığı Ölçeği	182
Ek-5. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği	183
Ek-6. Güçler ve Güçlükler Anketi	184
Ek-7. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu	188
Ek-8. İhtiyaç Belirleme Formu	189
ÖZGEÇMİŞ	191



*Kendilerine yardım edebilmem ve destek olabilmem için bana kapılarını açan,
hayatlarına dokunduklarım, hayatıma dokunan, hayalleri olan, masum, mutlu,
meraklı, gözlerinin içi gülen, umut ve sevgi dolu, huzur ve barış içinde
yaşayabilen, büyüyünce astronot olacak, mühendis olacak, öğretmen olacak...
büyüyünce hayallerindeki mesleği yapacak, büyüyünce çok büyük işler başaracak
geleceğimiz olan tüm çocuklara ithafen...*

ÖNSÖZ

Doktora eğitimime başlamadan önce Türkiye'deki üniversitelerin doktora programlarını ve başvuru koşullarını inceleyip merak duyduğum konuları nerede, kimlerle çalışabilirim diye uzun bir araştırma süreci yaşamıştım. Üniversiteleri, üniversitelerdeki akademisyenleri, onların projelerini ve yayınlarını inceleyerek başvuru yapıp kabul edildiğim doktora sürecinin sonuna geldim. Doktora mülakatında, doktora yeterlilik sınavında davranışsal bağımlılık çalışmak istediğimi söyleyip bunu gerçekleştirebildim. Bunu gerçekleştirmemde, sadece tez sürecinde değil, ders ve yeterlilik aşamasında da heyecanımı perçinleyen, beni yönlendiren, beni uzun uzun dinleyip uzun uzun yazdığım e-maillere sabırla cevap veren, konuyla ilgili heyecanla aklımdakileri sıraladığımda bunları toparlayarak bana yön çizen, özgür çalışma ve yazma imkanı sunan, çalışkanlığını örnek aldığım saygıdeğer hocam Prof. Dr. Sayın Neriman ARAL'a bu çalışmanın planlanmasındaki, yürütülmesindeki ve sonuçlandırılmasındaki emek ve desteği için en içten teşekkürlerimi sunuyorum.

Herkesin hayatında hocalarının yeri farklıdır. Lisans eğitimime başladığım günden bugüne kadar gözlerinin önünde büyüdüğüm, yeri bende çok özel ve farklı olan, yaratıcı fikirleriyle bana farklı kapılar açan değerli hocam Prof. Dr. Sayın İsmihan ARTAN'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Doktora ders aşamasında ve tez döneminde gösterdiği anlayış, sabır, ilgi, alakası ve desteği için değerli hocam Prof. Dr. Sayın Figen GÜRSOY'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Araştırmanın istatistiksel analizleri aşamasında danışmanlığı ve desteği için değerli hocam Prof. Dr. Sayın Şener BÜYÜKÖZTÜRK'e teşekkürlerimi sunuyorum.

Sevgili ailem; hanginizi nereye nasıl yazsam bilemediğim, hepinizi çok sevdiğim, tüm eğitim hayatımda hep yanımda ve destek olan, varlıklarıyla hayatımı renklendiren Doğan, Sakıcı ve Harbek aileleri başta olmak üzere Umut ve Efe'ye en özel ve en ayrı teşekkürlerimi sunarım.

Sevgili anneciğim ve babacığım, sizin kızınız olduğum için gurur duyuyorum. Tezimi elinize aldığınızda bana söyleyecekelerinizi tahmin edebiliyorum. İyi ki varsınız ve hep yanımdasınız.

Hayatı anlamlı kılan ve her zaman yanımda olan, sadece eğitim hayatımda değil, iş ve özel hayatımda da koşulsuz destek olan, çalıştıklarımı, okuduklarımı, yazdıklarımı soran, okuyan, bilimsel bakış açısıyla bana farklı fikirler sunan, motivasyonumu artıran, mesleğime en az benim kadar sahip çıkan ve savunan, hassas konularda duyarlılık gösteren, sabır, ilgi, destek ve anlayışını benden hiç esirgemeyen kıymetli eşim Berkay'a sonsuz teşekkür ederim.

Tez çalışmamı yürütmemi sağlayan okul idarecilerine, öğretmenlere, öğrencilere ve ailelere destekleri için teşekkürlerimi sunarım.

Son olarak, oyun bağımlılığı konusuna önem verip araştırma bursuyla tezimi tamamlamamı sağlayan Türkiye Yeşilay Cemiyeti'ne sağladıkları destekten dolayı teşekkürlerimi sunarım.

SİMGELER VE KISALTMALAR

AACAP	American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (Amerikan Çocuk ve Ergen Psikiyatri Birliđi)
APA	American Psychiatric Association (Amerikan Psikiyatri Birliđi)
ÇHS	Çocuk Hakları Sözleşmesi
DEHB	Dikkat Eksikiliđi ve Hiperaktivite Bozukluđu
DSM	The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı)
ESBR	Entertainment Software Rating Board (Eđlence Yazılımları Derecelendirme Kurulu)
ICD	International Classification of Diseases (Hastalıkların Uluslararası Sınıflaması)
MMORPGs	Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları)
PEGI	Pan European Game Information (Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi)
TDK	Türk Dil Kurumu
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
UNICEF	United Nations International Children's Emergency Fund (Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu)

ŞEKİLLER

Şekil 1.1. Oyun Tsunamisi Nedenleri	11
Şekil 2.1. Çalışmanın Akış Şeması	54
Şekil 2.2. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeğine Ait 1. Düzey Standardize Edilmiş Katsayıların Yol Diyagramı	73
Şekil 2.3. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeğine Ait 2. Düzey Standardize Edilmiş Katsayıların Yol Diyagramı	74
Resim 2.1. “Adım Yakamda” ve “Dam Dam Dairede Tanışma” Etkinlikleri	108
Resim 2.2. “Kırmızı Dolambaç” Etkinliği	109
Resim 2.3. “Fırsat Balonu” Etkinliği	110
Resim 2.4. Örnek Olay Kartları Kullanılarak Yapılan Etkinlik	111
Resim 2.5. “Başımda Kelimenin Başı” ve “Çatlak Patlak” Etkinlikleri	112
Resim 2.6. “Eşyalar Konuşuyor” ve “Eleştirebilmek” Etkinlikleri	114
Resim 2.7. “Kendi Alfabeni Yarat!” ve “Gördüremez ki...” Etkinlikleri	115
Resim 2.8. “Dur-Bekle-Düşün-Yap/Ma” ve “Kulaktan Kulağa” Etkinlikleri	116
Resim 2.9. “Twister: Bükülmeye Hazır Olanlar” ve “Kutu Oyunları” Etkinlikleri	117
Resim 2.10. “Şarkılaştırmaca” ve “Düşünce Çerçevesi” Etkinlikleri	118
Şekil 3.1. Güçler ve Güçlükler Anketi Toplam Puanlarının Müdahale Programı Öncesine ve Sonrasına İlişkin Karşılaştırma Grafiği	143

ÇİZELGELER

Çizelge 2.1. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Demografik Özelliklerine İlişkin Dağılımlar	57
Çizelge 2.2. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Ailesine Ait Özelliklere İlişkin Dağılımlar	58
Çizelge 2.3. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Teknolojik Alet Kullanım Özelliklerine İlişkin Dağılımlar	59
Çizelge 2.4. Geçerlik Güvenirlik Çalışmasına Dahil Edilen Ergenlerin Demografik Özelliklerine Ait Dağılımlar (n=525)	66
Çizelge 2.5. Ergenlerin Cep Telefonuna, Bilgisayara, Tablete ve Televizyona Gün İçerisinde Ayırdığı Süreye Ait Dağılımlar (n= 525)	67
Çizelge 2.6. Ergenlerin Teknolojik Aletle Oyun Oynama Durumuna Ait Dağılımlar (n=525)	68
Çizelge 2.7. Ergenlerin Cep Telefonu, Bilgisayar ve Tablet Kullanım Amacına Ait Dağılımlar (n=525)	69
Çizelge 2.8. Ergenlerin Cep Telefonu, Bilgisayar, Televizyon ve Tablet Kullanımı Bilgi Düzeyine Ait Dağılımlar (n=525)	70
Çizelge 2.9. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) Sonuçları	71
Çizelge 2.10. Dijital Oyun Motivasyonu Puan Ortalamalarının Alt Üst %27'lik Gruplara İlişkin t-testi Sonuçları ve Etki Büyüklükleri	75
Çizelge 2.11. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Maddelerinin Cronbach Alfa Katsayısı	77
Çizelge 2.12. Ergenlerin Demografik Özelliklerine İlişkin Dağılımlar (n=106)	83
Çizelge 2.13. Ergenlerin Dijital Oyun Oynamaya İlişkin Dağılımları (n=106)	84
Çizelge 2.14. Ergenlerin Dijital Oyun Oynama Nedenine İlişkin Dağılımlar (n=106)	85
Çizelge 2.15. Ergenlerin Bakış Açısından Dijital Oyunların Olumlu Özelliklerine İlişkin Dağılımlar (n=106)	85

Çizelge 2.16. Ergenlerin Bakış Açısından Dijital Oyunların Olumsuz Özelliklerine İlişkin Dağılımlar (n=106)	86
Çizelge 2.17. Çalışmanın Değişkenlerine Ait Betimsel İstatistikler	121
Çizelge 3.1. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest ve Sontest Puanlarına Ait Betimsel İstatistikler	124
Çizelge 3.2. Oyun Bağımlılığı Ölçeği İçin Deney ve Kontrol Grupları Öntest Puan Ortalamalarına Ait t-testi Sonuçları	125
Çizelge 3.3. Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest Sontest ve Düzeltilmiş Ortalama Puanları	126
Çizelge 3.4. Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest Puanlarına Göre Sontest Puanlarının ANCOVA Sonuçları	126
Çizelge 3.5. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikleri	127
Çizelge 3.6. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği İçin Deney ve Kontrol Grupları Öntest Puanlarının Farklılığının İncelenmesine Ait t-testi Sonuçları	127
Çizelge 3.7. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Öntest ve Sontest Puanlarının ANOVA Sonuçları	128
Çizelge 3.8. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikleri	129
Çizelge 3.9. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği İçin Deney ve Kontrol Grupları Öntest Puanlarının Farklılığının İncelenmesine Ait t-testi Sonuçları	129
Çizelge 3.10. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Öntest ve Sontest Puanlarının ANOVA Sonuçları	130
Çizelge 3.11. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketine Ait Betimsel İstatistikleri	131
Çizelge 3.12. Güçler ve Güçlükler Anketi İçin Deney ve Kontrol Grupları Öntest Puanlarının Farklılığının İncelenmesine Ait t-testi Sonuçları	131
Çizelge 3.13. Güçler ve Güçlükler Anketi Öntest ve Sontest Puanlarının ANOVA Sonuçları	132
Çizelge 3.14. Deney Grubundaki Ergenlerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanları	132

Çizelge 3.15. Deney Grubundaki Ergenlerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanlarının ANOVA Sonuçları	133
Çizelge 3.16. Deney Grubundaki Ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanları	133
Çizelge 3.17. Deney Grubundaki Ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Puanları Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanlarının ANOVA Sonuçları	134
Çizelge 3.18. Deney Grubundaki Ergenlerin Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanları	134
Çizelge 3.19. Deney Grubundaki Ergenlerin Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanlarının ANOVA Sonuçları	135
Çizelge 3.20. Deney Grubundaki Ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanları	136
Çizelge 3.21. Deney Grubundaki Ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi Puanları Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanlarının ANOVA Sonuçları	136
Çizelge 3.22. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Öncesi Güçler ve Güçlükler Anketine Göre Ergenlerin Toplam Güçlük Puanı	140
Çizelge 3.23. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Sonrasında Annelerin Çocuklarındaki Değişime İlişkin Düşünceleri	141
Çizelge 3.24. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Öncesi ve Sonrası Ergenlerin Toplam Güçlük Puanlarına İlişkin Karşılaştırma	143
Çizelge 3.25. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Öncesi ve Sonrası Ergenlerin Güçlük Düzeylerine İlişkin Karşılaştırma	144

1. GİRİŞ

Oyun oynama insanın en temel özelliklerinden biridir. İnsanlık tarihi kadar eski olan oyun, tüm kültürlerde bulunmaktadır (Adanır, 2016). Oyun, çocuğun işidir. Çocuğun işi olan oyun, uzun yıllar yetişkinler tarafından yalnızca eğlence aracı ve boşa geçen zaman olarak görülmüştür. Oysa oyun, aktif bir öğrenme ortamıdır (Aral, 2000; Tuğrul, 2013). Oyunun tanımıyla ilgili farklı görüşler ileri sürülmüştür. Bu tanımların ortak noktası, oyunun çocuğun hayatındaki en önemli uğraş olduğudur (Hacıosmanoğlu, 2007). Oyun bir çocuğun bakım, beslenme, uyku gibi temel ihtiyaçlarından biridir.

Oyun, çocuğun isteyerek yaptığı, kurallı veya kuralsız, bir amaca yönelik olan veya olmayan, çocuğun tüm gelişim alanlarının temeli olan bir öğrenme sürecidir (Baykoç Dönmez, 1992). Freud çocuğun ruh sağlığını “sevmek ve oynamak” olarak tanımlamıştır. Çocukla iletişim kurmanın yolu oyundur (Tarhan ve Nurmedov, 2013). Schiller oyunu, “bireyin en üst düzeydeki ideallerini ve amaçlarını gerçekleştirmesine imkan veren” olarak tanımlamaktadır. Çocuklar kendiliğinden oyuna yatkın olarak doğmaktadır. Oyun, insanın gelişimi için elzemdir ve oyuncakların yerini başka malzemeler doldurmamaktadır. Merak, imgelem, öğrenme ve hayal kurma deneyimlerini oyunda yaşayan çocuğun oyunu, değişime uğramıştır. Günümüzde sokak oyunlarının ve oyuncakların yerini ekran üzerinden oynanan oyunlar almaya başlamıştır. Çocukların ekranlar karşısında çok fazla vakit geçirmesi, çocuğun gelişiminde sekmeler yaşamasına neden olmaktadır. Günümüzdeki oyuncaklar ise çocukların toplumsal rolleri, ahlak değerlerini ve görgü kurallarını benimsemesine yönelik değil, tüketim psikolojisini çocuklara aşılama yönelik değişim göstermektedir. Dolayısıyla sistem, çocuğu bir pazar olarak görebilmektedir (Elkind, 2011). Bir ürün veya karakter önce ekran üzerinden film, çizgi film, reklam olarak verilmekte, ardından bu ürünün veya karakterin, çocuklara yönelik

malzemeleri piyasaya sürülmekte (oyuncak, defter, kalem, saat, kıyafet, toka, ayakkabı, çanta vb.) ebeveynler de bu malzemeleri satın alabilmektedir.

“Çocuk gelişimi üzerinde oyunun etkisi” yüzyıllardır araştırılan bir konu olup (Kaya, 2013) yirmibirinci yüzyılda hala önemini yitirmemiş, teknolojinin gelişmesiyle “sanal uzamda oyun, dijital oyun, bilgisayar oyunu, ekran üzerinden oynanan oyun” kavramları ve bu kavramlara ilişkin çalışmalar da eklenerek alan yazında merak uyandırmaya devam etmektedir. Her yeni doğan nesilde oyun kavramının nasıl şekil değiştirdiği gelişimsel, sosyolojik, psikolojik, antropolojik ve ekonomik açılarından incelenmeye çalışılmaktadır.

Teknolojideki hızlı gelişmeler sonucunda günümüzde çocukların oyunları, oyun materyalleri ve oyun arkadaşlıkları değişikliğe uğramıştır (Tuğrul ve ark., 2014). Oyun kavramına ilişkin çocuk ve ergenlerin düşünceleri de geçmişe göre farklılık göstermektedir. Çocukların oyuna ilişkin zihinsel imgeleri günümüzde; oyunun hayat olduğu, temel ihtiyaç olduğu, ütopya olduğu, gereksiz bir etkinlik olduğu, bağımlılık yaptığı, eğlendirdiği, dinlendirdiği, rahatlattığı, eğittiği ve rekabeti öğrettiği yönündedir (Metin-Aslan ve ark., 2015). Bebekler, çocuklar ve ergenler mobil neslin bir parçası olarak büyüyüp yetişmektedir (Lauricella ve ark., 2014). Günümüzde bebekler ve çocuklar, gerçek oyunlar ile sanal oyunlar arasında kalarak her iki oyunu da oynarken; ergenler oyunu, genellikle sanal oyun olarak değerlendirmektedir.

Dijital oyunlar, ergenlerin en fazla tercih ettiği boş zaman etkinliğidir (Griffiths, 2010). Avrupa ülkelerinden bazıları arasında yapılan karşılaştırmalı bir çalışmaya göre de bilgisayar oyunları altı- onaltı yaş arasındaki çocukların ve ergenlerin en fazla tercih ettikleri etkileşimli medya aracıdır (Fromme, 2003). UNICEF’in 2017 yılında yayınladığı “Dijital Dünyada Çocuklar” raporuna göre

çocuklar interneti yetişkinler kadar kullanmaktadır. İnternette ise çocukların en sık yaptığı etkinlikler arasında “dijital oyun oynama” yer almaktadır.

Türkiye’de oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmaların sayısının oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Türkiye nüfusunun yaklaşık %29’unu 0-17 yaş arası çocuk nüfusu oluşturmaktadır. Başta çocuk, ergen ve genç olmak üzere Türkiye'deki birçok insan dijital oyunlarla erken yaşta tanışmaktadır. Türkiye İstatistik Kurumu’nun (TÜİK) 2013 yılında yaptığı bir araştırmaya göre ülkemizdeki 6-10 yaş arasındaki çocukların bilgisayar kullanımına başlama yaşı altı; 11-15 yaş arasındaki çocukların bilgisayar kullanımına başlama yaşı on olarak belirlenmiştir. İnternet kullanımına başlama yaşı ise ortalama dokuzdur (TÜİK, 2013). Bilgi iletişim teknolojilerinin içine doğan, küçük yaştan itibaren bilgi iletişim teknolojilerini kullanan ve dolayısıyla bu teknolojik aletlerle dijital oyunlar oynayan çocukların ve ergenlerin bağımlılık konusunda bilinçlendirilmeleri gerekmektedir. Bağımlılık yapan bir madde olmamasına rağmen davranışsal olarak oyunun da bağımlılık yapabileceğine, tehlikeli sonuçlara yol açabileceğine ve oyun bağımlılığının davranışsal bağımlılıklardan biri olduğuna dair bilgilere ve konunun önemine yönelik çalışmalara ihtiyaç duyulmaktadır.

TÜİK verilerine göre altı-on beş yaş grubundaki çocukların ve ergenlerin %24,3’ü cep telefonu kullanırken; %60,5’i bilgisayar ve %50,8’i internet kullanmaktadır. Bu yaş grubundaki çocukların ve ergenlerin interneti kullanma amacı birinci sırada %84,8’le ödev yapma yer alırken, ikinci sırada %79,5’le oyun oynama yer almaktadır. Ayrıca çocukların ve ergenlerin cep telefonu kullanma amacı %92,8’le konuşma ve %66,8’le oyun oynamadır (TÜİK, 2013). Bu bulgular cep telefonu, bilgisayar gibi araçların kullanım amaçları arasında yer alan “oyun oynama” oranının, çocuklar ve ergenler arasında oldukça yüksek olduğunu göstermektedir. TÜİK’in 2019 yılında yayımladığı diğer bir rapora göre, evlerin %32,1’inde internet bağlantılı televizyon, %34,3’ünde masaüstü bilgisayar, %50,1’inde taşınabilir bilgisayar (tablet, dizüstü bilgisayar), %83,8’inde internet

bağlantısı ve %98,7'sinde cep telefonu bulunmaktadır (TÜİK, 2019a). Bu sayılar çocuğun ev ortamında çok farklı ekranlara maruz kalabileceğini, bu ekranları kullanabileceğini ve bu ekranlardan da oyuna erişebileceğini göstermektedir. Çocukların kolay bir şekilde oyuna erişmesi, anne, baba ve çocuk arasındaki iletişimin etkili olmaması, kontrolsüz bir şekilde oyun oynaması davranışsal bağımlılıklar arasında yer alan oyun bağımlılığı için zemin oluşturabilmektedir. Yapılan bir çalışmaya göre ihmalkâr aile tutumu sergileyen ailelerin çocuklarının internet bağımlılık düzeyinin, diğer aile tutumlarını (demokratik, aşırı otoriter, aşırı koruyucu vd.) sergileyen ailelerin çocuklarından daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Ayas ve Horzum, 2013). Oyun bağımlılığı diğer bağımlılıklarda olduğu gibi sadece bağımlı olan bireyi değil, bireyin çevresindekileri de etkileyebilmektedir. Oyunlar bireyin hayatında olumlu ve olumsuz olarak yer alırken; oyun bağımlılığı bireyin sosyal çevresini, akademik ve iş hayatını, fiziksel ve sosyal gelişimini olumsuz olarak etkilemektedir. Bu nedenle oyunlar, bireyin hayatını olumsuz etkilemeden ve bağımlılığa dönüşmeden bağımlılığın önlenmesi, çocukların ve ergenlerin ise bazı oyunlardan ve oyun bağımlılığından korunması önem taşımaktadır. Bunlardan dolayı oyun bağımlısı olan ergenler için koruyucu ve önleyici müdahale programlarının geliştirilmesinin ve bu konuda çalışmalar yapılmasının önemli olduğu düşünülmektedir (Ayas, 2012; Kocaman ve ark., 2017). Bunlara rağmen bağımlılıklarla ilgili çalışmalarda, bağımlılıktan koruma ve bağımlılığı önlemeye yönelik müdahalelere ilişkin çalışmaların sayısının oldukça sınırlı olduğu görülmektedir (Bağatarhan ve Siyez, 2017). Öyle ki bağımlılıkla ortaya çıkan zararların telafisi olmayabilmekte, bazı bireylerde ölümle sonlanabilmektedir. Çocukların ve ergenlerin de bu zararlara maruz kalması, oyun bağımlılığı alanında müdahale programı ihtiyacını ortaya koymaktadır.

Alan yazında oyun bağımlılığı ile ilgili epidemiyolojik çalışmalar, ölçek geliştirme çalışmaları, bağımlılığın nedenlerine ilişkin çalışmalar, psikolojik belirtileri tarama ve dönem özelliklerine dair ilişki çalışmaları yapılmış olmasına rağmen oyun bağımlılığını önlemeye yönelik empirik çalışmaların sayısının oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Bu nedenle çalışmanın başlıca amacı oyun bağımlısı

ergenler için koruyucu ve önleyici müdahale programı geliřtirmek ve uygulamaktır. Bu özelliđi ile alıřmanın özđün olabileceđi düşünölmektedir.

Gündemdeki haberler oyun bađımlılıđının bireyin hayatını tehdit edebilecek derecede riskli ve önemli bir konu olduđunu göstermektedir. Bu konuda yapılması gereken en önemli adım, ulusal ve uluslararası düzeyde alıřmalar yapmaktır. Bu alıřmalarda ise öncelikli alan oyun bađımlılıđının tedavisi deđil; koruma, destek ve önleme olmalıdır. Bu nedenle alıřmada, oyun bađımlılıđı müdahale programının ergenlerin oyun bađımlılıđı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranıřsal sorunlarına ve annelerinin düşünöcelerine etkisini incelemek amalanmıřtır.

1.1. Ergenlik Dönemi

Çocukluktan yetişkinliđe geçiř dönemi olan ergenliđin tanımını farklı kaynaklarda psikoseksüel gelişimin dört evresinin sonuncusu; fırtına ve stres dönemi; bedensel, toplumsal ve biliřsel olgunlařma dönemi olarak tanımlanmaktadır (Gander ve Gardiner, 2010; Smith, 2017). Ergenlik dönemi, ocukluk ile yetişkinlik dönemi arasında kurulan bir köprü olup bu dönemde ergen ne ocuk ne de yetişkindir. Bu nedenle ergen bađımsız olmak istemesine rađmen yetişkin gibi bađımsız davranmamaktadır. Ergenliđin en büyük özelliđi de bu iki dönem arasında kalan ergenin yařadığı karıřıklıktır (Karancı ve ark., 2011).

Ergen terimi yařamın ikinci on yılını kapsamaktadır. Bu dönem sırasında meydana gelen gelişimsel deđiřimler oldukça yaygındır. Ergenin tüm gelişim alanlarında deđiřim meydana gelmektedir. Bebeklik döneminden başka hiçbir dönemde bu kadar hızlı deđiřim meydana gelmemektedir (Steiner, 2008). Ergenlik döneminde meydana gelen gelişimsel deđiřimler; cinsel gelişim, biliřsel gelişim,

psikososyal gelişim ve ahlak gelişimi alanlarında belirgin bir şekilde meydana gelmektedir. Ergenlik döneminde bilişsel gelişim soyut işlemler dönemine; cinsel gelişim genital döneme; psikososyal gelişim kimlik ve rol karışıklığı dönemine; ahlak gelişimi ise yasa ve düzen dönemine karşılık gelmektedir (Onur, 2017).

Ergenlik döneminde bilişsel gelişim, somut işlemler döneminden soyut işlemler dönemine geçişle başlamakta, bu dönemde bilişsel yapılar olgunlaşmaya başlayarak akıl yürütme ve düşüncenin niteliği maksimum düzeye erişmektedir. Soyut işlemler döneminde yapılar, niteliksel olarak değil niceliksel olarak değişim göstermektedir. Buna karşın bu dönemde tüm ergenler veya yetişkinler soyut işlemler becerisine sahip olamamaktadır. Bireylerin bir kısmı soyut işlemler edinme kapasitesine sahip olmalarına rağmen somut işlem akıl yürütme becerisinin ötesinde bir beceri sergileyememektedir (Wadsworth, 2015). Bilişsel gelişim, yapısal dengesizlik durumundan denge durumuna geçiştir (Lindberg, 2011). Soyut işlemler dönemindeki en önemli kazanımlar; akıl yürütme ve problem çözme becerisine sahip olabilmedir. Ergen yetişkin gibi düşünmeye başlamakta, ancak deneyimleri yetersiz olduğu için yetişkin gibi düşünmemektedir. Neden ve sonuç ilişkilerinin ana prensiplerini kavramaya, tümdengelim ve tümevarım yeteneğiyle akıl yürütmeye başlamaktadır (Aral ve Doğan-Keskin, 2016). İçeride bakış geliştirip kendi düşünceleri hakkında düşünebilmektedir (Dolgin, 2014). Ayrıca bu dönemde politika, meslek, din, ahlak ve etik gibi konularda sorgulamalar yapmaktadır (Lindberg, 2011). Ergenlik döneminin diğer bir özelliği ergen benmerkezciliğinin ortaya çıkmasıdır. Ergen benmerkezciliği, gerçek dünya ile ergenin kendi dünyası arasında ayırım yapamamasıdır (Wadsworth, 2015). Ergen dünyayı kendi bakış açısından gördüğü için dış görünüşüyle kendisi gibi çevresindekilerin de ilgilendiğini düşünmektedir. Ergenin kendisine odaklanması sonucunda içeride dönmesi, olumsuz duygular geliştirip kendini eleştirmesi gibi duygular ve davranışlar ortaya çıkıp benlik değeri düşülebilmektedir (Öncü ve Sakarya, 2013).

Ergenlik döneminde cinsel gelişim, psikoseksüel gelişimin son evresi genital döneme denk gelmektedir. Buna karşın cinsel gelişim yaşam boyu devam etmektedir. Bu dönemdeki ergende fiziksel ve hormonal değişimler meydana gelmektedir. Cinsel gelişim açısından önemli değişimler birincil ve ikincil cinsiyet özelliklerinin kazanılmasıdır. Birincil cinsiyet özellikleri doğum anından itibaren varken; ikincil cinsiyet özellikleri ergenlik döneminde ortaya çıkmaktadır (Bayhan ve Artan, 2004). Üremeye ilgili organlardaki değişiklikler birincil cinsiyet özelliklerini oluşturmakta; üremeye doğrudan ilgili olmayan erkeği ve kadını birbirinden ayırt etmeye yarayan değişiklikler ise ikincil cinsiyet özelliklerini oluşturmaktadır (Ercan ve Çok, 2018). Ergenlik döneminde libido, üreme fonksiyonu kazanan genital bölgeye odaklanmıştır. Bu dönemde ergen, üreme organları ile duyguları arasında bağ olduğunu kavramaya başlamaktadır. Ergen, annesinden ve babasından uzaklaşarak akranlarıyla yakın ilişkiler kurmaya ve karşı cinsindeki bireyle romantik ilişkiler kurmaya çalışmaktadır. Bu dönemin sağlıklı atlatılabilmesi için ergenin hem karşı cinsteki hem de kendi cinsindeki bireylerle sağlıklı ilişkiler kurması gerekmektedir (Saranlı, 2018). Ergenlik döneminde toplumsal cinsiyet kimliği de kazanılmaya başlanmaktadır. Toplumsal cinsiyet kimliği, bireylerin tutumlarının ve davranışlarının toplumsal rollere göre şekillenmesi anlamına gelmektedir. Toplumsal cinsiyet kimliği aracılığıyla erkeklere özgü olduğu düşünülen tutumların ve davranışların sergilenmesi ergenin erkeksi; kadınlara özgü olduğu düşünülen tutumların ve davranışların sergilenmesi ergenin kadınsı olarak tanımlanmasını sağlamaktadır (Ercan ve Çok, 2018).

Ergenlik döneminde psikososyal gelişimin en önemli gelişimsel görevi kimlik kazanımıdır. Kimlik kazanımının; toplumsal, duygusal, cinsel, fiziksel, ahlaksal, ruhsal, ideolojik ve mesleksi öğeleri bulunmaktadır. Bu öğeler benliği oluşturup ergenin kimliğini kazanmasını sağlamaktadır (İnanç ve ark., 2015). Kişilik gelişimi tüm yaşam boyunca devam etmektedir. Bu dönemde arkadaşlık ve özdeşleşme önemli iki kavram olarak ergenin hayatında yer almaktadır. Özdeşleşme, ergenin kendini tanıması ve benliğini bulması anlamına gelmektedir. Benlik ise içsel, dinamik, birey tarafından yapılandırılan, bireyin yetenekleri dahil olmak üzere her

alandaki yaşantılarını kapsamaktadır (Cüceloğlu, 2010). Ergenlik döneminde kimlik arayışı, ergenin yüzleşmesi gereken temel konulardan biri olarak hayatında yer almaktadır. Bu dönemde meraklı, bağımsız, iyimser, başarılı ve kendini güvende hisseden ergenler kimliklerini daha etkili bir şekilde oluşturmaktadır. Aktif bir şekilde kimlik arayışında olan ergen, karmaşa, dürtüsellik, kendinden şüphe duyma, otorite figürleri ve anne-baba gibi yetişkinlerle çatışma yaşama olasılığı daha fazla olabilmektedir (Dolgin, 2014). Kimlik kazanımını sağlayan öğelerin hepsi aynı dönemde oluşmamaktadır. Cinsel ve fiziksel gelişim ahlaksal gelişimden önce oluşabilmektedir. Bu sebeple mesleki ve ahlaki kimlikler daha yavaş oluşmaktadır (İnanç ve ark., 2015).

Ergenlik döneminde ahlak gelişimi, ergen benliğini oluşturan unsurlardan biri haline gelerek gelişmektedir. Ergen, soyut düşünceyle birlikte ahlaki gelişimini destekleyen olayları ve durumları kavramaya başlamaktadır. Ergenlik döneminde meydana gelen bilişsel değişim ve gelişmelerle yakından ilişkili olan ahlak gelişimi, davranışı, tutumu, olayı iyi veya kötü olarak yargılama yolu; insan davranışları hakkında düşünme ve yargılama gücü anlamına gelmektedir. Böylece ergenler ahlak gelişimi ile başkalarının davranışlarını gözlemlemeye ve yorumlamaya başlamaktadır (Gander ve Gardiner, 2010). Kişilik gelişimi ile ahlak gelişimi arasındaki ilişkinin varlığı, gelişimin bütüncül olduğunu birbirinden ayrı düşünemeyeceğini göstermektedir (Koç, 2004). Ergenlik dönemi boyunca bilişsel gelişimle paralel olarak ahlak gelişiminde de değişimler gözlenmektedir. Buna rağmen ahlak gelişimi erken erişkinlik dönemine doğru tamamlanabilmektedir (Derman, 2008). Çocukluk döneminde olduğu gibi ergenlik döneminde de gelişim bir bütün olarak devam etmektedir.

1.2. Dijital Oyun

Oyun, yazının tarihinden daha eski olmasına rağmen, video oyunları 1970’lerde ortaya çıkmıştır (Avcı ve Avşar, 2016). Kore’de ve Japonya’da Atari ile başlayan oyunlar, günümüzde dijital oyunlara dönüşmüştür (Baranowski ve ark., 2008). Dijital oyunlar geleneksel oyunlar dışında, çocukların ve ergenlerin en çok tercih ettikleri etkinliktir. Çevrimiçi ve çevrimdışı olarak oynanabilen dijital oyunlar, dijital oyunların oynanma araçları olan dizüstü veya masaüstü bilgisayar, cep telefonu, tablet, sabit ve taşınabilir oyun konsolları kullanılarak oynanmaktadır. İngilizce’de “game” ve “play” kelimelerinin Türkçe’deki karşılığı “oyun”dur. “Play” kısıtlama, kural, amaç olmaksızın oyun oynama veya kurallı, amaçlı, oyuncaklı, oyuncaksız, nesneli, nesnesiz oynamadır. “Game” ise “play” kavramını da içermektedir, ancak kurallı ve amaçlı oyun oynama şeklinde ifade edilmektedir. “Game”, “bir mekanikle çevrelenmiş, belirli bir kural ya da kurallara dayalı olarak, belirli bir amaç ya da amaçlar doğrultusunda gerçekleştirilen, mücadele unsuru ve ölçülebilir bir sonucu olan eğlenceli etkinlik” olarak tanımlanmaktadır (Kocadere ve Samur, 2016). “Game” ve “play” kelimeleri Yunanca’da *ludus* ve *paidia* kelimelerine karşılık gelmektedir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014; Caillois, 2001). *Ludus* (gamefulness) kelimesi, oyunun niteliksel özelliklerini ifade ederken; *paidia* (playfulness) kelimesi, oyunun davranışsal yani gözlenen bölümüne karşılık gelmektedir (Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014; McGonigal, 2001). “Game” ekran üzerinde oynanan oyunları ifade etmektedir. Ekran üzerinden oynanan oyunlar ise video oyunları, bilgisayar oyunları ve dijital oyunlar olarak farklı şekillerde isimlendirilebilmektedir. Bilgisayarlarda, akıllı telefonlarda, PS3, Xbox 360, Wii gibi oyun konsollarında oynanabilen ekran tabanlı oyunlar her geçen gün hızla ilerlemekte ve bireylerin ihtiyaçlarının ötesine geçebilmektedir. Bu oyunlar eğlence, tedavi ve eğitim amaçlı olabildiği gibi kendi içinde kendisiyle yarışan bir sektör olarak da büyük ilerlemeler göstermektedir.

1.2.1. Dijital Oyunların Türleri

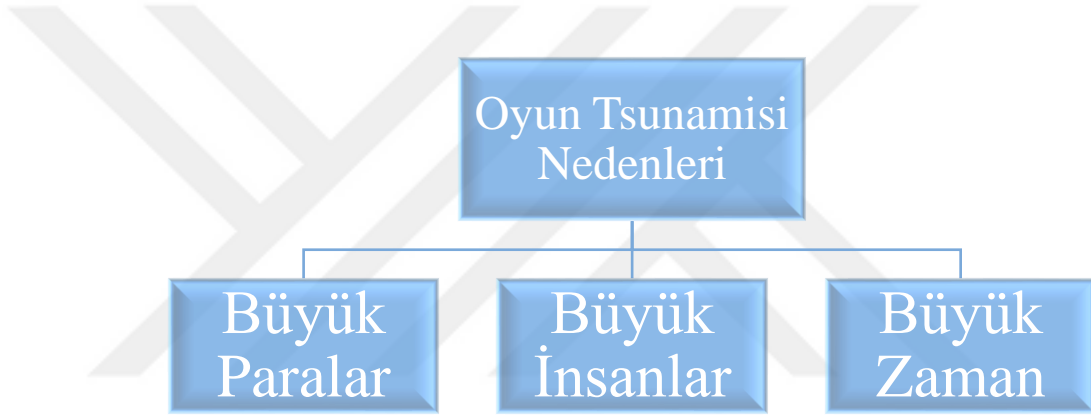
Dijital oyunlar dövüş, birinci/üçüncü kişi nişan/atış, gerçek zamanlı strateji, spor ve yarış, devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları ve diğer oyunlar olmak üzere altı kategoriye ayrılmaktadır.

- **Dövüş Oyunları:** Bireysel olarak genellikle 13-18 yaş grubu arasında oynanan oyunlardır (Tekken, Street Fighter vb.).
- **Birinci/Üçüncü Kişi Nişan/Atış Oyunları:** Hem bireysel hem de takım halinde oynanan oyunlardır. Bu oyunlarda oyuncu, oyunu sanal karakterin gözünden görmektedir (CS:GO [Counter Strike: Global Offensive], Zula, Wolfteam vb.).
- **Gerçek Zamanlı Strateji Oyunları:** Bireysel ve takım halinde oynanmaktadır (StarCraft vb.).
- **Spor ve Yarış Oyunları:** Futbol, tenis, basketbol gibi spor dallarının sanal ortama uyarlanarak oynanmasına imkan veren oyunlardır (FIFA, PES, Fight Night vb.).
- **Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları (MMORPGs):** Takım halinde oynanan dünyadaki en popüler e-spor dalıdır (League of Legends [LOL] vb.).
- **Diğer Oyunlar:** Yukarıda belirtilen türlerin ve kumar, bahis oyunlarının dışındaki oyunlardır (URL 1).

Tüm bu oyun türlerinin yanı sıra meydan okuma, başarılı olduğu zaman itibar kazandıran eylem (challenge) olarak isimlendirilen, dijital oyun olarak bilinen Blue Whale, Mariam, Momo gibi uygulamalar dijital oyun değildir. Kişiye çeşitli görevler vererek, kişinin bu görevleri uygulaması ve/veya yerine getirmesi, bu görevleri yapmadığı durumlarda olumsuz olayların olacağını belirtmesi gibi tehdit unsurlarını da içeren uygulamalardır.

1.2.2. Dijital Oyun Sektörü

Reeves ve Read (2009) günümüzde dijital oyunlarla ilgili yaşanan baş döndürücü büyük gelişmeleri oyun tsunamisi olarak ifade etmekte ve bunun nedenlerini 3B ile açıklamaktadır (Şekil 1.1). Bu nedenler; Büyük Paralar (Big Bucks), Büyük İnsanlar (Big People) ve Büyük Zaman (Big Time)dır (Akt. Bozkurt ve Genç-Kumtepe, 2014). Bu oyunları çok fazla insan geliştirmekte ve oynamakta, insanlar bu oyunlara çok fazla para harcamakta ve bu oyunlar insanların çok fazla zamanını almaktadır.



Şekil 1.1. Oyun Tsunamisi Nedenleri (Reeves ve Read, 2009).

Dijital oyun sektörü için tüm paydaşlar tarafından harcanan paralar tahmin edilenden çok daha fazladır. Çünkü bu oyunlardan elde edilen veya edilecek olan gelir, harcanan paranın çok üzerindedir. Oyun tasarımına ve geliştirilmesine ayrılan bütçe, oyundan elde edilen gelir, bireylerin oyun ihtiyacı, markaların pazarlama stratejisi olarak oyunu tercih etmeleri, teknolojik gelişmeler, yaşam koşulları gibi birçok değişken oyuna olan ilgiyi artırmaktadır. Ocak 2019 itibariyle dünyada oyun gelirlerine göre 850 milyon internet kullanıcı nüfusuyla Çin 34 400 milyon dolar gelire birinci sırada yer alırken; Türkiye 53 milyon internet kullanıcı nüfusuyla 853 milyon dolar gelire 18. sırada yer almaktadır (URL 2). Yine bu sektörde oyun oynayan kişiler, sadece çocuklardan ve ergenlerden değil hemen hemen tüm yaş gruplarındaki bireylerden oluşmaktadır.

Bireyler ekran üzerindeki birçok oyunu ayırım gözetmeksizin oynayabilmektedir. Örneğin, dijital oyunlar ile marka birleşimlerinden ortaya çıkan uygulama olan “oyun reklam” (advergame) da gençler tarafından oynanabilmektedir. Oyun reklamlar bir marka için tasarlanmış oyunlardır. Marka bireyi rahatsız etmediği sürece oyun algısıyla oyuncu, oyun reklam oynamaya devam etmektedir (Bozkurt ve Oyman, 2016). Oyun, gerçekte benzer özellik taşıdığı sürece, oyuncu oyunu gerçek gibi algılayıp oyunda kalmaya, oyunu oynamaya devam etmektedir (Huizinga, 2010). Yeni teknolojilerle bireyin kendini oyunda hissetmesi yazılım, donanım, mekan gibi unsurlarla birçok duyuya hitap ederek bireyin daha fazla oyunda kalmasına neden olmaktadır. Bu durum çocuklar ve ergenler içinse büyük bir risk oluşturmaktadır. Dijital oyunlarla ilgili 2017 yılında yapılan çalıştay sonuçlarıyla Türkiye’deki okullarda eğitim amaçlı kullanılabilir nitelikli dijital oyunların sayısının yetersiz olduğu, eğlenceye yönelik ticari amaçlı oyunların sayısının ise oldukça fazla olduğu ortaya konmuştur (URL 1).

Türkiye’nin nüfusu 2019 yılında 82 003 882’dir. Bu nüfusun %28’ini yani 22 920 422’sini çocuk nüfusu oluşturmaktadır (TÜİK, 2019b). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması sonuçlarına göre ise Türkiye’de 16-74 yaş arası nüfusta, internet kullanan bireylerin oranı %72,9’dur ve her on haneden sekizinin evinde internet bağlantısı bulunmaktadır (TÜİK, 2018). Onaltı-yirmidört yaş arası gençlerin ise %93’ü interneti kullanmaktadır (TÜİK, 2019c). Türkiye’deki çocuk nüfusu da interneti kullanan bireylerin oranı da azımsanmayacak düzeydedir.

1.2.3. E-Spor

Dijital oyunlarla ilgili tartışmalar sürerken, bireysel olarak oyun oynamanın yanı sıra e-spor gibi yeni bir alanın ortaya çıkmış olması tartışmaları daha da derinleştirmektedir. Çünkü e-sporun tam olarak neyi kapsadığı bilinmemektedir. E-

sporun hangi kategoride deęerlendirileceęiyle ilgili de tartiřmalar devam etmektedir. Bazı lkeler e-sporu oyun, bazıları zekâ sporu ve bazıları ise spor olarak ele almaktadır (Anonim, 2018).

Trkiye’de 2017 yılı itibariyle yaklaşık 30 milyon kiři dijital platformlar zerinden oyun oynamaktadır. Yaklařık 7 milyon oyuncu ise e-spor oyuncusu ve/veya izleyicisidir. Elektronik spor (e-spor); takımlar halinde veya bireysel olarak oynanan, oyuncuların eřitli yeteneklerini (el-göz koordinasyonu, refleks, hızlı karar verme vb.) n plana ıkartarak oyun oynadıęı sanal rekabet platformlarına verilen isimdir. E-spor platformları oyun endstrisinin yaklaşık %10’luk bir kısmını oluřturmaktadır (URL 1).

Kresel e-spor pazarı raporuna gre, 2019 yılında kresel e-spor pazarının toplamda 1.1 milyar dolar gelir elde edeceęi ve bu gelirin %82’sinin reklam, sponsorluk gibi marka yatırımlarından geleceęi ngrlmektedir. Ayrıca e-sporun dnya apında, 201.2 milyonu e-spor tutkunu (e-spor oyuncusu veya e-spor izleyicisi), 252.6 milyonu geici izleyici olmak zere, toplam 453.8 milyon izleyici kitlesine ulařacaęı ve bu pazarın 2022 yılında ise 1.8 milyar dolar kazanacaęı tahmin edilmektedir (URL 3). Bu sektrn ngrleri oyun endstrisinin hızını gstermekle birlikte, birok birey iin gelir ve iř imkanı oluřtururken, zellikle ocuk ve ergen oyuncular aısından risklerin her geen gn artacaęını da gstermektedir.

Trkiye’de ise 2018 yılında Genlik ve Spor Bakanlıęı Spor Hizmetleri Genel Mdrlę bnyesinde Trkiye E-Spor Federasyonu (TESFED) kurulmuřtur. Ayrıca lkemizde e-spor turnuvaları da dzenlenmektedir. Bunun yanı sıra Milli Eęitim Bakanlıęı tarafından hazırlanan, ęrencilerin kiřisel geliřimleri, bilgi ve becerileri paylařma hedefiyle yayınlanan (Resmi Gazete 08.06.2017/30090) sosyal etkinlikler ynetmelięiyle sosyal etkinlik modl oluřturulmuřtur. Bu modlde yer alan sportif etkinlik kategorilerinde e-spor da yer almaktadır.

1.2.4. Dijital Oyunların Sınıflandırılması

Dijital oyunlar için dünya çapında kullanılan derecelendirme sistemleri mevcuttur. Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI- Pan European Game Information), Eğlence Yazılımları Derecelendirme Kurulu (ESBR- Entertainment Software Rating Board) ve Common Sense Media bunlardan en yaygın olarak kullanılanlarıdır. PEGI, dijital oyunların kullanım yaşı ve oyun içeriği ile ilgili logolarla uygunluğunu belirtmektedir. ESBR'nin amacı oyunun uygunluğu ve içeriği hakkında oyuncuyu veya kullanıcıyı bilgilendirmektir. Common Sense Media ise, medya ve teknolojilerin çocukların yaşamlarında olumlu olarak kullanmalarına yardımcı olmak için yenilikçi araçlar ve güvenilir tavsiyeler sunan kar amacı gütmeyen bir kuruluştur (Özhan, 2011).

Dijital oyunların sınıflandırılması ve değerlendirilmesi birbirinden farklılık göstermektedir. Bazı ülkeler ve kurumlar oyunları yaşlara göre sınıflandırmakta, içeriklerini tanımlamakta, oluşturduğu kurul üyeleriyle oyunların içeriklerini değerlendirmekte, oyunlara çeşitli kodlar ve semboller vermektedir. Bazı kurumlar ve ülkeler ise oyunların satış denetimini yapmakta ve oyunları yasaklatmaktadır (Özhan, 2011).

Türkiye'de çevrimiçi ya da çevrimdışı oyunları sınıflandırma ve içeriklerini değerlendirme için mevcut mevzuatlar yeterli değildir. Çevrimiçi ve çevrimdışı dijital oyunlara yönelik yasal bir düzenleme, denetim ve kontrol mekanizması olmadığı gibi erişim engellenmesi de yapılamamaktadır (URL 1). Tüm bunlar çevrimdışı ve özellikle çevrimiçi oyunlarla çocukların ihmal ve istismara maruz kalma riskini doğurabileceğini ortaya koymaktadır.

Sanal dünyadaki tüm oyunlar çocuklar tarafından sadece eğlenceli, keyif verici olarak değil, aynı zamanda tehdit oluşturan, rahatsızlık veren oyun olarak da değerlendirilmektedir. Öyle ki çocuklar bu rahatsızlıklarını ilgili kurumlara aktarmaktadır. 6328 sayılı kanunla "...kamu hizmetlerinin işleyişinde bağımsız ve etkin bir şikayet mekanizması oluşturmak suretiyle..." Kamu Denetçiliği Kurumu oluşturulmuştur (Resmi Gazete, 14.06.2012/28338). Kamu Denetçiliği Kurumu çocuk internet sayfasına 2018 yılında 750'den fazla çocuk şikayet başvurusu yapmıştır. Bireysel başvuruların yanı sıra çeşitli komisyonlardan da şikayetler gelmiştir. Sanal dünyada tehdit oluşturan dijital oyunlara yönelik erişimin engellenmesi şikayeti, şikayetler arasında birinci sırada yer almıştır (URL 4).

1.2.5. Dijital Oyunların Olumlu ve Olumsuz Özellikleri

Teknolojik gelişmeler birçok alanda değişime neden olduğu gibi bireylerin oyun oynama alışkanlığını da değiştirmiştir. Son yıllarda, bilgisayar oyunları eleştirel düşünmeyi geliştirme ve aktif öğrenme imkanı sağlamanın yanı sıra ergen ve genç yetişkinler için en popüler boş zaman etkinliklerinden biri haline gelmiştir (Griffiths, 2010).

Teknolojik ürünler ve müdahaleler çocukların ihtiyaçlarına yönelik geliştirilirse veya uyarlanırsa daha anlamlı ve faydalı olabilmektedir. Örneğin; Stanford Lucile Packard Çocuk Hastanesi'nde sanal gerçeklik (visual reality) gözlükleriyle pediatrik hastaların acıları ve kaygıları hafifletilmektedir. Ayrıca hastanede çalışan 29 çocuk yaşam uzmanının sanal gerçeklik gözlük kullanımı konusunda eğitim alması hedeflenmektedir. Sanal gerçeklik gözlükleri çocuklarda cerrahi, ortopedi, görüntüleme, perioperatif bakımda kullanıldığı gibi iğneden korkan hastalar için de kullanılması hedeflenmiştir (URL 5). Bu alanda geliştirilen uygulamalarla oyun sektörünün ilaç sektörüne rakip olması kaçınılmazdır. Çünkü

ihtiyaca yönelik geliştirilen oyunlar sayesinde çeşitli ilaçlara gerek kalmaksızın müdahaleler yapmak olanaklı hale gelebilecektir.

Oyunlar sadece eğlence amaçlı değil sağlık davranışı, sağlık bilgisi ve becerisi kazandırmada da kullanılabilir. Bu oyunlar sağlığın geliştirilmesinde kullanılmakta ve “dijital sağlık oyunları” olarak isimlendirilmektedir (Avcı ve Avşar, 2016). Örneğin; diyabetli çocukların “kendi kendine bakım” bilgi ve beceri kazanmasına yönelik oyunların kullanılması çocukların kendi hastalığı ile ilgili sağlık uygulamalarını (insülin enjeksiyonu) yapabilmesini sağlayabilmektedir (Uslu ve Özkan, 2018). Dijital sağlık oyunlarında sağlığın korunması ve geliştirilmesi hedeflenirken, bazı hastalıkların tedavisinde de oyunlar kullanılmaya başlanmıştır. Örneğin; Florida Eyalet Üniversitesi’nde Dikkat Eksikliği ve Hiperaktif Bozukluğu’nu (DEHB) tedavi etmek için video oyunları kullanılmaya başlanmıştır. DEHB semptomlarına bağlı beynin az gelişmiş bölgelerini hedef alan video oyunları ile egzersiz yaptırılarak, ilaçsız tedavi yöntemi olan oyunu kullanma çalışmaları yapılmaktadır. DEHB tedavisinde uzun vadeli fayda sağlamaya yönelik ilk sonuçların umut verici olduğu belirtilmiştir (URL 6).

Sağlık alanında hastalıkların tedavisinde oyunların kullanılması, oyun sektörünün gelecekte ilaç sektörüyle yarışabileceğini göstermektedir. Belirli oyunların, belirli sürelerle, belirli gruba uygulanmasının destekleyici ve iyileştirici özellikleri bulunabilmektedir. Buna rağmen bazı oyunların bağımlılığa sebep olması, madde ile ilişkili bağımlılıklarla benzer süreçle ilişkilendirilebilmektedir. Bir madde ilaç olarak kullanılıp tedaviye destek olurken veya tedaviyi yaparken; aynı madde kontrolsüz, fazla ve/veya farklı amaçlarla kullanıldığında bağımlılığa sebep olmaktadır. Benzer şekilde bazı oyunlar tedavi amaçlı kullanılıp fayda sağlarken, bazı oyunlar bağımlılığa sebep olabilmektedir.

Oyunların olumsuz etkilerinin yanı sıra olumlu etkileri de bulunmaktadır. Dijital oyunların DEHB tanılı çocukların dikkat ve konsantrasyonunu artırdığını ve çocukları sakinleştirdiğini belirten çalışmalar bulunmaktadır. Yapılan bir çalışmada joystickle oyun oynarken çocukların beyin dalgaları, beyin dalgaları ölçüm tekniğiyle ölçülmüştür. Çocukların oyun oynarken dikkatinin arttığını gösteren yüksek frekanslı dalgaların beyin tarafından daha fazla üretildiği saptanmıştır. Dijital oyunların çocukların dikkat ve konsantrasyonunun arttırmasının ve çocukları sakinleştirmesinin yanı sıra oyunda stres altındayken soğukkanlı olabilmeyi öğretmesi gibi yararları da bulunmaktadır (Tarhan ve Nurmedov, 2013). Dijital oyunların faydaları belirtilirken bu faydaların tüm dijital oyunları kapsamadığına dikkat etmek önemli bir ayrıntıdır. Dijital oyunların bir araç olarak iyi yönde kullanıldığında olumlu yaşantı ve kazanımlarının; kötü yönde kullanıldığında olumsuz yaşantı ve zararlı sonuçlarının olabileceği ifade edilmektedir (Tarhan ve Nurmedov, 2013). Araştırmacıların bazıları, dijital oyunların sadece olumsuz sonuçlarına odaklanmanın yüzeysel kalan bir düşünce olduğunu da belirtmektedir (Tuğran, 2016).

Dijital oyunlar, bireyler için keyifli vakit geçirme ve eğlence gibi öğeleri taşımaktadır. Sanal ortamda oynanan iyi planlanmış bazı oyunlar, el-göz koordinasyonunu geliştirmekte, görsel-uzamsal dikkati arttırmakta, bilgisayar kullanma becerileri kazanmayı kolaylaştırmakta (Doğan, 2006), bilgisayar tabanlı öğrenme ortamları sunmakta (Bütün Ayhan ve Aral, 2005), görsel zekayı geliştirmekte (DeBell ve Chapman, 2006; Subrahmanyam ve ark., 2000), örnek öğretmen olarak nitelendirilmekte (aktif katılım, geri bildirim, tekrar imkanı, motivasyon) (Gentile ve Gentile, 2008), acılı ve sancılı rahatsızlıklarda baş etmeyi kolaylaştırmakta (Kirsch, 2010), yön bulma ve bilişsel koordinasyonda yeni şemalar geliştirmekte (Çelen, 2013) ve tedavi amaçlı (Avcı ve Avşar, 2016) kullanılmaktadır. Olumlu olan tüm bu özelliklerinin yanı sıra dijital oyunların bazı olumsuzlukları da bulunmaktadır. Bunlar; tendon iltihabı, nörolojik rahatsızlıklar, epileptik nöbetlere benzer kasılmalar, kısmı felç, kalp atışında ve metabolizmada hızlanma (Dolu ve ark., 2010), dikkat eksikliği, saldırganlık, empati kuramama, duyarsızlaşmada artış,

aile yapısı, sosyal yaşantı ve okula devam konusunda yaşanan sorunlar, psikolojik fonksiyonlara verdiği zararlar (Çelen, 2013), şiddet içerikli davranışlara yönelimi arttırma (Anderson ve Bushman, 2001), kaygıya ve endişeye (Schulte-Markwort, 2005), fiziksel, psikolojik ve sosyal olumsuz etkilere neden olma (Grüsser ve Thalemann, 2006), akademik başarıda düşüş ve en önemlisi bireyi bağımlılığa sürükleyebilme riski şeklinde sıralanmaktadır.

1.3. Oyun Bağımlılığı

İnternet kullanımı yaygınlaşmaya ve kullanımıyla ilgili problemler ortaya çıkmaya başladıktan sonra, önce patolojik bilgisayar kullanımı, daha sonra internet bağımlılığı tanımlanmıştır (Goldberg, 1998). Bu fenomenin ortaya çıktığı 1990'lı yıllardan itibaren bu durum; “patolojik bilgisayar kullanımı”, “internet kullanım bozukluğu”, “bilgisayar bağımlılığı”, “bilgisayar ve internet bağımlılığı”, “bilgisayar oyunu bağımlılığı”, “patolojik internet kullanımı”, “problemlerli internet kullanımı”, “internet bağımlılığı”, “oyun bağımlılığı”, “internet oyun oynama bozukluğu”, “oyun oynama bozukluğu” gibi terimlerle isimlendirilmiştir. Bu terimler incelendiğinde bağımlılığın veya bozukluğun bilgisayar gibi teknolojik bir cihazdan başlayıp, oyun gibi internetteki uygulamalarla isimlendirildiği görülmektedir (Aral ve Doğan-Keskin, 2018a). Alan yazında da internet bağımlılığı ve oyun bağımlılığı birbirinden farklı terimler olarak ele alınmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012a). Buna karşın oyun bağımlılığının internet bağımlılığı bağlamında ele alınması gereken başka bir klinik durum olduğu da belirtilmektedir (Baysak ve ark., 2016).

Bağımlılık, bir uyarıya, uyarıcıya, uyarım sağlayana psikolojik olarak bağımlı olma durumu olarak tanımlanmaktadır. Hemşirelik terimleri sözlüğüne göre ise bağımlılık, uyarıcı bir maddeye, uyarım sağlayan etkinliğe, belli bir uyarıya psikolojik olarak dayanılmaz bir biçimde bağımlı olma durumudur (Türk Dil

Kurumu [TDK], 2019). Bağımlılığın sadece maddeyle ilişkili olmadığı tanımlarda belirtilmektedir. Bağımlılık bir maddeye karşı olabileceği gibi uyarım sağlayan herhangi bir duruma ve davranışa karşı da geliştirilebilmektedir. Bağımlılığı uyuşturucu, alkol, tütün gibi maddeyle ilişkili bağımlılıklar ve internet, bahis, kumar, oyun, alışveriş gibi davranışlarla ilişkili bağımlılıklar olarak ele almak mümkündür. Oyun bağımlılığı da davranışsal bağımlılıklardan biridir.

Davranışsal bağımlılıklar kapsamında ele alınan çeşitli bozukluklar ve bağımlılık türleri vardır. Bunlar; alışveriş bağımlılığı, kumar bağımlılığı, çevrimiçi veya çevrimdışı oyun bağımlılığı, internet oyun oynama bozukluğu ve/veya oyun oynama bozukluğu, internet bağımlılığı, YouTube bağımlılığı, akıllı telefon uygulamaları tabanlı bağımlılık, pornografi bağımlılığı, egzersiz bağımlılığı gibi bağımlılıklardır.

Ortaokul öğrencileri için “Bilişim Teknolojileri ve Yazılım” dersi öğretim programı kazanımlarında ve açıklamalarında: “*BT.5.1.1.4. Bilişim teknolojilerini kullanmanın beden ve ruh sağlığı üzerindeki etkilerini ve olası belirtilerini açıklar. Ergonomi ilkeleri, İnternet, teknoloji ve oyun bağımlılığı üzerinde durulur. Hatalı kullanıma bağlı boyun kaslarında ağrı ve tutulma, gözlerde yorulma, duruş bozuklukları meydana gelebileceği açıklanır*” kazanımına ve açıklamasına yer verilmiştir (MEB, 2018). Bu kazanımla ve açıklamayla oyunun bağımlılık yapabildiği, fiziksel ve ruhsal olarak zarar verebildiği belirtilmiştir.

1.3.1. Oyun Bağımlılığını Tanımlama ve Tanılama

DSM'nin beşinci baskısı (DSM-5) 2013 yılı Mayıs ayında yayınlanmış ve ileri düzey araştırma yapılması önerilen bozukluklardan biri olarak İnternet Oyun

Oynama Bozukluđu (Internet Gaming Disorder) kitapta yer almıştır. DSM-5'te İnternet Oyun Oynama Bozukluđu için önerilen tanı ölçütleri řu řekilde sıralanmaktadır:

- İnternet oyunları ile ilgili aşırı zihinsel uğrař sergilemek.
- İnternet oyunlarından uzaklaştırıldığında yoksunluk belirtileri göstermek.
- İnternet oyunlarına gittikçe daha fazla zaman harcamak, tolerans geliřtirmek.
- İnternet oyunlarını oynamayı kontrol etmede yetersizlik yaşamak.
- Oyun oynama süresiyle ilgili çevresindekilere yalan söylemek.
- Hobi ve eğlencelerine olan ilgiyi kaybetmek.
- Psikososyal problemler yaşamasına rağmen oyun oynamaya devam etmek.
- Bir durumdan kaçmak veya olumsuz duygu durumunu hafifletmek için oyun oynamak.
- İnternet oyunları yüzünden işini, eğitimini veya kariyerini tehlikeye atmak.

İnternet Oyun Oynama Bozukluđu tanısı için bireyin 12 aylık bir sürede, önerilen dokuz kriterden beř ya da daha fazlasını karşılaması ve internette oyun oynamayla ortaya çıkan klinik olarak bozukluk ve sıkıntıya yol açan, tekrarlayıcı ve sürekli kullanımı olarak tanımlanmıştır (APA, 2013). İnternet Oyun Oynama Bozukluđu'nun tanı ölçütleri DSM-5'te belirtilmiş olmasına rağmen, “tam bir geçerlik kazanması için daha fazla arařtırmaya gerek duyulmaktadır” ifadesi de eklenmiştir (řengül ve Büber, 2016).

“İnternet Oyun Oynama Bozukluđu”, “İnternet Bađımlılıđı” ve “Oyun Oynama Bozukluđu” birbiri yerine kullanılan ve birbiri içine geçmiş olmasına rağmen birbirinden ayrı kavramlardır. Biri bir diđerini kapsayabilmekte, bir diđerini bütünü ifade edememekte, bazıları ise asıl odaklanılanı tanımlamada yetersiz kalmaktadır.

Oyun bağımlılığı, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu olarak sadece DSM-5'te değil başka kaynaklarda da hastalık olarak ele alınmıştır. Hastalıkların Uluslararası Sınıflaması (ICD-11) 2018 yılı Haziran ayında bu hastalığı, bağımlılık yapıcı davranışların neden olduğu bozukluk çatısı altında, Oyun Oynama Bozukluğu (Gaming Disorder) olarak tanımlamıştır. Oyun Oynama Bozukluğu (6C51), sürekli ya da tekrarlayan oyun (video oyunu, dijital oyun vb.) oynama davranışıyla karakterizedir. Burada tanımlanan oyun kavramı, çevrimiçi veya çevrimdışı video oyunlarına veya dijital oyunlara karşılık gelmektedir. Oyun Oynama Bozukluğu tanısı için belirlenen üç kriter aşağıdaki şekildedir:

- Oyunla ilgili kontrol kaybı yaşaması (örneğin; başlangıç, sıklık, yoğunluk, süre, sonlandırma ve günlük aktivite).
- Oyuna verilen önceliğin artması, günlük aktivitelere göre oyunun öncelik kazanması.
- Olumsuz sonuçlarına rağmen oyun oynamaya devam etmesi. Kişisel, ailesel, sosyal, eğitimsel, mesleki gibi alanlarda önemli bozulmaların meydana gelmesi.

Oyun davranışı, sürekli veya epizodik ve tekrarlayıcı olabilmektedir. Tanı koymak için 12 aylık bir süre gerekirken, semptomlar şiddetliyse süre kısaltılabilmektedir. Ayrıca bipolar bozukluk (6A60-6A61) ve tehlikeli oyunun (QE22) tanı koymada dışlanması gerekmektedir (WHO, 2018a).

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu ve Oyun Oynama Bozukluğu ayrı iki kavram olarak değerlendirilmektedir. İki farklı kavram olduğu için tanılama aşamasında yapılması gerekenlerin de farklı olduğunu belirten kaynaklar bulunmaktadır (Kuss ve ark., 2017). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, internet aracılığıyla oynanan oyunları yani çevrimiçi oyunları kapsadığı görüşü ileri sürülürken; Oyun Oynama Bozukluğu hem çevrimiçi oyunları hem çevrimdışı oyunları yani tüm oyunları (video oyunu/ dijital oyun vb.) kapsamaktadır. Bu

durumda Oyun Oynama Bozukluđu, İnternet Oyun Oynama Bozukluđunu kapsamakla birlikte; alanyazındaki tartıřmaların sürmesi İnternet Oyun Oynama Bozukluđu'nun kapsadıđı oyunlarla ilgili tam olarak fikir birliđinin sađlanmadıđını da göstermektedir.

Çevrimiçi oyunların farklı türleri arasında ayırt edici olan ölçme araç ve yöntemlerinin kullanılması gerekmektedir. Oyunlarla ilgili psikopatolojinin kategorilere ayrılmasında, çevrimiçi oyun bađımlılıđının oluřturulması desteklenmektedir (Kuss ve ark., 2012). Çünkü her oyun türünün oynanma nedeni birbirinden farklıdır. Alan yazında oyun bađımlılıđını deđerlendirmek için internet bađımlılıđını ölçen ölçme araçları kullanılmaktadır. Fakat internet bađımlılıđını ölçen araçlar oyun bađımlılıđını deđerlendirmek için uygun deđildir (Baysak ve ark., 2016). Oyun bađımlılıđını deđerlendirmek için oyun bađımlılıđını ölçen ölçme araçlarını kullanmak gerekmektedir.

MMORPGs (Massively Multiplayer Online Role-Playing Games [Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları]), hayal gücüyle oluřturulmuř sanal dünyada oyunun amacını yerine getirmek için binlerce insanın çevrimiçi olarak oynadıđı oyunlara verilen isimdir. Yapılan çalıřmalar MMORPG oyunlarının en fazla bađımlılık yapan oyunlar olduđunu göstermektedir (Kuss ve Griffiths, 2012b). Hollanda'da 2442 yetiřkin ve ergenin oynadıđı 2720 oyun türü arasındaki iliřkiyi inceleyen bir çalıřmaya göre, hem çevrimiçi oyunların hem çevrimdiři oyunların bađımlılık yaptıđı, çevrimiçi oyunların çevrimdiři oyunlara göre daha fazla bađımlılık yaptıđı belirlenmiřtir (Lemmens ve Hendriks, 2016). Bu bulgu çevrimdiři oyunların bađımlılık yapmadıđı anlamına gelmemekle birlikte, alan yazında DSM-5'teki İnternet Oyun Oynama Bozukluđu terimiyle ilgili yani çevrimiçi oyunların bozukluđa yol açmasıyla ilgili tartıřmaların gerekçesini desteklemektedir. Tüm bunların yanı sıra birbiri yerine kullanılan bir diđer kavram İnternet Bađımlılıđı ve İnternet Oyun Oynama Bozukluđu'dur.

İnternet Bağımlılığı ve İnternet Oyun Oynama Bozukluğu aynı kavramlar değildir. İnternet bağımlılığı, internetin aracı olduğu uygulamaların sebep olduğu bağımlılık türüdür. Bu bir oyun olabileceği gibi internet gerektiren başka bir uygulama da olabilmektedir. DSM-5'te belirtilen İnternet Oyun Oynama Bozukluğu'nun ise çevrimiçi oyunları mı çevrimdışı oyunları mı kapsadığı belirsizdir. DSM-5, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu tanısını, ileri araştırmalar gerektiren hastalık olarak önermiş olması araştırmacılarda tanının netleşmesine değil, araştırmacıların daha fazla karışıklık yaşamasına neden olmuştur. Araştırmacılar İnternet Oyun Oynama Bozukluğu terimindeki internet kelimesinin uygunluğu konusunda fikir birliğine varamamıştır. Bunun yerine video oyun bozukluğu veya oyun bozukluğu terimlerinin kullanımı önerilmektedir (Kuss ve ark., 2017). ICD-11'de de bu önerilerin dikkate alındığı görülmüş ve bu hastalık Oyun Oynama Bozukluğu (Gaming Disorder) olarak tanımlanmıştır.

Tanı kitaplarında oyun bağımlılığı, Oyun Oynama Bozukluğu olarak tanımlanmıştır. Sürekli ve tekrarlayan, çevrimiçi ve çevrimdışı oyun oynama davranışlarıyla kendini gösteren ve kişinin hayatını, sosyal çevresini, ruh sağlığını etkileyen bu bozukluk hastalık olarak ele alınmaktadır. Tanılama sonrasında atılacak ilk adım ise tedavidir. Bu hastalık ile çocuk kelimesi yan yana geldiğinde ise atılması gereken en önemli adım, çocukları bu hastalıktan korumak ve çocukların oyun bağımlısı olmasını engellemektir.

Sanal dünya ile gerçek dünya arasında dengeyi kurabilme insanların kazanabileceği yeni bir beceri alanıdır. Bazı insanlar bu beceriyi kazanamayıp bağımlı olabilmekte, hatta gerçek dünyada yaşama becerilerini kaybedebilmektedir (Ögel, 2011).

Davranışsal bağımlılıklar, kimyasal madde kullanımını içeren bağımlılıklarda olduğu gibi bağımlılığın psikolojik ve fiziksel belirtilerini göstermektedir (Bozkurt

ve ark., 2016). Davranışsal bağımlılıklardan biri olan oyun bağımlılığını tanımlamak için çeşitli ölçütler bulunmaktadır. Bunlar; dikkat çekme, tolerans, duygu durum değişikliği, yoksunluk semptomları, çatışma ve tekrarlama/ nüks etmedir. Dikkat çekme; video oyunlarının kişinin hayatındaki en önemli aktivite olması durumudur. Tolerans; kişinin oyun oynadığı süreyi sürekli arttırmasıdır. Duygu durum değişikliği; oyun oynamanın bir sonucu ve bir baş etme stratejisi olarak öznel deneyimlerdir. Yoksunluk semptomları; video oyunları, dijital oyunları oynama aniden kesildiğinde ya da azaltıldığında ortaya çıkan fiziksel tepkiler ya da hoş gitmeyen duygulardır. Çatışma; kişinin video oyunları veya dijital oyunlar ile çevresindekiler (kişiler, aktiviteler vb.) arasında yaşadığı çatışmadır. Tekrarlama/ Nüks etme; aşırı video oyunu, dijital oyun oynama kontrol altına alındıktan veya ortadan kalktıktan sonra aşırı oyun oynama davranışının tekrar ortaya çıkmasıdır (Griffiths, 2008).

Oyunun tatmin edici olmasında, gittikçe daha karmaşık, daha fazla zaman alıcı veya zorlu hedeflerin tamamlanması ihtiyacından ve oyunla ilgili algılanan yetersizliklerin giderilmesi gereğinden duyulan güdüler bulunmaktadır. Bu sebeple bu bireyler tolerans geliştirebilmektedir. Tolerans ise DSM-5'te İnternet Oyun Oynama Bozukluğu'nda, oyun aktivitelerinde harcanan sürenin artmasına duyulan ihtiyaç olarak ifade edilmektedir (King ve ark., 2018a). Çocuğun ve ergenin bağımlılığa giden yolda gösterdiği semptomlardan en belirgin olanı, oyunlara karşı tolerans geliştirmesi yani her defasında daha fazla süre oyunda kalmasıdır.

Üniversite öğrencileri örnekleminde yapılan bir çalışmaya göre katılımcıların %38,7'si gün içinde 40'tan fazla kez cep telefonunu kontrol etmektedir. Bu bulgu kompulsif bir davranış olarak değerlendirilmesinin yanı sıra bu davranış bağımlılığa yatkınlık olarak yorumlanmaktadır (Noyan ve ark., 2015). Oyun bağımlılığında da sürekli oyunda kalma ve oyunla olma isteği sözkonusudur. Davranışsal bağımlılıklardan biri olarak ele alınan oyun bağımlılığının belirtileri arasında tolerans ve yoksunluk yer almaktadır. Birey tolerans geliştirdikçe her zamankinden daha fazla

süre oyun oynamayı istemekte, oyuna erişemediğinde yoksunluk belirtileri göstermektedir. Akıllı telefon bağımlılığında olduğu gibi oyun bağımlılığında süre ve sıklık bağımlılığı yordamada kullanılan önemli değişkenler arasında yer almaktadır.

İnternetin yedi gün 24 saat kullanıma hazır olması, iş, ev gibi her ortamda kullanıma elverişli olması, pahalı olmaması, ödüllendirici olması, tehdit altında hissettirmemesi, onaylayıcı ve sürükleyici olması bireyi aşırı kullanıma ve bağımlılığa götürebilmektedir (Tarhan ve Nurmedov, 2013). İnternet bağımlılığı açısından da risk etkenlerini oluşturan faktörlerden en önemlisi bireyin çevrimiçi oyun oynamasıdır. Diğer faktörler ise internet kullanım süresi, boş zamanı değerlendirmek için interneti kullanma ve ev içerisinde internet bağlantısının olmasıdır (Kocaman ve ark., 2017).

1.3.2. Oyun Bağımlılığı Belirtileri

Oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların sayısı artmış olmasına rağmen klinik konuların özelliklerini değerlendirmeyle ilgili çalışmalara hala ihtiyaç bulunmaktadır (Costa ve Kuss, 2019). Oyun bağımlısı olan oyuncular açık bir şekilde bağımlılık belirtileri göstermektedirler. Uzun süreler boyunca oyun oynayan oyuncular, oyunu oynayamadıklarında, sinirli veya huzursuz olmakta, sadece oyun oynayabilmek için diğer sosyal aktivitelerden feragat etmekte ve bağımlılık işaretleri göstermektedir (Griffiths ve ark., 2003). Oyun bağımlılığının diğer belirtileri ise şu şekilde sıralanmaktadır:

- Oyuna öncelik vermek,
- Oyun oynama ile ilgili konularda yalan söylemek veya oyun oynadığını gizlemek,
- Zaman sınırlamalarına karşı gelmek,

- Diğer aktivitelere olan ilgiyi kaybetmek,
- Aileden veya arkadaşlardan sosyal olarak uzaklaşmak,
- Psikolojik olarak oyunu bırakmada zorluk yaşamak,
- Oyunu kaçış olarak kullanmak,
- Olumsuz sonuçlarına rağmen oyun oynamaya devam etmektir (Young, 2009).

Oyun oynama, kişinin kendisini iyi hissetmesini sağlayan dopamin salınımı sebebiyle beyne iyi hissetme ödülünü kazandırmakta ve bir nörokimyasal olan dopamin, bağımlılık yapacak derecede kişiyi ödüllendirebilmektedir. Beyin bundan hoşlandığı için daha fazlasını istemekte ve böylece birey her zaman bir sonraki oyunun heyecanını yakalamaya çalışarak daha fazla oyun oynamaktadır. Bir hastalık veya bozukluk olarak ele alınabilecek “oyun bağımlılığı” başta çocuk ve ergen olmak üzere tüm toplumu ilgilendirdiği için halk sağlığı sorunu olarak da ele alınabilmektedir.

1.3.3. Oyun Bağımlılığı Yaygınlığı

Oyun bağımlılığıyla ilgili yapılan yaygınlık çalışmalarında oyun bağımlılığının ülkeler arasında farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Bu farklılığın kültürel özelliklerden, araştırmalarda kullanılan farklı yöntemlerden ve ölçme araçlarındaki farklılıklardan kaynaklandığı belirtilmektedir. Uluslararası çalışmalara göre yaygınlık ülkeden ülkeye farklılık göstermektedir. Oyun bağımlılığı yaygınlığı %0,6 ile %15 arasındadır (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016). Oyun bağımlılığını da içeren internet bağımlılığı yaygınlığı ise Avrupa’da 11 356 ergenle yapılan çalışmaya göre %4,2 olarak belirtilmektedir (Kaess ve ark., 2014). Dünyada oyun bağımlılığının en yaygın olduğu yerler Çin, Tayvan, Güney Kore, Kuzey Kore ve Japonya gibi Doğu Asya ülkeleridir. Bu ülkelerde oyun bağımlılığı halk sağlığı problemi olarak ele alınmaktadır.

Dünyadaki üç internet kullanıcılarından birinin, 18 yaş altındaki çocuk ve ergen olduğu tahmin edilmektedir. Bazı ülkelerde çocukların, interneti yetişkinler gibi kullandığını belirtmektedir (UNICEF, 2017). Türkiye’de yapılan güncel çalışmalar da çocukların interneti çok küçük yaşlarda kullanmaya başladıklarını göstermektedir (Aral ve Doğan-Keskin, 2018a; Çelen ve ark., 2011; Karakuş ve ark., 2014). Buna rağmen dünyadaki çocukların ve ergenlerin çoğunluğunun internet bağlantısının olduğunu ve çevrimiçi olduğunu söylemek doğru değildir. Dünya çapındaki gençlerin %29’u çevrimiçi değilken; Avrupa’da bu oran %4, Afrika’da ise %60’dır (UNICEF, 2017). Dolayısıyla dünyanın farklı ülkelerinde internetin aracı olduğu dijital oyunlara bağımlılık oranı da büyük farklılıklar göstermektedir.

Dijital oyun oynama, bağımlılık yapıcı davranış biçimleriyle ilişkilendirilmektedir. Güney Kore, Kuzey Kore, Çin, Tayvan ve Japonya gibi Doğu Asya ülkelerinde oyun bağımlılığı yaygınken; bazı ülkelerde oyun bağımlılığı yaygın bir fenomen değildir. Almanya’da 14-18 yaş arası 580 ergen, 19-39 yaş arası 1936 genç yetişkin ve 40 yaş üstü 1866 yetişkin (n=4382) bireyde oyun bağımlılığı yaygınlığı araştırılmıştır. Çalışmada kullanılan oyun bağımlılığı ölçeğinin tüm kriterlerini sadece 7 bireyin (%0.2) karşıladığı, bu kriterlerin yarısını karşılayanların oranının %3,7 olduğu belirtilmiş ve bu kullanıcılar problemlili oyuncu olarak kabul edilmiştir. Bu problemlili oyuncuların ise %7,6’sı ergenlerden oluşmaktadır (Festl ve ark., 2013). Amerikan Tıp Birliği’ne göre ise Amerika’daki ergenlerin %90’ının oyun oynadığı, oyuncuların %15’inin oyun bağımlısı olduğu tahmin edilirken (Yalçın-Irmak ve Erdoğan, 2016); Amerika’da 8-18 yaş arası 1178 çocukla ve ergenle yapılan bir diğer çalışmaya göre çocukların ve ergenlerin %8’inin patolojik düzeyde oyun oynadığı ve haftada ortalama 15 saat oyun oynadığı belirlenmiştir (Gentile, 2009).

Kaliforniya Institute for the Future, insanların her hafta toplam üç milyar saati oyun oynayarak geçirdiğini hesaplayıp, ortalama bir gencin ise 21 yaşına kadar 10 bin saatini oyun oynayarak geçireceğini öngörmektedir (McGonijal, 2011). Cinsiyete

göre değerlendirildiğinde ise kadınların haftada beş saat, erkeklerin ise onüç saat oyun oynadığı belirtilmektedir (Gentile ve ark., 2004).

Oyuncular sadece oyun oynayarak oyunlarda vakit geçirmekle kalmayıp, oyunla ilgili bilgilerin yer aldığı sitelerde de oldukça fazla vakit geçirmektedir. Öyle ki İngiltere’de IGN, Steampowered, Battle.net, Twitch.tv gibi oyun siteleri BBC’den daha yoğun internet trafiğine sahiptir (Zimbardo ve Coulombe, 2017). Bu bulgu, bireylerin oyun oynamasa dahi oyunu düşündüğünü, aklının oyunda olduğunu göstermektedir.

1.3.4. Oyun Bağımlılarının Özellikleri

Farklı kişilik özelliklerine sahip olma hem problemlili internet kullanımıyla hem de çevrimiçi oyunlarla ilişkilidir (Kırcaburun ve ark., 2018). Oyun bağımlılığı da psikopatolojik semptomlar, çeşitli mental bozukluklar ve kişilik özellikleriyle ilişkilendirilmiştir (Adanır ve ark., 2016; Çam ve Nur, 2015). Bunlar; depresyon (Caplan, 2002; Çam ve Nur, 2015; Huang ve ark., 2009), DEHB (Yoo ve ark., 2004), yalnızlık (Batıgün ve Hasta, 2010; Caplan, 2002), anksiyete bozukluğu (Çam ve Nur, 2015) ve sosyal fobidir. Ayrıca utangaçlık, benlik saygısı gibi psikososyal sağlık değişkenleriyle ilişkilidir (Caplan, 2002). Yüksek düzeyde oyun bağımlılığı puanları saldırganlık, düşük düzeyde sosyalleşme ve özyeterlilik, yaşamdan daha az memnuniyet duymayla da ilişkilidir (Festl ve ark., 2013). Uzun saatler bilgisayar başında kalma ile fiziksel aktivitenin azalması, yeme alışkanlıklarında değişimin olması, obezitede artışın olması arasında da ilişki bulunmaktadır (Muslu ve Bolışık, 2009).

Yapılan bir çalışmaya göre duygu durum belirtileriyle (depresyon, kaygı vb.) problemlili oyun oynama semptomlarının ilişkili olduğu belirlenmiştir. Ayrıca oyunla ilgili olumsuz bilişlerin (oyun ödülleri aşırı değer verme/anlam yükleme) daha güçlü olduğu bireylerde duygu durum belirtileri (depresyon, kaygı vb.) mevcuttur (King ve ark., 2018b).

Dijital oyunlar yüksek bir dikkat çekme ve dikkati verme kapasitesine sahip olduğu için bazı bireylerde kontrol kaybına neden olabilmektedir (Gonzalez-Bueso ve ark., 2018). Bu bireyler gerçek dünyadan kendilerini soyutlayarak, oyuna odaklanmaktadır. Buna karşın DEHB tanılı çocuklarda ise oyun bağımlılığı daha yaygın olarak görülmektedir (Bioulac ve ark., 2008).

Şiddet içeren video oyunları oynamanın, çocuklarda ve ergenlerde saldırgan davranışları arttırdığı ileri sürülmektedir. Ayrıca şiddet içerikli bu oyunlar yardımlaşma, paylaşma, empati kurma, işbirliği yapma gibi prososyal davranışları azaltmaktadır (Anderson ve Bushman, 2001). Buna karşın şiddet içeren video oyunlarının olumlu ve olumsuz etkilerinin incelendiği bir başka meta-analiz çalışmasında; bu oyunların saldırgan davranışlara yol açtığı sonucunun desteklenmediği, oyunların görsel-uzamsal bilişle ilişkili olduğu sonuçlarına ulaşılmış olmasına rağmen bu tür oyunlarla ilgili tartışmaların yeniden değerlendirilmesi önerilmiştir (Ferguson, 2007).

Ergenler arasında oyun oynama, bilgisayar kullanma, televizyon izleme, okuma gibi hareketsiz davranışlar ve fiziksel olarak hareketsiz kalma süreleri arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışmada, hareketsiz davranışlar ve fiziksel hareketsizlik arasında ilişki bulunmuştur (Koezuka ve ark., 2006). Teknolojik aletlerin kullanım sıklığı ve süresi arttıkça fizyolojik sorunlar ortaya çıkmaktadır. Bunlar; gözlerde, sırtta, boyunda, kaslarda, eklemlerde yaşanan problemler, uykusuzluk, yorgunluk (Kuzu ve ark., 2008), obezite gibi sağlık sorunlarıdır (Akçay

ve Özcebe, 2012). Bunların yanı sıra çocuklarda ve ergenlerde video oyunları veya dijital oyunlar epileptik nöbetleri tetikleyebilmektedir. Fotosensitif epilepsilerin en yaygın olan tipi video oyunlarının tetiklediği nöbetler olup erkeklerde daha fazla görülmekte ve %87'sinde 7-19 yaş arasında başlamaktadır. Bu durumda olan çocukların ve ergenlerin uykusuzluk, açlık ve yorgunluk durumlarında dijital oyun oynamalarına izin verilmemesi gerektiği belirtilmektedir (Bozdemir ve Aslan, 2009).

Kas iskelet sistemi problemleri, solunum kaslarında zayıflığa bu da öksürük kapasitesinin azalmasına neden olmaktadır. Bilgisayar başında uzun saatler geçirmek de kas-iskelet sistemi problemlerine sebep olmaktadır. İnternet bağımlısı ergenlerin öksürük kapasitelerini inceleyen bir çalışmada, internet bağımlısı ergenlerin bilgisayar başında buldukları süre öksürük kapasitesinin azalmasına ve bu da solunumsal komplikasyonların ortaya çıkmasına neden olabilmektedir (Mustafaoğlu ve ark., 2017).

Çevrimiçi oyunlar anlık konuşma imkânı sunabilmektedir. Oyuncuların oyun sırasında kullandığı anlık konuşmalar takip edilmediğinden, bu durum çocuk ve ergen oyuncular için risk oluşturabilmektedir. Sanal dünyadaki oyunlarda çocukların ve ergenlerin kontrolsüz bir tatmin yaşaması da (ölme, başarım, yenilme, kazanma vb.) gerçek dünyadan uzaklaşmasına neden olabilmekte, kişilerarası sosyal ilişkilerini olumsuz olarak etkileyebilmektedir (URL 1). Çocuk ve ergen oyuncular oyunda daha fazla kalarak, oyundan gelecek risklerle karşılaşma ihtimallerini de artırmaktadır.

Oyun bağımlıları veya oyuncular, oyun oynayarak oyun becerilerini geliştirmenin yanı sıra oyunlarda kalma süresini artırarak dayanma kapasitelerini de arttırmaya çalışmaktadır. Öyle ki aralıksız 48 saat oyun oynayabilen bir genç, aralıksız oyun oynamaya devam edebilmek için naylon kaplı İpad'le banyoya girmektedir (Bai, 2013; Akt. Zimbardo ve Coulombe, 2017).

Ergenler oyun oynayabilmek için sağlıklı yaşam biçimi davranışlarının çoğunu ihmal etmektedir. Daha uzun süre oyun oynayabilmek için ergenler uyku süresinden feragat edip uykusuz kalmaktadır. Uykusuzluk ise DEHB belirtilerine benzer semptomlar gösterebilmektedir. Aşırı oyun oynadığı için uyku problemi yaşayan bazı ergenlerin DEHB olduğu düşünülmektedir (UCLA Sleep Disorders Center, 2014; Akt. Zimbardo ve Coulombe, 2017). Oysaki aşırı oyun oynayan o ergenlerin tamamı DEHB tanılı olmayıp yalnızca oyun bağımlısı bir ergen olabilmektedir.

Alanyazında 13-16 yaş arasında 4054 ergenle yapılan çalışmada, kaliteli arkadaşlık ilişkilerine sahip olanlarda oyun bağımlılığı ve azalmış psikososyal sağlık arasında, kaliteli arkadaşlık ilişkilerine sahip olmayanlara kıyasla daha zayıf bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Kaliteli arkadaşlıklar, bağımlı oyuncular için psikososyal sorunları önleyebilmektedir (Van Rooij ve ark., 2013). Bu bulgular, güçlü arkadaşlık ilişkilerinin bireyin hayatındaki yerini ve önemini göstermektedir. Ergenlik döneminde akran ilişkileri önemli bir yere sahip olmasına rağmen, bu ilişkiler oyun bağımlılığını azaltmada etkili olmayabilmektedir. Çünkü ergenler çoğunlukla internetten arama yaparak oyun bulup oynamaktan ziyade arkadaşlarının önerdiği veya arkadaşlarından duydukları oyunları oynamayı tercih etmektedir. Bu şekilde oyunlarla tanışma, oyun bağımlılığının bulaşıcılığını da açıklamaktadır. Böylece ergenler oynadığı oyunlar aracılığıyla ya çevresindekilere dönüşmekte ya da çevresindekileri dönüştürmektedir.

1.3.5. Oyun Bağımlılığının Tedavisi

Oyun oynamayı azaltmak için destek ve yardım isteyen, oyun oynama bozukluğu olan, problemlili oyun oynayan veya oyun bağımlısı olan bireylerin, psiko-eğitim ve yoksunluk yönetimi stratejilerinden yararlanabileceği belirtilmektedir (King ve ark., 2018b). Teknoloji tabanlı bağımlılıkların tedavisi için klinikte, çeşitli

terapötik yaklaşımlar, çözüm odaklı terapi, bilişsel davranışçı terapi, psiko-eğitim ve kişilerarası terapi kullanılmaktadır (Kuss ve Griffiths, 2012a). Tedavi sürecinde tüm bu yöntemlerin yanı sıra çocuk odaklı aile danışmanlığıyla, çocuğun problem davranışları bağımlılığa dönüşmeden belirlenip çocuğa ve aileye müdahale etmek de mümkündür. Bunun içinse ebeveynlerin çocuklarını dikkatli bir şekilde gözlemlmeleri ve ihtiyaç halinde sağlık tesislerine ve uzmanlara başvurması gerekmektedir.

Güney Kore’de oyun bağımlısı olan çocukların yaklaşık dörtte biri (%24) sağlık kurumlarına yatırılarak; Japonya’da oyun bağımlılığı tanısı konmuş çocuklar ise rehabilitasyon merkezlerinde tedavi edilmektedir (Şengül ve Büber, 2016). Türkiye’de ise oyun bağımlılığı tanısı da dahil olmak üzere, sağlık tesislerinin psikiyatri bölümlerinde, “İnternet Bağımlılığı Poliklinikleri”nde bağımlı çocukların ve ergenlerin tanıları konup tedavileri yapılmaktadır.

1.4. Motivasyon

Motivasyon tıp terimleri kılavuzuna göre “güdüleme”, hemşirelik terimleri sözlüğüne göre “güdülenme”, “herhangi bir şekilde eylemde bulunma eğilimi”, “bireyin, iç ya da dış dürtülerinin etkisiyle belirlenen amaç doğrultusunda harekete geçmesi”, “bir kimsenin belli bir şeyi öğrenmeye ya da yapmaya karşı ilgi ve istek duyması”, “istencin güdülerle ortaya çıkması durumu, güdülenme, isteklendirme” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2019). Motivasyon, bir amaç için bireyi harekete geçiren güçtür (Dereli ve Acat, 2010). Bir başka tanıma göre ise motivasyon, bir eyleme, bir duruma karşı gösterilen çaba ve davranışı içeren karmaşık bir yapıdır (Watters ve Ginns, 2000). Ruhbilim terimleri sözlüğüne göre motivasyon, “güdüleme”, “bir güdüyü harekete geçirerek canlıyı eyleme itme”; yöntembilim terimleri sözlüğüne göre ise “bir işe ve eyleme katılmayı ya da bir işlemde başarılı

olmayı kolaylaştırıcı ögeler yoluyla sağlanan eğilim kazandırıcı, ödüllendirici, özendirici ve yönlendirici çaba” olarak tanımlanmaktadır.

Motivasyon kavramı, öz düzenleme kuramı, beklenti-değer kuramı, öz yeterlilik kuramı, gelecek zaman perspektifi kuramı ve başarı kuramı gibi kuramların temelini oluşturmaktadır (Karataş ve Erden, 2012). Lafreniere ve arkadaşları (2012) ise motivasyon kuramlarından, Öz-Düzenleme Kuramı'nın dijital oyun motivasyonunu anlamak için temel bir çerçeve olabileceğini belirtmiştir. Öz-Düzenleme Kuramı'na göre (Self-Determination Theory), bir harekete yol açan neden ile hedeflere dayanan farklı motivasyon türleri arasında ayırım bulunmaktadır. Öz-düzenleme kuramına göre motivasyon, içsel motivasyon ve dışsal motivasyon olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Ayrıca bu kurama göre motivasyonsuzluk da bulunmaktadır.

İçsel motivasyon, özümsemek ve öğrenmek için insanın doğal eğilimini yansıtan önemli bir yapıdır (Deci ve Ryan, 2000). İçsel motivasyon “bir işi yapmak veya eyleme geçmek için kişinin engelleyemeyeceği kadar güçlü istek veya dürtü”, “bireyin dışarıdan bir neden olmadan kişiyi belli davranışa yönlendiren, içsel kaynaklı bilişsel-duygusal güçler bütünü” ve “doygunluğun doğrudan eylemin kendisinden sağlandığı bir güdülenme türü” olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2019). Bir başka tanıma göre ise içsel motivasyon, bireyin ilgisi, ihtiyacı, merakı, tatmin edici olması amacıyla kendisi için isteyerek yaptığı eylemleri kapsamaktadır (Lee, 2005). Öz-Düzenleme Kuramı'na göre içsel motivasyon; başarmaya, bilmeye ve uyarım yaşamaya yönelik içsel motivasyon olmak üzere üçe ayrılmaktadır (Ergin ve Karataş, 2018). Oyun bağımlısı bireylerin ise içsel motivasyon düzeyleri bağımlı olmayan diğer oyunculara göre daha yüksektir (Wan ve Chiou, 2007).

Dışsal motivasyon aktivitenin kendisiyle ilgili değildir, dışarıdan gelen pekiştiricilerin, ödüllerin etkisi sonucu ortaya çıkmaktadır. Dışsal motivasyonun

göreceli olarak dış kontrol veya gerçek öz-düzenlemeyi yansıtabileceği de belirtilmektedir (Deci ve Ryan, 2000). Ayrıca dışsal motivasyon, içsel motivasyonu etkileyebilmektedir (Akbaba, 2006). “Oyunda olmaktan zevk aldığı için oyun oynama” içsel motivasyona, “bir ödül için veya sosyal gruplardan dışlanmış hissetmeden kaçınmak için oyun oynama” dışsal motivasyona örnektir (Lafreniere ve ark., 2012). Öz-Düzenleme Kuramı’na göre dışsal motivasyon; bireyin yaptığı eylemin kendi tercihiymiş gibi algılamaya başlaması olarak tanımlanan “belirlenmiş dışsal motivasyon”, eylemi içselleştirme anlamına gelen “içe yansıyan dışsal motivasyon”, ödül ve cezaya göre değişim ve düzenleme olarak tanımlanan “dış düzenleme-dışsal motivasyon” ve “bütünleşmiş dışsal motivasyon” olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır (Ergin ve Karataş, 2018).

Motivasyonsuzluk ise motivasyonun olmaması, içsel veya dışsal güdülenmenin olmaması anlamına gelmektedir. Motivasyonsuzlukta birey yapacağı eylem ile eylemin sonucu arasında bağlantı kuramama ve eylemle ilgili yetersizlik hissetme gibi duygu ve düşünceler yer almaktadır (Ünal-Karagüven, 2012).

İçsel ve dışsal motivasyon duruma göre zamanla değişebilmektedir (Akbaba, 2006). Çünkü içsel motivasyonda aktivitenin kendisi ödüllendiriciyken, dışsal motivasyonda dışarıdan ödüle, övgüye ihtiyaç bulunmaktadır. Çelik’e göre (2003), içsel motivasyonu sağlayan unsurlar; geribildirim alma, özdeşim kurma, tamamlama, yarışma, yeniliklerle ve sürprizlerle karşılaşma, karşı koymadır (Akt. Akbaba, 2006). Bireyin içsel motivasyon yaşamasını sağlayan aktivitelerin; uğraştırıcı olması, aktiviteyi kontrol edebilmesi, merak uyandırması, estetik değer taşıması gibi özellikleri bulunmaktadır (Deci ve Ryan, 2000). Dijital oyunlar, içsel motivasyon unsurlarına sahip olup bu durum oyuncuda içsel motivasyonu artırabilmektedir. Oyun bağımlılığının karmaşık olan etyolojisinde de içsel motivasyon, dış faktörlerden biri olan oyuna bağlı bir faktör olarak yer almaktadır (Popov ve ark., 2019).

Motivasyon pozitif ve negatif motivasyon olarak da ele alınmaktadır (Akbaba, 2006). Fakat bu durum bakış açısına göre değişebilmektedir. Örneğin; oyun bağımlısı olan bir bireyin oyun motivasyonunun yüksek olması kendisi için pozitifken, çevresindekiler için oyuncunun oyun motivasyonunun yüksek olması negatiftir. Bir başka deyişle, bağımlı olan bireyin oyun motivasyonu yüksek olup oyun oynaması olumsuz olarak değerlendirilirken, bir başka bireyin ders çalışma motivasyonunun yüksek olması olumlu olarak değerlendirilebilmektedir. Oysaki bireyin ders çalışma motivasyonunun yüksek olması pozitif motivasyonunun olduğu anlamına gelmemektedir. Bireyin ceza almak istememesi gibi dışsal bir motivasyondan dolayı mı, yoksa bireyin başarılı olmak istemesi gibi içsel bir motivasyondan dolayı mı ders çalışma motivasyonunun yüksek olduğu belirsizdir. Ayrıca bireyin ders çalışma motivasyonunun yüksek olması, oyun motivasyonunun yüksek veya düşük olabileceği anlamına da gelmemektedir. Özetle çocukların ve ergenlerin oyun motivasyonunun yüksek olması çocuk ve ergen için pozitif motivasyon olarak yorumlanabilirken, annesi-babası veya öğretmeni için negatif motivasyon olarak yorumlanabilmektedir.

Motivasyon düzeyi değişebilmekle birlikte kanıtlanmış olan motivasyonun odağının ve doğasının belirgin olmasıdır (Deci ve Ryan, 2000). Motivasyonda davranışın sebebine ve davranıştaki değişimin sebeplerine odaklanılmaktadır (Tokinan ve Bilen, 2011). Sıklıkla dijital oyun oynayan oyuncular, oyunda ustalaşmak ve rekabet etmek için motive olmaktadır (Morlock ve ark., 1985). Bağımlılık yapan MMORPG oyunlarını oynayan oyuncular başarı, kaçış ve sosyalleşme motivasyonları için oyun oynamaktadır (Dauriat ve ark., 2011). MMORPG oyunları ise dijital oyun motivasyonunu artırmaktadır (Paw ve ark., 2008).

Bireyin motivasyonunu; uyarılması, inançları, amaçları ve ihtiyaçları olmak üzere dört unsur etkilemektedir (Öncü, 2000). Oyun motivasyonunda uyarılma, bir arkadaş grubunda oyunla ilgili konuşma, oynadığı oyunun müziğini duyma, klavye,

mouseun sesinin duymayla oluşabilmektedir. Oyun motivasyonunun inancı ise oyuncunun yeteneğiyle ilgilidir. Oyundaki aşamaları geçeceğine inanması, el-göz koordinasyonun iyi olduğuna inanması buna örnektir. Oyuncunun oyun oynamadaki amaçları birbirinden farklı olabilmektedir. Oyuncu, prestij veya sosyal statü sağlayabilmek, bir üst seviyeye yükselebilmek, para kazanabilmek, boş zamanı değerlendirebilmek amacıyla oyun oynayabilmektedir. Oyun motivasyonunda ihtiyaç ise gerçek veya algılanan bir eksiklikle ilişkilidir. Psikolojik ihtiyaçlarından; yalnızlığını giderme, rahatlama, can sıkıntısını giderme, aidiyeti sağlama, onaylanma ve sosyalleşme ihtiyacından dolayı oyun oynayabilmektedir.

Oyuncular, psikolojik olarak ihtiyaçları karşılandıkça oyun oynama konusunda motive olmaktadır (Przybylski ve ark., 2010). Problemlı oyun oynama davranışının oyun motivasyonu ile ilişkisi incelenmiş, buna göre akış, problemlı oyun oynama davranışının etkin ve güçlü bir göstergesi olarak belirlenmiştir (Kneer ve Glock, 2013). Akış deneyimi için oyun oynamaya motive olma, MMORPG oyunlarının problemlı kullanımını gösteren unsurlardan biridir (Billieux ve ark., 2011). Yapılan bir çalışmaya göre akış deneyimi yaşayan bireylerin oyun bağımlısı olma ihtimali daha yüksektir (Chou ve Ting, 2003). Buna karşın Tayvanlı ergenlerle yapılan diğerk bir çalışmaya göre oyun bağımlısı ergenlerin akış durumu, bağımlı olmayanlara göre daha düşüktür (Wan ve Chiou, 2006). Bu durumda akışın, oyun bağımlılığında kilit bir rol oynamadığı yorumu yapılabilmektedir.

Akış kavramı, eylemin kendisi için harekete geçme ve dikkati aktiviteye tam olarak odaklayıp o aktiviteden haz almaktır. Bu aktiviteler dağa tırmanma, satranç oynama, şiir yazma, dans etme gibi bireye göre değışen, bireyin akış deneyimi yaşayabileceğı farklı aktiviteler ve eylemler olabilmektedir. Akış deneyimi yaşayanlar akışı şu şekilde ifade etmektedir; “Konsantrasyonunuz tamdır, başka bir şey düşünmezsiniz, tamamen yaptığınız şeye odaklanırsınız, enerjiniz pürüzsüzce akar. Yaptığınız şeye o kadar odaklanırsınız ki kendinizi o aktivitenin bir parçası olarak hissedersiniz. Nefes almak gibidir, o an başka hiçbir şey düşünmezsiniz, tavan

çökebilir ve sizi ıskalayabilir, farkına varmazsınız” şeklindedir. Akış deneyimi devam ederken birey, hayatının hoş olmayan yanlarını unutabilmektedir. Bu zevk veren, akış üreten eğlenceli aktivitelerin veya eylemlerin olumsuz bir yönü aktivitelerin veya eylemlerin bağımlılık haline gelebilmesidir. Bu noktaya geldiğinde ise birey, belirli bir düzenin esiri olmakta ve hayatın belirsizlikleriyle uğraşma isteğini kaybetmektedir (Csikszentmihalyi, 2018). Bazı ergenler oyun oynadığı sırada bu akış deneyimini yaşamakta ve oyuna bağımlı olabilmektedir.

1.5. Duygusal Davranışsal Sorunlar

Dünyadaki çocukların ve ergenlerin %10 ile %20’si psikiyatrik bozukluklar yaşamaktadır (WHO, 2018b). Türkiye’de çocukların ve ergenlerin ruh sağlığıyla ilgili yapılan en büyük çalışmalardan biri 1998 yılında yapılan Türkiye Ruh Sağlığı Profili araştırmasıdır. Türkiye Ruh Sağlığı Profili-2 araştırması, WHO yönetimi ve Harvard Üniversitesi koordinatörlüğünde, Dünya Ruh Sağlığı Taramaları’nın Türkiye ayağını Sağlık Bakanlığı yürütmekte ve araştırma devam etmektedir (Sağlık Bakanlığı, 2019).

Türkiye’de 4-18 yaş arası 4488 çocukla ve ergenle yapılan Türkiye Ruh Sağlığı Profili Araştırması sonuçlarından anne bildirimlerine göre, 4-18 yaş grubu kızlara göre erkeklerin daha fazla problem davranışlar sergilediği, içe yönelim problemlerinin (içsel sıkıntı ve sorun vb.) kızlarda, dışa yönelim problemlerinin (çevreyle çatışma vb.) erkeklerde daha fazla olduğu, içe ve dışa yönelim problemlerine girmeyen dikkat sorunlarının erkeklerde daha fazla olduğu belirtilmiştir. Öğretmen bildirimlerine göre de 4-18 yaş grubu kızlara göre erkeklerin daha fazla problem davranışlar sergilediği, içe yönelim problemlerinin kızlarda, dışa yönelim problemlerinin erkeklerde daha fazla olduğu, içe ve dışa yönelim problemlerine girmeyen dikkat sorunları ve sosyal sorunların erkeklerde daha fazla

olduđu vurgulanmıřtır. Ergenlerin kendi bildirimlerine gre ise, ie ynelim problemlerinin kızlarda, dıřa ynelim problemlerinin erkeklerde daha fazla olduđu belirlenmiřtir. Bu bulgular anne ve ğretmen bulgularıyla paralellik gsterirken; ie ve dıřa ynelim problemlerine girmeyen dikkat, dıřune ve sosyal sorunlarda erkek ve kızlar arasında bir farklılık saptanmamıřtır (Erol ve ark., 1998).

Davranıř sorunları, dıřa ynelim davranıř sorunları ve ie ynelim davranıř sorunları olarak ikiye ayrılmaktadır. Dıřa ynelim davranıř sorunları ařırı hareketlilik, antisosyal ve saldırgan davranıřlarla kendini gsteren; alma, vurma, tehdit gibi davranıřları kapsamaktadır. Ie ynelim davranıř sorunları ise mutsuzluk, kaygı, tedirginlik, korku, ie kapanıklık, utangalık, ekingenlik ve somatik yakınmalar gibi davranıřları kapsamaktadır (zbey, 2009).

Ergenlik dneminde ruhsal ve bedensel eřitli sađlık sorunları grlebilmektedir. Bu dnemde sık grlen sađlık sorunları; kazalar, madde kullanımı, obezite- anoreksiya nervoza- bulimia nevroza gibi yeme ve beslenme sorunları, cinsel yolla bulařan hastalıklar, ergen gebelikleri ve sađlık hizmetlerinden yararlanamamadır. Bu dnemde sık grlen duygusal ve davranıřsal sorunlar ise depresyon, anksiyete, DEHB, davranıř bozuklukları, akran sorunları ve iliřki sorunlarıdır. Her beř ergenden biri duygusal davranıřsal sorunlar yařamaktadır (Bulut, 2016). Ergenlerin duygusal davranıřsal sorunları deđiřkenlik gsterebilmektedir (Ekři, 2011). Ergenlerde grlen bu deđiřkenlikler hastalık haline gelmeden nce durumun anlaşılıp belirli nlemlerin alınması, ergenin geleceđi iin nem arz etmektedir.

Duygusal davranıřsal sorunların geici olduđunu, bazı dnemlerde ortaya ıkıp tekrar ortadan kalktıđını belirten kaynaklar da bulunmaktadır (Kauffman ve Landrum, 2015). Ergen geliřimi de ocuk geliřimi gibi bireye zgdr, dolayısıyla dnemde yařanabilecek duygusal ve davranıřsal sorunlar da ergene zgdr. Bu

sorunların devam ettiği süre uzadığında, sıklığı ve şiddeti arttığında, müdahale edilmediğinde kronik hale gelerek bir hastalığa dönüşebilmektedir.

Duygusal davranışsal sorunlara sebep olan birçok faktör bulunmaktadır. Bunlar; biyolojik, sosyal ve çevresel faktörlerdir. Duygusal ve davranışsal sorunların ortaya çıkma sebebi de birbirinden farklı olduğu için tanılama ve etkilenme durumları da farklılık göstermektedir. Dolayısıyla müdahale ve tedavi seçeneklerini uygulamada birbirinden farklı faktörler devreye girmektedir.

Ergenlerin yaşadığı duygusal davranışsal sorunlar; DEHB, duygusal sorunlar, akran sorunları, prososyal sorunlar ve davranış sorunları olmak üzere beş grupta ele alınarak incelenmiştir.

DEHB, dürtüsellik, aşırı hareketlilik ve dikkat problemleri ile karakterize nörogelişimsel bir bozukluktur. Yaygınlığı okul çağı çocuklarında %2 ile %7 arasında değişmekle birlikte, %20lerde olduğunu belirten çalışmalar da bulunmaktadır. DEHB klinik örnekleme de normal popülasyonda da erkeklerde kızlardan daha fazla görülmektedir (Turan, 2018). Oyun bağımlısı olan DEHB tanılı çocukların ise DEHB ile ilgili belirtileri daha şiddetli olarak ortaya çıkmaktadır (Bioulac ve ark., 2008).

Ergenlerde internet bağımlılığının ortaya çıkmasında DEHB tanısının belirleyici rolü olduğu vurgulanmaktadır. Yapılan bir çalışmaya göre 12-18 yaş grubunda internet bağımlılığı oranı DEHB tanılı grupta %12,9 iken, herhangi bir ruhsal bozukluğu olmayan kontrol grubunda bu oran %4,1'dir. Kızlarda ve erkeklerde DEHB tanılı olma internet bağımlılığı oranını arttırırken; cinsiyet etkisi dışında da DEHB tanısı, DEHB tanısı olmayanlara göre, ergenlerde internet bağımlılığı oranını 3.37 kat arttırmaktadır (Gündoğdu ve ark., 2016).

Ergenlerin internet kullanım süreleri arttıkça, duygusal davranışsal sorunları da artmaktadır. Ayrıca internet kullanımının artmasıyla ergenlerin öfke düzeyleri de artmakta ve öfkelerini yansıtmaları da olumsuzlaşmaktadır (Ata ve ark., 2011).

Dijital oyunlar sadece çocuklar ve ergenler için değil, her yaşta birey için popüler bir etkinliktir. Çocukların oynadığı dijital oyunlar sadece eğitsel amaçlı oyunlardan oluşmamaktadır. Bazı dijital oyunların ise eğitsel amaçlı içeriği olmasına rağmen; insanların ve hayvanların öldürülmesi, madde kullanımı, yasalara aykırı davranışlar, cinsel sömürü, müstehcen içerik, kadına yönelik şiddet, ırk ayrımı, uygunsuz dil kullanımı gibi olumsuz temaları da içerebilmektedir (AACAP, 2015). Buna rağmen oyun sektörü her geçen gün hızla genişlemektedir. Bu genişlemede çocukların maruz kaldığı olumsuz içerikler, duygusal ve davranışsal sorunlara neden olabilmektedir.

Kişiler arası ilişkilerde ve iletişimde, kişinin davranışını ve motivasyonunu belirleyen unsurlardan biri, kişinin sahip olduğu kişilik özellikleridir. İçe dönük kişilik ve dışa dönük kişilik özelliklerine sahip kişilerin internet kullanımları incelendiğinde, sosyal olmaları nedeniyle dışa dönük bireylerin internetten yarar sağladığı belirtilirken; internet iletişimde kaygı azalması nedeniyle içe dönük bireylerin de daha fazla yarar sağladığı belirtilmektedir (Batıgün ve Kılıç, 2011). Dijital oyunlarda da sohbet edebilme olanağı olduğu için oyuncuların kişilik özellikleri, oyun oynayıp oynamamasını etkileyebileceği öngörülmektedir. Öyle ki internet kullanımı ile kişilik özellikleri arasında ilişki olmadığını belirten araştırmalar da bulunmaktadır (Engelberg ve Sjöberg, 2004).

Dijital oyun oynayan oyuncular, internet kullanan bireyler sanal dünyadan sosyal destek aldıklarını belirtmektedir. Böylece bireylerin aldığı sosyal destek; gerçek ve sanal olmak üzere iki şekilde değerlendirilmektedir. Yapılan bir çalışmaya göre, düşük düzeyde gerçek hayattaki sosyal destek ile yüksek düzeyde sanal sosyal

desteğe sahip bireylerin özellikleri yüksek depresif belirtilerle ilişkilidir (Yeh ve ark., 2008).

Şiddet içerikli video oyunları oynamak çocuklarda ve ergenlerde saldırgan davranışları artırmakta ve prososyal davranışları azaltmaktadır. Ayrıca şiddet içerikli video oyunlarına maruz kalma fizyolojik uyarılmayı artırarak, saldırganlıkla ilgili duygu ve düşünceleri de arttırmaktadır (Anderson ve Bushman, 2001). Saldırganlık, narsistik kişilik özellikleri, çevrimiçi oyun bağımlılığı ile pozitif yönde ilişkilirken, öz-kontrol negatif yönde ilişkilidir. Ayrıca bireyin narsistik kişilik özellikleri, saldırganlık, öz-kontrol ve kişiler arası ilişkileri oyun bağımlılığını tahmin etmektedir. Bu bağlamda bireyin bazı psikolojik özelliklere sahip olması risk altındaki grup hakkında öngörü sağlamaya yardımcı olabilmektedir (Kim ve ark., 2008).

1.6. Araştırma Özetleri

Oyun bağımlılığıyla ilgili; oyun bağımlılığını tanıma, tanımlama, tanılamaya, oyun bağımlılığıyla ilgili ölçek geliştirmeye ve uyarlamaya, oyun bağımlılığının yaygınlığının belirlenmesine, oyun bağımlılığının demografik özellikleri ve bazı değişkenlerle ilişkisine, oyun bağımlılığını etkileyen etmenlere yönelik çalışmalar ve oyun bağımlılığının tedavisine yönelik çalışmalar yapılmıştır. Bu çalışmalar aşağıda tarih sırasına göre sunulmuştur.

Bilgi (2005) bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan çocukların saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerini incelemek amacıyla yaptığı çalışmada; yaşları 13-15 arasında değişen altıncı, yedinci ve sekizinci sınıfa devam eden, beş farklı ortaokuldan tesadüfi örnekleme yöntemiyle oluşturulan 310 çocuktan oluşan çalışma

grubuna “Reynolds Adölesan Depresyon Ölçeği”, “Sears Saldırganlık Ölçeği” ve “UCLA Yalnızlık Ölçeği” uygulanmıştır. Çalışmanın sonucunda göre çocukların oyun oynama süresi arttıkça antisosyal saldırgan davranışlarının arttığı; savaş, macera ve strateji oyun türlerinde oyun oynayanların da antisosyal saldırgan davranışlarının oyun oynamayanlara göre daha yüksek olduğu; internet kafede oyun oynayanların evde oyun oynayanlardan daha yalnız oldukları belirlenmiştir.

Anıktar (2008) çocukların mekan algısının gelişiminde bilgisayarın etkisini incelediği çalışmada beşinci sınıfa devam eden çocuklardan katılım koşullarını karşılayan 15 çocuk çalışma grubu olarak belirlenmiştir. Çalışmaya katılım koşulları; bilgisayara sahip olma, oyun oynama, Lego ile oynamış veya oynuyor olma, Lego oyununun bilgisayarda oynandığını bilmedir. Çalışma iki adımda gerçekleştirilmiştir. Birinci adımda; 650 küçük parçadan oluşan legoyla çocuklardan hayallerindeki evi yapmaları istenmiştir. Çocuklar evleri yaptıktan sonra legodan yapılmış evlerin fotoğrafları çekilmiştir. İkinci adımda; legoyla yaptıkları evleri “Lego Dijital Designer” oyununda yapmaları istenmiştir. Daha sonra çocukların gerçek mekan algısı ile sanal mekan algısı, lego ve “Lego Dijital Designer” oyunu kullanarak karşılaştırılmıştır. Çalışma sonucuna göre somut işlemler dönemindeki ergenlerin yarısının sanal mekan algısının daha güçlü olduğu belirlenmiştir.

Horzum ve arkadaşları (2008) Türkiye’de oyun bağımlılığıyla ilgili ilk ölçeği geliştirmiştir. “Çocuklar için Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” 460 ilköğretim öğrencisi örnekleme üzerinde geliştirmiştir. Ölçek 21 maddeden ve dört faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .85 olarak hesaplanmıştır.

Kim ve arkadaşları (2008) çevrimiçi oyun bağımlılığıyla narsistik kişilik özellikleri, kendini kontrol etme ve saldırganlık gibi davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yaptıkları çalışmaya 1471 çevrimiçi oyun oynayan kullanıcı katılmıştır. Çalışmada veri toplamak için demografik bilgilerle oyun kullanımına ilişkin bilgilere ilişkin form, “Young İnternet Bağımlılık Ölçeği” değiştirilerek

oluşturulmuş “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “BussePerry Saldırganlık Ölçeği”, “Öz-Kontrol Ölçeği” ve “Narsistik Kişilik Bozukluğu Ölçeği” kullanılmıştır. Saldırganlık, öz-kontrol ve narsistik kişilik özellikleri gibi bazı psikolojik özellikler, bazı bireylerin çevrimiçi oyunlara bağımlı olmalarını engelleyebileceğini öne süren bir sonuç elde edilmiştir. Bu sonuç, çevrimiçi oyun bağımlılığı için “risk altında olan popülasyondaki kişilerin” özelliklerinin anlaşılmasına katkı sağlayabilmektedir.

Han ve arkadaşları (2010) bupropion tedavisi ile oyun bağımlısı olan hastalarda, oyun oynama süresinde ve oyun görsellerini göstermeyle beyin aktivitesinde azalmayı varsayarak çalışmaya başlamışlardır. Haftada 30 saatten fazla StarCraft oynayan 11 hasta ile haftada üç günden ve bir saatten az StarCraft deneyimi olan sekiz sağlıklı birey karşılaştırılmıştır. Başlangıçta StarCraft görüntülerine yanıt olarak beyin aktivitesi fonksiyonel manyetik rezonans görüntülemeyle (fMRI) değerlendirilmiş ve beynin bazı bölgelerinde daha yüksek beyin aktivasyonu belirlenmiştir. Altı haftalık bupropion tedavisi sonucunda yapılan değerlendirmede video oyun oynama süresinin ve oyuna bağlı beyin aktivitesinin azaldığı belirlenmiştir.

Park ve Kim (2011) tarafından Kore’de yapılan çalışmada, on oturumluk “Grupla Psikolojik Danışma Entegrasyon Programı” 18’i deney, 19’u kontrol grubu olmak üzere 37 ergene uygulanmıştır. Yarı deneysel araştırma deseni kullanılarak yapılan çalışmada “Öz-Düzenleme Ölçeği” ve “İnternet Bağımlılığı Ölçeği” uygulanmıştır. Analizlerde ki-kare, t-testi ve ANCOVA yapılarak; araştırma sonucunda deney ve kontrol grubu arasında öz-düzenleme ve internet bağımlılığı puanları arasında anlamlı bir farklılık tespit edilmiştir. Programın internet bağımlılığı eğilimi olan ergenlerin öz-düzenleme ve internet bağımlılığını azaltmada etkili bir hemşirelik müdahalesi olduğu belirlenmiştir.

Han ve Renshaw (2012)'ın yaptığı çalışmaya göre bupropion tedavisi ile çevrimiçi oyun bağımlılığının şiddet ve depresif belirtilerinin azaltılacağı varsayılmıştır. Majör depresif bozukluğu ve çevrimiçi oyun bağımlılığı olan 50 erkek hasta, plasebo ve bupropion kullanan grup olarak rastgele ayrılmıştır. Sekiz hafta aktif, dört hafta da tedavi sonrası takip ile oniki haftalık prospektif bir çalışma gerçekleştirilmiştir. Bupropion kullanan grupta çevrimiçi oyun bağımlılığı şiddeti azalmış ve depresif ruh hali iyileşmiştir.

Han ve arkadaşları (2012) çevrimiçi oyun bağımlılığı olan ergenlerde aile terapisinin çevrimiçi oyun oynama ve beyin aktivitesindeki değişime etkisini incelemişlerdir. Çalışmada, problemlili çevrimiçi oyun bağımlısı 15 ergen ve oyun bağımlısı olmayan 15 ergen ve aileleri çalışmanın çalışma grubunu oluşturmuştur. Haftada dört gün birer saat üç haftalık aile uyumunu arttırmaya yönelik aile terapisi ve ev ödevleriyle müdahale gerçekleştirilmiştir. Müdahale öncesinde ergenlerin fMRI ile beyin aktiviteleri incelenmiştir. Üç haftalık tedavi süresinin ardından tekrar ergenlerin beyin aktiviteleri incelenmiş ve aile içi uyumun problemlili çevrimiçi oyun oynamanın tedavisinde önemli olacağı belirlenmiştir.

Çakılcı (2013) tarafından şiddet içerikli oyun oynayan bireylerin saldırganlık düzeyleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılan çalışmada; çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarını bir yıldan uzun süredir oynayan 18-40 yaş arası kartopu yöntemiyle 205 bireye ulaşılmıştır. Çalışmada veriler “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği” ve “İnternet Bağımlılık Ölçeği” kullanılarak toplanmıştır. Yapılan çalışmaya göre; bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık düzeyleri arasında pozitif yönde anlamlı ilişki belirlenirken; cinsiyetler arasında bir ilişki tespit edilmemiştir.

Kaya (2013) tarafından geliştirilen “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği” 327 ortaöğretim öğrencisi örnekleminde, yüksek lisans tezi kapsamında geliştirmiştir. 21

maddeden ve üç faktörden oluşan ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .91 olarak hesaplanmıştır.

Ko ve arkadaşları (2013) DSM-5 taslağında İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, bağımlılık yapan bir bozukluk olarak ele alındığı için bu bağımlılık mekanizmasının diğer madde kullanım bozukluklarına benzer olup olmadığını incelemiştir. Yapılan çalışmada, hem nikotin hem de oyun bağımlısı olan 16 hasta ve 16 kontrol grubundaki katılımcıya çevrimiçi oyun, sigara ve nötr görüntülerle ilgili görseller izletilirken 3-T fMRI taramaları yapılmıştır. Bu tarama sonuçları incelendiğinde, deney grubu ile kontrol grubu karşılaştırıldığında, deney grubunda anterior singular ve parahipolampusun hem oyun dürtüsü hem de sigara içmek için daha yüksek bir etkinlik gösterdiği belirlenmiştir.

Granic ve arkadaşları (2014) Amerika’da video oyunu oynamanın faydalarını anlattığı bir çalışmada; çocukların ve ergenlerin yaşam alanlarında video oyunları bulunduğunu ve %97’sinin günde az bir saat oyun oynadığını belirterek, oyunların bağımlılıkla, depresyonla ve şiddetle ilgili olumsuz özelliklerine odaklanıldığını fakat oyunların bilişsel, duygusal, sosyal ve motivasyonel faydaları olduğunu belirtmiştir.

Arslan Durna (2015) şiddet içerikli oyun bağımlılığının yönetici işlevler, tepki inhibisyonu ve duygusal bellek, saldırganlık, empati, kişilik, depresyon, kaygı ve yaşam memnuniyeti gibi çeşitli psikolojik değişkenler üzerindeki etkisini 34 erkek, 20 kız toplam 54 üniversite öğrencisiyle yürüttüğü bir çalışmada incelemiştir. Çalışmada “Weiss Arzu Etme Ölçeği”, “Oyun Oynama Dürtüsü Ölçeği”, “Beck Depresyon Ölçeği”, “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği”, “Durumluk-Sürekli Kaygı Ölçeği”, “Eysenck Kişilik Anketi Kısa Formu”, “Kişilerarası Tepkisellik Ölçeği” ve “Yaşam Kalitesi Ölçeği Kısa Formu” kullanılarak veriler toplanmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre şiddet içerikli oyunları oynamanın tepki inhibisyonu ve yürütücü

işlevler üzerinde olumsuz etkisi olduğu; risk grubu ve bağımlı gruptaki bireylerin oyun oynama dürtüsü, psikotizm ve saldırganlık seviyesinin yüksek olduğu belirlenmiştir.

Ergür (2015) şiddet içerikli oyun oynayan çocukların saldırganlık eğilimleri ve benlik saygısı düzeylerini incelemek amacıyla yaptığı çalışmaya beşinci, altıncı, yedinci ve sekizinci sınıfa devam eden 265 çocuk katılmıştır. Çalışmada çocuklardan veriler “Buss-Perry Saldırganlık Ölçeği” ve “Rosenberg Benlik Saygısı Ölçeği” ile toplanmıştır. Çalışmaya göre, ergenlerin oynadığı oyun türüne göre saldırganlık eğilimleri farklılık göstermektedir. Şiddet içeren oyunları oynayan ergenlerin, diğer oyunları oynayan ergenlere göre saldırganlık eğilimlerinin yüksek olduğu saptanmıştır. Ayrıca bu ergenlerin, diğer ergenlere oranla benlik saygılarının da düşük olduğu belirlenmiştir.

Hyun ve arkadaşları (2015) çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkili risk faktörlerini inceledikleri bir çalışmada; problemlili çevrimiçi oyun bağımlısı olan 263 hasta ile sağlıklı 153 bireyi çalışmaya dâhil etmiştir. Çalışmada cinsiyet, yaş gibi bireysel faktörler, IQ gibi bilişsel faktörler, DEHB, depresyon, anksiyete ve dürtüsellik gibi psikopatolojik durumlar ve aile ortamı, sosyal anksiyete, özgüven gibi sosyal etkileşim faktörleri değerlendirilmiştir. Belirtilen dört faktörün tamamının çevrimiçi oyun bağımlılığıyla ilişkili olduğu, en güçlü risk faktörünün ise DEHB, depresyon, anksiyete ve dürtüsellik gibi psikopatolojik durumlar olduğu saptanmıştır. Ayrıca cinsiyet çevrimiçi oyun bağımlılığı için risk faktörü iken, düşük benlik saygısının da çevrimiçi oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu belirtilmiştir.

Stavropoulos ve arkadaşları (2015) Yunanistan’da 648 ergen üzerinde iki yıllık uzunlamasına yaptıkları bir çalışmada, MMORPGs oyuncuları ve düşmanca tavır sergileyen ergenlerin (Symptom Kontrol Listesi-90 SCL-90) daha fazla internet bağımlılığı belirtileri gösterdiklerini belirlemiştir.

Zhu ve arkadaşları (2015) ebeveyn ve ergen ilişkisi ile oyun bağımlılığı arasındaki temel aracı mekanizmaların yedinci sınıfa devam eden 833 ergenin katılımıyla inceledikleri bir çalışmada, ebeveynin internet oyun bağımlılığı üzerinde dolaylı bir etkisi, okul bağlılığın ise koruyucu bir rolü olduğunu belirlemiştir. Düşük kalitedeki ebeveyn-ergen ilişkisinin okul bağlılığını azalttığı, ergenin kötü arkadaş ilişkisiyle olan bağı güçlendirip oyun bağımlılığını öngördüğü sonucuna ulaşılmıştır.

Adanır ve arkadaşları (2016) tarafından yapılan bir olgu çalışmasında; altıncı sınıfa devam eden 12 yaşında bir erkek, hırsızlık suçundan adli vaka olarak çocuk psikiyatri polikliniğine yönlendirilmiştir. Olgu, arkadaşının evindeki monitörü çalmıştır. Görüşme sonucunda olgunun, oyun bağımlısı olduğu ve ailesinin kendi bilgisayarından oyunu silmesi sonucu hırsızlık yaptığı ortaya çıkmıştır.

Balak (2016) tarafından ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki incelenmiştir. Çevrimiçi oyun oynayan 14 ile 18 yaş arası toplam 333 ergene “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “Çocuk Somatizasyon Envanteri” ve “Gözlerden Zihin Okuma Ölçeği” uygulanarak veriler toplanmıştır. Yapılan çalışmaya göre; kendisiyle başkalarının duygularının farkında olma ve somatik yakınmalar ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında ilişki olduğu, bu ilişkinin kimliğini gizleme durumuna, seçilen oyun türüne ve cinsiyete göre değişebildiği belirlenmiştir.

Musluoğlu (2016) tarafından 15-19 yaş arası 164 lise öğrencisinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmada katılımcılara “Yakın İlişkilerde Yaşantılar Envanteri”, “İnternet Bağımlılığı Ölçeği” ve “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” uygulanarak veriler toplanmıştır. Çalışmanın sonucuna göre internet ve dijital oyun bağımlılığı ile bağlanma stilleri arasında ilişki saptanmamıştır. Fakat internet ve dijital oyunlarda

günde beş saatten fazla zaman geçirenlerde kaçınma, kaygı ve güvensiz bağlanma puanlarının yüksek olduğu saptanmıştır.

Odabaşı (2016) tarafından çevrimiçi oyun bağımlılığının öznel mutluluk düzeyi üzerindeki etkisinin 327 üniversite öğrencisiyle incelendiği bir çalışmada, “Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Öznel Mutluluk Ölçeği” kullanılarak veriler toplanmıştır. Çalışmanın sonucuna göre öznel mutluluk ve çevrimiçi oyun bağımlılığı arasında negatif yönde ilişki tespit edilmiştir. Ayrıca gelir düzeyi değişkeninin hem öznel mutluluk hem de çevrimiçi oyun bağımlılığında anlamlı bir farklılığa sahip olduğu belirlenmiştir.

Eni (2017) tarafından dijital oyun bağımlılığı ile algılanan ebeveyn tutumunu değerlendirmek amacıyla gönüllü 200 lise öğrencisine “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Ana-Baba Tutum Ölçeği” uygulanarak veriler toplanmıştır. Çalışmanın sonucuna göre ergenlerin algıladığı ebeveyn tutumlarından demokratik ebeveyn tutumu düzeyi arttıkça, dijital oyun bağımlılığı düzeyinin azaldığı belirlenmiştir.

Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen “Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” oyun bağımlılığıyla ilgili geliştirilen bir diğer ölçektir. Ölçek 364 ergen örnekleminde geliştirilmiştir. Ölçek toplam 24 maddeden ve dört alt faktörden oluşmaktadır. Ölçeğin yapı geçerliliği için açımlayıcı faktör analizi ve doğrulayıcı faktör analizi yapılmıştır. Ölçeğin maddelerinin toplam varyansın %47,9’unu açıkladığı hesaplanmıştır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .90 olarak hesaplanmıştır.

Laconi ve arkadaşları (2017) tarafından Fransa’da 18-30 yaş arası 418 bireyin katılımıyla gerçekleştirilen çalışmada İnternet Oyun Oynama Bozukluğu yaygınlığının %2 olduğu belirlenmiştir. Aynı çalışmada oyun türünün erkekler ve

kadınlar arasında İnternet Oyun Oynama Bozukluğu puanları üzerinde farklı etkiye sahip olduğu belirlenmiştir. Oyun bağımlılarının bağımlı olmayanlara göre psikopatoloji skorları ve problemlili oyun oynayan bireylerin motivasyonları diğerlerine göre daha yüksek bulunmuştur. Çalışmada yapılan hiyerarşik regresyon analizi sonucuna göre ise internette harcanan zamanın, oyun motivasyonu ve depresif belirtilerin, cinsiyete göre farklılık gösteren İnternet Oyun Oynama Bozukluğu puanlarının önemli belirleyicileri olduğunu ortaya koymuştur. Ayrıca motivasyon, oyun bağımlılığında işlevsel olmayan bir başa çıkma stratejisi olarak değerlendirilmektedir.

Saquib ve arkadaşları (2017) tarafından, Suudi Arabistan'da 276 ergenin katılımıyla video oyun bağımlılığı ve psikolojik sıkıntılar incelenmiştir. Çalışmaya katılan ergenlerin %16'sı video oyunlarına bağımlı, %54'ünün psikolojik sıkıntılarının olduğu vurgulanmıştır. Ayrıca ergenlerin %75'inin ekran süresi günde iki saatten fazla ve %20'sinin uyku süresinin gecede beş saatten daha az olduğu belirtilmiştir.

Yılmaz ve arkadaşları (2017) "Çocuklar İçin Video Oyun Bağımlılığı Ölçeği"ni geliştirmiştir. Ölçeğin örneklemini yaşları 9-12 arasında değişen 780 çocuk oluşturmuştur. Ölçek toplam 21 maddeden ve dört alt faktörden oluşmaktadır. Açıklayıcı faktör analizi sonucuna göre ölçek toplam varyansın %55'ini açıklamaktadır. Ölçeğin iç tutarlılık güvenilirliği ise .89 olarak tespit edilmiştir.

Yiğit (2017) tarafından ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığı, aileyle ilgili bazı değişkenler açısından incelenmiştir. Araştırmada ergenlere oyun bağımlılığı ölçeği uygulayarak, oyun bağımlılığı puanı yüksek ve düşük olan çocuklar belirlenmiştir. Belirlenen bu çocukların aileleriyle görüşmeler yapılmıştır. Yapılan görüşmeler sonucunda oyun bağımlılığı puanı yüksek olan çocukların aileleri; çocuklarıyla iletişimde problemler yaşadığını, çocuklarına şiddet uyguladığını,

çocuklarıyla az ilgilendiğini, teknoloji konusunda yetersizlik yaşayıp çocuklarına yasaklar koyduğunu, çocuklarının oyun bağımlısı olmasının sebebini arkadaş ve okulda olduğunu belirtmiştir. Çocuğu oyun bağımlısı olmayan aileler; aile ortamının huzurlu olduğunu, kurallarının olduğunu, oyun oynama konusunda çocuklarına sınırlar koyduğunu, ailece birlikte etkinlikler yaptıklarını ve özellikle annenin çocuğuyla ilişkisinin olumlu olduğunu belirtmiştir.

Aksoy (2018) ergenlerde oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörlerle aralarındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yaptığı çalışmada; 2001 lise öğrencisine “Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Adölesan Yaşam Biçimi Ölçeği” uygulamıştır. Çalışmanın sonucuna göre, ergenlerin oyun bağımlılığını etkileyen etmenler; uyku problemi, beden kitle indeksi, stresle baş etme becerileri, sağlık algısı, boş zaman etkinlikleri ve şiddete başvurma olarak belirlenmiştir.

Stockdale ve Coyne (2018) gençlerle yaptıkları bir çalışmada, bağımlı grup zihinsel, fiziksel, sosyal-duygusal olarak sağlıklı grupla karşılaştırılmıştır. Çalışma sonucunda bağımlıların kontrol grubuna göre ruh sağlığı daha zayıf, dürtü kontrolü daha kötü, daha fazla duygusal zorluklar yaşadığı belirlenmiştir. Ayrıca bağımlıların, internet pornografisini sorunlu kullanımı semptomlarını gösterme olasılıklarının daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Kim ve arkadaşları (2019) tarafından yapılan bir çalışmada, Koreli ergenlerde internet oyun bağımlılığı ile telomer uzunluğu arasındaki ilişki incelenmiştir. Telomer, kromozomları koruyan uç bölgelerdir ve telomer uzunluğunu fizyolojik, genetik birçok faktör etkileyebilmektedir. Yapılan çalışmada, internet oyun bağımlısı olan ve olmayan Koreli erkek ergenlerde telomer uzunlukları, kan örnekleri alınarak, çeşitli testler yapılarak karşılaştırılmış ve internet oyun bağımlısı olan ergenlerin telomer uzunluğunun, bağımlı olmayanlara göre daha kısa olduğu tespit edilmiştir.

Alan yazında oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar; ölçme aracı geliştirme, tanıma, tanılama, semptomları saptama, yaygınlığı belirleme, oyun bağımlılığına müdahale ve oyun bağımlılığının tedavisine yönelik çalışmalar olmak üzere sağlık bilimleri ve sosyal bilimlerdeki disiplinlerin ağırlıklı olarak çalıştıkları alanlardan oluşmaktadır.

1.7. Araştırmanın Amacı

Alan yazında oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar, ölçek geliştirme çalışmaları, bağımlılığın nedenlerine yönelik ilişkisel çalışmalar, psikolojik belirtileri tarama gibi çalışmalar yapılmış olmasına rağmen oyun bağımlılığından korumaya ve oyun bağımlılığını önlemeye yönelik deneysel çalışmaların sayısının oldukça sınırlı olduğu görülmektedir. Bu nedenle çalışmada, oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek amaçlanmıştır. Bu amaçla;

- Ergenlerin oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek,
- Ergenlerin oyun motivasyonu düzeylerini belirlemek,
- Ergenlerin duygusal davranışsal sorunlarının güçlüğünü belirlemek,
- Ergenlerin mevcut durumları ile ilgili anneleriyle görüşmek,
- Ergenlere yönelik oyun bağımlılığı müdahale programı geliştirmek,
- Ergenlere yönelik hazırlanan oyun bağımlılığı müdahale programını uygulamak,
- Ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına müdahale programının etkisini incelemek,
- Uygulanan oyun bağımlılığı müdahale programı sonrasında ergenlerin anneleriyle görüşmeler yapmak hedeflenmiştir.

1.8. Arařtırmanın Sınırlılıkları

Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek amacıyla yapılan bu araştırma Ankara il merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi ortaokullara devam eden, oyun bağımlılığı ölçeğinden maksimum puana yakın puan olan, 12-14 yaş grubundaki ergenlerden elde edilen verilerle sınırlıdır.



2. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde; araştırmanın modeline, çalışma grubuna, veri toplama araçlarına, oyun bağımlılığı müdahale programı geliştirme sürecine, veri toplama yöntemine, verilerin değerlendirilmesine ve analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

2.1. Araştırmanın Modeli

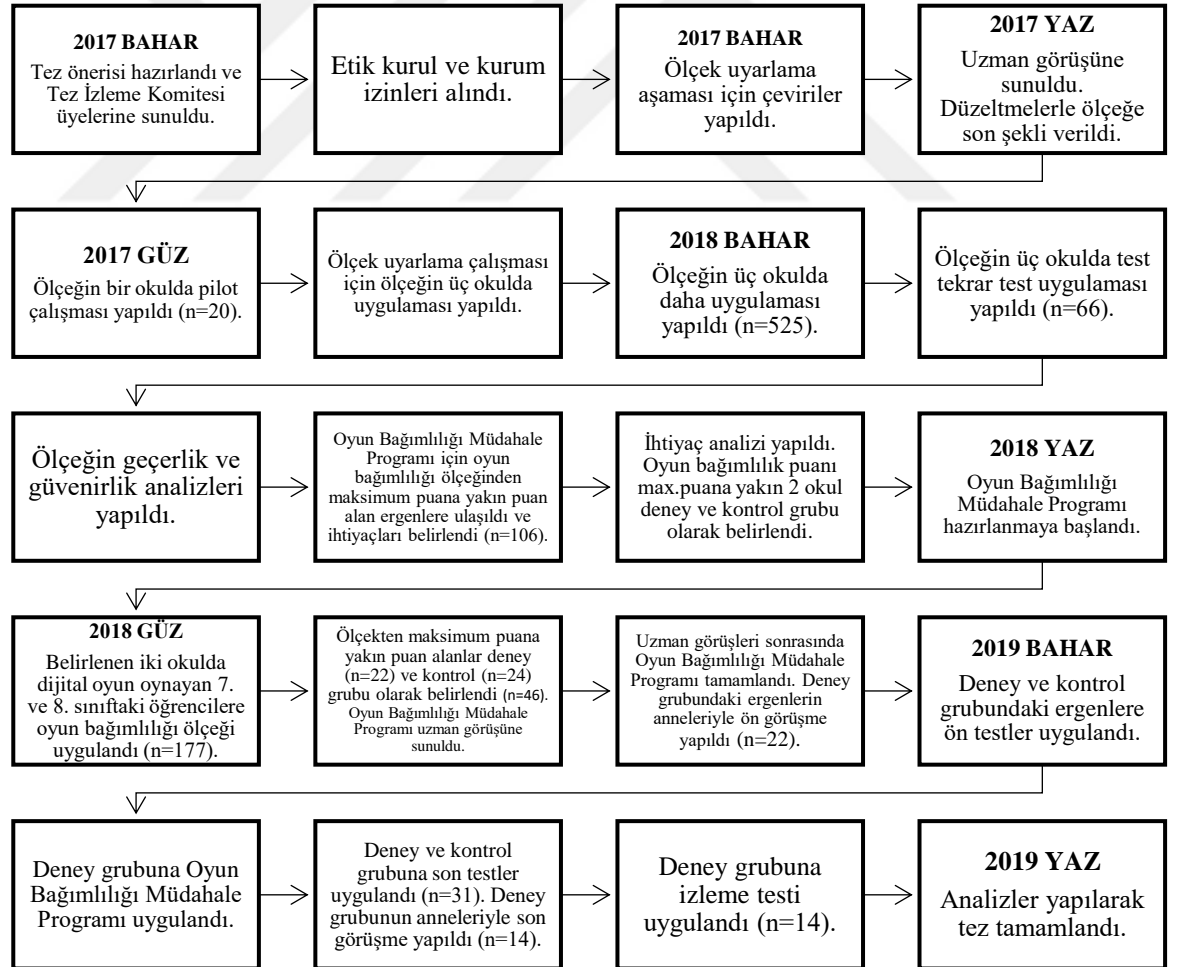
Bu çalışma, oyun bağımlılığı konusunda müdahale programı geliştirmek, geliştirilen programın ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek amacıyla kantitatif (nicel) ve kalitatif (nitel) araştırma paradigmaları kullanılarak karışık desenle yapılmıştır. Oyun bağımlılığı müdahale programı araştırmanın bağımsız değişkenini, oyun bağımlılığı, oyun motivasyonu ve duygusal-davranışsal sorunlarla ilgili yaşadıkları güçlük düzeyi ile ergenlerin annelerinin düşünceleri bağımlı değişkenleri oluşturmaktadır. Çalışmada kantitatif veriler için kontrol ve deney grubu x öntest, sontest, izleme testi yani 2x3'lük karışık desen, kalitatif veriler için betimsel yöntem kullanılmıştır. Bu çalışma aşağıda belirtilen aşamalarda gerçekleştirilmiştir;

- Ergenlerin oyun bağımlılığı eğilimlerini belirleme,
- Oyun bağımlılığı müdahale programını hazırlama,
- Deney ve kontrol grubu ile deney grubundaki ergenlerin annelerini belirleme,
- Deney ve kontrol grubundaki ergenlere ön testleri uygulama ve deney grubundaki ergenlerin anneleriyle yüzyüze görüşme,
- Deney grubuna oyun bağımlılığı müdahale programını uygulama,

- Deney ve kontrol grubundaki ergenlere son testleri uygulama ve deney grubundaki ergenlerin anneleriyle tekrar yüzyüze görüşme,
- Oyun bağımlılığı müdahale programının uygulamasından dört hafta sonra izleme testlerini uygulama.

Çalışmanın etik kurul kararı Ankara Üniversitesi Etik Kurulu'ndan alınmıştır (Ek-1). Ankara il merkezinde 2017-2019 yılları arasında Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi ortaokullarda gerçekleştirilen bu çalışmanın okullardaki uygulama izinleri Milli Eğitim Bakanlığı'ndan alınmıştır (Ek-2).

Çalışmanın gerçekleştirilmesi ile ilgili sürecin şekilsel gösterimi Şekil 2.1'de sunulmuştur.



Şekil 2.1. Çalışmanın Akış Şeması

2.2. Çalışma Grubu

Çalışmanın gerçekleştirilebilmesi için iki aşamada çalışma grubu oluşturulmuştur. Çalışma grubunu belirlemek için amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme, nicel bir çalışmanın sonuçlarına göre derinlemesine bir izleme çalışması yapılmak istendiğinde kullanılabilir (Büyüköztürk ve ark., 2015).

Araştırmaya dahil edilecek olan okullar için, Ankara il merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi bir ortaokul olması ve öğrenci sayısının en az 600 olması araştırma ölçütü olarak belirlenmiştir. Öğrenci sayısının en az 600 olmasında oyun bağımlılığı yaygınlığının %4-5 olması belirleyici olmuştur. Çalışmanın yürütülebilmesi ve analizlerin yapılabilmesi için oyun bağımlılığı puanının maksimum puana yakın (Oyun bağımlılığı ölçeğinden alınabilecek maksimum puan 105'tir) yaklaşık 20-25 ergene ulaşılmasının hedeflenmesi nedeniyle en az 600 öğrencinin olduğu okullar tercih edilmiştir.

Çalışmanın ilk aşamasında bu ölçütlere uyan okul yöneticilerinden alınan bilgiler doğrultusunda benzer sosyo kültürel özelliklere sahip Cebeci, Kurtuluş, Kızılay, Dikmen, Balgat, Maltepe semtlerinden on ortaokul belirlenmiştir. Bu ortaokullardan çalışmayı kabul eden ve uygulamanın yapılması için randevu veren altı ortaokulun yöneticileriyle 2017-2018 eğitim öğretim döneminin birinci yarısında görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu ortaokulların yöneticilerinin ve sınıf öğretmenleri ile rehber öğretmenlerin görüşleri doğrultusunda en fazla dijital oyun oynayan ergenlerin bulunduğu yedinci ve sekizinci sınıflar belirlenmiştir. Belirlenen sınıflar arasından her okuldan üçer sınıf olmak üzere toplam 18 sınıf basit tesadüfi örneklem yoluyla belirlenmiştir. Bu sınıflardaki ergenlere araştırmanın amacı açıklanmış ve gönüllü katılım doğrultusunda 525 ergen çalışmaya dahil edilerek oyun bağımlılığı ölçeği uygulanmış ve oyun bağımlılığı ölçeğinden maksimum

puana yakın puan alan (maksimum puan 105) ergenlerin çoğunlukta olduğu ortaokullardan iki ortaokul ulaşılabilirlik ve mekânsal uygunluk açısından belirlenerek okul yöneticileri ile tekrar görüşülmüştür. Oyun bağımlılığı ölçeğinden alınan puanların sonucu klinik bir tanı sonucunu vermemekte ve bireyin oyun bağımlılığı eğilimini göstermektedir. Bu sebeple oyun bağımlılığı puanı yüksek olan ergenler oyun bağımlısı olarak isimlendirilmemiştir.

Çalışmanın ikinci aşamasında oyun bağımlılığı ölçeğinden maksimum puana yakın puan alan (44-95 arası puan) ergenlerin çoğunlukta olduğu iki ortaokuldan 2018-2019 eğitim öğretim yılının birinci yarıyılında yedinci ve sekizinci sınıflara devam eden dijital oyun oynadığını belirten ve çalışmaya gönüllü katılan 177 ergene Oyun Bağımlılığı Ölçeği uygulanmıştır. Oyun bağımlılığı ölçeğinden maksimum puana yakın puan (44-95 arası puan) alan ergenlerle ve ergenlerin anneleriyle 2018 Aralık ve 2019 Ocak ayı arasında yüzyüze görüşmeler yapılmıştır. Görüşmeler sonucunda destek programına çoğunlukla katılabileceğini belirten ergenlerin bulunduğu okul deney grubu, sadece öntest ve sontestlerin uygulanmasına izin veren ergenlerin bulunduğu okul ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Deney grubunun belirlendiği okuldaki ergenlerden gönüllü katılım sağlayan ve annelerinden onam alınan 22 ergen ile kontrol grubunun belirlendiği okuldaki ergenlerden gönüllü katılım sağlayan ve annelerinden onam alınan 24 ergen olmak üzere çalışmaya toplam 46 ergen dahil edilmiştir.

Deney grubuna uygulanan program hakkında annelerin düşüncelerini almak araştırmanın bir boyutunu oluşturduğu için deney grubundaki ergenlerin anneleri de (22 anne) yüzyüze görüşme yapmak amacıyla çalışmaya dahil edilmiştir. Annelerin çocukları ile daha fazla vakit geçirmesi, internet bağımlılığı ile ergenin annesiyle vakit geçirmesi arasında ilişki bulunması (Günüç ve Doğan, 2013) ve çocukların ihtiyaçları konusunda annelerin daha fazla yetkin olması nedeniyle çalışmada annelerin görüşlerine ihtiyaç duyulmuştur.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı deney grubundaki ergenlere uygulanmadan önce deney grubundaki 22 ergen ile kontrol grubundaki 24 ergene ölçme araçları öntest olarak uygulanmış ve annelerle (22 anne) yüzyüze görüşme gerçekleştirilmiştir. Daha sonra deney grubundaki ergenlere 2019 yılında on hafta süreyle (8 Şubat- 12 Nisan 2019) okuldaki dersleri bittikten sonra 15:15-16:15 saatleri arasında müdahale programı uygulanmaya başlanmış, ancak bu süreçte; deney grubundan kurslara devam etmek isteyen, devamsızlık yapan ve tayin nedeniyle okuldan ayrılan sekiz ergen, kontrol grubundan ise çalışmaya katılmak istemeyen ve tayin nedeniyle okuldan ayrılan yedi ergen çalışmaya dahil edilememiştir. Bu durumda son testler müdahale programına en az yedi hafta katılım sağlayan deney grubundaki 14 ergene, çalışmaya gönüllü katılmaya devam eden kontrol grubundaki 17 ergene uygulanmış, deney grubunda sontest uygulanan 14 ergenin annesiyle (14 anne) tekrar görüşmeler yapılmıştır.

Araştırmaya dahil edilen deney ve kontrol grubundaki ergenlerin ve ailelerinin özelliklerine ait bulgulara Çizelge 2.1 ve 2.2’de yer verilmiştir.

Çizelge 2.1. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Demografik Özelliklerine İlişkin Dağılımlar

	Deney Grubu		Kontrol Grubu	
	n	%	n	%
Cinsiyet				
Kız	3	21,4	7	41,2
Erkek	11	78,6	10	58,8
Yaş				
12 yaş	9	64,3	12	70,6
13 yaş	5	35,7	5	29,4
Sınıf				
7.Sınıf	11	78,6	13	76,5
8.Sınıf	3	21,4	4	23,5
Toplam	14	100,0	17	100,0

Çizelge 2.1’de görüldüğü gibi çalışmaya katılan deney grubundaki ergenlerin %78,6’sı erkek, %21,4’ü kız; %64,3’ü on iki yaşında, %35,7’si on üç yaşında; %78,6’sı yedinci sınıfa ve %21,4’ü sekizinci sınıfa devam etmektedir. Kontrol

grubundaki ergenlerin %58,8'i erkek, %41,2'si kız; %70,6'sı on iki yaşında, %29,4'ü on üç yaşında; %76,5'i yedinci sınıfa ve %23,5'i sekizinci sınıfa devam etmektedir.

Çizelge 2.2. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Ailesine Ait Özelliklere İlişkin Dağılımlar

	Deney Grubu		Kontrol Grubu	
	n	%	n	%
Kardeş Sayısı				
Tek çocuk	3	21,4	3	17,6
İki kardeş	6	42,9	7	41,2
Üç ve daha fazla kardeş	5	35,7	7	41,2
Doğum Sıralaması				
İlk çocuk/İkiz	7	50,0	11	64,7
İkinci çocuk	4	28,6	1	5,9
Üçüncü çocuk	3	21,4	3	17,6
Dördüncü çocuk	-	-	2	11,8
Anne öğrenimi				
Üniversite	1	7,1	-	-
Lise	9	64,4	4	23,6
Ortaokul	1	7,1	7	41,2
İlkokul- Okuryazar	3	21,4	6	35,2
Baba öğrenimi				
Üniversite	4	28,6	1	5,8
Lise	6	42,9	6	35,3
Ortaokul	4	28,6	7	41,2
İlkokul- Okuryazar	-	-	3	17,7
Toplam	14	100,0	17	100,0

Çizelge 2.2'de görüldüğü gibi çalışmaya katılan deney grubundaki ergenlerin %42,9'u iki kardeş, %35,7'si üç ve daha fazla kardeş, %21,4'ü tek çocuk; %50'si ilk çocuk/ikiz, %28,6'sı ikinci çocuk, %21,4'ü üçüncü çocuk; annelerinin %64,4'ü lise mezunu, %21,4'ü ilkokul mezunu veya okuryazar, %7,1'i üniversite mezunu, %7,1'i ortaokul mezunu; babalarının %42,9'u lise mezunu, %28,6'sı üniversite mezunu ve %28,6'sı ortaokul mezunudur. Kontrol grubundaki ergenlerin %41,2'si iki kardeş, %41,2'si üç ve daha fazla kardeş, %17,6'sı tek çocuk; %64,7'si ilk çocuk, %17,6'sı üçüncü çocuk, %11,8'i dördüncü çocuk, %5,9'u ikinci çocuk; annelerinin %41,2'si ortaokul mezunu, %23,6'sı lise mezunu, %35,2'si okuryazar ya da ilkokul mezunu; babalarının %41,2'si ortaokul mezunu, %35,3'ü lise mezunu, %17,7'si okuryazar ya da ilkokul mezunu ve %5,8'i üniversite mezunudur.

Araştırmaya dahil edilen deney ve kontrol grubundaki ergenlerin teknolojik alet kullanım özelliklerine ait bulgulara Çizelge 2.3'te yer verilmiştir.

Çizelge 2.3. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Teknolojik Alet Kullanım Özelliklerine İlişkin Dağılımlar

	Deney Grubu		Kontrol Grubu	
	n	%	n	%
Cep Telefonu Kullanımı				
Kullanmam	1	7,2	1	5,9
10- 60 dakika	1	7,2	4	23,5
61-240 dakika	8	57,0	10	58,8
241 dakika ve üstü	4	28,6	2	11,8
Bilgisayar Kullanımı				
Kullanmam	4	28,6	6	35,3
10-60 dakika	-	-	1	5,9
61-240 dakika	7	50,0	8	47,0
241 dakika ve üstü	3	21,4	2	11,8
Tablet Kullanımı				
Kullanmam	10	71,2	12	70,5
10-60 dakika	2	14,4	3	17,7
61-240 dakika	1	7,2	1	5,9
241 dakika ve üstü	1	7,2	1	5,9
Televizyon izleme				
İzlemem	2	14,3	5	29,4
10-60 dakika	6	42,8	8	47,0
61-240 dakika	4	28,6	3	17,7
241 dakika ve üstü	2	14,3	1	5,9
Toplam	14	100,0	17	100,0

Çizelge 2.3'te görüldüğü gibi çalışmaya katılan deney grubundaki ergenlerin %57'si cep telefonunu 61-240 dakika arasında, %28,6'sı 241 dakika ve daha üstünde, %7,2'si 10-60 dakika arasında kullandığını ve %7,2'si ise cep telefonu kullanmadığını; %50'si bilgisayarı 61-240 dakika arasında, %21,4'ü 241 dakika ve üstünde kullandığını ve %28,6'sı bilgisayar kullanmadığını; %71,2'si tablet kullanmadığını, %14,4'ü 10-60 dakika arasında, %7,2'si 61-240 dakika arasında, %7,2'si 241 dakika ve üstünde kullandığını; %42,8'i televizyonu 10-60 dakika arasında, %28,6'sı 61-240 dakika arasında, %14,3'ü 241 dakika ve üstünde izlediğini ve %14,3'ü televizyon izlemediğini belirtmiştir. Kontrol grubundaki ergenlerin %58,8'i cep telefonunu 61-240 dakika arasında, %23,5'i 10-60 dakika arasında kullandığını, %11,8'i 241 dakika ve üstünde kullandığını ve %5,9'u ise cep telefonu kullanmadığını; %35,3'ü bilgisayar kullanmadığını, %47'si bilgisayarı 61-240 dakika arasında, %11,8'i 241 dakika ve üstünde, %5,9'u 10-60 dakika arasında kullandığını; %70,5'i tablet kullanmadığını, %17,7'si 10-60 dakika arasında, %5,9'u 61-240 dakika arasında, %5,9'u 241 dakika ve üstünde kullandığını; %29,4 televizyon izlemediğini, %47'si 10-60 dakika arasında, %17,7'si 61-240 dakika arasında, %5,9'u 241 dakika ve daha üstünde izlediğini belirtmiştir.

2.3. Veri Toplama Araçları

Oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek amacıyla yapılan çalışmada, ergenlerin ve ailelerin özelliklerini belirlemek için “Kişisel Bilgi Formu”, oyun bağımlılığı düzeylerini, oyun oynamaya yönelik motivasyonlarını, duygusal davranışsal sorunları ile internette oyun oynama durumlarını belirlemek için öntest ve sontest olarak “Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu”, “Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği” ve “Güçler ve Güçlükler Anketi” kullanılmış ve ergenlere yönelik oyun bağımlılığı müdahale programı geliştirilmiştir.

Deney grubundaki ergenlerin annelerine yönelik ise çocuklarının mevcut durumlarını belirlemek için uzman görüşü alınarak oluşturulan “Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu” ve çocuklarının duygusal davranışsal sorunlarını taramada kullanılan “Güçler ve Güçlükler Anketi”nin anne-baba formu Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı öncesinde ve Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulandıktan sonra kullanılmıştır.

2.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Kişisel bilgi formu ergenlerin ve ailelerinin özelliklerini belirlemeye yönelik olarak araştırmacı tarafından hazırlanmıştır. Bu form ergenin yaşı, okulu, sınıfı, anne, baba ve kardeşleri ile ilgili bilgiler ile teknolojik alet kullanımı, bilgisayar, cep telefonu ve tableti kullanım amaçlarına ilişkin bilgilerin elde edilmesine yönelik sorulardan oluşmaktadır (Ek-3).

2.3.2. Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lemmens ve arkadaşları (2009) tarafından geliştirilen Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Game Addiction Scale) 21 maddeden oluşan bir ölçek olup ölçeğin 7 maddeden oluşan kısa formu da bulunmaktadır. Lemmens ve arkadaşlarının geliştirdiği bu ölçek alan yazında çeşitli ülkelerde kendi dillerine çevrilerek uyarlanmıştır. Bu ölçeğin orijinal versiyonunda ölçek 21 maddeden ve 7 faktörden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan 7 faktör; “belirginlik”, “durum değiştirme”, “dayanıklılık”, “yoksunluk”, “çatışma”, “nüksetme” ve “sorunlar” olarak adlandırılmıştır. Ölçek beşli likert tipinde; “Asla (1), Nadiren (2), Bazen (3), Sıklıkla (4) ve Çok Sık (5)” olarak puanlanmaktadır.

Lemmens ve arkadaşları ölçeği iki uygulama ile geliştirmişlerdir. İlk uygulamaya 12-18 yaş arasındaki 644 ergen katılmıştır. İkinci uygulamaya ise 12-18 yaş arasındaki 573 ergen katılım göstermiştir. Elde edilen veriler düzenlendikten sonra elde 352 ergenin verisi kalmıştır. Birinci düzey doğrulayıcı faktör analizi yapılmış, analiz sonucunda $\chi^2(182, n=352) = 594.2, p<.001, RMSEA= 0.080, CFI= 0.903$ değerleri elde edilmiştir. İkinci düzey doğrulayıcı faktör analizi sonucunda ise $\chi^2(364, n=721) = 1083.29, p<.001, RMSEA= 0.053, CFI= 0.904$ değerleri elde edilmiştir. Lemmens ve arkadaşları ölçeği eş zamanlı olarak geçerlikle test etmişlerdir.

Ölçeğin orijinali Türkçe’ye Ilgaz (2015) tarafından, kısa formu ise Yalçın-Irmak ve Erdoğan (2016), Evren ve arkadaşları (2017) tarafından uyarlanmış, geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. Ölçeğin orijinal formu Ilgaz tarafından uyarlanmak amacıyla, çevirileri yapılarak Türkçe formu oluşturulmuştur (Ek-4). Ölçeğin geçerlik ve güvenilirliği 265 ergenin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Doğrulayıcı faktör analizi sonucunda uyum indeksleri iyi düzeyde tespit edilmiştir. [Birinci model için $\chi^2 (165, n=265) = 271.01, p<.000, RMSEA= 0.049, S-RMR=$

0.046, GFI= 0.91, AGFI= 0.88, CFI= 0.99, NNFI= 0.98, IFI= 0.99, İkinci model için $\chi^2(179, n=265) = 331.68, p<.000, RMSEA= 0.057, S-RMR= 0.051, GFI= 0.89, AGFI= 0.86, CFI= 0.98, NNFI= 0.98, IFI= 0.98$]. Ölçeğin iç tutarlılığı .92 olarak hesaplanmıştır (İlgaz, 2015). Bu ölçek birçok çalışmada ölçme aracı olarak kullanılmıştır.

2.3.3. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu

Oyun bağımlılığı olarak tanımlanan kavram DSM-5'in ekinde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu olarak ele alınmıştır (APA, 2013). İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu, DSM-5'teki kriterler temel alınarak, oyun bağımlılığının ölçülmesi ve kültürlerarası çalışmalarda kullanılması için Pontes ve Griffiths (2015) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek için 16-70 yaş arası 58 farklı ülkeden toplam 1060 kişiden veri toplanmıştır. Ölçeği Türkçe'ye Arıca ve arkadaşları (2018) uyarlamıştır. 10-29 yaş arası 455 katılımcıdan elde edilen veriler doğrultusunda ölçeğin tek boyutlu olduğu, İnternet Bağımlılığı Ölçeği ile İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu arasında anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir. Dokuz maddeden oluşan ölçeğin, Cronbach Alfa değeri .82'dir. Ölçek İnternet Oyun Oynama Bozukluğu'nu değerlendirebilen, yetişkin ve ergenlerde kullanılabilen bir araç olarak uyarlama çalışması yapılmıştır. Ölçek araştırma amaçlı kullanılırken sınıflandırmak için puanlama yapılarak, tanılama içinse kriterler var/yok olarak işaretlenerek değerlendirilebilmektedir. DSM-5'e göre dokuz maddeden beş ve daha fazlası tanılama için kullanılmaktadır. Sınıflandırma içinse puanlama yapılmaktadır. Ölçekte ters kodlama bulunmamaktadır. Ölçek "Asla (1)", "Çok Sık (5)" olarak puanlanmakta, ölçekten toplam 9-45 arasında puan alınmakta ve 36 puan ve üstü İnternet Oyun Oynama Bozukluğu için kesme noktası olarak belirlenmiştir (Arıca ve ark., 2018).

2.3.4. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği

Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği, Lafrenière ve arkadaşları (2012) tarafından video oyunu oynayan 276 katılımcı örneklemeyle (193 erkek- 83 kadın, yaş ortalaması=26,15, SD(yaş)= 8,26) geliştirilmiştir. Katılımcılara video oyunlarıyla ilgilenen çevrimiçi forumlarda gönüllü katılım çağrısı yapılarak ulaşılmış ve çevrimiçi anket yoluyla anketler doldurulmuştur. Katılımcılar 25'ten fazla oyun (Call of Duty, Starcraft, World of Warcraft) ve haftada ortalama 12,38 saat (SD (saat)= 15,82) oyun oynamaktadır. Ölçek öz-düzenleme kuramını temel alarak hiyerarşik motivasyon kuramına göre geliştirilmiştir. Yedili likertle (1: Hiç Katılmıyorum; 7: Tamamen Katılıyorum) cevaplandırılan bir ölçektir. Ölçek 18 maddeden ve altı alt faktörden oluşmaktadır. Türkçe'ye Akın ve arkadaşları (2015) tarafından uyarlanmış, geçerlik ve güvenirlik çalışmaları üniversite öğrencileri örnekleminde yapılmıştır. Bu çalışmada yaş grubu, ergenleri kapsadığı için ölçeğin uygunluğu, geçerlik ve güvenirlik çalışması ergen örnekleminde üzerinde tekrar yapılmıştır. Ölçeğin orijinalinde yer alan “oyun” kelimesinin gerçek oyun veya sanal oyun olup olmadığına ilişkin karışıklık yaşanmaması için ölçeği geliştiren yazarlarla görüşülmüş ve “dijital” kelimesinin eklenmesi konusunda izin alınmıştır. Ergen örnekleminde uyarlama çalışmasında ölçek, “Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği” olarak geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılmıştır.

2.3.4.1. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması

Araştırmanın amacı doğrultusunda ölçek uyarlama çalışmasının, mevcut kullanılan ölçek yeni geliştirilecek bir ölçeğe göre daha fazla güven oluşturduğundan ve daha yaygın kullanıldığından, Türkçe ve İngilizce dillerine hakim, bu kültürlere aşina ve ölçek yapısı hakkında bilgi sahibi olan, aralarında ölçme ve değerlendirme uzmanlarının da olduğu uzman çevirmenlerden bir grup oluşturmuştur. Ölçme aracı

yazarından izin alınarak, ölçek altı uzman tarafından İngilizce'den Türkçe'ye çevrilmiştir, diğer altı uzman tarafından ölçek maddelerine ait İngilizce-Türkçe çevirilerinin karşılaştırmaları yapılmıştır. Ölçme aracının uyarlanmış biçimi araştırmacılar tarafından gözden geçirilerek, anlamsal, kavramsal, deneysel ve deyimsel eşitlik için bir diğer altı uzmandan daha eşdeğerlilik uzman görüşü alınmıştır. Bu aşamada, ölçekteki kelimelerin her iki kültürde aynı anlamı ile ilgili anlamsal eşitlik; gündelik yaşamda kullanılan deyim ve sözcüklerin anlamı ile ilgili deyimsel eşitlik; ölçekte ifade edilen deneyimin kültürümüzde yaşanması ve anlamlarının aynı veya benzer olması ile ilgili deneysel eşitlik; ölçekte kullanılan kelimelerin her iki kültürde de aynı bağlamda kullanılması ile ilgili kavramsal eşitlik açısından uzmanlar tarafından değerlendirilmiştir. Ölçek uyarlama sürecinde toplam 18 uzmandan, uzman görüşü alınmıştır. Araştırmacılar tarafından uzman görüşleri değerlendirilerek ölçeğe son şekli verilmiştir (Ek-5).

Ölçme aracının pilot çalışması için yedinci ve sekizinci sınıfa devam eden 10 erkek ve 10 kız toplam 20 ergene ölçeğin uygulaması yapılmıştır. Ölçeğin uygulanması sırasında; ölçeği kaç dakikada doldurdukları hesaplanmış, ölçeğin soru kökleri, seçenekler arasında anlaşılmayan bir yer olup olmadığıyla ilgili çocuklarla görüşmeler yapılmıştır. Ölçek maddeleri ergenler tarafından anlaşılır bulunmuş ve değişiklik yapılmamıştır.

Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği, oyun oynama davranışını güdüleyen faktörleri incelemektedir (Akın ve ark., 2015). Geçerlilik çalışması kapsamında; teknolojik aletlere gün içerisinde ayrılan süre, teknolojik aletlerle çevrimiçi ya da çevrimdışı oyun oynama durumu, cep telefonunu en çok kullanma, bilgisayarı en çok kullanma ve tableti en çok kullanma amaçlarına göre karşılaştırmalar yapılmıştır.

Ölçek uyarlama aşamasında, çalışmanın örneklemini belirlemek için amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Ölçüt örnekleme,

nicel bir çalışmanın sonuçlarına göre derinlemesine bir izleme çalışması yapılmak istendiğinde kullanılabilir (Büyüköztürk ve ark., 2015).

Ölçek uyarlama çalışmasının örneklem yöntemi ölçütü, Ankara il merkezindeki Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı resmi ortaokul olması ve öğrenci sayısının yaklaşık 600'den fazla olması olarak belirlenmiştir. Oyun bağımlılığı yaygınlığı %4-5 olarak görüldüğü için, 600 öğrencilik bir okulda oyun bağımlılığı ölçeğinden maksimum puana yakın puan alabilecek (Oyun bağımlılığı ölçeğinden alınabilecek maksimum puan 105'tir) yaklaşık 20-25 ergen olacağı varsayımından hareketle örneklem için 600'den fazla öğrencisi olan okullar tercih edilmiştir. İlk aşamada bu ölçütlere uyan okul yöneticilerinden alınan bilgiler doğrultusunda benzer sosyo kültürel özelliklere sahip on tane ortaokul belirlenmiştir. Bu ortaokullar arasından altısı anketlerin uygulaması için randevuları onaylayarak çalışmanın örneklemini oluşturmuştur. Örnekleme oluşturan ortaokulların yöneticileriyle yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu ortaokullardaki yöneticilerin, sınıf öğretmenlerinin ve rehber öğretmenlerin görüşleri doğrultusunda en fazla dijital oyun oynayan ergenlerin bulunduğu yedinci ve sekizinci sınıflar belirlenmiştir. Belirlenen sınıflar arasından her okuldan üçer sınıf olmak üzere toplam 18 sınıf basit tesadüfi örneklem yoluyla belirlenmiştir. Bu sınıflardaki ergenlere araştırmanın amacı açıklanmış ve gönüllü katılım doğrultusunda 525 ergenden 2017-2018 eğitim öğretim döneminin birinci ve ikinci yarıyılında veriler toplanmıştır. Dijital oyun motivasyonu ölçeğinin test tekrar testi ise 66 ergenle yapılmıştır.

Araştırmanın geçerlik ve güvenirlik çalışmasına dahil edilen ergenlerin demografik özelliklerine ait bulgulara Çizelge 2.4'te yer verilmiştir.

Çizelge 2.4. Geçerlik Güvenirlik Çalışmasına Dahil Edilen Ergenlerin Demografik Özelliklerine Ait Dağılımlar (n=525)

	n	%
Cinsiyet		
Kız	247	47,0
Erkek	278	53,0
Yaş		
12 yaş	190	36,2
13 yaş	335	63,8
Sınıf		
7. sınıf	252	48,0
8. sınıf	273	52,0
Kardeş sayısı		
Bir	66	12,6
İki	301	57,3
Üç	118	22,5
Dört ve daha fazla	40	7,6
Kardeş sıralaması		
Birinci	221	42,2
İkinci	224	42,6
Üçüncü	55	10,5
Dördüncü ve sonrası	15	2,9
İkiz	10	1,9
Anne öğrenim durumu		
Üniversite	129	24,6
Lise	193	36,8
Ortaokul	108	20,6
İlkokul	74	14,1
Okuma-yazma bilmiyor	8	1,5
Cevapsız	13	2,5
Baba öğrenim durumu		
Üniversite	147	28,0
Lise	226	43,0
Ortaokul	84	16,0
İlkokul	48	9,1
Okuma-yazma bilmiyor	3	0,6
Cevapsız	17	3,2

Çizelge 2.4'e göre ergenlerin %53'ü erkek, %47'si kız; %63,8'i on üç, %36,2'si on iki yaşında; %52'si sekizinci sınıfa, %48'i yedinci sınıfa devam etmektedir. Ergenlerin %57,3'ü iki kardeş, %22,5'i üç kardeş, %12,6'sı tek çocuk, %7,6'sı dört ve daha fazla kardeş; %42,6'sı ikinci çocuk, %42,2'si ilk çocuk, %10,5'i üçüncü çocuk, %2,9'u dördüncü ve sonrası çocuktur. Araştırmaya katılan ergenlerin annelerinin öğrenim durumları incelendiğinde %36,8'inin annesi lise, %24,6'sının üniversite, %20,6'sının ortaokul, %14,1'inin ilkokul mezunu olduğu, %1,5'inin okuma-yazma bilmediği ve ergenlerin %2,5'inin annesinin öğrenim durumuyla ilgili soruya cevap vermediği belirlenmiştir. Ergenlerin babalarının öğrenim durumları incelendiğinde %43'ünün babası üniversite, %28'inin lise, %16'sının ortaokul, %9,1'inin ilkokul mezunu olduğu, %0,6'sının okuma-yazma

bilmediği ve ergenlerin %3,2'sinin babasının öğrenim durumuyla ilgili soruya cevap vermediği belirlenmiştir.

Araştırmanın geçerlik ve güvenilirlik çalışmasına dahil edilen ergenlerin cep telefonuna, bilgisayara, tablete ve televizyona gün içerisinde ayırdığı süreye ait bulgulara Çizelge 2.5'te yer verilmiştir.

Çizelge 2.5. Ergenlerin Cep Telefonuna, Bilgisayara, Tablete ve Televizyona Gün İçerisinde Ayırdığı Süreye Ait Dağılımlar (n= 525)

	n	%
Cep telefonu		
Kullanmam	39	7,4
30 dakika ve altı	86	16,4
31-60 dakika	108	20,6
61-120 dakika	97	18,5
121-240 dakika	132	24,9
241 dakika ve üstü	63	12,2
Bilgisayar		
Kullanmam	209	39,8
30 dakika ve altı	66	12,7
31-60 dakika	75	14,3
61-120 dakika	69	13,2
121-240 dakika	53	10,0
241 dakika ve üstü	53	10,0
Tablet		
Kullanmam	347	65,9
30 dakika ve altı	82	15,7
31-60 dakika	44	8,4
61-120 dakika	33	6,3
121-240 dakika	16	3,1
241 dakika ve üstü	3	0,6
Televizyon		
İzlemem	55	10,5
30 dakika ve altı	79	15,0
31-60 dakika	116	22,0
61-120 dakika	151	28,8
121-240 dakika	98	18,6
241 dakika ve üstü	26	5,1

Çizelge 2.5'e göre araştırmaya katılan ergenlerin %24,9'u günde 121 ile 240 dakika arasında, %20,6'sı 31 ile 60 dakika arasında, %18,5'i 61 ile 120 dakika arasında, %16,4'ü 30 dakika ve altında, %12,2'si 241 dakika ve üstünde cep telefonunu kullandığını, %7,4'ü ise cep telefonu kullanmadığını belirtmiştir. Ergenlerin %14,3'ü günde 31 ile 60 dakika arasında, %13,2'si günde 61 ile 120 dakika arasında, %12,7'si günde 30 dakika ve altında, %10'u günde 121 ile 240

dakika arasında, %10'u günde 241 dakika ve üstünde bir süre bilgisayarı (masaüstü ve/veya dizüstü) kullandığını, %39,8'i ise bilgisayar kullanmadığını belirtmiştir. Araştırmaya katılan ergenlerin %15,7'si günde 30 dakika ve altında, %8,4'ü günde 31 ile 60 dakika arasında, %6,3'ü günde 61 ile 120 dakika arasında, %3,1'i günde 121 ile 240 dakika arasında, %0,6'sı günde 241 dakika ve üstünde bir süre tableti kullandığını, %65,9'u ise tablet kullanmadığını belirtmiştir. Ergenlerin %28'i gün içinde 61-120 dakika arasında, %22'si 31-60 dakika arasında, %18,6'sı 121-240 dakika arasında, %15'i 30 dakika ve altında, %5,1'i 241 dakika ve üstünde bir süre televizyon seyretmektedir. Ergenlerin %10,5'i ise televizyon izlemediğini belirtmiştir.

Araştırmanın geçerlik ve güvenilirlik çalışmasına dahil edilen ergenlerin teknolojik aletle oyun oynama durumuna ait dağılımlara Çizelge 2.6'da yer verilmiştir.

Çizelge 2.6. Ergenlerin Teknolojik Aletle Oyun Oynama Durumuna Ait Dağılımlar (n=525)

	n	%
Evet	423	82,5
Hayır	90	17,5
Cevapsız	12	2,3
Toplam	525	100,0

Çizelge 2.6 incelendiğinde araştırmaya katılan ergenlerin %82,5'i teknolojik aletlerle oyun oynamakta, %17,5'i ise oyun oynamamaktadır.

Araştırmanın geçerlik ve güvenilirlik çalışmasına dahil edilen ergenlerin cep telefonu, bilgisayar ve tablet kullanım amacına ait bulgulara Çizelge 2.7'de yer verilmiştir.

Çizelge 2.7. Ergenlerin Cep Telefonu, Bilgisayar ve Tablet Kullanım Amacına Ait Dağılımlar (n=525)

	n	%
Cep telefonu		
Konuşmak	80	15,2
Mesajlaşmak	82	15,6
Sosyal medya kullanmak	242	46,1
Oyun oynamak	78	14,9
Diğer (Ödev, tarama vd)	34	6,5
Kullanmam	9	1,7
Bilgisayar		
Ödev yapmak	201	38,3
Oyun oynamak	177	33,7
Sosyal medya kullanmak	29	5,5
Diğer (video, film izlemek)	40	7,6
Kullanmam	78	14,9
Tablet		
Ödev yapmak	58	11,0
Oyun oynamak	147	28,1
Sosyal medya kullanmak	37	7,0
Diğer (film, dizi, video izleme)	34	6,5
Kullanmam	249	47,4

Çizelge 2.7'ye göre araştırmaya katılan ergenlerin %46,1'i sosyal medyayı kullanma, %15,6'sı mesajlaşma, %15,2'si konuşma, %14,9'u oyun oynama ve %6,5'i ödev yapma, araştırma yapma gibi diğer amaçlarla cep telefonunu kullanmaktadır. Ayrıca ergenlerin %1,7'si cep telefonu kullanmamaktadır. Ergenlerin %38,3'ü ödev yapma, %33,7'si oyun oynama, %7,6'sı video, film, dizi, belgesel izleme ve %5,5'i sosyal medyayı kullanma amacıyla dizüstü veya masaüstü bilgisayar kullanmaktadır. Ayrıca ergenlerin %14,9'u dizüstü veya masaüstü bilgisayar kullanmamaktadır. Araştırmaya katılan ergenlerin %28,1'i oyun oynama, %11'i ödev yapma, %7'si sosyal medya kullanma ve %6,5'i film, dizi, video izleme amacıyla tableti kullanmaktadır. Ayrıca ergenlerin %47,4'ü tablet kullanmamaktadır.

Araştırmanın geçerlik ve güvenilirlik çalışmasına dahil edilen ergenlerin cep telefonu, bilgisayar, televizyon ve tablet kullanımı bilgi düzeyine ait bulgulara Çizelge 2.8'de yer verilmiştir.

Çizelge 2.8. Ergenlerin Cep Telefonu, Bilgisayar, Televizyon ve Tablet Kullanımı Bilgi Düzeyine Ait Dağılımlar (n=525)

	n	%
Cep telefonu		
Kötü	4	0,8
Ortanın altı	5	1,0
Orta	70	13,3
İyi	204	38,9
Çok iyi	242	46,0
Bilgisayar		
Kötü	12	2,2
Ortanın altı	28	5,3
Orta	152	29,1
İyi	179	34,1
Çok iyi	154	29,3
Televizyon		
Kötü	12	2,3
Ortanın altı	18	3,4
Orta	134	25,5
İyi	184	35,6
Çok iyi	174	33,2
Tablet		
Kötü	58	11,1
Ortanın altı	39	7,4
Orta	120	22,9
İyi	143	27,2
Çok iyi	165	31,4

Çizelge 2.8'e göre araştırmaya katılan ergenlerin cep telefonu kullanımına ilişkin bilgi düzeyleri incelendiğinde; %46'sının çok iyi, %38,9'unun iyi, %13,3'ünün orta, %1'inin ortanın altında ve %0,8'inin kötü olduğu belirlenmiştir. Ergenlerin dizüstü veya masaüstü bilgisayar kullanımına ilişkin bilgi düzeyleri incelendiğinde; %34,1'inin iyi, %29,3'ünün çok iyi, %29,1'inin orta, %5,3'ünün ortanın altında ve %2,2'sinin ise kötü olduğu saptanmıştır. Araştırmaya katılan ergenlerin televizyon kullanımına ilişkin bilgi düzeyleri incelendiğinde; %35,6'sının iyi, %33,2'sinin çok iyi, %25,5'inin orta, %3,4'ünün ortanın altında ve %2,3'ünün ise kötü olduğu belirlenmiştir. Ergenlerin tablet kullanımına ilişkin bilgi düzeyleri incelendiğinde; %31,4'ünün çok iyi, %27,2'sinin iyi, %22,9'unun orta, %11,1'inin kötü ve %7,4'ünün ortanın altında olduğu saptanmıştır.

2.3.4.1.1. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Geçerlik Sonuçları

Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin geçerlik analizinde yapı geçerliliği için doğrulayıcı faktör analizi (DFA) ile alt üst %27'lik gruplar için ilişkisiz t-testi yapılmıştır. Etki büyüklüğü için Cohen d kullanılmıştır.

Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin altı faktörlü modelin DFA ile test edilmesi sonucunda elde edilen uyum indeksleri modelin uyumunun iyiye yakın fakat mükemmel olmadığını göstermektedir ($\chi^2/sd = 3,70$; GFI=0,91, AGFI =0,88 ve RMSEA=0,07). DFA sonucu elde edilen 1. düzey modifikasyon önerileri incelendiğinde Madde 7-Madde 8 arasındaki ilişkinin modelin uyum iyiliği indekslerine önemli derecede olumsuz etkisi olduğu görülmüştür. Bu maddeler incelendiğinde belirtilen maddelere ait hatalar ilişkilendirilmiştir. Model tekrar analize alınmış ve elde edilen uyum indeksleri Çizelge 2.9'da verilmiştir.

Çizelge 2.9. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) Sonuçları

İndeks	Sınır Değerler	1. Düzeyde (6 boyutlu) Elde Edilen Değer	2. Düzeyde Elde Edilen Değer
χ^2/sd	Mükemmel $\leq 3 \leq$ Orta ≤ 5	3,02	3,94
RMSEA	Mükemmel $\leq 0,05 \leq$ İyi $\leq 0,08$	0,06	0,08
SRMR	Mükemmel $\leq 0,05 \leq$ İyi $\leq 0,08$	0,05	0,06
CFI	Mükemmel $\geq 0,95 \geq$ İyi $\geq 0,90$	0,98	0,98
NNFI	Mükemmel $\geq 0,95 \geq$ İyi $\geq 0,90$	0,98	0,97
GFI	Mükemmel $\geq 0,95 \geq$ İyi $\geq 0,90$	0,93	0,90
AGFI	Mükemmel $\geq 0,95 \geq$ İyi $\geq 0,90$	0,90	0,87

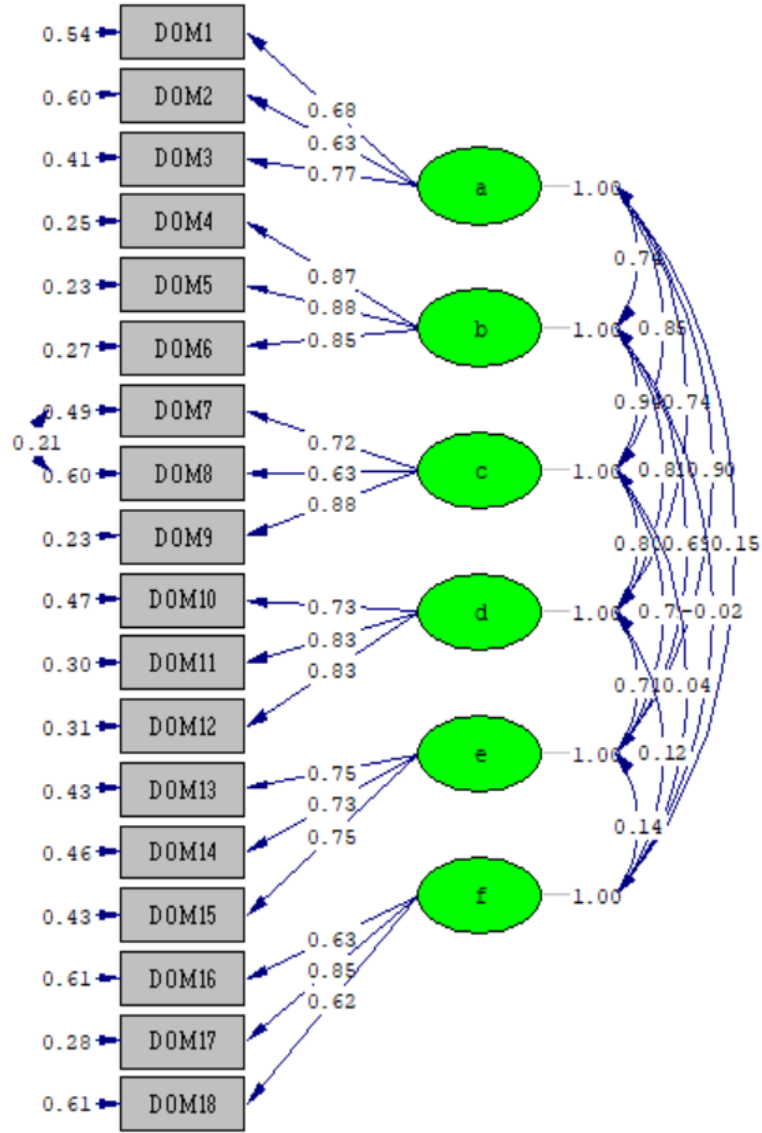
Uyum indekslerinden χ^2/sd değeri her iki düzeyde de 5,00'ten küçük olduğundan beklenen kovaryans matrisi ile gözlenen kovaryans matrisi arasındaki uyum yine iki düzeyde de orta seviyededir.

RMSEA deęerleri incelendięinde her iki dzey modelde de 0,06 ve 0,08 dzeyinde iyi bir uyum olduęu yorumuna ulařılmaktadır. Standardize edilmiř RMR incelendięinde birinci dzey modelde 0,05 dzeyinde mkemmел uyum, ikinci dzey modelde de 0,06 dzeyinde iyi uyum olduęu grlmřtr.

CFI deęerlerinin her iki dzey modelde de 0,98; NNFI deęerlerinin birinci dzey modelde 0,98 ve ikinci dzey modelde 0,97 olmasının mkemmел uyuma karřılık geldięi grlmektedir.

GFI deęerinin birinci dzey modelde 0,93 ve ikinci dzey modelde 0,90 olması iyi uyumun; AGFI deęerinin birinci dzey modelde 0,90 olması iyi, ikinci dzey modelde 0,87 olması kabul edilebilir uyumun gstergesidir.

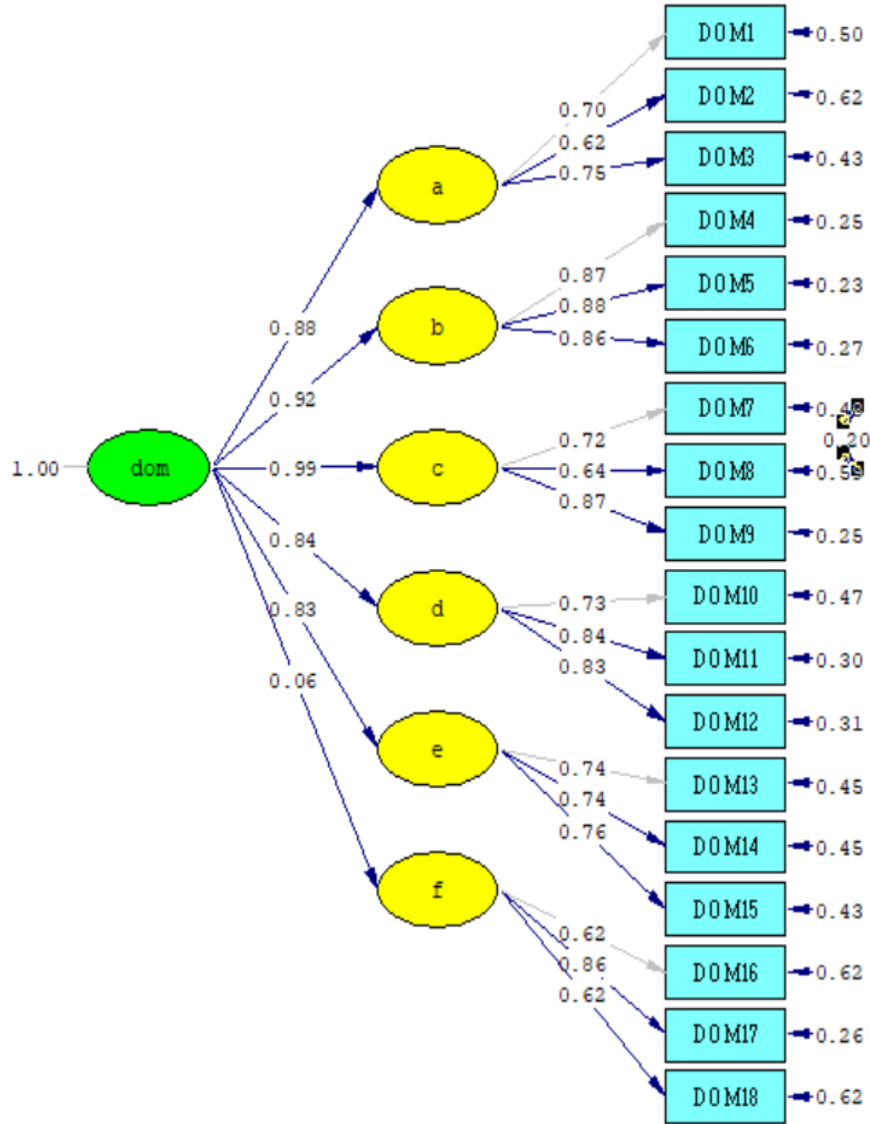
Tm indeksler bir btn olarak deęerlendirildięinde (altı boyutlu) model– veri uyumunun saęlandığı ifade edilebilir. DFA sonucunda elde edilen standardize edilmiř katsayılar dzeylere gre Őekil 2.2’de ve Őekil 2.3’te yol diyagramında verilmiřtir.



Chi-Square=360.29, df=119, P-value=0.00000, RMSEA=0.062

Şekil 2.2. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeğine Ait 1. Düzey Standardize Edilmiş Katsayıların Yol Diyagramı

Şekil 2.2 incelendiğinde faktör yüklerinin, “İçsel Motivasyon” (a) alt boyutu için 0,63 ile 0,77 aralığında; “Bütünleşmiş Düzenleme” (b) alt boyutu için 0,85 ile 0,88 aralığında; “Tanımlanmış Düzenleme” (c) alt boyutu için 0,63 ile 0,88 aralığında; “İçe Yansıtılmış Düzenleme” (d) alt boyutu için 0,73 ile 0,83 aralığında; “Dışsal Düzenleme” (e) alt boyutu için 0,73 ile 0,75 aralığında; “Motivasyon Kaybı” (f) alt boyutu için 0,63 ile 0,85 aralığında değiştiği görülmektedir.



Chi-Square=503.83, df=128, P-value=0.00000, RMSEA=0.075

Şekil 2.3. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeğine Ait 2. Düzey Standardize Edilmiş Katsayıların Yol Diyagramı

Şekil 2.3 incelendiğinde faktör yüklerinin, “İçsel Motivasyon” (a) alt boyutu için 0,62 ile 0,75 aralığında; “Bütünleşmiş Düzenleme” (b) alt boyutu için 0,86 ile 0,88 aralığında; “Tanımlanmış Düzenleme” (c) alt boyutu için 0,64 ile 0,87 aralığında; “İçe Yansıtılmış Düzenleme” (d) alt boyutu için 0,73 ile 0,84 aralığında; “Dışsal Düzenleme” (e) alt boyutu için 0,74 ile 0,76 aralığında; “Motivasyon Kaybı” (f) alt boyutu için 0,62 ile 0,86 aralığında değiştiği görülmektedir.

DFA sonuçlarına göre ölçeğin on iki-on üç yaş grubundaki ergenler için altı faktörlü yapısı doğrulanmıştır. Sonuç olarak orijinal ölçekte olduğu gibi Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin de 18 madde ve altı faktörden oluştuğu saptanmıştır. Buna göre içsel motivasyon (a) faktörünün 3 maddeden (1-2-3), bütünleşmiş düzenleme (b) faktörünün 3 maddeden (4-5-6), tanımlanmış düzenleme (c) faktörünün 3 maddeden (7-8-9), içe yansıtılmış düzenleme (d) faktörünün 3 maddeden (10-11-12), dışsal düzenleme (e) faktörünün 3 maddeden (13-14-15) ve motivasyon kaybı (f) faktörünün 3 maddeden (16-17-18) oluştuğu belirlenmiştir.

Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin yapı geçerliliği kanıtları için alt üst %27'lik gruplar bağlamında ilişkisiz t-testi yapılmış ve etki büyüklüklerine ait bulgular Çizelge 2.10'da sunulmuştur.

Çizelge 2.10. Dijital Oyun Motivasyonu Puan Ortalamalarının Alt Üst %27'lik Gruplara İlişkin t-testi Sonuçları ve Etki Büyüklükleri

	Gruplar	n	\bar{X}	s	sd	t	p	Cohen d
Teknolojik aletlere gün içerisinde ayrılan süre	Üst %27	142	63,81	23,85	282	9,84	0,00*	1,17
	Alt %27	142	38,74	18,77				
Teknolojik aletler ile çevrim içi ya da çevrim dışı oyun oynama durumu	Evet	423	53,81	22,65	511	8,59	0,00*	0,76
	Hayır	90	31,97	17,96				
Cep telefonunu en çok kullanma amacı	Oyun oynayanlar	78	59,38	23,73	103,42	3,90	0,00*	0,77
	Diğerleri	447	48,07	22,83				
Bilgisayarı en çok kullanma amacı	Oyun oynayanlar	177	65,34	22,47	523	12,44	0,00*	1,09
	Diğerleri	348	41,82	19,40				
Tableti en çok kullanma amacı	Oyun oynayanlar	147	54,91	24,51	247,26	3,08	0,02*	0,39
	Diğerleri	378	47,75	22,52				

*p < 0,05.

Çizelge 2.10 incelendiğinde ergenlerin dijital oyun motivasyonu puan ortalamalarının t-testi sonuçlarının teknolojik aletlere gün içerisinde ayırdıkları süreye göre belirlenen alt ve üst %27'lik grupların anlamlı olduğu belirlenmiştir $t_{(282)} = 9,84$; $p < .05$. Teknolojik aletlere gün içerisinde daha fazla süre ayıran üst

grubun daha az süre ayıran alt gruba göre dijital oyun motivasyonu düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir.

Dijital oyun motivasyonu ölçek puanlarının teknolojik aletler ile çevrimiçi ya da çevrimdışı oyun oynayanların oluşturduğu grup ile oyun oynamayanların oluşturduğu grup ortalamaları arasında anlamlı olduğu belirlenmiştir; $t_{(511)}=8,59$; $p < .05$. Teknolojik aletlerle çevrimiçi veya çevrimdışı oyun oynayan grubun oyun oynamayan gruba göre dijital oyun motivasyonu düzeylerinin daha yüksek olduğu görülmektedir.

Dijital oyun motivasyonu ölçek puanlarının cep telefonunu en çok oyun oynama amacıyla kullanma ile cep telefonunu diğer amaçlar için kullanma (konuşma, mesajlaşma, sosyal medya kullanma vb.) grup ortalamaları arasında anlamlı olduğu belirlenmiştir; $t_{(103,42)}=3,90$; $p < .05$. Oyun oynama amacıyla cep telefonunu kullananların, cep telefonunu diğer amaçlarla kullananlara göre dijital oyun motivasyonu düzeyleri daha yüksek olmasına rağmen, belirgin bir farklılık söz konusu değildir.

Dijital oyun motivasyonu ölçek puanlarının bilgisayarı en çok oyun oynama amacıyla kullanma ile bilgisayarı diğer amaçlar için kullanma (ödev yapma, sosyal medya kullanma, film izleme vb.) grup ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık vardır; $t_{(523)} =12,44$; $p < 0,05$. Bilgisayarı oyun oynama amacıyla kullananların, bilgisayarı diğer amaçlar için kullananlara göre dijital oyun motivasyonu düzeyleri daha yüksektir.

Dijital oyun motivasyonu ölçek puanlarının tableti en çok oyun oynama amacıyla kullanma ile tableti diğer amaçlar için kullanma (ödev yapma, sosyal medya kullanma vb.) grup ortalamaları arasında anlamlı olduğu belirlenmiştir;

$t_{(247,26)} = 3,08$; $p < .05$. Tableti oyun oynama amacıyla kullananların, tableti diğer amaçlar için kullananlara göre dijital oyun motivasyonu düzeylerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

2.3.4.1.2. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Güvenirlik Sonuçları

Dijital Oyun Motivasyonu ölçek puanlarının 525 kişinin 18 maddeye verdikleri yanıtlar arasındaki iç tutarlılık (Cronbach Alfa) katsayısı 0,90 olarak bulunmuştur. Alt boyutlara ilişkin iç tutarlılık (Cronbach Alfa) katsayılarına ise Çizelge 2.11’de yer verilmiştir.

Çizelge 2.11. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Maddelerinin Cronbach Alfa Katsayısı

Alt boyut	Maddeler	Cronbach Alfa Katsayısı
İçsel motivasyon	1-2-3	0,73
Bütünleşmiş düzenleme	4-5-6	0,90
Tanımlanmış düzenleme	7-8-9	0,83
İçe yansıtılmış düzenleme	10-11-12	0,84
Dışsal düzenleme	13-14-15	0,79
Motivasyon kaybı	16-17-18	0,73

Çizelge 2.11 incelendiğinde alt boyutların her birinin iç tutarlılık anlamındaki güvenilirliğinin 0,70 ve üzerinde kabul edilebilir düzeyde olduğu görülmektedir.

Dijital Oyun Motivasyonu Ölçek puanlarının on iki-on üç yaş grubundaki 525 ergenin 18 maddeye verdikleri yanıtlar arasındaki iç tutarlılık (Cronbach Alfa) katsayısı 0,90 olarak bulunmuştur. Ayrıca, Dijital Oyun Motivasyonu Ölçek puanlarının 66 kişi üzerinden elde edilen test-tekrar test ölçümleri arasındaki Pearson korelasyon katsayısı 0,05 anlamlılık düzeyinde 0,97 olarak bulunmuştur. Bu durumda ölçek puanlarının kararlılık anlamında güvenilirliğinin çok yüksek olduğu görülmüştür, dolayısı ile ölçek puanlarının güvenilirliğinin oldukça yüksek olduğu söylenebilir.

Sonuç olarak geçerlik ve güvenilirlik çalışması kapsamında elde edilen bu sonuçlar Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin on iki- on üç yaş grubundaki ergenler için geçerli ve güvenilir bir ölçek olduğunu (Ek-5) göstermektedir.

2.3.5. Güçler ve Güçlükler Anketi

Güçler ve Güçlükler Anketi (GGA) (Strengths and Difficulties Questionnaire - SDQ) 1997 yılında Goodman tarafından geliştirilmiştir. Anket olumlu ve olumsuz davranış özelliklerini içeren 25 sorudan oluşmaktadır. Anket, her biri beş soru içeren beş alt boyutta toplanmıştır. Bunlar; DEHB, davranış sorunları, duygusal sorunlar, akran sorunları ve prososyal davranışlardır. Her alt boyut kendi içinde değerlendirilebilmektedir. "Toplam Güçlük Puanı" ise anketteki ilk dört başlığın toplamı ile hesaplanabilmektedir. Bu anketin, anne-baba ve öğretmen formu ile ergen formu bulunmaktadır. Anket, Güvenir ve arkadaşları (2008) tarafından uyarlanarak geçerlik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. GGA'nın anne-baba ve ergen formlarının Cronbach alfa değerleri 0.84 ile 0.22 arasında değişmektedir. Anketin anne-baba formu için toplam güçlük puanının (duygusal sorunlar, davranışsal sorunlar, dikkat eksikliği/ aşırı hareketlilik, akran sorunları, prososyal davranış) Cronbach alfa değeri 0.84; ergen formu için toplam güçlük puanının (duygusal sorunlar, davranışsal sorunlar, dikkat eksikliği/ aşırı hareketlilik, akran sorunları, prososyal davranış) Cronbach alfa değeri 0.73'tür. GGA'nın geçerlik ve güvenilirliğin ileri psikometrik değerlerinin bilinebilmesi için Yalın (2008) tarafından ikinci bir çalışma daha yapılmıştır. Bu çalışmada, GGA Türkçe'nin klinik örnekleme ileri psikometrik özelliklerinin iç tutarlılıkları, gözlemciler arası korelasyon, klinik tanı, korelasyon ve faktör analizi ölçümleri yapılarak değerlendirilmiş; GGA'nın anne-baba ve ergen formunun çocuk ve ergenlerde psikopatolojik belirtilerin saptanmasında geçerli ve güvenilir olduğu belirtilmiştir (Ek-6). Ölçekte her madde 'doğru değil', 'kısmen doğru' ve 'kesinlikle doğru' olarak işaretlenmektedir. Ölçekte yönelimi farklı olan ve ters olarak kodlanan 5 madde (7, 11, 14, 21 ve 25. maddeler)

‘doğru değil’ için 2, ‘kısmen doğru’ için 1, ‘kesinlikle doğru’ için ise 0 olarak puanlanmaktadır. Diğer maddeler ‘doğru değil’ için 0, ‘kısmen doğru’ için 1 ve ‘kesinlikle doğru’ için 2 olarak puanlanmaktadır. Her alt birimin toplam puanı o alt birimi oluşturan 5 maddenin puanlarının toplanmasından oluşmaktadır. Her alt boyut kendi içinde değerlendirilip, her biri için ayrı puan elde edilebildiği gibi, ilk dört başlığın toplamı ile “Toplam Güçlük Puanı” da hesaplanabilmektedir. Prososyal davranışlar alt boyutu sorularının (1, 4, 9, 17 ve 20) zıt sorular içermesi ve ölçek puanını etkilemesi nedeniyle toplam puana katılmamıştır. Ölçeğin toplam güçlük puanı sonucu normal (0-13 puan), sınırda (14-16) ve anormal (17-40) olarak değerlendirilmektedir.

2.3.6. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

Yarı yapılandırılmış görüşme formu, görüşme sırasında, araştırılan konu hakkında bilgi almak için derinlemesine incelenecek sorulardan oluşmaktadır. Yarı yapılandırılmış görüşme formu, araştırmanın konusuyla ilgili tüm boyutları irdelenecek şekilde konuyu kapsamı için oluşturulmuştur. Araştırmacı, görüşme sırasında görüşme formunda yer alan soruları kullanarak konuların ayrıntısına girip, soruların sırasını değiştirip, sohbet şeklinde görüşmeye devam edebilmektedir. Görüşme, bireylerin bakış açılarını, duygularını, algılarını ve deneyimlerini ortaya koymakta kullanılan oldukça güçlü bir yöntemdir (Yıldırım ve Şimşek, 2008).

Oyun bağımlılığı ölçeğinden maksimum puana yakın puan alan (44-95 puan) ergenlerin annelerine yönelik hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu; Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı öncesindeki ve sonrasındaki görüşmelerde kullanılmak üzere, alan yazındaki araştırmalar doğrultusunda hazırlanmış ve daha sonra oyun bağımlıları ile çalışan farklı meslek gruplarındaki (çocuk gelişimi bölümü öğretim üyeleri, rehber öğretmenler ve psikolog) 7 uzmandan görüş alınmıştır. Bu

görüşler doğrultusunda düzeltmeler yapılarak yarı yapılandırılmış görüşme formlarına son şekli verilmiştir. Yarı yapılandırılmış görüşme formunda; okul dışında çocukların evde yaptıkları, oynadığı oyunlar, oyun oynama süreleri, oyun sırasındaki davranışlarına yönelik sorular yer almıştır (Ek-7).

2.4. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı hazırlama sürecinde literatür taraması, ortaokul rehberlik planları, yeterlilik alanları, ergen gözlemleri, ergenlerin ihtiyaçlarını belirlemeye yönelik ihtiyaç analizi formu hazırlama, hazırlanan formu uzman görüşüne sunma, görüş sonrasında oyun bağımlılığı ölçeği puanı maksimum puana yakın olan ergenlerin ihtiyaçlarını belirlemeye yönelik veri toplama aşamaları gerçekleştirilmiştir. Bu doğrultuda Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı üç aşamada hazırlanmıştır. Birinci aşama, program geliştirme sürecini; ikinci aşama, ihtiyaç belirleme ve analizini; üçüncü aşama, programın oluşturulması ve uygunluk açısından uzman görüşlerine sunulması aşamalarından oluşmuştur.

2.4.1. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Geliştirme Süreci

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı geliştirme sürecinde; programın felsefesi, kuramı, tasarımı, tasarım yaklaşımı ve modeli açıklanmıştır.

Programın Felsefesi: Program ilerlemecilik felsefesini temel almıştır. İlerlemecilik, pragmatik felsefenin eğitime uygulanmış şeklidir. Bu nedenle eğitimin sürekli bir gelişim içinde olduğu öne sürülmektedir. Bu felsefeyi temel almış

eğitimin amacı sosyal yaşamı geliştirmektir. Uygulanacak programda eğitimci yol gösterici olarak görev almaktadır (Demirel, 2017).

Programının Belirleyicileri: Program geliştirmede programı belirleyen bazı unsurlar bulunmaktadır. Programın belirleyicileri aşağıda sunulmuştur.

- Atatürk'ün eğitimle ilgili ilkeleri,
- Anayasa, yasalar,
- Hükümet programları, kalkınma planları,
- Çocuğun gelişimsel özellikleri,
- Çocuğun temel ihtiyaçları,
- Toplumun/ebeveynin ihtiyaçları,
- MEB yedinci ve sekizinci sınıf programı,
- Oyun bağımlılığı ile ilgili alınan kararlar, meclis raporları, hükümet stratejileri,
- Bilimsel çalışmalar,
- Gözlemler.

Program Tasarımı ve Kuramı: Program tasarımı, programın öğelerinin belirlenip seçilmesini ve sıralanıp düzenlenmesini içeren bir plan olarak tanımlanmaktadır (Uşun, 2016). Bu program, öğrenen merkezli tasarımlardan çocuk merkezli tasarımla hazırlanmıştır. Bu tasarımda, çocuğun öğrenmesi için etkin olması gerekmekte görüşü benimsenmektedir. Buna göre çocuğun öğrenmesi için yaşantısından ayrılmaması gerekmekte dolayısıyla öğrenmenin ve yaşantının birbiriyle bağlantılı olması önerilmektedir (Demirel, 2017). Program ekolojik kuram temelinde hazırlanmıştır. 1980'li yıllardan sonra çocuğun içinde büyüdüğü ekoloji, araştırmacılar tarafından ele alınmaya başlamıştır. Bu araştırmacılar başta gelen Brofenbrenner'dir. Brofenbrenner, çocuğun toplumsal çevrede büyüdüğünü ileri sürmüştür. Çocuk aile, öğretmen, bakıcı, arkadaş ve evcil hayvanlar gibi büyük bir sistem içerisinde büyümektedir. Gelenek ve görenek sistemi olarak tanımlanan kültür

de çocuğun içinde yer aldığı ekolojik çevrede yer almakta ve çocuk, kültürün bir parçası olarak gelişmektedir. Ekolojik kuram, çocuğun çevresindekileri tanımlamakla kalmayıp bu sistemin bileşenlerinin birbiriyle nasıl etkileşim içinde olduğuyula ve çocuğun gelişiminin bundan nasıl etkilendiğine odaklanmaktadır. Çevre çocuğun gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır (Bee ve Boyd, 2009).

Program Modeli: Program Taba Modeli'ne uygun olarak hazırlanmıştır. Taba Modeli, tümevarım yaklaşımını benimsemektedir (Aral ve Doğan-Keskin, 2018b). Model ihtiyaçları belirlemeyi, ihtiyaçlara göre programı hazırlamayı ve değerlendirmeyi içermektedir (Anonim, 2014).

2.4.2. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programına İlişkin İhtiyaçları Belirleme

Programın ihtiyaçlarını belirlerken; toplumun, bireyin beklenti ve ihtiyaçları ile alanyazının ihtiyaçlarına cevap aranmıştır. İhtiyaçları değerlendirme süreci ise aşağıdaki aşamalardan oluşmaktadır.

1. Hazırlık/Planlama
2. Bilgi toplama
3. Bilgilerin analizi
4. Bilgilerin rapor edilmesi
5. Bilgilerin kullanımı aşamalarından oluşmaktadır.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı geliştirme sürecinde ihtiyaçların belirlenebilmesi aşamasında ihtiyaç analizi yapılmıştır. Bu süreçte Ankara il merkezindeki devlet okullarının yedi ve sekizinci sınıfına devam eden toplam 525 ergenle çalışılmış, ihtiyaçları belirlemek için 2017-2018 yıllarında çalışmanın ölçek

uyarlama çalışmasına dahil edilen ergenlere Oyun Bağımlılığı Ölçeği uygulanmış ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden maksimum puana yakın puan (50-105 puan arası) alan 12-14 yaş arasında ve dijital oyun oynayan gönüllü 106 ergen ihtiyaç analizi çalışmasına dahil edilmiştir.

Çalışmada çocukların oyunlara yönelik ihtiyaçlarını belirlemek amacıyla hazırlanan çoktan seçmeli ve açık uçlu sorulardan oluşan anket formu (Ek-8) kullanılmıştır.

Ergenlerden elde edilen veriler frekans ve yüzde değerlerle değerlendirilmiş, sonuçlar Çizelge 2.12, Çizelge 2.13 ve Çizelge 2.14'te sunulmuştur.

Çizelge 2.12. Ergenlerin Demografik Özelliklerine İlişkin Dağılımlar (n=106)

	n	%
Cinsiyet		
Kız	30	28,3
Erkek	76	71,7
Yaş		
12 yaş	31	29,2
13 yaş	58	54,8
14 yaş	17	16,0
Sınıf		
Yedinci sınıf	65	61,3
Sekizinci sınıf	41	38,7

Çizelge 2.12'ye göre çalışmaya katılan ergenlerin %71,7'si erkek, %28,3'ü kız; %54,8'i 13 yaşında, %29,2'si 12 yaşında, %16'sı 14 yaşında; %61,3'ü yedinci sınıfa ve %38,7'si sekizinci sınıfa devam etmektedir.

Çizelge 2.13. Ergenlerin Dijital Oyun Oynamaya İlişkin Dağılımları (n=106)

	n	%
Dijital oyun oynama süresi		
1 yıldan az süredir dijital oyun oynuyorum.	14	13,2
1-2 yıldır dijital oyun oynuyorum.	18	17,0
3-4 yıldır dijital oyun oynuyorum.	35	33,0
5 yıl ve daha fazla süredir dijital oyun oynuyorum.	39	36,8
Dijital oyun oynarken en çok tercih ettiği teknolojik alet		
Bilgisayar	53	50,0
Cep telefonu	47	44,4
Tablet ve/veya oyun konsolları	6	5,6
Oynadığı oyun türü		
Çevrimiçi oyunlar	43	40,6
Çevrimdışı oyunlar	7	6,6
Çevrimiçi ve çevrimdışı oyunlar	56	52,8
Bir günde ortalama dijital oyun oynama süresi		
Bir saatten az süre dijital oyun oynarım.	19	17,9
1-2 saat dijital oyun oynarım.	32	30,2
3-4 saat dijital oyun oynarım.	33	31,1
5-7 saat dijital oyun oynarım.	20	18,9
8 saat ve daha fazla süre dijital oyun oynarım.	2	1,9

Çizelge 2.13 incelendiğinde çalışmaya katılan ergenlerin %36,8'i beş yıldan daha fazla süredir, %33'ü üç-dört yıldır, %17'si bir-iki yıldır, %13,2'si bir yıldan daha az bir süredir dijital oyun oynamaktadır. Çalışmaya katılanların %50'si dijital oyunları bilgisayar, %44,4'ü cep telefonu, %5,6'i tablet ve oyun konsolları üzerinden oynamaktadır. Ergenlerin %52,8'i hem çevrimdışı hem çevrimiçi oyunlar oynamakta, %40,6'sı sadece çevrimiçi oyunlar oynamakta, %6,6'sı sadece çevrimdışı oyunlar oynamaktadır. Çalışmaya katılan ergenlerin %31,1'i ortalama 3-4 saat, %30,2'si ortalama 1-2 saat, %18,9'u ortalama 5-7 saat, %17,9'u 1 saatten az ve %1,9'u ortalama 8 saat ve daha fazla süre dijital oyun oynamaktadır.

Çizelge 2.14. Ergenlerin Dijital Oyun Oynama Nedenine İlişkin Dağılımlar (n=106)

	n	%
Can sıkıntısından dijital oyun oynuyorum.	31	29,3
Boş zamanı değerlendirmek için dijital oyun oynuyorum.	3	2,8
Rahatlamak için dijital oyun oynarım.	2	1,9
Eğlence için dijital oyun oynarım.	45	42,5
Oyunu kazanmak, rekabet etmek için dijital oyun oynarım.	11	10,4
Popüler olmak için dijital oyun oynarım.	1	0,9
Sorunlarımı ve problemlerimi unutmak için dijital oyun oynarım.	3	2,8
Gelecekte dijital oyunlarla ilgili bir meslek edinmek için dijital oyun oynarım.	4	3,8
Nedenini bilmiyorum	3	2,8
Diğer	3	2,8

Çizelge 2.14 incelendiğinde çalışmaya katılan ergenlerin %42,5'inin dijital oyun oynama nedeni eğlence, %29,3'ünün can sıkıntısı, %10,4'ünün oyunu kazanma, rekabet etme, %3,8'inin gelecekte dijital oyunlarla ilgili bir meslek edinme, %2,8'inin boş zamanı değerlendirme, %2,8'inin sorunlarını ve problemlerini unutmama, %2,8'inin nedenini bilmeme, %2,8'inin diğer nedenler, %1,9'unun rahatlama ve 0,9'unun dijital oyun oynama nedeni popüler olmak içindir.

Ergenlerin bakış açısından dijital oyunların olumlu ve olumsuz özellikleri Çizelge 2.15'te ve Çizelge 2.16'da yer verilmiştir.

Çizelge 2.15. Ergenlerin Bakış Açısından Dijital Oyunların Olumlu Özelliklerine İlişkin Dağılımlar (n=106)

	n	%
Eğlence/eğlenme	27	12,8
Refleks gelişimi (el- göz koordinasyonu)	24	11,4
Yabancı dil gelişimine katkı sağlama (İngilizce/Japonca)	21	9,9
Boş vakti değerlendirme/vakit geçirme	21	9,9
Mutlu olma/ rahatlama	18	8,6
Can sıkıntısını giderme	15	7,1
Stratejik düşünme	12	5,7

Çizelge 2.15. Devam. Ergenlerin Bakış Açısından Dijital Oyunların Olumlu Özelliklerine İlişkin Dağılımlar (n=106)

Bilgi edinme	12	5,7
Arkadaşlık kurma	11	5,2
Dikkatin artması	10	4,7
Rekabet edebilme	7	3,3
Hayal gücünü ve yaratıcılığı geliştirme	7	3,3
Sorunlardan uzaklaşma	6	2,9
Olumlu yanı bulunmuyor	6	2,9
Disiplinli/düzenli olmayı sağlama	4	1,9
Para kazanabilme	4	1,9
Oyunu daha iyi oynama	3	1,4
E-sporcu olabilme	2	0,9
Kodlama yapmayı öğrenme	1	0,5

Çizelge 2.15'e göre ergenlerin %12,8'i dijital oyunların eğlence ve eğlenme imkanını sunma, %11,4'ü refleks gelişimini destekleme, %9,9'u yabancı dil gelişimini sağlama, %9,9'u vakit geçirme, %8,6'sı mutlu olma ve rahatlama, %7,1'i can sıkıntısını giderme, %5,7'si stratejik düşünme becerisi kazandırma, %5,7'si bilgi edinmeyi, %5,2'si arkadaşlık kurmayı, %4,7'si dikkatin artmasını sağlama, %3,3'ü rekabet edebilme imkanını sunma, %3,3'ü hayal gücünü ve yaratıcılığı geliştirebilme, %2,9'u sorunlardan uzaklaşmayı, %1,9'u düzenli/disiplinli olmayı sağlama, %1,9'u para kazanabilme, %1,4'ü oyunu daha iyi oynamayı sağlama, %0,9'u e-sporcu olabilme ve %0,5'i kodlama yapmayı öğrenme gibi olumlu özellikleri olduğunu bildirirken; %2,9'u olumlu özelliğinin olmadığını belirtmiştir.

Çizelge 2.16. Ergenlerin Bakış Açısından Dijital Oyunların Olumsuz Özelliklerine İlişkin Dağılımlar (n=106)

	n	%
Fiziksel sorunlar yaşama	36	21,2
Aile ile ilgili sorunlar yaşama	22	12,9
Derslerle ilgili sorunlar yaşama	22	12,9
Olumsuz yanı bulunmuyor	20	11,8
Sinirlenme	15	8,8
Gözlerle ilgili sorunlar	13	7,6
Boşa zaman harcama	13	7,6
Dikkat ve odaklanma ile ilgili problemler	9	5,3
Uyku ve yemekle ilgili problemler	7	4,1
Duygusal problemler	4	2,4
Sosyalleşmeyle ilgili problemler	4	2,4
Bağımlı olma	3	1,8
Olumsuz içeriklerden etkilenme	2	1,2

Çizelge 2.16'ya göre çalışmaya katılan ergenlerin %21,2'si dijital oyunların fiziksel sorun yaşama (el, bilek, baş, boyun, sırt, bel ve iştirme), %12,9'u aile ile ilgili, %12,9'u dersler ile ilgili sorunlar yaşama, %8,8'i sinirlenme, %7,6'sı göz ve görmeyle ilgili sorunlar yaşama, %7,6'sı zamanı boşa harcadığını düşünme, %5,3'ü dikkat ve odaklanma ile ilgili, %4,1'i uyku ve yemek ile ilgili problemler yaşama, %2,4'ü duygusal problemler ve %2,4'ü sosyalleşme ile ilgili problemler yaşama, %1,8'i bağımlı olma ve %1,2'si olumsuz içeriklerden etkilenme gibi olumsuz özellikleri olduklarını bildirmiştir. Ayrıca ergenlerin %11,8'i dijital oyunların olumsuz özelliği olmadığını belirtmiştir.

İhtiyaç analizi sonucunda ergenler dijital oyunlarla ilgili yaşadığı problemlerden aileyle ilgili olan problemleri aşağıdaki şekilde iletmışlerdir.

- *“Bazen kendimi kaptırıp zaman kaybı yaşayabiliyorum. Arada ailem ile tartışıyorum.”*
- *“Bana oyunun zararı admin olduğum için oynama zorunluluğum olduğu ve bundan hiç rahatsız olmuyorum ama ailem kızıyor.”*
- *“Sosyal çevreden uzaklaşıyorum.”*
- *“Oyun oynadığımda annemgil derse kalkmam için bağıırır. Çok oynadığımda başım ağrır.”*
- *“Ailemle zamanımı azaltır.”*
- *“Anne ve babamın bazı kızmaları.”*
- *“Aile baskısı çok fazla bu nedenden dolayı rahatsızlıklar yaşamamız.”*

İhtiyaç analizi sonucunda ergenler dijital oyunlarla ilgili yaşadığı problemlerden derslerle ilgili olan problemleri aşağıdaki şekilde iletmışlerdir.

- *“Bazen oyuna dalıp ders çalışmayı unutuyorum.”*
- *“Derslerimle ilgilenemiyorum. Derste dikkatim çok çabuk dağılıyor.”*

İhtiyaç analizi sonucunda ergenler dijital oyunlarla ilgili yaşadığı problemlerden ruhsal ve fiziksel gelişimle ilgili olan problemleri aşağıdaki şekilde iletmişlerdir.

- *“Oyun level atlamalı ise levelı atlayamayınca çok sinirleniyorum. Online oyunlarda internet koparsa çok sinirleniyorum.”*
- *“Benim için zararlı, beni yemeğimden, uykumdan alıyor ve oyunu bırakmıyorum.”*
- *“Oyundan vakit bulamayıp yemek yememek. Fiziksel sorunlar.”*
- *“Oyunları kaybedince aşırı sinirlenme yaşayabiliyorum. Bütün gününü boşuna harcıyorsun.”*

İhtiyaç analizi sonucunda ergenler dijital oyunlarla ilgili yaşadığı oyunun kendisiyle ilgili olan problemleri aşağıdaki şekilde iletmişlerdir.

- *“Zaman kaybediyorum. Örneğin; zamanımı daha iyi değerlendirebilecekken beni sadece eğlendiren, başka faydası olmayan bir oyun oynuyorum.”*
- *“Bazen başında çok uzun zaman geçiriyorum.”*
- *“Sadece biraz fazla vakit geçiriyorum ve bazen işlerimi yetiştiremiyorum.”*

İhtiyaç analizi sonucunda ergenler dijital oyun oynama nedenlerini aşağıdaki şekilde iletmişlerdir.

- *“Kendimi yetenekli hissediyorum.”*
- *“Oyunlar can sıkıntımı gideriyor ve oyun oynarken mutlu oluyorum.”*
- *“Rekabetin olduğu ve refleksler artırımı var. Oynadığım oyunda eşyalar dolar sent gibi değerli eşyalar var onları satıp para kazanılıyor.”*
- *“Sıkıldığımda oyun oynuyorum, hem sıkılmıyorum hem eğleniyorum. Oyunlardaki ödülleri kazanmak az da olsa mutlu ediyor.”*
- *“Kazanınca sevindiriyor.”*
- *“Reflekslerimi hızlı göstermeye başladım. Bazen canım sıkınsa kafamı dağıtmamı sağlar. İlerde meslek bulamazsam e-sporcu olabilirim.”*

- *“Oyun oynayarak rahatlıyorum, oyun oynamadan duramam ve neredeyse yemek saatimi bile oyuna harcıyorum.”*
- *“En çok strateji oyunları oynarım ve bunlar zekayı geliştirir. Eğlenceli geldiği için mutlu olurum.”*
- *“Hayal gücü, arkadaş çevresinde “nerd” gibi kalmama, mizah seviyesinde artış, hayata daha gerçekçi bakma, sorun çözüme odaklı olma, detayları fark etme.”*
- *“İleride e-sport üyesi olduğumuzda iyi paralar kazanırız.”*
- *“Bilgi yarışması gibi (bil ve fethet) oyunlarda genel kültürüm artıyor ve sınavlarda genel kültür soruları çıkarsa rahatlıkla yapıyorum. Oyunların çoğu İngilizce olduğu için İngilizce kelime hazinemi geliştiriyor.”*

İhtiyaç analizi sonucunda ergenlerin dijital oyunlarla ilgili yaşadığı problemler; aileyle, derslerle, ruhsal ve fiziksel gelişimiyle, dijital oyunlarla ilgili olmak üzere kategorilendirilmiştir. Bu doğrultuda programın amaçları belirlenmiştir.

2.4.3. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Amacı

Ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek amacıyla geliştirilen Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın temel amacı; ergenlerin oyun bağımlılığı puanlarını düşürebilmek ve oyun bağımlılığının olumsuzluğuna yönelik farkındalık kazandırmaktır. Bu bağlamda programın oturumlarının kazanımları aşağıdaki şekilde belirlenmiştir.

- Grup üyelerinin isimlerini söyler.
- Oyun bağımlılığı müdahale programının grup kurallarını açıklar.
- Oyun bağımlılığı müdahale programının özelliklerini sıralar.

- Oyun bağımlılığını açıklar.
- Oyun bağımlılığının etkilerini sıralar.
- Dijital oyun oynarken oyun sırasında yaptıklarını söyler.
- Dijital oyun oynamadığında duygularını özetler.
- Dijital oyun oynadığı için kaçırdığı fırsatları tartışır.
- Dijital oyun oynama alışkanlıklarını özetler.
- Dijital oyun oynamanın kurallarını belirleyerek yazar.
- Dijital oyun oynamanın nedenlerini belirler.
- Dijital oyun oynamanın kurallarını açıklar.
- Kendini geliştirmede eleştirinin önemini açıklar.
- Akademik başarıyı etkileyen etmenleri sıralar.
- Kendini duygularını- düşüncelerini farklı şekillerde açıklar.
- Çatışma durumlarını söyler.
- Kullanmakta olduğu çatışma çözme yöntemlerini özetler.
- İletişim engellerini açıklar.
- İletişim engelleri ile ilgili çözüm yollarını sıralar.
- Dikkat gelişimini destekleyici etkinlikler yapar.
- Dikkat gelişimini destekleyici kutu oyunları oynar.
- Oyun bağımlılığı müdahale programını özetler.
- Oyun bağımlılığı müdahale programının olumlu ve olumsuz yönlerini tartışır.

Bu amaç doğrultusunda hazırlanan Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı; oyun ve internet bağımlılığı konularında çalışan Çocuk Gelişimi ve Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri bölümlerindeki öğretim üyelerinden, oyun bağımlısı ergenlerle çalışan rehberlik ve psikolojik danışmanlardan ve Türk Dili ve Edebiyatı öğretmeninden oluşan yedi uzmandan görüş alınmıştır. Uzman görüşleri sonrasında gelen önerilerle programa son şekli verilerek program tamamlanmıştır. Uygulamaya hazır hale getirilen programın bazı oturumları çalışma grubundan farklı, aynı yaş grubundaki çocuklara uygulanarak değerlendirilmiştir. Değerlendirmeler sonucunda da düzenlemeler yapılarak program uygulamaya hazır hale getirilmiştir.

2.4.4. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Oturumları

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının temel amacı ergenlerin oyun bağımlılığı puanlarını düşürebilmek ve oyun bağımlılığının olumsuzluğuna yönelik farkındalık kazandırmaktır. Bu amaç doğrultusunda hazırlanan Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının; oturumları kısa bir şekilde aşağıda açıklanmış ve oturumlara ilişkin bir kaç oturum örnek olarak verilmiştir.

1. **OTURUM:** Oturumun amacı grup üyelerinin birbirlerini tanımalarını sağlamaktır. Oyun bağımlılığı müdahale programını tanıtmaktır.

Bu oturumda araştırmacının ve grup üyelerinin birbiriyle tanışması ve grup üyelerinin programla ilgili bilgi sahibi olmalarının sağlanması hedeflenmiş, programın amacı, önemi ve kuralları açıklanmıştır. Katılımcılar isimlerini söylemiş, tanışmış, oyun bağımlılığı müdahale programının grup kuralları açıklanmış ve oyun bağımlılığı müdahale programının özelliklerini sıralanmıştır.

2. **OTURUM:** Oturumun amacı oyun bağımlılığı kavramını açıklamaktır.

Oyun bağımlılığı kavramı açıklanmış ve oyun bağımlılığı kavramına ilişkin tanımlamalar yapılmıştır. Oturumda oyun bağımlılığı açıklanarak oyun bağımlılığının etkileri sıralanmıştır.

3. **OTURUM:** Oturumun amacı dijital oyunlar olmadığında/oyun oynanmadığında yapılanları belirleyebilmektir. Dijital oyunlar olduğunda/oyun oynandığında yapılanları belirleyebilmektir. Kaçırılan fırsatları belirlemektir.

Dijital oyunlar olmadığında veya oyun oynamadığında, dijital oyunlar olduğunda veya oyun oynadığında yapılanlarla kaçırılan fırsatlar belirlenmiş ve dijital oyun oynadığında diğer yapmadıklarını, kaçırdığı fırsatları fark etmesi sağlanmıştır. Bu bağlamda ergenler dijital oyun oynarken oyun sırasında yaptıklarını söyleyip, dijital oyun oynamadığında duygularını özetlemiş ve dijital oyun oynadığı için kaçırdığı fırsatları tartışmıştır.

- 4. OTURUM:** Oturumun amacı dijital oyun oynamanın kurallarını belirlemektir. Dijital oyun oynama alışkanlıklarını belirlemektir. Dijital oyun oynamanın kurallarına uygulamada yaşanan güçlükleri belirlemektir.

Dijital oyun oynamanın kuralları belirlenmiş ve bu kuralları uygulamada yaşanabilecek güçlüklerle değinilmiştir. Bu oturumda ergenler dijital oyun oynama alışkanlıklarını özetlemiş ve dijital oyun oynamanın kurallarını belirleyerek yazmıştır.

- 5. OTURUM:** Oturumun amacı dijital oyun oynama nedenlerini belirlemektir.

Bu oturumda ergenler dijital oyun oynamanın nedenlerini düşünüp, belirleyip bu nedenleri açıkladıktan sonra dijital oyun oynamanın kurallarını sıralamışlardır.

- 6. OTURUM:** Oturumun amacı ebeveynlerin, arkadaşların ve öğretmenlerin dijital oyunlara ve kendisine bakış açısını ifade etmesini sağlamaktır.

Ergenler ebeveynlerinin, arkadaşlarının ve öğretmenlerinin dijital oyunlara ve kendisine bakış açısını ifade etmiştir. Çevresindeki bireylerin dijital oyunlarla ilgili düşüncelerini fark edip, dijital oyunların hayatına olan etkisi ile ilgili kendini değerlendirmesi sağlanmıştır. Bunu yaparken kişinin kendisini

geliştirmede eleştirinin önemini de açıklanmıştır. Ayrıca akademik başarıyı etkileyen etmenler sıralanmıştır.

7. **OTURUM:** Oturumun amacı duygular ve düşünceler arasındaki ilişkiyi kavramaktır. Duygularını ve düşüncelerini ifade etme yollarını belirlemektir.

Duygu ve düşünceler arasındaki ilişkiyi kavraması sağlanmış, duygu ve düşünceleri ifade etme yolları belirlenmiştir. Empati kurarak başkalarının duygularını ve düşüncelerini fark etmesi ve kendi duygu-düşüncelerini ifade etmesi sağlanmıştır. Bunları yaparken de kendini duygu-düşüncelerini farklı şekillerde açıklamıştır.

8. **OTURUM:** Oturumun amacı iletişim engellerini belirlemektir. Çatışmalarda çözüm yollarını belirlemektir.

İletişim engellerini ve çatışmalarda çözüm yollarının belirlenmesi sağlanmıştır. Bu oturumda ergenler çatışma durumlarını ve kullanmakta olduğu çatışma çözme yöntemlerini özetlemiştir. İletişim engellerini açıklayarak iletişim engelleri ile ilgili çözüm yollarını sıralamıştır.

9. **OTURUM:** Oturumun amacı dikkat becerilerini geliştirmektir.

Dikkat becerilerini geliştirmeye yönelik sanal ortam dışında dikkat becerilerinin desteklenmesi sağlanmıştır. Bunun için dikkat gelişimini destekleyici etkinlikler yapılarak kutu oyunları oynanmıştır.

10. **OTURUM:** Oturumun amacı Oyun Bağımlılığı Müdahale Programını özetlemektir. Geri bildirimleri almaktır.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının özetlenmesi hedeflenmiş ve Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı ile ilgili geri bildirimler alınmıştır. Bu kapsamda Oyun Bağımlılığı Müdahale Programını özetlerken programın olumlu ve olumsuz yönleri de tartışılmıştır.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın oturumlarından örnekler aşağıda sıralanmıştır.



2. OTURUM: OYUN BAĞIMLILIĞI KAVRAMI			
Oturumun Amacı: Oyun bağımlılığını açıklamak.			
Kazanımlar	Konular	Yöntem ve Teknik	Süre /Dk
	Giriş Geçmiş oturumun özeti Kazanımlarla ilgili açıklama	Soru-cevap	5
Oyun bağımlılığını açıklar.	Gelişme Ağlar, oyun ve oyun bağımlılığı kavramı	Gösterim Konuşma halkası Beyin fırtınası	15
Oyun bağımlılığının etkilerini sıralar.	Oyun bağımlılığının duygusal açıdan insan hayatına etkisi	Drama	10
	Oyun bağımlılığının bedensel açıdan insan hayatına etkisi	Konuşma halkası Eğitsel oyun Anlatım	10
	Sonuç Neler öğrendik?	Soru-cevap	10
Oturum Materyal ve Ekleri: Minder, kırmızı yumak, ip, farklı büyüklükte toplar, keçeli kalemler, büyük sepet, düdüğü, koku keseleri, torba, bilgisayar veya video oynatıcı.			
Ek-1: Video linkleri			

ÖĞRENME VE ÖĞRETME SÜRECİ

GİRİŞ

Merhaba, hoş geldin (*Çocuğun adı*), nasılsınız? (*Çocuklar kendileri için ayrılan minderlere oturur*)

Geçen hafta birbirimizle tanıştık, grup kuralları ve programın özellikleri hakkında konuştuk. Programın nasıl işleneceğine yönelik bilgileri sizlerle paylaştık. Grup kurallarının neler olduğunu bir kez daha tekrarlayalım (*Çocuklardan gelen cevapları dinleyin ve kuralları tekrarlayın*).

Soru: Sizce dijital oyun nedir? (*Cevapları dinleyin*) Bilgisayarda oynanan kaç tür oyun vardır? (*Cevapları dinleyin*)

Kazanımla İlgili Açıklama

Bu oturumda sizlerle dijital oyun konusunu ele alacağız. Dijital oyunun nasıl tanımlandığını, bu oyunların hangi teknolojik aletlerle oynandığını, dijital oyunların etkilerini yani yararlarını ve zararlarını konuşacağız, bunlarla ilgili farklı oyunlar oynayacağız.

GELİŞME

Bu oturumun etkinliklerine geçmeden önce sizlere etkinliklerimizin isimlerini söyleyeceğim. Bu oturumda Kırmızı Dolambaç, Ev Sahibi- Kiracı, Kutu Kutu Pense İp Kutuyu Yerse etkinliklerini yapacağız. Bu etkinliklerin her biri yaklaşık 10 dakika sürecek. Şimdi **Kırmızı Dolambaç** etkinliği ile dijital ağlar ve oyunları açıklayacağız.

ETKİNLİK 1

Etkinliğin adı	Kırmızı Dolambaç
Etkinliğin amacı	Dijital ağlar ve dijital oyunlar hakkında farkındalık kazandırmaktır.
Yöntem ve teknik	Gösterim, konuşma halkası, beyin fırtınası
Süre	15 dakika
Materyaller	Minder, kırmızı ip, bilgisayar veya video oynatıcı.
Etkinliğin uygulanması	<p>Çocuklar daire tipi oturma düzeninde dijital oyunlarla ilgili kısa bir video izlemeye başlar (Ek-1). Videonun ardından dijital oyunların ne olduğu, nasıl oynandığı, hangi bağlantı ile hangi araçlarla oynandığı sorulur. Konuyla ilgili yorum yapmasını sağlamak için çocuklar cesaretlendirilir. Çocukların yorumlarının ardından eğitimci arkasında duran kırmızı ipi eline alır. “Bu nedir, ne işe yarar, neye benziyor? Sizce bugün bu kırmızı ipi buraya neden getirmiş olabilirim? <i>(Cevapları dinleyin)</i>” gibi sorular sorularak çocukların fikir yürütmesini sağlar. Eğitimci ipi açar açar, uzatır uzatır ve çocuklara bunun neye benzediğini sorar <i>(Cevapları dinleyin)</i>. Çocukların tahminlerine ilave olarak eğitimci bilgisayar kablosu, örümcek ağı, kablo gibi ifadeleri de ekler. Çocukların tahminleri alındıktan sonra eğitimci ipin ucundan tutar ve yumağı karşısındaki çocuğa atar, çocuk da ipin ucunu tutar, yumağı başka bir çocuğa atar ve yumak bitene kadar oyuna devam edilir, tüm çocuklar ipin bir noktasını ellerinde tutar. Oluşan karışık görüntünün neye benzediği sorulur <i>(Cevapları dinleyin)</i>. Daha sonra ipin ucunu en son tutan çocuktan başlayarak ipi koparmadan ip sarılır.</p> 
Etkinlikle ilgili ipuçları	İpin her çocuğa gitmesine ve ipe kendini dolamalarına dikkat edilir. İpin dolanması ihtimale karşı eğitimci yanında makas bulundurur.
Etkinliğin değerlendirilmesi	1. Etkinlik amacına ulaştı mı? 2. Etkinliğin uygulanması sırasında sorun yaşandı mı?

Etkinlikte kırmızı iplerle yaptığımız ağ gibi dijital ağlar da çok karmaşık bir yapıya sahiptir, ancak hiçbir ağ diğerine karışmaz. Aynı şekilde ipi tekrar sararken dikkat ettiyseniz hiç biri birbirine karışmadan sarabildik.

Soru: Dijital ağlar denince aklınıza neler geliyor? (Cevabı dinleyin ve bir özetleme yapın).

(Aşağıdaki görüntüyü çocuklara göstererek şu açıklamayı yapın)



Kroki-1: İpin ortaya çıkardığı görüntü

Bu görüntü internet ağlarına, bilgisayar, tablet gibi aletlerin kablolarına benzer, oyun oynarken evlerimizden tek bir kablo çıksa dahi, oyun oynayanlara bakıldığında ağlar bu kadar karmaşıktır. Dünyanın her noktasından herkes bu oyunlara katılabilir. Kimin hangi ipin ucundan tuttuğu belli değildir, oyunlarda da durum böyle olabilir. Dijital oyun oynarken bazen farkında olmadan çok uzun saatler oyun oynanır, uyku-yemek-temizlik gibi ihtiyaçlar ertelenir, okul ve dersler aksar, sürekli oyun düşünülür, oyunsuz bir hayat sıkıcı ve boş gelir. Tüm bunlar oyun bağımlılığının işaretleridir. Oyun oynayan herkes bunları yaşamaz, herkes bağımlı olmaz.

3. OTURUM: DİJİTAL OYUN OYNAMAMA(MA)			
Oturumun Amacı: Dijital oyun sırasında yaşananları ve kaçırılan fırsatları açıklamak.			
Kazanımlar	Konular	Yöntem ve Teknik	Süre
	Giriş Geçmiş oturumun özeti Kazanımlarla ilgili açıklama	Soru-cevap	5
Dijital oyun oynarken oyun sırasında yaptıklarını söyler.	Gelişme Dijital oyun oynarken yaşananlar	Gösterim (demostrasyon) Soru-cevap	10
Dijital oyun oynamadığında duygularını özetler.	Dijital oyun oynanmazken yaşananlar	Görüş geliştirme Tartışma Münazara	15
Dijital oyun oynadığı için kaçırdığı fırsatları tartışır.	Kaçırılan fırsatlar	Zihinde canlandırma Beyin fırtınası	10
	Sonuç Neler öğrendik?	Soru-cevap	10
Oturum Materyal ve Ekleri: Fon kartonu, tahta kalem, müzik çalar, hulahop, deniz makarnası, silindir tünel, balonlar, keçeli kalemler, kürdan, küçük yastık, kumaş. Ek-1: Video linki Ek-2: Müzik linkleri Ek-3: Ev ödevi			

ÖĞRENME VE ÖĞRETME SÜRECİ

GİRİŞ

“Hoş geldiniz, nasılsınız?” bugün kendinizi nasıl hissediyorsunuz. (*Çocuklar kendileri için ayrılan minderlere oturur*)

Geçen hafta sizlerle ağları, oyunları, oyun bağımlılığı kavramını, oyun bağımlılığının duygusal ve bedensel açıdan insan hayatına etkilerini konuştuk.

Kazanımla İlgili Açıklama

Bu oturumda sizlerle çocukların dijital oyun oynadığı ve oynamadığı sırada yaptıkları, hissettikleri ve kaçırdığı fırsatlar hakkında konuşacağız.

ÖRNEK OLAY

Mustafa ders çalışırken kalemini elinde çevirerek, parmaklarının arasından geçirerek oyun oynar, defterinin kenarına aklına gelen futbolcuların ismini yazar, mesaj gelmiş mi diye sık sık telefonunu kontrol eder, dışarıyı izler, içeride konuşulanlara kulak kabartır, bir şeyler atıştırır, sık sık saatini kontrol eder, sandalyesinde sağ sola döner, ayağını sallar ve ödevi bitmez...

S: Mustafa ders çalışırken neler yapıyor? (*Çocukların cevaplarını dinleyin.*) Siz ders çalışırken neler yapıyorsunuz? (*Çocukların cevaplarını dinleyin.*) Peki oyun oynarken neler yapıyorsunuz? (*Çocukların cevaplarını dinleyin.*)

GELİŞME

Bu oturumunun etkinliklerine geçmeden önce sizlere etkinliklerimizin isimlerini söyleyeceğim. Bu oturumda Tık Tık Yastık Attık, Ya İçindesin Ya Dışında, Fırsat Balonu etkinliklerini yapacağız. Bu etkinliklerin her biri yaklaşık 10 dakika sürecek.

ETKİNLİK 3

Etkinliğin adı	Fırsat Balonu
Etkinliğin amacı	Dijital oyun oynadığı için kaçırdığı fırsatları açıklamaktır.
Yöntem ve teknik	Zihinde canlandırma, beyin fırtınası.
Süre	10 dakika
Materyaller	Balon, keçeli kalem, kürdan
Etkinliğin uygulanması	<p>(<i>Çocuklar yarım ay şeklinde oturur.</i>) Eğitimci çocuklara “Günün hangi saatinde dijital oyun oynarsınız? Oyun oynadığınız saatte evdeki diğer bireyler neler yapar? Oyun oynamamış olsaydınız neler yapardınız?” sorularını yöneltir. Bu sorulara verilen cevaplar hakkında konuşulur. Daha sonra her bir çocuk üç tane balon alır. Balonlarını şişirir. Çocuklar oyun oynadığı için ertelediği veya kaçırdığı fırsatları düşünür ve her bir balonun üzerine oyun oynadığı için ertelediği veya kaçırdığı fırsatları yazar. Bunları çok önemli, önemli, az önemli olarak 1’den 3’e kadar sıralar. Eğitimci “Şimdi ortadaki kürdanlardan bir tane alın, yazdıklarınızı düşünün, kaçırdığınız fırsatlar arasında hangisi en az önemli ise yani 3 numaralı balonu patlatın. Daha sonra elinizde kalan fırsatlara bakın, şimdi tekrar düşünün ve kaçırdığınız önemli fırsat balonunu yani 2 numaralı balonu patlatın. Elinizde tek bir balon kaldı, bu balon hayatınızda kaçırdığınız en önemli fırsat, bunu nasıl kaçırdığınızı düşünün ve şimdi elinizdeki kürdanı balona batırarak bu fırsat balonunu da patlatın.” der. Çocuklar balonları patlattıktan sonra kaçırdıkları fırsatlardan en önemli olarak belirledikleri fırsatı arkadaşına söyler.</p>
Etkinlikle ilgili ipuçları	Çocukların balonları sırayla ve yavaşça patlatması gerektiği vurgulanır.
Etkinliğin değerlendirilmesi	Etkinlik amacına ulaştı mı?

Bugün sizlerle dijital oyun sırasında yaptıklarınızı, oyun oynamadığınız sırada duygularınızı ve oyun oynadığınız için kaçırdığınız fırsatları konuştuk.

Bu etkinliklerden sonra, şimdi size bir defter dağıtacağım ve bu defter bizim iletişim defterimiz olacak ve sadece “ben ve yazan çocuk” orada yazılanları okuyacak. Bu defterleri istediğiniz gibi kullanabilirsiniz, istediğinizi yapabilir, istediğiniz renkle ve kalemle yazabilirsiniz, istediğiniz herhangi bir şeyi yapıştırabilirsiniz, istediğiniz

şekli çizebilirsiniz. Bugün ise bu defterinize dijital oyunların olumlu ve olumsuz yanları ile dijital oyun oynadığımızda kaçırdığımız en önemli üç fırsatı yazmayı unutmayınız.

SONUÇ

Neler Öğrendik?

Eğitimci çocuklara aşağıdaki soruları yönelterek oturumun değerlendirmesini yapar:

1. Bugün neler yaptık? *(Cevabı dinleyin)*
2. Gerçek oyunlar mı insanı daha çok yorar yoksa sanal oyunlar mı? *(Cevabı dinleyin)*
3. Bu dünyada sanal oyunlar olmasaydı ne olurdu? *(Cevabı dinleyin)*
4. Çevrenizdeki insanlar dijital oyun oynadığı için sizce hangi fırsatları ellerinden geçiriyorlardır? *(Cevabı dinleyin)*

7. OTURUM: İLETİŞİM			
Oturumun Amacı: Duygu ve düşünceler arasındaki ilişkiyi kavrama ve duygu ve düşünceleri ifade etme yollarını belirlemektir.			
Kazanımlar	Konular	Yöntem ve Teknik	Süre /Dk
	Giriş Geçmiş oturumun özeti Kazanımlarla ilgili açıklama	Soru-cevap	5
Duygu- düşünceleri farklı şekillerde açıklar.	Gelişme Duygu- düşünceleri ifade etme	Drama	10
	Duygu-düşünceleri farklı şekilde ifade	Beyin fırtınası, resim yazma.	15
	Duygu-düşünce arasındaki ilişkiyi farklı şekilde ifade	Beyin fırtınası, yazı yazma	10
	Sonuç Neler öğrendik?	Soru-cevap	10
Oturum Materyal ve Ekleri: A4 kâğıt, kalem, silgi, renkli boya kalemleri, tahta kalemi. Ekler Ek-1: Ev ödevi			

ÖĞRENME VE ÖĞRETME SÜRECİ

GİRİŞ

Merhabalar, hepiniz hoş geldiniz.

Geçen hafta sizlerle çevrenizdeki bireylerin (anne-baba, öğretmen, arkadaş) dijital oyunlara ve size bakış açılarını ifade etmelerine yani eleştirilmeye yönelik etkinlikler ile akademik başarıyı etkileyen etmenler açısından kullandığımız malzemelerle ilgili etkinlik yaptık. Size evde bilgisayar dışında ailenizle bir oyun oynayın demiştim. Neler oynadınız, neler hissettiniz, neler gözlemlediniz? (*Cevaplar dinlenir*) Bugün ise duygu ve düşünceleriniz konusunda etkinlikler yapacağız.

S: İnsanların konuşmak dışında duygu-düşüncelerini nasıl ifade edebilir? (*Cevaplar dinlenir*)

Kazanımla İlgili Açıklama

Bu oturumda, duygu ve düşünceler arasındaki ilişkiyi temel alarak duygu-düşünceleri ifade etme yollarıyla, başkasının duygu-düşüncelerini anlama ve kişinin kendi duygu-düşüncelerini ifade etmeleriyle ilgili etkinlikler yapacağız.

ETKİNLİK 3

Etkinliğin adı	Kendi Alfabeni Yarat!
Etkinliğin amacı	Duygu-düşünce arasındaki ilişkiyi aktarmaktır.
Yöntem ve teknik	Beyin fırtınası, yazı yazma.
Süre	10 dakika
Materyaller	Kalem, kâğıt, tahta kalemi.
Etkinliğin uygulanması	
<p>Çocuklara A4 kağıt dağıtılır, kağıtların yarısında küçük bir çarpı işareti vardır. Çarpı işaretli kağıdı olanlar bir grup olurlar. Çocuklara “Siz entelektüel olarak, bilişsel olarak olgunlaşmaya başladığımız bir dönemdesiniz, yetişkin gibi düşünmeye başlayabilirsiniz, dünyayı sorgulayıp, anlamlandırmaya çalışabilirsiniz. Siz olsanız elinizdeki kâğıt ve kalemle duygu-düşüncelerinizi nasıl ifade ederdingiz? (<i>Cevaplar dinlenir</i>). Peki, yazarak ifade edecek olan ne yazardı, Latin alfabesiyle mi yazardı? (<i>Cevaplar dinlenir</i>). Peki, bugün kendi alfabemizi kendimiz yaratıp duygu ve düşüncelerimizi birbirimize aktarmaya ne dersiniz?” diyerek etkinliğe başlar. Çocuklar sırayla tahtaya tüm harfleri yazar. Daha sonra çocuklar harflerin karşısına istedikleri bir sembolü yazar ya da çizerler. Her çocuk sıra gözetmeksizin istediği harfe istediği sembolü yazar veya çizer. Çocuklara sembollerin farklı biçimlerde ifade aracı olarak kullanılabilceği belirtilir. Her grup kendi içinde toplanır ve tahtada harflere karşılık gelmiş olarak yazılan sembollerle birbirlerine slogan yazması istenir. Sloganın içeriği, “dijital oyun oynayan bir çocuğun aile fertlerinin duygu-düşüncelerini aktarabilmek”tir. Gruplar sembollerle sloganlarını yazar ve birbirlerine verirler. Her gruptan bir temsilci çıkar ve karşı grubun yazdığı sloganı okur. Örneğin;</p> <p>“8-A Merhaba” “8-@ µ€®ğ@g@”</p> <p>Çocukların kendi alfabeleri ile yazdığı sloganlar duvara asılır.</p>	
Etkinlikle ilgili ipuçları	Tahtaya çizilen görsellerin net ve anlaşılır olması gerektiği ile ilgili açıklama yapılır.
Etkinliğin değerlendirilmesi	Etkinlik amacına ulaştı mı?

Bu oturumunda sizlerle duygu ve düşüncelerimiz arasında ilişki olduğunu ve bu ilişkinin sonucunda ifade yollarının farklı olduğunu, bazı ifade biçimlerinin iletişimi engellediğini gördük. Çevrenizdekilerin duygu ve düşüncelerini tahmin etmek her zaman kolay olmayabilir ve onları anlamak için çaba göstermek gerekir. İnsanlar hayatlarında tecrübe kazandıkça, yeni bilgiler öğrendikçe düşünceleri ve fikirleri değişebilir ve bu yüzden farklı şekillerde iletişim kurabilirler.

Ev ödevi: Ailenizde duygu ve düşüncelerin nasıl aktarıldığını gözlemleyiniz.

SONUÇ

Neler Öğrendik?

Eğitimci çocuklara aşağıdaki soruları yönelterek oturumun değerlendirmesini yapar:

1. Canlılar duygu ve düşüncelerini nasıl ifade eder? *(Cevaplar dinlenir).*
2. Bir duygunuzu değiştirmek istediğinizde yapabileceğiniz neler vardır?
(Cevaplar dinlenir).



2.5. Veri Toplama Yöntemi

Bu çalışmada, oyun bağımlılığı konusunda müdahale programı geliştirmek, geliştirilen programın ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek amaçlanmıştır.

Oyun bağımlılığı ölçeği uygulanan 525 ergen arasından maksimum puana yakın puan (50-105 puan, n=106) alan ergenlerin ihtiyaç analizi Mayıs 2018 tarihinde yapılmıştır. Ayrıca oyun bağımlılığı ölçek puanı maksimum puana yakın çıkan iki okul deney ve kontrol grubunu oluşturmuştur. Eylül 2018 tarihinde oyun bağımlılığı ölçek puanı maksimum puana yakın çıkan iki okuldaki yedinci ve sekizinci sınıfa devam eden 177 ergene Oyun Bağımlılığı Ölçeği uygulanmış ve maksimum puana yakın puan alan (44-95 puan) ergenler deney ve kontrol grubu (n=46) olarak belirlenmiştir. Bu okullarda Ekim-Kasım-Aralık 2018 tarihlerinde zaman zaman gözlemler yapılmış ve okul yöneticileri ile görüşülmüştür. Oyun bağımlılığı müdahale programı belirlenen ihtiyaçlar doğrultusunda hazırlanmış, uzman görüşlerine sunulmuş, Aralık 2018 ve Ocak 2019 tarihlerinde uzman görüşleri alındıktan sonra program hazırlıkları tamamlanmış ve daha önce belirlenen okullara gidilerek Ocak 2019 tarihinde yöneticilerle tekrar görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Bu süreçte; 2018-2019 eğitim öğretim yılında oyun bağımlılığı ölçeğinden maksimum puana yakın puan alan 46 ergenle 2018 Aralık ve 2019 Ocak ayı arasında yüz yüze görüşme gerçekleştirilmiştir. Ergenlere rehber öğretmenlerin eşliğinde çalışmaya ilgili bilgi verilmiş ve çalışmaya katılmak isteyen ergenlerin hem ailelerinden hem de kendilerinden onamları alınmıştır. Çalışmaya katılmayı kabul eden ve deney grubunda yer almayı isteyen 22 ergen deney, diğerleri ise (24 ergen) kontrol grubu olarak belirlenmiştir.

2.5.1. Öntestlerin Uygulanması

Çalışmaya katılmaya gönüllü olan deney ve kontrol grubundaki ergenlere, öntest olarak oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek için “Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, oyun oynama bozukluklarını belirlemeye yönelik “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu”, oyun oynamaya yönelik motivasyonlarını belirlemek için “Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği” ve duygusal davranışsal sorunları taramada kullanılan “Güçler ve Güçlükler Anketi” 04-08 Şubat 2019 tarihleri arasında, okul rehberlik servisinde ve sınıflarda uygulanmıştır. Uygulama sırasında ergenlere anketlerde doğru yanıtın olmadığı, istediği gibi cevap verebilecekleri, doldurdıkları formların sadece araştırma amacıyla kullanılacağı, isimlerine yer verilmeyeceği ile ilgili bilgiler verilmiştir.

Hazırlanan “Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı” uygulanmaya başlamadan önce çalışmaya katılmayı kabul eden deney grubundaki 22 ergenin annesiyle çocuklarının mevcut durumlarıyla ilgili bilgi almak ve çalışmanın kapsamı hakkında bilgi vermek için 02-16 Ocak 2019 ve 04-07 Şubat 2019 tarihleri arasında okulun rehberlik servisinde görüşmeler yapılmıştır. Görüşmede annelerden, okul dışında çocuğun evde yaptıklarıyla ve oynadığı oyunlar, oyun oynama süreleri, oyun sırasında davranışlarıyla ilgili detaylı bilgi alınmıştır. Annelere oyun bağımlılığı müdahale programının amacı, adımları ve hedefleri anlatılmıştır. Annelerin programla ilgili soruları yanıtlanmıştır. Annelere çocuklarının duygusal davranışsal sorunlarını belirlemek amacıyla “Güçler ve Güçlükler Anketi”nin anne-baba formu annelerle yapılan görüşmeler sonucunda öntest olarak uygulanmıştır. Annelerle görüşme ve Güçler Güçlükler Anketi’nin annelere uygulanması, müdahale programı uygulanmadan önce 02 Ocak-07 Şubat 2019 tarihleri arasında yapılmıştır.

2.5.2. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Uygulanması

“Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı” 10 hafta boyunca, haftada bir gün, günde 60-70 dakika ve 10 oturum şeklinde uygulanmıştır. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı deney grubundaki ergenlere;

1. oturum 08 Şubat 2019,
2. oturum 15 Şubat 2019,
3. oturum 22 Şubat 2019,
4. oturum 01 Mart 2019,
5. oturum 08 Mart 2019,
6. oturum 15 Mart 2019,
7. oturum 22 Mart 2019,
8. oturum 29 Mart 2019,
9. oturum 05 Nisan 2019 ve
10. oturum 12 Nisan 2019 tarihlerinde yapılmıştır.

“Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı” çocukların yabancı olmadığı sınıf ortamlarında uygulanmıştır. Uygulamanın en az yedi oturumuna katılım sağlayan 14 ergenle deney grubu, çalışmaya gönüllü katılmaya devam eden 17 ergenle kontrol grubu çalışması tamamlanarak toplam 31 ergenden veriler toplanmıştır.

Oturumlar okul yönetiminin yönlendirmesiyle okulun büyük sınıflarında, araştırmacı tarafından, derslerden sonra yapılmıştır. Oturumlarda uygulamalar başlamadan önce yoklama alınarak, ergenlerin programa devamının kontrolü sağlanmıştır. Bu süreçte kontrol grubundaki ergenlere herhangi bir müdahale yapılmamıştır. Ayrıca deney ve kontrol gruplarına herhangi bir kısıtlama, yasaklama, sınırlama getirilmeksizin normal hayatlarındaki akışa devam etmeleri gerektiği söylenmiştir. Buna rağmen ilk oturumdan sonra bazı ergenler bilgisayarlarından oyunları silmiştir.

Oturumlar devam ederken ikinci ve üçüncü oturumda ergenler, “*Oyunları ne zaman yasaklayacaksınız?*” sorusunu yöneltmiştir. Araştırmacı, yasaklamanın olmadığını birkaç kez dile getirip açıklandıktan sonra, ergenler oyunların yasaklanması ile ilgili soru yöneltmemiştir. Hazırlanan program doğrultusunda uygulamalar gerçekleştirilmiştir.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulaması sırasında dikkat çeken oturumlar, etkinlikler aşağıda açıklanmış ve etkinliklere ait görseller aşağıda sunulmuştur.

Birinci oturum tanışmayla başlamıştır. Ergenler tanıdığı arkadaşlarının yanına oturmayı tercih etmiştir. Araştırmacı çalışmanın amacını anlatmış, katılmak isteyip istemedikleri ile ilgili kararlarını yazılı ve sözlü olarak oturumlar başlamadan tekrar almıştır. Ergenlerin hepsi kendi isteğiyle geldiği için hepsi programa katılıp devam etmek istediklerini belirtmiştir. Araştırmacı oturuma başlamadan ergenlerin soruları olup olmadığını sormuştur. Ergenlerden biri e-spor takımı kurulmasını talep etmiştir. İlk hafta olmasına ve ergenlerin birbirini tanımamasına rağmen ergenler oldukça hareketli davranışlar sergilemiştir. Kız ve erkek öğrenciler yan yana veya önlü arkalı oturmak istemeyip, oyunlarda eşleştirilince de oyuncu eşini değiştirmeyi talep etmişlerdir. Ergenler oturumdaki etkinliklere tam katılım göstermiştir. Bu oturumda ergenlerin “*hi gamer*” diye birbirlerine selam verip “*fake atma*”, “*banladım seni*”, “*bizi banlayacak mısınız?*” gibi oyun dilindeki kelimeleri kullanmaları dikkat çekmiştir. Bu oturumda amaç ergenlerin birbirleriyle tanışmasını sağlamak ve müdahale programı hakkında bilgi vermektir. Amaç doğrultusunda etkinlikler yapılarak oturum amacına ulaşmış ve etkinlik görselleri Resim 2.1’de sunulmuştur.

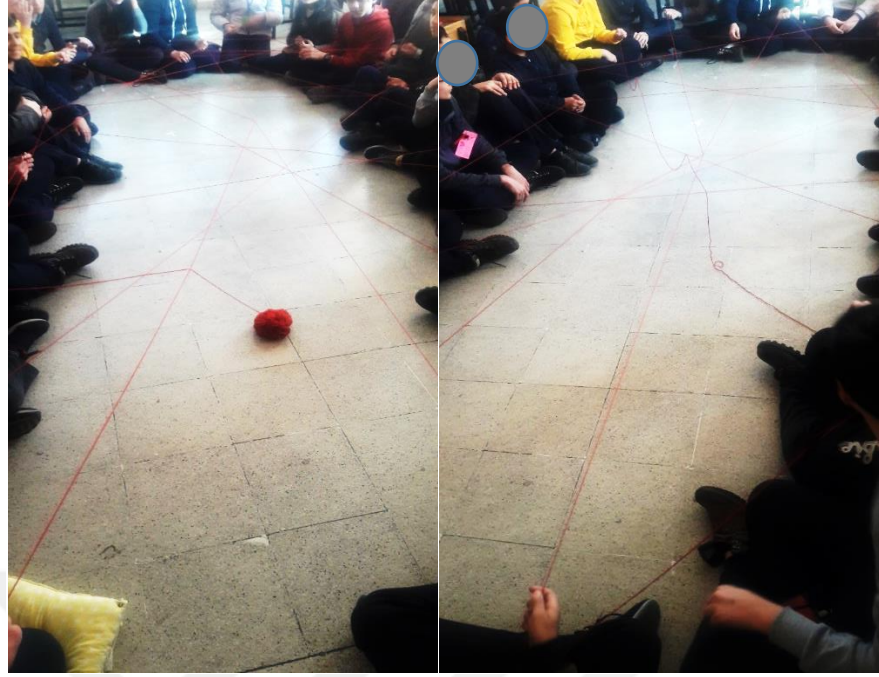


Resim 2.1. “Adım Yakamda” ve “Dam Dam Dairede Tanışma” Etkinlikleri

İkinci oturum başlamadan uygulamanın yapılacağı sınıfta, grupta olmamasına rağmen gruba katılmak isteyen ergenler yerini almıştır. Grupta olmayan bu ergenler, oyun oynamadan duramadıklarını katılmak istediklerini belirtmiştir. İlk oturuma gelip bu oturuma gelmeyen ergen olduğu için onların yerine katılmak isteyen iki ergen gruba dahil edilmiştir. Bir ergen oyunların yasaklanacağı düşüncesiyle gelmek istemediğini belirtmiştir.

Oturuma başlamadan, bir önceki oturumda neler yapıldığı sorulmuştur. Ergenler oyun bağımlılığı ile ilgili konuşulanlardan ziyade oturumda yapılan etkinlik ve oyunları, oyunda yaptıklarını anlatmıştır.

Bu oturumda amaç oyun bağımlılığını ve oyun bağımlılığının etkilerini açıklamaktı. Bu amaç doğrultusunda ikinci oturumdaki etkinlikler ergenlerin tam olarak katılımıyla tamamlanmış etkinlik görseli Resim 2.2’de sunulmuştur.

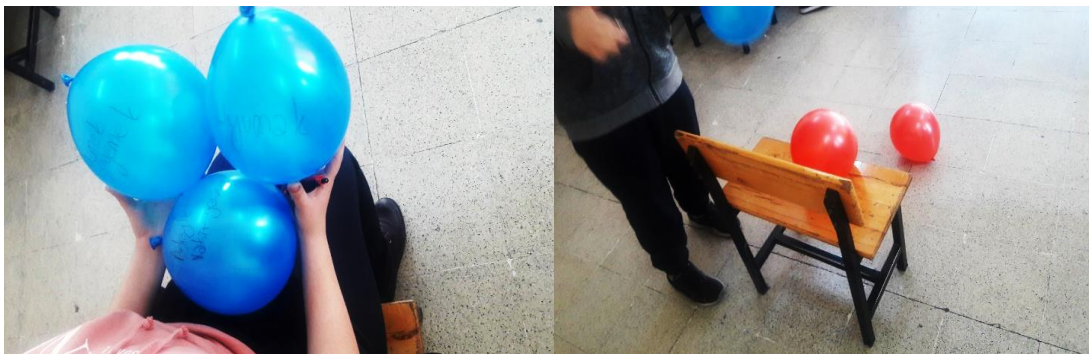


Resim 2.2. “Kırmızı Dolambaç” Etkinliği

Üçüncü oturum başlamadan önce araştırmacı ergenlere nasıl olduklarını, geçen haftadan itibaren neler yaptıklarını sormuştur. Ergenlerin bir kısmı geçen oturumda oynadıkları oyunları ailesiyle oynadıklarını belirtmiştir. Oturum başlamadan ergenlerden biri, oyunların yasaklanıp yasaklanmayacağını tekrar sormuştur. Araştırmacı yasaklamanın olmadığını bir kez daha ergenlere açıklamıştır. Oturumda gerçek ve sanal oyunlarla ilgili münazara yapılmıştır. Ergenlerden bir grup gerçek oyunları diğer grup sanal oyunları savunmuştur. Gerçek oyunları savunan grup üyeleri dahi bilgisayar oyunlarının gerçek oyunlardan daha eğlenceli, keyifli ve risksiz olduğunu belirtmiştir. Ergenler gerçek oyunlardan bahsederken, saklambaç, körebe gibi oyunlardan hiçbirinin adını kullanmamıştır. Ergenler gerçek oyunlarla ilgili sadece futbol, voleybol gibi oyunlardan bahsetmişlerdir. Gerçek oyunları savunan ergenler, gerçek oyunların sadece fiziksel olarak hareketli olmasından dolayı sağlıklı olduğunu vurgulamışlardır, oyunun eğlenceli yönüne değinmemişlerdir. Buna karşın sanal oyunları savunan grup el göz koordinasyonu, yaratıcılık, güvenlik, can sıkıntısını giderme, farklı dilleri öğrenme olanağı, sahtekarlık yapanları oyundan atabilme olanağı (“*screenshot alıp o ip adresinden oyuna girenin ip adresiyle oyuna girmesini engellerim*”), istediğin zaman oyundan

çıkabilme veya oyuna girebilme imkanı gibi hem fiziksel hem de bilişsel özelliklerini vurgulamışlardır. Bu oturumda dijital oyun oynadığı için kaçırılan fırsatlarla ilgili etkinlik yapılmıştır. Ergenler bu etkinlikte biraz zorlanmışlardır. Araştırmacı ergenlere oyun oynadığı için kaçırıldığı fırsatları sorduğunda çocukların tamamına yakını ailesiyle olan aktiviteleri (aileyle birlikte yemek yeme, aileyle akşamları birlikte oturma, onlarla konuşma vb.) kaçırdıklarını dile getirmiş bundan dolayı pişman olduklarını belirtmiştir. Etkinlikte ergenler bu kaçırdıkları fırsatları balonları yazıp en az önemliden en çok önemliye doğru sırayla patlatmıştır. Ergenlerden bazıları kaçırıldığı fırsatların yazılı olduğu balonları patlatırken zorlanmış, bazıları ise patlatmak istememiştir. Ergenlere patlatmak istememe nedeni sorulduğunda, bu fırsatı gözünün önünde balonu patlatarak kaçırmak istemediklerini, bunu tekrar deneyeceklerini ve balonu eve götürmek istediklerini söylemiştir.

Bu oturumda amaç dijital oyun oynadığında diğer yapmadıklarını, kaçırıldığı fırsatları fark etmesini sağlamaktır. Bu amaç doğrultusunda etkinlikler yapıldı fakat ergenler kaçırıldığı fırsatlarla ilgili etkinlikte ve sanal-gerçek oyunların münazara yöntemiyle savundukları etkinlikte zorluk çekmişlerdir. Etkinliğe katıldığı halde etkinliği tamamlayamayan ergenler olmuş ve etkinlik görseli Resim 2.3'te sunulmuştur.

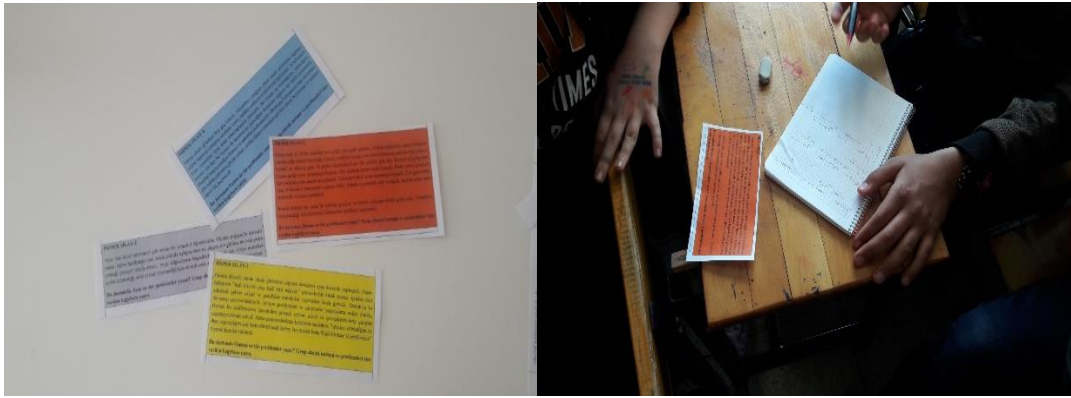


Resim 2.3. "Fırsat Balonu" Etkinliği

Dördüncü oturuma katılım, ergenlerin kursları başladığı için daha az olmuştur. Bu oturumdaki etkinliklerden, oyun oynamanın kurallarının belirlendiği etkinlikte

ergenler, oyun oynamanın kurallarını değil oyundaki kuralları kural olarak belirlemiştir. Örneğin “oyun oynarken hile yapılmaz, küfür edilmez, sahtekarlık yapılmaz vb” gibi kuralları sıralamışlardır. Oyun oynama zamanı, oyun oynanan yer ve oyun oynama süresiyle ilgili ipuçları verilerek kurallarını belirlemeleri istenmiştir. Ergenlerin okul döneminde haftalık 20 saat oyun oynamanın normal olduğunu belirtmeleri dikkat çekmiştir. Oturumda örnek olaylarla ilgili etkinliğe geçildiğinde ergenlerin çoğu “aa ben, aynı ben, ben de böyleyim” yorumlarını yapmıştır. Örnek olaylardan birinde (Resim 2.4.) Osman ile ilgili bir öykü bulunmaktaydı ve Osman işlerini sürekli ertelediği için ailesi ona “Hadi Osman” diyordu. Ergenlerden biri “Öğretmenim televizyonda hadi baba diye reklam vardı, sigara içiyordu, o da bağımlıydı” diye yorum yapmıştır. Ergenler öyküdeki tek bir kelimeyi dahi kaçırmamış, hayatlarındaki olaylarla bağlantı kurmuştur. Bu oturum ergenlerle çalışırken uygulamadaki tüm detaylara dikkat edilmesi gerektiğini göstermiştir.

Bu oturumda amaç oyun oynama alışkanlıklarını ve oyun oynamanın kurallarını belirlemektir. Ergenler amaç doğrultusundaki etkinliklere sayıları az olmasına rağmen tam katılım göstermişlerdir. Ayrıca bu etkinlikte tüm ergenler söz alıp konuşmuş, etkinliklere istekle katılmıştır. Bunun iki sebebi olduğu düşünülmüştür. Birincisi, ergenlerin artık birbirlerini tanımalarının vermiş olduğu rahatlıkla hareket etmeleri; ikincisi, ergen sayısının az olmasının etkili olduğu düşünülmüştür.



Resim 2.4. Örnek Olay Kartları Kullanılarak Yapılan Etkinlik

Beşinci oturumda oyun oynamanın nedenleri ile ilgili etkinliklere yer verilmiştir. Ergenler oyun oynama sebeplerini can sıkıntısı ve eğlenme olarak dile getirmiştir. Oyun oynamanın geleceği nasıl etkileceğiyle ilgili “*e-sporcu olup çok para kazanılır, ölür, derslerinde başarısız olur*” gibi ifadeler kullanmıştır. Bu oturumda Çatlak Patlak tekerlemesini hiçbir çocuk bilmediği için tekerleme tekrarlanarak çocukların eşlik etmesi beklenmiş fakat ergenler oyundan ve tekerlemeden keyif almadan etkinlik tamamlanmıştır. Diğer etkinlik oyun oynama nedenlerini akrostiş şeklinde yazmalarıydı, ancak ergenler “*biz derste de hep yazı yazıyoruz yine oyun oynayalım*” şeklinde görüşlerini ifade etmiştir.

Oyun oynamanın nedenlerinin amaçlandığı bu oturumda ergenler oyun oynamanın nedenlerini söylemiş olmalarına rağmen Çatlak Patlak oyununu bilmedikleri için katılmak istememiş, yazı yazmalı diğer etkinliği ise yazı yazmak istemedikleri için reddetmiş ve “*evde yapalım*” önerisi getirerek bu oturuma katılımları tam olmamış ve etkinliklere ait resimler Resim 2.5’te sunulmuştur.



Resim 2.5. “Başımda Kelimenin Başı” ve “Çatlak Patlak” Etkinlikleri

Altıncı oturumda başkalarının dijital oyunlara ve kendilerine bakış açılarıyla ilgili etkinlikler yapılmıştır. Deve-cüce oyunu gibi etkinliğe hazırlık oyunlarını ergenler kahkahalarla, keyifle, yerlerinde duramayarak oynamıştır. Çocuklardan

annelerin, babaların, öğretmenlerin ve arkadaşların oyuna nasıl baktıklarıyla ilgili canlandırma yapmaları istendiğinde, anne, baba ve öğretmen canlandırmalarında çocuklar bağırma, kızma gibi olumsuz eleştiri ifadelerini kullanmıştır. Arkadaşlarıyla olan canlandırmalarda ise *“haydi sen de gel, bu çok keyifli”* gibi olumlu ifadelerle görüşlerini aktarmıştır. Canlandırmaları izleyen diğer çocuklar *“aynı bizim ev, aynı annem, huh işte tam babam oldu şimdi”* gibi ifadeler kullanarak izledikleri canlandırmanın evlerinde olduğunu dile getirmiştir. Eşyaların konuşurulduğu etkinlikte ise çocuklara kırtasiye malzemeleri ile bilgisayar donanımına ait malzemeler verilmiştir. Ergenler bilgisayar donanımına ait malzemeleri konuşurken olumsuz ifadeler kullanmıştır. Örneğin Mouse için *“o kadar çok basıyorsun ki sırtım ağrıyor, bazen beni kıracağına düşünüyorum, oyunu kaybedince beni neden yere atıyorsun”*; joystick ve gamepad için *“oyun oynarken beni çok sıkıyorsun, kaybedince neden tuşlarıma defalarca basıyorsun...”* gibi ifadeler kullanmışlardır. Kırtasiye malzemelerinden ise kalem için *“sen bana her şeyi öğretiyorsun, çok pahalısın ve değerlisin, elimi çok yoruyorsun”* gibi hem olumlu hem olumsuz ifadeler kullanmışlardır. Kırtasiye malzemeleri ile bilgisayar donanımına ait malzemeler bir bütün olarak masada dururken bir ergen *“aslında bunlar birbirine benziyor, defter bilgisayar gibi, Mouse kalem gibi, klavye silgi gibi hepsi birbirine benziyor. Bilgisayara da yazı yazarız deftere de”* diyerek malzemeleri birbiriyle ilişkilendirmiştir. Bir diğer etkinlikte ev ortamından görsellerin olduğu fotoğrafları seçip seçtikleri fotoğrafla ilgili yorumlar yapıp, görseli eleştirmeleri söylenmiştir. Ergenler istediği görseli seçip olumlu ve olumsuz olarak görseli eleştirmiştir. Ergenlerin seçtiği görseller ile kullandığı ifadelerin kendi hayatlarından kesitler taşıması dikkat çekmiştir. Obezitesi olan bir ergenin yemek yapmayla ilgili fotoğrafı seçmesi, babası hayatta olmayan çocuğun baba-çocuk görselini seçmesi, annesinin özbakımını eleştirdiği çocuğun temizlik yapan anne-çocuk görselini seçmesi oldukça şaşırtıcıydı. Bu görsellerin neye göre seçtikleri sorulduğunda bir kısmı *“bilmem”* diye yanıt verirken diğer bir kısmı *“benim gibi”* yanıtını vermiştir. Bu etkinliklere ait görseller Resim 2.6’da sunulmuştur.

Bu oturumda ergenler çevresindeki bireylerin dijital oyunlarla ilgili düşüncelerini fark edip, dijital oyunların hayatına olan etkisi ile ilgili kendilerini değerlendirmesi amaçlanmıştır. Ergenler bu oturumdaki etkinliklerin hepsine tam katılım sağlamış ve ısınma çalışması da dahil olmak üzere canlandırma yaptıkları etkinlikte çok keyif aldıkları gözlenmiştir.

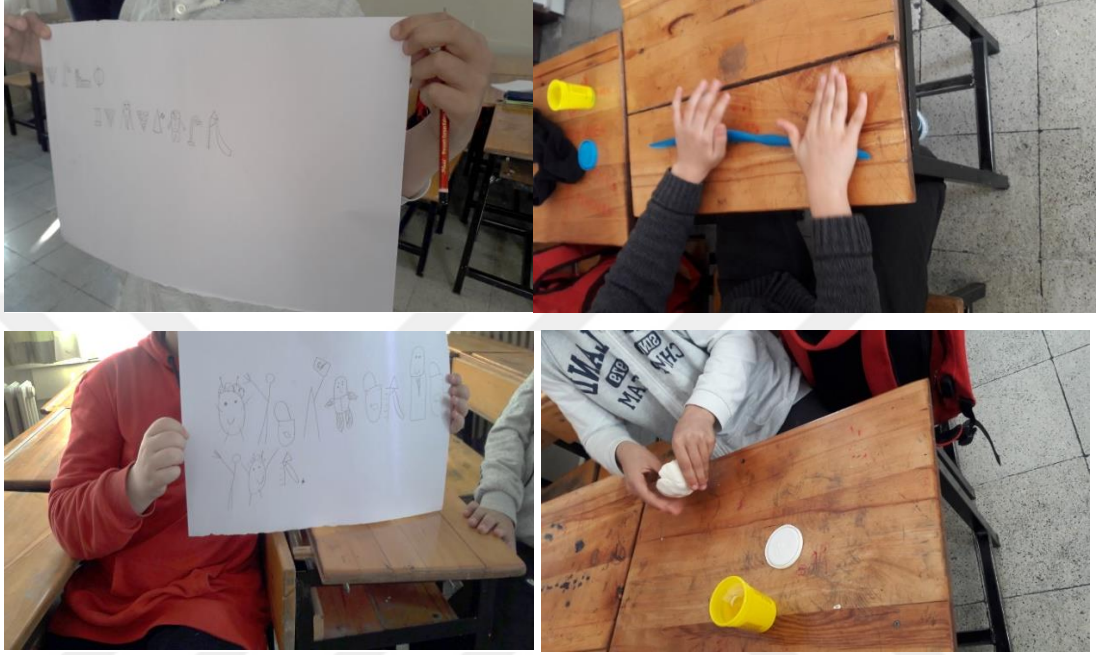


Resim 2.6. “Eşyalar Konuşuyor” ve “Eleştirebilmek” Etkinlikleri

Yedinci oturumda ergenlerle duygu ve düşünceleri farklı şekillerde ifade etme ile ilgili etkinlikler yapılmıştır. Ergenler duygularını sadece sözlü olarak değil yazılı olarak ve görsellerle de aktarabileceğini belirtmiştir. Etkinlikte alfabe harflere karşılık gelen görseller ergenler tarafından çizilerek sloganlar oluşturulmuştur. Ergenler bu etkinlikte alfabe harflere karşılık gelen görselleri çizerken oldukça heyecanlanmıştır, tahtaya çıkıp akıllarına gelen görselleri çizmek için birbirleriyle yarışır şekilde hareket etmişlerdir. Diğer bir etkinlikte ergenler düşüncelerini gözü kapalı bir şekilde oyun hamuruna şekil vererek aktarmaya çalışmıştır. Bu etkinlikte ergenlerin gözleri kapalı, müzik eşliğinde araştırmacının verdiği yönergeleri dinleyerek ellerindeki hamurlardan şekiller yapmışlardır. Etkinlik sonunda ergenler *“Hiç böyle hissetmemiştim, çok acayip oldu, çok rahatladım, dinlenmiş hissediyorum, ne güzel yapabildiğim”* diyerek bu etkinliği değerlendirmişlerdir.

Bu oturumda amaç ergenlerin empati kurarak başkalarının duygu ve düşüncelerini fark edip kendi duygu ve düşüncelerini ifade etmesiydi. Bu oturumdaki tüm etkinlikleri ergenler *“çok farklı”, “hiç böyle şeyler yapmamıştık”* gibi ifadelerle değerlendirerek oturum bitmesini istemediklerini, ailelerine haber verip oturuma

devam edilmesini istemişlerdir. Ailelerle müdahale programı öncesindeki görüşmede, programın saatleri belirlendiği için etkinliğin süresi uzatılmamış ve etkinlik zamanında tamamlanmıştır. Bu oturumdaki etkinliklere ait görseller Resim 2.7’de sunulmuştur.



Resim 2.7. “Kendi Alfabeni Yarat!” ve “Gördüremez ki...” Etkinlikleri

Sekizinci oturumda çatışma ve iletişim engelleriyle ilgili etkinlik yapılmıştır. Kulaktan kulağa etkinliğini yaparken ergenler kahkahalarla eğlenerek etkinliği tamamlamış, etkinlik bitmesine rağmen araştırmacıya bir kez daha oynamayı talep etmişlerdir. Kulaktan kulağa etkinliği farklı cümlelerle dört kez oynanmıştır. İletişim engelleriyle ilgili çözüm yolları üretme etkinliği dur-bekle-düşün-yap/ma dövizleri kullanılarak yapılmıştır. Ergenler bu etkinlikte okunan ifadeye katılıp katılmama durumlarına göre dövizler sırayla kaldırılmış ve ifadeye katılan ergen, elindeki boncuğu sepete atmıştır. Bu etkinliğe erkek ergenler kızlardan daha fazla merak duyarak katılım göstermiştir.

Bu oturumda amaç iletişim engelleri ve çatışma durumunda çözüm yollarını belirlemektir. Bu amaç doğrultusunda yapılan etkinliklere ergenler tam katılım

göstermiştir. Ayrıca bir önceki oturumda olduğu gibi bu oturumda da ergenler oturumun bitmesini istememiştir. Bir önceki oturumdan sonra ergenlerin bazılarının annesi araştırmacıyı arayarak “Çocuklar eve gelmek istemiyor, sizi arayıp söylememi istediler, daha fazla etkinlik yapmak istiyorlarmış” geri bildirimde bulunmuştur. Sekizinci oturumu ait etkinlik görselleri Resim 2.8’de sunulmuştur.



Resim 2.8. “Dur-Bekle- Düşün-Yap/Ma” ve “Kulaktan Kulağa” Etkinlikleri

Dokuzuncu oturumda ergenlerle dikkat çalışması yapılmıştır. Hava yağışlı olduğu için dışarı çıkıp gözlem yapılamamış fakat sınıf penceresinden dışarı bakılmıştır. Ergenler pencereden bakarak dışarıda gördüklerini çizmiştir. Bazısı sadece dışarıdaki ağacı, evi çizmişken bazısı saçlarının önüne gelen kahrküllerden burun ucuna, pencere kenarındaki sıva, perde, pencere, demirlik gibi tüm detayları çizmiştir. Diğer etkinlikte dikkat, odaklanma ve denge gerektiren kutu oyunları oynanmıştır. Dokuzuncu oturuma ait etkinlik görselleri Resim 2.9’da sunulmuştur.

Bu oturumda amaç ergenlerin dikkat becerilerini geliştirmektir. Dikkat gerektiren kutu oyunlarına tüm ergenler katılım göstermiş olmasına rağmen, kelime oyunu oynayan grup bu oyundan keyif alamadıklarını belirtmiştir. Dokuzuncu oturuma kadar olan etkinliklerde ergenler, görsel olan etkinlikleri, resim yapma, oyun oynama gibi etkinlikleri çok severek katılım gösterirken yazı yazma veya okuma gerektiren etkinlikleri sevmediklerini çeşitli şekillerde dile getirmiştir. “Biz hep ders yapıyoruz zaten” cümlesini sık sık kullanmıştır.



Resim 2.9. “Twister: Bükülmeye Hazır Olanlar” ve “Kutu Oyunları” Etkinlikleri

Onuncu oturumun son oturum olduğu etkinlikler başlamadan ergenlere söylenmiştir. Ergenler Oyun Bağımlılığı Müdahale Programını özetlerken düşüncelerini ve duygularını hazırladıkları çerçevelerin içine yazarak aktarmışlardır. Ayrıca son oturumda ergenler sevdiği şarkıların isimlerini küçük kağıtlara yazıp araştırmacıya vermişlerdir. Ergenlerin sevdiği şarkılardan bir tanesi seçilip seçilen şarkının müziğinin üstüne ergenlerle birlikte söz yazılmış ve gitar eşliğinde şarkı söylenmiştir. Ergenler sevdiği şarkıları yazarken bazı müziklerin oyun müziği olduğu ve oyunun arka fonunda çalan müzikler olduğu dikkat çekmiştir. Ergenler etkinlikler sonunda görüşlerini dile getirirken, oturumların devam etmesi gerektiğini, müdahale programının kısa sürdüğünü, yeni oyunlar öğrendiklerini, ailesiyle ilişkilerinin değiştiğini, derslerine daha iyi odaklandıklarını, yeni arkadaşlıklar kurduklarını, sosyalleştiklerini dile getirerek değerlendirmelerini yapmışlardır. Onuncu oturuma ait etkinlik görselleri Resim 2.10’da sunulmuştur.



Resim 2.10. “Şarkılaştırmaca” ve “Düşünce Çerçevesi” Etkinlikleri

Oturumlar genel olarak değerlendirildiğinde; hareketli oyunlara, şimdiye kadar karşılaşmadıkları oyunlara, hareketli kutu oyunlarına ergenlerin istekle katıldığı; yazı yazma, resim yapma veya okuma gerektiren etkinliklerde ergenlerin isteksiz olduğu bazılarının bunu dile getirdiği; ergenlerin keyif aldığı etkinliklerin olduğu günlerde oturum süresinin kısa olduğunu vurguladığı belirlenmiştir. Oturumlarda ergenlerin sayısının az olduğu günlerde, katılımın daha fazla olduğu gözlenmiştir. Bu nedenle çalışma gruplarındaki ergen sayısı belirlenirken, sayının çocuğun veya ergenin yaşı kadar (örneğin; 12-13 kişi) olmasına dikkat edilebilir. Oturumların okullarda sınıf ortamı yerine daha geniş alanlarda, ergenlerin koşabilecekleri, daha rahat hareket edebilecekleri ortamlarda yapılmasının ergenler açısından önemli olduğu düşünülmektedir.

2.5.3. Sontestlerin Uygulanması

Çalışmanın üçüncü ve son aşamasında, program sonrasında deney ve kontrol grubundaki ergenlere sontest için 12-19 Nisan 2019 tarihleri arasında okul rehberlik servisinde ve kütüphanede “Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu”, “Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği” ve “Güçler ve Güçlükler Anketi” uygulanmıştır.

Program sonrasında deney grubundaki ergenlerin anneleriyle 15-25 Nisan 2019 tarihlerinde son görüşme yapılmıştır. Yapılan görüşmede, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın etkilerinin olup olmadığını belirlemek amacıyla deney grubundaki ergenlerin anneleriyle görüşülmüş, annelerden çocuklarının mevcut durumlarıyla ilgili bilgi alınmıştır. Ayrıca çocuklarının duygusal davranışsal sorunlarını taramaya yönelik sonest kapsamında annelere “Güçler ve Güçlükler Anketi”nin anne-baba formu tekrar uygulanmıştır.

2.5.4. İzleme Testlerinin Uygulanması

Sonestlerden dört hafta sonra 13-17 Mayıs 2019 tarihleri arasında izleme testleri için deney grubuna “Oyun Bağımlılığı Ölçeği”, “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu”, “Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği” ve “Güçler ve Güçlükler Anketi” uygulanmıştır.

2.6. Verilerin Değerlendirilmesi ve Analizi

Araştırma verilerinin değerlendirilmesi ve verilerin analizi için ergenlerden ve annelerinden elde edilen veriler bir araya getirilerek istatistiksel analizleri yapılmıştır.

2.6.1 Verilerin Değerlendirilmesi

Araştırmanın deney ve kontrol grubundaki ergenlerin Kişisel Bilgi Formu'nu doldurması ve Oyun Bağımlılığı Ölçeği, İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Kısa Formu, Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği ve Güçler ve Güçlükler Anketi'nden elde edilen veriler ile deney grubundaki ergenlerin annelerinin doldurduğu Güçler ve Güçlükler Anketi'nin anne baba formundan elde edilen veriler bilgisayar ortamında bir araya getirilip puanlandırılarak analizleri yapılmıştır.

2.6.2. Verilerin Analizi

Çalışmanın nicel verilerinin analizinde; ilişkisiz gruplar için t-testi, tek faktör üzerinde tekrarlanmış ölçümler için iki faktörlü varyans analizi (ANOVA) ve öntest puanlarına göre düzeltilmiş sontest puanları arasındaki farkın anlamlılığı için tek faktörlü kovaryans analizi (ANCOVA) yapılmıştır. İlişkisiz gruplar için t-testi deney ve kontrol grubunun öntest ve sontest fark puanlarına ait ortalama puanlar arasında anlamlı bir farkın olup olmadığını test etmek için, tek faktör üzerinde tekrarlanmış ölçümler için iki faktörlü varyans analizi (ANOVA), deneysel işlemin etkili olup olmadığını test etmek için yapılmıştır. ANOVA (Varyans analizi) değişkenlere ait regresyon doğrularının eğimlerinin eşit olup olmadığını test etmektedir (Büyüköztürk, 2015). Bir başka tanıma göre ise ANOVA, ikiden fazla grubun bağımlı değişken puanları açısından karşılaştırılması anlamına gelmektedir (Creswell, 2014). Yapılan deneysel müdahalenin değişkenler üzerinde etkili olup olmadığını incelemek için ANCOVA testi yapılmıştır. ANCOVA (Kovaryans analizi) kovaryantlar sabit iken ikiden fazla grubun bağımlı değişken puanları açısından karşılaştırılmasıdır (Creswell, 2014). Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrası öntest ve sontest puanlarının karşılaştırılması için ANCOVA, deney grubunun kendi içinde öntest, sontest ve izleme testi karşılaştırmaları için tekrarlı

ölçümler ANOVA testi yapılmıştır. Verilerin dağılımlarına çarpıklık ve basıklık katsayıları ile bakılmıştır. Çarpıklık ve basıklık katsayılarının standart hatalarına bölümü yaklaşık olarak -1,96 ile +1,96 arasında değiştiğinden, verilerin normal dağılımdan sapma göstermediği belirlenmiştir.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın etkisini belirleyebilmek için öncelikle deney ve kontrol grubundaki ergenlerin ölçeklerden aldıkları öntest puanlarının benzer olup olmadığı ilişkisiz örneklem için t-testi ile analiz edilmiştir. Bu analiz sonucunda öntestlerden elde edilen puanlar arasında farkın anlamlı olduğu durumlarda veriler ANCOVA, anlamlı olmadığı durumlarda ise veriler ANOVA ile analiz edilmiştir.

Çalışmanın değişkenlerine ait betimsel istatistikler Çizelge 2.17'de verilmiştir.

Çizelge 2.17. Çalışmanın Değişkenlerine Ait Betimsel İstatistikler

		Min	Max	Ort.	Standart Sapma	Çarpıklık Deney <small>hata:</small> 0,60 Kontrol <small>hata:</small> 0,55	Çarpıklık/Hata	Basıklık Deney <small>hata:</small> 1,15 Kontrol <small>hata:</small> 1,06	Basıklık/Hata
Deney grubu n=14	Öntest OB	44	78	60,71	10,31	-0,10	-0,17	-0,64	-0,56
	Öntest İOOB	11	31	22,79	6,49	-0,40	-0,67	-1,15	-1,00
	Öntest DOM	34	96	68,29	15,23	-0,44	-0,74	1,12	0,97
	Öntest GGA	26	42	33,57	5,32	0,26	0,44	-1,32	-1,14
	Sontest OB	30	95	56,50	16,87	0,75	1,25	0,77	0,66
	Sontest İOOB	10	38	20,00	7,81	0,94	1,58	0,78	0,68
	Sontest DOM	24	98	62,14	21,17	0,17	0,29	-0,41	-0,35
	Sontest GGA	26	40	31,86	4,52	0,43	0,72	-1,04	-0,90
	İzleme Testi OB	31	86	52,86	17,14	0,80	1,34	-0,35	-0,30
	İzleme Testi İOOB	10	32	19,93	6,73	0,39	0,65	-0,87	-0,76
	İzleme Testi DOM	35	90	56,07	15,74	-0,75	1,25	0,01	0,01
	İzleme Testi GGA	25	40	30,71	4,55	0,46	0,76	-0,45	-0,39

Çizelge 2.17. Devam. Çalışmanın Değişkenlerine Ait Betimsel İstatistikler

Kontrol grubu n=17	Öntest OB	45	95	70,82	14,48	0,18	0,32	-0,46	-0,43
	Öntest İOOB	15	35	27,00	6,11	-0,57	-1,05	-0,66	-0,62
	Öntest DOM	42	108	79,65	18,98	-0,48	-0,87	-0,68	-0,64
	Öntest GGA	23	47	34,59	6,81	0,27	0,49	-0,74	-0,69
	Sontest OB	40	89	69,47	17,74	-0,73	-1,33	-1,09	-1,03
	Sontest İOOB	13	40	27,35	10,34	-0,17	-0,31	-1,83	-1,72
	Sontest DOM	38	113	72,88	23,05	0,09	0,16	-0,96	-0,90
	Sontest GGA	26	47	35,53	5,50	0,41	0,74	-0,32	-0,30

OB: Oyun Bağımlılığı, İOOB: İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, DOM: Dijital Oyun Motivasyonu, GGA: Güçler Güçlükler Anketi

Çizelge 2.17'ye göre deney grubundaki ergenlerin öntest oyun bağımlılığı puanları 44 ile 78 arasında değişmekte ve ortalamaları 60,71; öntest internet oyun oynama bozukluğu puanları 11 ile 31 arasında değişmekte ve ortalamaları 22,79; öntest dijital oyun motivasyonu puanları 34 ile 96 arasında değişmekte ve ortalamaları 68,29; öntest güçler ve güçlükler anketi puanları 26 ile 42 arasında değişmekte ve ortalamaları 33,57'dir. Deney grubundaki ergenlerin sontest oyun bağımlılığı puanları 30 ile 95 arasında değişmekte ve ortalamaları 56,50; sontest internet oyun oynama bozukluğu puanları 10 ile 38 arasında değişmekte ve ortalamaları 20; sontest dijital oyun motivasyonu puanları 34 ile 98 arasında değişmekte ve ortalamaları 62,14; sontest güçler ve güçlükler anketi puanları 26 ile 40 arasında değişmekte ve ortalamaları 31,86'dır. Deney grubundaki ergenlerin izleme testi oyun bağımlılığı puanları 31 ile 86 arasında değişmekte ve ortalamaları 52,86; izleme testi internet oyun oynama bozukluğu puanları 10 ile 32 arasında değişmekte ve ortalamaları 19,93; izleme testi dijital oyun motivasyonu puanları 35 ile 90 arasında değişmekte ve ortalamaları 56,07; izleme testi güçler ve güçlükler anketi puanları 25 ile 40 arasında değişmekte ve ortalamaları 30,7'dir.

Çizelge 2.17'de görüldüğü gibi kontrol grubundaki ergenlerin öntest oyun bağımlılığı puanları 45 ile 95 arasında değişmekte ve ortalamaları 70,82; öntest internet oyun oynama bozukluğu puanları 15 ile 35 arasında değişmekte ve ortalamaları 27; öntest dijital oyun motivasyonu puanları 42 ile 108 arasında

değişmekte ve ortalamaları 79,65; öntest güçler ve güçlükler anketi puanları 23 ile 47 arasında değişmekte ve ortalamaları 34,59'dur. Kontrol grubundaki ergenlerin sontest oyun bağımlılığı puanları 40 ile 89 arasında değişmekte ve ortalamaları 69,47; sontest internet oyun oynama bozukluğu puanları 13 ile 40 arasında değişmekte ve ortalamaları 27,35; sontest dijital oyun motivasyonu puanları 38 ile 113 arasında değişmekte ve ortalamaları 72,88; sontest güçler ve güçlükler anketi puanları 26 ile 47 arasında değişmekte ve ortalamaları 35,53'dür.

Nitel verilerin analizinde ise betimsel analiz yöntemi kullanılmış ve ergenlerin anneleri EA1, EA2, EA3... şeklinde kodlanmış, annelerden elde edilen veriler alıntılar şeklinde verilmiştir. Nitel veri analizinde kullanılan betimlemede, olay, yer veya bireylerle ilgili bilginin detaylandırılmış yorumu yapılmaktadır (Creswell, 2014). Analizde gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi farklı kaynaklardan elde edilen veriler incelenmekte, kodlanmakta ve kodlamalara göre bulgulara ulaşılmaktadır. Nitel araştırmalarda, araştırma sorularının değerlendirilmesinde genellikle istatistik teknikleri kullanılmamaktadır. Çünkü nitel verilerin analizinde amaç düşünceleri, açıklamaları ve anlamları keşfetmektir (Büyüköztürk ve ark., 2015). Nitel veri analizinde görüşmelerden elde edilen veriler düzenlenerek, özetlenip doğrudan alıntılarla yorumlanmıştır. Deney grubundaki annelerin doldurduğu Güçler ve Güçlükler Anketi'nin analizi için ise ölçeğin puanlandırması yapılarak çizelge ve grafik şeklinde verilmiştir.

3. BULGULAR

Bu çalışma, oyun bağımlılığı konusunda müdahale programı geliştirmek, geliştirilen programın ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Bu bölümde araştırmanın deney ve kontrol grubundaki ergenlere ve deney grubundaki ergenlerin annelerine ait bulgulara yer verilmiştir. Elde edilen bulgular çizelgeler ve şekillerle gösterilmiştir.

3.1. Araştırmanın Ergenlere Ait Bulguları

Araştırmada ergenlere uygulanan ölçme araçlarına ait bulgulara Çizelge 3.1-Çizelge 3.21’de yer verilmiştir.

Deney ve kontrol grubundaki ergenlerin oyun bağımlılığı ölçeğine ait betimsel istatistikleri Çizelge 3.1’de sunulmuştur.

Çizelge 3.1. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest ve Sontest Puanlarına Ait Betimsel İstatistikler

Grup	Öntest					Sontest				
	n	min	max	\bar{X}	s	n	min	max	\bar{X}	S
Deney	14	44	78	60,71	10,31	14	30	95	56,50	16,87
Kontrol	17	45	95	70,82	14,48	17	40	89	69,47	17,74

Çizelge 3.1 incelendiğinde oyun bağımlılığı müdahale programı uygulanan ergenlerin oyun bağımlılığı ölçeği puan ortalaması müdahale programı öncesi 60,71 iken, müdahale programı sonrası 56,50’ye düştüğü (erişi puanı= -4,21); oyun

bağımlılığı müdahale programı uygulanmayan ergenlerin ise oyun bağımlılığı ölçeği öntest puan ortalaması 70,82 iken, sontest puan ortalaması 69,47'ye (erişi puanı= -1,35) düştüğü gözlenmektedir. Deney grubunun oyun bağımlılığı öntest puan ortalaması 60,71 iken, sontest puan ortalaması 56,50; kontrol grubun oyun bağımlılığı öntest puan ortalaması 70,82 iken, sontest puan ortalaması 69,47'dir.

Oyun Bağımlılığı Ölçeği için deney ve kontrol gruplarına ait öntest puan ortalamalarının istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterip göstermediğini incelemek amacıyla uygulanan ilişkisiz örneklem için t-testi sonuçları Çizelge 3.2'de yer almaktadır.

Çizelge 3.2. Oyun Bağımlılığı Ölçeği İçin Deney ve Kontrol Grupları Öntest Puan Ortalamalarına Ait t-testi Sonuçları

Grup	n	ortalama	Sd	t	P
Deney	14	60,7143	29	-2,191	0,037
Kontrol	17	70,8235			

Çizelge 3.2 incelendiğinde oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen öntest puanları, ergenlerin deney veya kontrol grubunda olmasına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($t(29)=-2,191$; $p<0,05$). Yani, deneysel işlem öncesinde elde edilen ölçek puanları bakımından deney ve kontrol gruplarının benzer olmadığı belirlenmiştir.

Oyun bağımlılığı ölçeğinden elde edilen puan ortalamalarında deney ve kontrol grupları için öntestler arasındaki fark anlamlı bulunduğu için öntest puanlarının modele kodeğişken (kontrol edilemeyen ortak değişken) olarak alındığı ANCOVA deseniyle veriler analiz edilmiştir. Bu analizden önce deney ve kontrol grubunun sontest puanlarına göre düzeltilmiş ortalamaları hesaplanmış ve Çizelge 3.3'te sunulmuştur.

Çizelge 3.3. Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest Sontest ve Düzeltilmiş Ortalama Puanları

	Öntest	Sontest	Düzeltilmiş Ortalama
Grup	\bar{X}	\bar{X}	\bar{X}
Deney	60,71	56,50	60,96
Kontrol	70,82	69,47	65,79

Çizelge 3.3 incelendiğinde Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nden elde edilen öntest puan ortalaması deney grubu için 60,71, kontrol grubu için 70,82; sontest puan ortalaması deney grubu için 56,50, kontrol grubu için 69,47 olarak hesaplanmıştır. Deney grubunun düzeltilmiş ortalama puanı 60,96 iken kontrol grubunun 65,79'dur. Düzeltilmiş ortalama puanlara göre kontrol grubunun oyun bağımlılığı puanı daha yüksektir.

Deney ve kontrol grubunun öntest puanlarına göre düzeltilmiş sontest puanları arasındaki farkın anlamlı olup olmadığını belirlemek yani deneysel işlemin etkililiğini incelemek için uygulanan ANCOVA deseni sonuçları Çizelge 3.4'te verilmiştir.

Çizelge 3.4. Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest Puanlarına Göre Sontest Puanlarının ANCOVA Sonuçları

Varyans Kaynağı	KT	Sd	KO	F	p	Eta kare
Model	4371,285	2	2185,643	10,820	,000	,436
Öntest	3079,666	1	3079,666	15,246	,001	,353
Grup	153,122	1	153,122	0,758	,391	,026
Hata	5656,069	28	202,002			
Toplam	135472,000	31				

Çizelge 3.4 incelendiğinde Oyun Bağımlılığı Ölçeği için önteste göre düzeltilmiş sontest ortalamalarının deney ve kontrol gruplarında birbirinden anlamlı olarak farklılaşmadığı görülmektedir ($F_{(1;28)} = 0,758$; $p < 0,05$). Yani, sontest puanları deney ya da kontrol grubunda olmaya göre farklılaşmadığı ve deneysel işlemin etkililiğine ilişkin istatistiksel bir kanıt elde edilemediği bulunmuştur.

Deney ve kontrol grubundaki ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'ne ait betimsel istatistikleri Çizelge 3.5'te sunulmuştur.

Çizelge 3.5. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikleri

Grup	Öntest					Sontest				
	n	min	max	\bar{X}	s	n	min	max	\bar{X}	s
Deney	14	11	31	22,79	6,49	14	10	38	20	7,81
Kontrol	17	15	35	27	6,11	17	13	40	27,35	10,34

Çizelge 3.5 incelendiğinde Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanan ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği puan ortalaması, müdahale programı öncesi 22,79 iken, müdahale programı sonrası 20'ye düştüğü (erişi puanı= -2,79); oyun bağımlılığı müdahale programı uygulanmayan ergenlerin ise İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği öntest puan ortalaması 27 iken, sontest puan ortalaması 27,35'e (erişi puanı= 0,35) yükseldiği gözlenmektedir. Deney grubunun İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'ne ait öntest puan ortalaması 22,79 iken, sontest puan ortalaması 20; kontrol grubun oyun bağımlılığı öntest puan ortalaması 27 iken, sontest puan ortalaması 27,35'dir.

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu için deney ve kontrol gruplarına ait öntest puanlarının istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterip göstermediğini incelemek amacıyla uygulanan ilişkisiz örneklem için t-testi sonuçları Çizelge 3.6'da yer almaktadır.

Çizelge 3.6. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği İçin Deney ve Kontrol Grupları Öntest Puanlarının Farklılığının İncelenmesine Ait t-testi Sonuçları

Grup	n	ortalama	Sd	t	P
Deney	14	22,7857	29	-1,857	,073
Kontrol	17	27,0000			

Çizelge 3.6 incelendiğinde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'nden elde edilen öntest puanları, ergenlerin deney veya kontrol grubunda olmasına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir ($t(29) = -1,857$ $p > 0,05$). Yani,

deneysel işlem öncesinde elde edilen puanlar bakımından deney ve kontrol grupları benzerdir.

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği'nden elde edilen puanlarda deney ve kontrol grupları için öntestler arasındaki fark anlamlı bulunmadığı için yani deneysel işlem öncesinde elde edilen puanlar açısından deney ve kontrol grupları benzer olduğu için öntest ve sontest puanları ile tek faktör üzerinde tekrarlanmış ölçümler için iki faktörlü ANOVA testi gerçekleştirilmiştir. Deneysel işlemin etkililiğinin incelenmesi için uygulanan ANOVA testi sonuçları Çizelge 3.7'de verilmiştir.

Çizelge 3.7. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Öntest ve Sontest Puanlarının ANOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	P	Eta kare
Gruplar arası						
Grup	513,622	1	513,622	5,094	,032	,149
Hata	2924,120	29	100,832			
Gruplar içi						
Ölçüm (Ön-Son)	22,719	1	22,719	,910	,348	,030
Grup*Ölçüm	37,816	1	37,816	1,514	,228	,050
Hata	724,120	29	24,970			

Çizelge 3.7 incelendiğinde farklı işlem gruplarında (deney-kontrol) olma ile farklı zamanlardaki ölçümü (öntest-sontest) gösteren faktörlerin ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu üzerindeki ortak etkisinin anlamlı olmadığı bulunmuştur ($F_{(1;29)}= 1,514$; $p>0,05$). Bu bulgu, uygulamayı alan ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu puanlarında gözlenen değişimin, uygulamayı almayan ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu düzeylerinde gözlenen değişimden farklı olmadığını göstermektedir. Diğer bir ifadeyle uygulanan deneysel işlemin bir sonucu olarak ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu düzeylerinde istatistiksel olarak manidar bir farka rastlanamamıştır.

Deney ve kontrol grubundaki ergenlerin Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'ne ait betimsel istatistikleri Çizelge 3.8'de sunulmuştur.

Çizelge 3.8. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeğine Ait Betimsel İstatistikleri

Grup	Öntest					Sontest				
	n	min	max	\bar{X}	s	n	min	max	\bar{X}	s
Deney	14	34	96	68,29	15,23	14	24	98	62,14	21,17
Kontrol	17	42	108	79,65	18,98	17	38	113	72,88	23,05

Çizelge 3.8 incelendiğinde Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanan ergenlerin Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği puan ortalaması, müdahale programı öncesi 68,29 iken, müdahale programı sonrası 62,14'e düştüğü (erişi puanı= -6,15); Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanmayan ergenlerin ise Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği öntest puan ortalamaları 79,65 iken, son test puan ortalaması 72,88'e (erişi puanı= -6,77) düştüğü gözlenmektedir. Deney grubunun dijital oyun motivasyonu öntest puan ortalaması 68,29 iken, sontest puan ortalaması 62,14; kontrol grubun oyun bağımlılığı öntest puan ortalaması 79,65 iken, sontest puan ortalaması 72,88'dir.

Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği için deney ve kontrol gruplarına ait öntest puanlarının istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterip göstermediğini incelemek amacıyla uygulanan ilişkisiz örneklem için t-testi sonuçları Çizelge 3.9'da yer almaktadır.

Çizelge 3.9. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği İçin Deney ve Kontrol Grupları Öntest Puanlarının Farklılığının İncelenmesine Ait t-testi Sonuçları

Grup	n	ortalama	Sd	t	p
Deney	14	68,2857	29	-1,809	,081
Kontrol	17	79,6471			

Çizelge 3.9 incelendiğinde Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'nden elde edilen öntest puanları, ergenlerin deney veya kontrol grubunda olmasına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir ($t(29)=-1,809$; $p>0,05$). Diğer bir ifadeyle deneysel işlem öncesinde elde edilen öntest puanları bakımından deney ve kontrol grupları benzerdir.

Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği'nden elde edilen puanlarda deney ve kontrol grupları için öntestler arasındaki fark anlamlı bulunmadığı yani deney ve kontrol gruplarının dijital oyun motivasyonu puanları deneysel işlem öncesinde benzer olduğu için öntest ve sontest puanları ile tek faktör üzerinde tekrarlanmış ölçümler için iki faktörlü ANOVA (2x2 ANOVA deseni) testi gerçekleştirilmiştir. Deneysel işlemin etkililiğinin incelenmesi için uygulanan ANOVA testi sonuçları Çizelge 3.10'da verilmiştir.

Çizelge 3.10. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Öntest ve Sontest Puanlarının ANOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	P	Eta kare
Gruplar arası						
Grup	1875,007	1	1875,007	3,318	,079	,103
Hata	16389,832	29	565,167			
Gruplar içi						
Ölçüm (Ön-Son)	639,549	1	639,549	2,761	,107	,087
Grup*Ölçüm	1,484	1	1,484	0,006	,937	,000
Hata	6718,387	29	231,669			

Çizelge 3.10 incelendiğinde farklı işlem gruplarında (deney-kontrol) olma ile farklı zamanlardaki ölçümü (öntest-sontest) gösteren faktörlerin, ergenlerin dijital oyun motivasyonları üzerindeki ortak etkisinin anlamlı olmadığı bulunmuştur ($F_{(1;29)} = 0,006$; $p > 0,05$). Bu bulgu, uygulamayı alan ergenlerin dijital oyun motivasyonu puanlarında gözlenen değişimin, uygulamayı almayan ergenlerin dijital oyun motivasyonu düzeylerinde gözlenen değişimden farklı olmadığını göstermektedir. Diğer bir ifadeyle uygulanan deneysel işlemin bir sonucu olarak ergenlerin dijital oyun motivasyonu düzeylerinde istatistiksel olarak manidar bir farka rastlanamamıştır.

Deney ve kontrol grubundaki ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi'ne ait betimsel istatistikleri Çizelge 3.11'de sunulmuştur.

Çizelge 3.11. Deney ve Kontrol Grubundaki Ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketine Ait Betimsel İstatistikleri

Grup	Öntest					Sontest				
	n	min	max	\bar{X}	s	n	min	max	\bar{X}	s
Deney	14	26	42	33,57	5,32	14	26	40	31,86	4,52
Kontrol	17	23	47	34,59	6,81	17	26	47	35,33	5,50

Çizelge 3.11 incelendiğinde Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanan ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi puan ortalaması, müdahale programı öncesi 33,57 iken, müdahale programı sonrası 31,86'ya düştüğü (erişi puanı= -1,71); Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanmayan ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi öntest puan ortalaması 34,59 iken, sontest puan ortalaması 35,33'e (erişi puanı= 0,74) yükseldiği gözlenmektedir. Deney grubunun Güçler ve Güçlükler Anketi'ne ait öntest puan ortalaması 33,57 iken, sontest puan ortalaması 31,86; kontrol grubun oyun bağımlılığı öntest puan ortalaması 34,59 iken, sontest puan ortalaması 35,33'dür.

Güçler ve Güçlükler Anketi için deney ve kontrol gruplarına ait öntest puanlarının istatistiksel olarak anlamlı farklılık gösterip göstermediğini incelemek amacıyla uygulanan ilişkisiz örneklem için t-testi sonuçları Çizelge 3.12'de yer almaktadır.

Çizelge 3.12. Güçler ve Güçlükler Anketi İçin Deney ve Kontrol Grupları Öntest Puanlarının Farklılığının İncelenmesine Ait t-testi Sonuçları

Grup	n	ortalama	Sd	t	p
Deney	14	33,5714	29	-0,455	,652
Kontrol	17	34,5882			

Çizelge 3.12 incelendiğinde Güçler ve Güçlükler Anketi'nden elde edilen öntest puanları, ergenlerin deney veya kontrol grubunda olmasına göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemektedir ($t(29) = -0,455$; $p > 0,05$). Yani, deneysel işlem öncesinde elde edilen puanlar bakımından deney ve kontrol grupları benzerdir.

Güçler ve Güçlükler Anketi'nden elde edilen puanlarda deney ve kontrol grupları için öntestler arasındaki fark anlamlı bulunmadığı için öntest ve sontest puanları ile tek faktör üzerinde tekrarlanmış ölçümler için iki faktörlü ANOVA testi gerçekleştirilmiştir. Deneysel işlemin etkililiğinin incelenmesi için uygulanan ANOVA testi sonuçları Çizelge 3.13'te verilmiştir.

Çizelge 3.13. Güçler ve Güçlükler Anketi Öntest ve Sontest Puanlarının ANOVA Sonuçları

Varyansın Kaynağı	KT	sd	KO	F	p	Eta kare
Gruplar arası						
Grup	84,403	1	84,403	1,574	,220	,051
Hata	1554,597	29	53,607			
Gruplar içi						
Ölçüm (Ön-Son)	2,294	1	2,294	0,218	,644	,007
Grup*Ölçüm	27,069	1	27,069	2,575	,119	,082
Hata	304,899	29	10,514			

Çizelge 3.13 incelendiğinde farklı işlem gruplarında (deney-kontrol) olma ile farklı zamanlardaki ölçümü (öntest-sontest) gösteren faktörlerin, ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi'nden aldıkları puanlar üzerindeki ortak etkisinin anlamlı olmadığı bulunmuştur ($F_{(1;29)} = 2,575$; $p > 0,05$). Bu bulgu, uygulamayı alan ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi puanlarında gözlenen değişimin, uygulamayı almayan ergenlerin aynı anketten elde ettikleri puanlardaki gözlenen değişimden farklı olmadığını göstermektedir. Diğer bir ifadeyle uygulanan deneysel işlemin bir sonucu olarak ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi'nden elde ettikleri puan düzeylerinde istatistiksel olarak manidar bir farka rastlanamamıştır.

Deney grubundaki ergenlerin oyun bağımlılığı ölçeği öntest, sontest ve izleme testi puanları Çizelge 3.14'te sunulmuştur.

Çizelge 3.14. Deney Grubundaki Ergenlerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanları

Deney Grubu	min	max	\bar{X}	s
Öntest	44	78	60,71	10,31
Sontest	30	95	56,50	16,87
İzleme testi	31	86	52,86	17,14

Çizelge 3.14 incelediğinde deney grubundaki ergenlerin müdahale programı öncesi Oyun Bağımlılığı Ölçeği öntest puan ortalaması 60,71, müdahale programı sonrası sontest puan ortalaması 56,50 ve izleme testi puan ortalaması 52,86 olarak hesaplanmıştır.

Oyun Bağımlılığı Ölçeği öntest, sontest ve izleme testi puanlarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin tekrarlı ölçümler için ANOVA sonuçları Çizelge 3.15'te sunulmuştur.

Çizelge 3.15. Deney Grubundaki Ergenlerin Oyun Bağımlılığı Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanlarının ANOVA Sonuçları

Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Deneklerarası	6640,31	13,00	510,79		
Ölçüm	432,90	2,00	216,45	2,49	0,10
Hata	2261,76	26,00	86,99		
Toplam	9334,98	41,00			

Çizelge 3.15 incelendiğinde Oyun Bağımlılığı Ölçeği öntest, sontest ve izleme testi puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığı görülmüştür, $F_{(2;26)} = 2,49$, $p > 0,05$. Öntest ortalama puanı 60,71; sontest ortalama puanı 56,50 ve izleme testi ortalama puanı 52,86 arasında düşüş olsa da aradaki fark anlamlı bulunmamıştır.

Deney grubundaki ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği öntest, sontest ve izleme testi puanları Çizelge 3.16'da sunulmuştur.

Çizelge 3.16. Deney Grubundaki Ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanları

Deney Grubu	min	max	\bar{X}	s
Öntest	11	31	22,79	6,49
Sontest	10	38	20	7,81
İzleme testi	10	32	19,93	6,73

Çizelge 3.16 incelediğinde deney grubundaki ergenlerin Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı öncesi İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği öntest puan ortalaması 22,79, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrası sontest puan ortalaması 20 ve izleme testi puan ortalaması 19,93 olarak hesaplanmıştır.

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği öntest, sontest ve izleme testi puanlarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin tekrarlı ölçümler için ANOVA sonuçları Çizelge 3.17’de sunulmuştur.

Çizelge 3.17. Deney Grubundaki Ergenlerin İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Puanları Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanlarının ANOVA Sonuçları

Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p
Deneklerarası	1498,952	13	115,304		
Ölçüm	74,33	2,00	37,17	2,25	0,13
Hata	430,33	26,00	16,55		
Toplam	2003,62	41,00			

Çizelge 3.17 incelendiğinde İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği öntest, sontest ve izleme testi puanları arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığı görülmüştür, $F_{(2;26)}=2,25$, $p >0,05$. Öntest ortalama puanı 22,79; sontest ortalama puanı 20,00 ve izleme testi ortalama puanı 19,93 arasında düşüş olsa da aradaki fark anlamlı bulunmamıştır.

Deney grubundaki ergenlerin Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği öntest, sontest ve izleme testi puanları Çizelge 3.18’de sunulmuştur.

Çizelge 3.18. Deney Grubundaki Ergenlerin Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanları

Deney Grubu	min	max	\bar{X}	s
Öntest	34	96	68,29	15,23
Sontest	24	98	62,14	21,17
İzleme testi	35	90	56,07	15,74

Çizelge 3.18 incelediğinde deney grubundaki ergenlerin Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı öncesi Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği öntest puan ortalaması 68,29, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrası sontest puan ortalaması 62,14 ve izleme testi puan ortalaması 56,07 olarak hesaplanmıştır.

Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği öntest, sontest ve izleme testi puanlarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin tekrarlı ölçümler için ANOVA sonuçları 3.19’da sunulmuştur.

Çizelge 3.19. Deney Grubundaki Ergenlerin Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanlarının ANOVA Sonuçları

Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı fark
Deneklerarası	8345,17	13,00	641,94			1-3
Ölçüm	1044,33	2,00	522,17	3,65	0,04	
Hata	3718,33	26,00	143,01			
Toplam	13107,83	41,00				

1: Öntest, 2: Sontest, 3: İzleme testi

Çizelge 3.19 incelendiğinde Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği öntest, sontest ve izleme testi puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür, $F_{(2;26)}=3,65$, $p < 0,05$. Bu fark öntest ve izleme testi puanları arasında (1-3) anlamlı bulunmuştur. Öntest ortalama puanı 68,29 en yüksek; sontest ortalama puanı 62,14 ve izleme testi ortalama puanı 56,07 en düşüktür. O hâlde öğrencilere uygulanan Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında puanları düşüş gösterse de bu düşüş izleme testinde anlamlı olmuştur.

Deney grubundaki ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi öntest, sontest ve izleme testi puanları Çizelge 3.20’de sunulmuştur.

Çizelge 3.20. Deney Grubundaki Ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanları

Deney Grubu	min	max	\bar{X}	s
Öntest	26	42	33,57	5,32
Sontest	26	40	31,86	4,52
İzleme testi	25	40	30,71	4,55

Çizelge 3.20 incelediğinde deney grubundaki ergenlerin Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı öncesi Güçler ve Güçlükler Anketi öntest puan ortalaması 33,57, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrası sontest puan ortalaması 31,86 ve izleme testi puan ortalaması 30,71 olarak hesaplanmıştır.

Güçler ve Güçlükler Anketi öntest, sontest ve izleme testi puanlarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin tekrarlı ölçümler için ANOVA sonuçları Çizelge 3.21’de sunulmuştur.

Çizelge 3.21. Deney Grubundaki Ergenlerin Güçler ve Güçlükler Anketi Puanları Öntest, Sontest ve İzleme Testi Puanlarının ANOVA Sonuçları

Varyans Kaynağı	Kareler Toplamı	sd	Kareler Ortalaması	F	p	Anlamlı fark
Deneklerarası	761,90	13,00	58,61			1-3
Ölçüm	57,90	2,00	28,95	5,37	0,01	
Hata	140,10	26,00	5,39			
Toplam	959,90	41,00				

1: Ön test, 2: Son test, 3: İzleme testi

Çizelge 3.21 incelendiğinde Güçler ve Güçlükler Anketi öntest, sontest ve izleme testi puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmüştür, $F_{(2;26)} = 5,37$, $p < 0,05$. Bu fark öntest ve izleme testi puanları arasında (1-3) anlamlı bulunmuştur. Öntest ortalama puanı 33,57 en yüksek; sontest ortalama puanı 31,86 ve izleme testi ortalama puanı 30,71 en düşüktür. O hâlde öğrencilerin uygulanan müdahale programı sonrasında puanları düşüş gösterse de bu düşüş izleme testinde anlamlı olmuştur.

3.2. Araştırmanın Annelere Ait Bulguları

Bu bölümde Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanmadan önce ve uygulandıktan sonra anne görüşlerine ve annelere uygulanan ölçme araçlarına ait bulgulara Çizelge 3.22-Çizelge 3.25'te yer verilmiştir.

3.2.1. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Uygulanmadan Önce Anne Görüşlerine Ait Bulgular

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulama öncesinde çocuklarıyla ilgili bilgi almak için annelerle görüşülmüştür. Annelere; çocuğun ne demek olduğu, çocuğunun bir gün boyunca evde neler yaptığı, okuldan eve gelince neler yaptığı, oynadığı oyunlar, oyun oynadığı süre, oyun sırasındaki davranışlarıyla ilgili sorular sorulmuştur.

Anneler çocuk kelimesini genelde olumlu olarak tanımlarken; bazı anneler olumsuz olarak tanımlamıştır. Anneler çocuk tanımında, *“her şeyim, yaşam, özel, sevgi, sabır, şefkat, sevgi, neşe, hayatımın merkezi, bizden bir parça”* gibi olumlu kelimeler kullanılırken; bazı anneler olumsuz kelimeler kullanmıştır. Örneğin EA1 *“yorucu bir hayat”*, EA5 *“hiçbir şey”*, EA10 *“Aslında yaşamdır ama son dönemlerde yaşamımı etkiledi, sıkıntı oluyor, zor bir çocuk”* gibi ifadelerle çocuğu tanımlamışlardır. Bazı anneler ise çocuk deyince kaygı duyduklarını dile getirmiştir. Örneğin EA3 *“gelecek kaygısı”* ve EA9 *“gelecek korkusu”* şeklinde tanımlamışlardır.

Çocukların bir günlerini nasıl geçirdiğiyle ilgili soruya annelerin çoğu benzer yanıtlar vermiştir. Anneler, çocuklarının sabah uyanma, kahvaltı yapma, okula gitme, okuldan gelme, dinlenme, yemek yeme, ders yapma, televizyon seyretme şeklinde benzer yanıtlar vermiştir. Bazı anneler bunların yanı sıra farklı uğraşları olan çocuklarıyla ilgili de bilgi vermiştir. Örneğin EA9 “*Ev temizliğine yardım eder, makine tutar, ev işi yapar, bisiklet de sürer*”, EA10 “*Tuvalette uzun vakit geçirir, zaten tuvalete tablet, telefon veya kitapla girer, 1 saate yakın kalır. Bol bol kitap okur*”, EA13 “*Her gün 2 saate yakın dans eder, hikaye kitabı yazmaya çalışır, şarkı sözü yazar, resim yapar, Kore dizilerini, videolarını izler, Korece öğrenmeye çalışır*”, EA3 “*Bilgisayardan Japonca ve İngilizce olan dizileri izler*”, EA11 “*YouTuberları izler, YouTube’da ‘neyden yapılıyor’ videolarını izler*”, EA7 “*Kardeşlerine bakar*”, EA6 “*Oynadığı oyunların silahlarını ve bıçaklarını yapar. Bıçağı önce kağıda çizer, sonra mukavvaya çizer, dener, bakar, en son da ahşaptan oyarak bıçak yapar. Silahları da yapar. Oyunlardaki silahların resimlerini çizer, neredeyse tüm silahların özelliklerini bilir, yıl yıl silahların özelliklerini bilir, 1935 silahlarının özelliklerini bilir, oyunla bu silahların ilişkisini bilir. Silahları ya da bıçakları çizerken sadece gördüğünü çizmez, kendine özgü ayrıntılar koyup ahşaptan oyma silahlar yapar. Ayrıca bir keresinde de ben kanaviçe işlerken, anne ne güzel bu piksel piksel deyip elimden aldı, adamlar çizip kanaviçe işledi.*” bilgilerini vermişlerdir.

Çocuklarının oynadığı oyunlar, oynadığı süre, oyunu nerede oynadığıyla ilgili soruya EA2 “*İsimlerini bilmiyorum, kulaklık takıp konuşarak oynuyor.*”, EA13 “*Oyun oynarken saklıyor, ne oynadığını bilmiyorum, oynadığını biliyorum ama ne oynadığını bilmiyorum.*” yanıtlarını vermiştir. Bunun yanı sıra oyunların isimlerini birçok anne bilmektedir. Çocukların oynadığı oyunlar, “Battle Royale, Counter Strike: Global Offensive (CS: GO), Player Unknown’s Battle Grounds (PUBG), FIFA, League of Legends (LOL), Minecraft, Grand Theft Auto (GTA), Muhteşem Osmanlı ve Hadi”dir. Bu oyunları kendi odalarında, salonda ve genellikle yalnız oynamaktadır. Bu oyunları nerede oynadıkları sorulduğunda tablet, telefon, bilgisayara göre yerin değiştiğini söyleyen anneler de vardır. Örneğin EA6 “*Dizüstü*

bilgisayarı bizim yanımızda kullanır, masaüstü bilgisayarı kendi odasında. Dizüstü bilgisayarla genellikle ders yapar, masaüstü bilgisayarla oyun oynar.”, EA8 “*Bizim yanımızda CS oynar*”, EA9 “*Açık mutfakta masaüstü bilgisayarda oynar.*” yanıtlarını vermişlerdir.

Çocukların oyun sırasındaki davranışlarını annelerin bazıları olumlu, bazıları olumsuz olarak ifade etmiştir. Örneğin, EA1 “*Sinirlenir, öf anne der, sesini yükseltir, seslenince geç cevap verir. Ama babası varsa hemen gelir, baba yoksa anne 5 dakika daha 10 dakika daha der.*”, EA2 “*Oyun oynarken asidir, oynarken düşünürken konuşmaz.*”, EA3 “*5 dakika daha, 5 dakikaya geliyorum, 5 dakika daha bekleme lazım der. Bazen “Yapmaa” diye oyunda sesini yükseltir. Yemeğe çağırdığımda gelmeyince ben de masasına yemeği götürüp bırakırım.*”, EA4 “*Oyundayken duymuyor bizi, duyunca da bitsin geliyorum diyor, oyun bitmeden kalkmaz zaten. Oyun bittikten sonra sakın bir çocuk oluyor.*”, EA5 “*Kaybedince sinirleniyor, bilgisayara ya da cep telefonuna yumruk atıyor. Kullandığı eşyalara zarar veriyor. Oyun oynarken küfür ediyor. Bir kez seslenince gelmiyor, birkaç kez seslenince 5-6 dakika daha diyor, sonra geliyor yanımıza. Oyunun başından kalkınca sakinleşiyor.*” EA7 “*Sesiyle kazanamadığını belli eder.*”, EA9 “*Küfür ediyor, hırçınlaşıyor, masaya vuruyor, oyuna takıldığı günlerde bize kafa tutuyor, kes-sus diyor bazen yalan söylüyor. Oyuna para yatırmış bir keresinde de.*”, EA10 “*5 dakika bekle der, küfürlü konuşur*”, EA11 “*Yapma yapma, yapma yaa diye sağa sola bağırır.*” cevaplarını vermiştir. Bunun yanı sıra EA6 “*Gülüp eğleniyor oynarken, “öldüm, öldüm hayır hayır” der, arada İngilizce küfür eder. Arada uykuda ya da uyku ile uyanıklık arasında oyunla ilgili sayıklamaları olur ‘yapma, vurma, yana koy, dur’ der, çok fazla oyun oynadığında bize karşı tavrı değişir, emir cümleleri kullanır ‘Anne şunu ver’ der, oyun sırasında dikkatini başka şeye vermez. Bir keresinde tatile giderken internet detoksu yaptı, tatilde hiç kullanmadı, o sırada hırçınlığı geçti ama dönüşte o kadar çok fazla oyun oynadı ki, sonra biz sınırladık da durdu.*” yanıtı vermiştir.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanmadan önce Güçler ve Güçlükler Anketi anne-baba formuna ait bulgulara Çizelge 3.22’de yer verilmiştir.

Çizelge 3.22. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Öncesi Güçler ve Güçlükler Anketine Göre Ergenlerin Toplam Güçlük Puanı

Müdahale Programı Öncesi Toplam Güçlük Puanı	
Ç1	13 (Normal)
Ç2	12 (Normal)
Ç3	7 (Normal)
Ç4	7 (Normal)
Ç5	14 (Sınırdadır)
Ç6	9 (Normal)
Ç7	13 (Normal)
Ç8	9 (Normal)
Ç9	19 (Anormal)
Ç10	19 (Anormal)
Ç11	4 (Normal)
Ç12	15 (Sınırdadır)
Ç13	14 (Sınırdadır)
Ç14	7 (Normal)

Güçler ve Güçlükler Anketi; davranış sorunları, dikkat eksikliği ve aşırı hareketlilik, duygusal sorunlar, akran sorunları ve prososyal sorunlar alt başlıklarından oluşan, olumsuz davranış özelliklerini sorgulayan bir ankettir ve bu anket toplam güçlük puanına göre güçlüğü normal, sınırdadır ve anormal olarak sınıflandırmaktadır. Bu çalışmada anne bildirimlerine göre ergenlerin bu sorunlarla ilgili 2 çocuğun yaşadığı güçlükler için toplam puana göre sonucu “anormal”, 3 çocuğun yaşadığı güçlükler için toplam puana göre sonucu “sınırdadır” ve 9 çocuğun yaşadığı güçlükler için toplam puana göre sonucu “normal”dir.

3.2.2. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Uygulandıktan Sonra Anne Görüşlerine Ait Bulgular

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında çocuklarıyla ilgili bilgi almak için annelerle tekrar görüşülmüştür. Annelere; müdahale programından sonra çocuklarında bir değişim olup olmadığı, değişim olduysa nasıl bir değişim olduğu, oyun oynayıp oynamadıkları, oynuyorlarsa oyun sırasındaki davranışlarında, oyun oynama sürelerinde değişim olup olmadığı sorulmuştur.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulandıktan sonra annelerin çocuklarındaki değişime ilişkin düşüncelerine ait bulgulara Çizelge 3.23'te yer verilmiştir.

Çizelge 3.23. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Sonrasında Annelerin Çocuklarındaki Değişime İlişkin Düşünceleri

Cinsiyet	Müdahale programı sonrasında değişim oldu	Müdahale programı sonrasında değişim olmadı
Kız	3	-
Erkek	8	3
Toplam	11	3

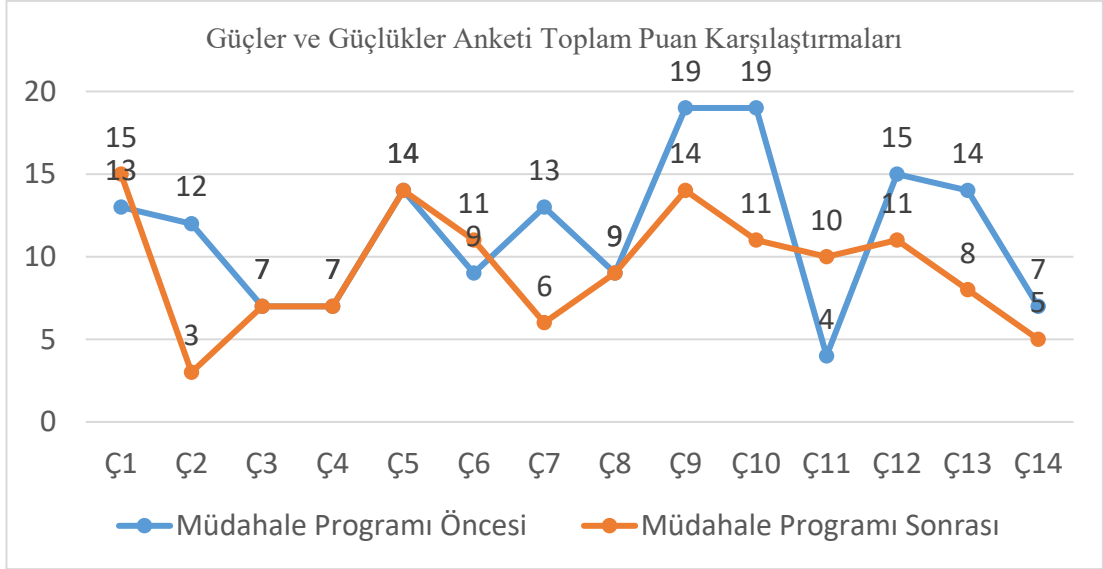
Çizelge 3.23 incelendiğinde Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında 14 anneden, 11'i çocuğunda olumlu bir değişim olduğunu söylerken; 3 anne çocuğunda bir değişim olmadığını söylemiştir.

Çocuklarında ne tür değişiklikler olduğu sorulduğunda oyunla ilgili, kendisi ve ailesiyle ilgili olmak üzere değişimler iki ana tema altında toplanmıştır. Çocuklarının kendileriyle ilgili değişimleri EA1 *“Daha ağırbaşlı bir çocuk oldu. Konuşmaları değişti, daha uysallaştı, sakinleşti. Daha düzenli bir çocuk oldu, kendine program yapıyor, o programa göre hareket ediyor. Yaptığı programda uyku-ders çalışma-spor yapma var, bunları yapmaya çalışıyor. Kardeşleriyle de arası düzeldi, kardeşlerinin üstüne daha fazla düşüyor, onlarla oyunlar oynamaya başladı. Benimle konuşurken de daha sakin bir çocuk oldu.”*, EA3 *“Daha sakin bir çocuk oldu.”*, EA9 *“Argo konuşmuyor artık, derslerine olan gayreti arttı, hatta eve gelince test çözmeye başladı.”*, EA7 *“Daha sakin bir çocuk oldu.”*, EA13 *“Sinirli tavırlarında değişim oldu, şimdi biraz daha sakin ve bizi dinliyor.”* şeklinde ifade etmiştir. Çocukların oyunla ilgili değişimlerini EA1 *“Artık oyun oynamıyor ama YouTube'dan oyun videoları izliyor. Benim telefonumu alarak izliyor, bırak dediğimde 5 dakika daha diyor.”*, EA3 *“Artık dizi izliyor, nadiren oyun oynuyor. Oyun oynarken de oyuna kendini kaptırmıyor, seslendiğimde cevap veriyor, koşup geliyor.”*, EA5 *“Oyun oynarken artık sinirlenmiyor, online oyunları kendisi sildi, artık oynamıyor. Oynadığı basit oyunlar, oynarken de sinirlenmiyor, oynarken de oyun sırasında da sakin. Her gün iki saate yakın oyun videoları izliyor, YouTuberları izliyor, bir de dizi*

izliyor.”, EA6 “Oyunları iki saatle sınırladık, haftada bir gün süre sınırlaması yok. Oynarsa hafta içi iki saat oynuyor, hafta sonu süre sınırlaması yok, arkadaşlarına gidip oyun oynuyor ya da arkadaşları bize geliyor oyun oynuyorlar.”, EA7 “Çok oyun oynamaz, daha çok YouTuber izler, daha az dizi izler, daha az eline telefonu alır, cep telefonunu daha az kullanır.”, EA8 “Oyun oynama saati azaldı.”, EA9 “Bilgisayar oyunlarını daha az oynuyor, oyun esnasında küfür, argo konuşmuyor.”, EA10 “Eskiden 5 saat oyun oynardı, artık sadece yarım saat oyun oynar.” yanıtlarını vermişlerdir.

Müdahale programı sonrası değişim olmadığını belirten annelerden EA2 “Pek bir değişim olmadı. Arada sırada oyun oynuyor, online oyunlar. Oyununu bitirince kalkıyor, daha çok video izliyor.”, EA4 “Bir değişim yok. 2-3 saat oyun oynuyor, oyun oynama süresi azaldı. Bazen az bazen çok oynuyor. Biraz daha oynayayım diyor, kıyamıyorum. Ablasıyla daha keyifli vakit geçirmeye başladı, oyun oynaması azaldı, kalk deyince kalkıyor, eskiden 5 dakika 10 dakika daha diyordu.”, EA11 “Değişim olmadı, tam konsantrasyonla oyun oynuyor.” ifadeleriyle değişim olmadığını belirtmiştir.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanmadan önce ve uygulandıktan sonra Güçler ve Güçlükler Anketi toplam puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara Şekil 3.1’de yer verilmiştir.



Şekil 3.1. Güçler ve Güçlükler Anketi Toplam Puanlarının Müdahale Programı Öncesine ve Sonrasına İlişkin Karşılaştırma Grafiği

Müdahale programı sonrasında Güçler ve Güçlükler Anketi’nden aldığı toplam puana göre 3 çocuğun yaşadığı güçlük puanı artarken, 4 çocuğun puanı değişmemiş ve 7 çocuğun yaşadığı güçlük puanı düşmüştür.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanmadan önce ve uygulandıktan sonra Güçler ve Güçlükler Anketi toplam puanlarının karşılaştırılmasına ilişkin bulgulara Çizelge 3.24’te yer verilmiştir.

Çizelge 3.24. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Öncesi ve Sonrası Ergenlerin Toplam Güçlük Puanlarına İlişkin Karşılaştırma

	Müdahale Programı Öncesi Toplam Güçlük Puanı	Müdahale Programı Sonrası Toplam Güçlük Puanı
Ç1	13 (Normal)	15 (Sınırdan)
Ç2	12 (Normal)	3 (Normal)
Ç3	7 (Normal)	7 (Normal)
Ç4	7 (Normal)	7 (Normal)
Ç5	14 (Sınırdan)	14 (Sınırdan)
Ç6	9 (Normal)	11 (Normal)
Ç7	13 (Normal)	6 (Normal)
Ç8	9 (Normal)	9 (Normal)
Ç9	19 (Anormal)	14 (Sınırdan)
Ç10	19 (Anormal)	11 (Normal)
Ç11	4 (Normal)	10 (Normal)
Ç12	15 (Sınırdan)	11 (Normal)
Ç13	14 (Sınırdan)	8 (Normal)
Ç14	7 (Normal)	5 (Normal)

Çizelge 3.24 incelendiğinde Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında anne bildirimlerine göre ergenlerin bu sorunlarla ilgili 3 çocuğun yaşadığı güçlükler için toplam puana göre sonucu “sınırdan” ve 11 çocuğun yaşadığı güçlükler için toplam puana göre sonucu “normal”dir ve sonucu “anormal” olan çocuk bulunmamaktadır. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında güçlük puanı artan 3 çocuktan, 2’sinin puanı artmış olmasına rağmen bu “normal” düzeyde, 1’inin puanı ise “sınırdan” düzeyindedir.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanmadan önce ve uygulandıktan sonra ergenlerin güçlük düzeylerine ilişkin karşılaştırma bulgularına Çizelge 3.25’te yer verilmiştir.

Çizelge 3.25. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı Öncesi ve Sonrası Ergenlerin Güçlük Düzeylerine İlişkin Karşılaştırma

	Müdahale Programı Öncesi Güçlük Düzeyi	Müdahale Programı Sonrası Güçlük Düzeyi
Normal	9	11
Sınırdan	3	3
Anormal	2	-

Çizelge 3.25 incelendiğinde Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı öncesi ve sonrası güçlükler için toplam puana göre sonuçlar karşılaştırıldığında; güçlük sonucu “anormal” olan 2 çocuktan birinin sonucu “sınırdan”, diğerinin “normal” düzeye geldiği, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında sonucu “normal” olan 9 çocuğun sayısının 11 çocuğa çıktığı ve sonucu “anormal” olan çocuk kalmadığı belirlenmiştir. Buna karşın 1 çocuğun müdahale programı öncesi “normal” olan güçlük düzeyi, “sınırdan” düzeyine çıkmıştır.

4.TARTIŞMA

Bu çalışma, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek amacıyla yapılmıştır. Bu bölümde araştırmanın bulguları kaynaklarla desteklenerek tartışılmıştır.

Çocuk Hakları Sözleşmesi'nin (ÇHS) 31. maddesinin birinci fıkrasında; “Taraflar devletler çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence etkinliklerinde bulunma, kültürel ve sanatsal yaşama serbestçe katılma hakkını tanır” ifadesine yer verilmektedir. Bu hakla çocukların oyun oynama hakkı olduğu vurgulanmaktadır. Bu oyunlar, sanal veya gerçek oyunlar olabilmektedir. Gerçek oyunların çocuklar üzerinde, özel durumlar dışında, olumsuz etkisi bulunmazken, sanal oyunların olumsuz etkileri bulunmakta ve çocukları oyun bağımlılığına sürükleyebilmektedir.

Ergenlik dönemindeki ergen egoist davranışlar sergilemesine rağmen, bir kişi veya bir şey için kendini feda edebilmekte, bir kişi veya bir şeye bağlanabilmektedir (Ekşi, 2011). Ergenlik döneminde bu, bir oyun, oyundaki bir karakter veya bir oyuncu gibi olma isteği olabilmektedir. Dönemin özelliklerinden kaynaklanan bu istek, ergenleri oyunlara daha kolay bir şekilde bağımlı hale getirebilmektedir.

Yetişkinlerle yapılan çalışmalarda, yetişkinlerde var olan psikiyatrik bozuklukların çoğunun daha önceki dönemlerde başladığı belirtilmektedir (Akdemir ve Çuhadaroğlu-Çetin, 2008). Bu sebeple çocuklarla ve ergenlerle yapılan çalışmaların, koruyucu ve önleyici bir görevi de bulunmaktadır. Bu çalışmada da

örneklem grubunun ergenlerden oluşması, gelecekte oyun bağımlısı yetişkin olmalarını engelleme konusunda farkındalık yaratması açısından önem taşımaktadır.

Oyun bağımlılığında, kontrollü, uzun vadeli ve boylamsal çalışmaların eksikliğinden dolayı tedavi stratejileriyle ilgili çok fazla kanıt bulunmamaktadır. Oyun bağımlılığının tedavisi, sert bir şekilde uygulanan ve zorla alınan önlemlerden eğitim kamplarına kadar uzanmaktadır (Popov ve ark., 2019). Oyun bağımlılığında, tedavi çalışmalarından önce yapılabilecek olan ise bireyin oyun bağımlısı olmasını engellemeye yönelik koruyucu ve önleyici müdahale çalışmalarıdır. Bu müdahale çalışmalarıyla bireylerin bağımlı olması engellenebilecektir. Literatürde internet bağımlılığı ile ilgili tedaviye yönelik çalışmalar oldukça fazla iken internet bağımlılığını önleme ve internet bağımlılığından korumaya yönelik çalışmalar oldukça azdır (Bağatarhan ve Siyez, 2017). Bu durum oyun bağımlılığı için de geçerlidir. Hollanda’da yapılan bir çalışmayla internet bağımlılığını tedavi etmek için motivasyonel görüşme ve bilişsel davranışçı terapi temelli “Yaşam Tarzı Eğitimi” programının kullanılma olasılığı araştırılmıştır. Patolojik kumar oynama ve madde bağımlılığı tedavisinde kullanılan programın internet bağımlılığının tedavisi için de uygun olduğu bildirilmiştir. Program, internet kullanımını azaltmaya ve kontrol etmeye odaklanmış, günlük uygun bir yapıyı yeniden kazanma, sosyal ilişkileri genişletme, boş zamanları yapıcı bir şekilde kullanma ve inançları yeniden şekillendirmeyi içermektedir. Bu programla tedavi edilen 12 hastada bir miktar ilerleme olduğu belirlenmiştir (Van-Rooij ve ark., 2012). Söz konusu program ile bu çalışma kapsamında geliştirilen Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı’nın içeriğindeki boş zamanı değerlendirme, oyun oynama süresini kontrol etme ve azaltma, çevresiyle olan ilişkileri düzenleme açısından benzerlikler görülmektedir.

Yapılan bir çalışmaya göre boş zaman aktivitelerinin ve sosyal ilişkilerin oyun bağımlılığını etkilediği bulunmuş ve çevreyle ilişkileri geliştirme, boş zaman etkinlikleriyle boş zamanı verimli kullanmaya yönelik programların geliştirilmesi önerilmiştir (Aksoy, 2018). Bu çalışmada da oyun bağımlılığına müdahale kapsamında bir program geliştirilmiş, program içeriğinde boş zamanı verimli

kullanma, çevreyle iletişim sorunlarına yönelik çözüm yolları geliştirme ve iletişim engellerinin üstesinden gelme gibi oturumlara yer verilmiştir.

İnternetin kötüye kullanılması çocuklarda ve ergenlerde düşük özgüvene, yüksek sosyal kaygıya, daha az gelişmiş sosyal becerilere ve saldırganlığa sebep olmaktadır (Harman ve ark., 2005). Sağlıklı İnternet Kullanım Programı'nın internet bağımlısı olan ergenler üzerindeki etkisini belirlemek amacıyla 11-16 yaş grubundaki 84 öğrenciyle yapılan deneysel bir çalışmada, deney grubuna uygulanan Sağlıklı İnternet Kullanım Programı'nın sonrasında deney grubunda bulunan öğrencilerin haftalık internet kullanım sıklıklarının azaldığı ve akademik başarılarının arttığı saptanmıştır (Uysal, 2013). Psikolojik Belirtileri Azaltmaya Yönelik Psiko-Eğitim Programı'nın ergenlerde internet bağımlılığına etkisinin incelendiği bir çalışmaya göre ise psiko-eğitim programının internet bağımlılığını ve psikolojik belirtileri azalttığı ve kalıcılığını koruduğu belirlenmiştir (Taş, 2015). Kontrollü İnternet Kullanım Psiko eğitim Programı'nın üniversite öğrencilerinde problemlili internet kullanımına etkisinin incelendiği diğer bir çalışmaya göre, Problemlili İnternet Kullanım Ölçeği ve İnternette Bilişsel Durum Ölçeği toplam puanlarının programın etkisiyle azaldığı belirlenmiştir. Kontrollü İnternet Kullanım Psiko eğitim Programı'nın problemlili internet kullanımında zamana bağlı olarak değişim sağlamada anlamlı bir etki yarattığı sonucuna ulaşılmıştır (Erdem, 2017). Buna karşın uygulanan programların internet bağımlılığını veya problemlili internet kullanımına etkisinin incelendiği diğer çalışmalarda programların etkili olmadığı sonuçlarına ulaşılmıştır. Ortaokul öğrencilerinde sosyal beceri eğitiminin internet bağımlılığını üzerine etkisinin incelendiği bir çalışmada, öğrencilere on haftalık Sosyal Beceri Eğitim Programı, uygulama öncesinde ve sonrasında İnternet Bağımlılığı Ölçeği öntest ve sontest olarak uygulanmıştır. Araştırma sonucuna göre deney grubundaki öğrencilerin internet bağımlılığı ölçeği sontest puanlarının, kontrol grubundaki öğrencilerden daha düşük olduğu ancak bu farklılığın istatistiksel olarak anlamlı olmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Biçer, 2014). Ortaokul altıncı sınıf öğrencilerinin problemlili internet kullanımlarını önlemek için tasarlanan programın etkililiğinin incelendiği diğer bir çalışmaya göre, on hafta boyunca uygulanan

problemlerli internet kullanımını önleyici Dijital Yaşam Farkındalığı Sorumluluk Programı'nın ergenlerde problemlerli internet kullanımını azaltmadığı bulunmuştur (Ataşalar, 2017). İnternet bağımlılığı veya problemlerli internet kullanımı dışında oyun bağımlılığına yönelik hazırlanan diđer bir programda da benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Motivasyonel görüşme tekniğine dayalı olarak hazırlanan psiko-eđitim programının lise öđrencilerinin oyun bağımlılığı düzeylerine etkisinin incelendiđi bir çalışmada, deney ve kontrol grupları riskli deney, riskli kontrol ile düşük riskli deney, düşük riskli kontrol grubu olmak üzere dört grup toplam 32 öđrenciden oluşmuştur. Öntest, sontest ve kalıcılık testlerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeđi kullanılmıştır. Riskli grupta bulunan öđrencilerin sontest puanları ile öntest puanları arasında anlamlı bir düşüş saptanmamıştır. Ölçeđin aksaklık alt boyutu puan ortalamasında düşüş olmasına rağmen sonuç istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır (Özcan, 2018). Bu çalışmada da benzer sonuçlar elde edilerek, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın ergenlerde oyun bağımlılığı düzeyini azalttığı, azalmanın ise deney ve kontrol grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı olmadığı belirlenmiştir. Ayrıca oyun bağımlılıđını deđerlendirmede kullanılan DSM-5 İnternet Oyun Oynama Bozukluđu tanı kriterleri dikkate alınarak geliřtirilen İnternet Oyun Oynama Bozukluđu Ölçeđi Kısa Formu'na göre Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın ergenlerde internet oyun oynama bozukluđu puanlarını azaltmada istatistiksel olarak anlamlı olmadığı belirlenmiştir.

Oyun bağımlılıđında, oyun motivasyonu etkili olup oyun oynamayı yordamaktadır (Kuss ve ark., 2012a). Dijital oyun motivasyonunun alt faktörleri olan içsel motivasyon (Wan ve Chiou, 2007), dışsal motivasyon, motivasyonsuzluk (King ve Delfabbro, 2009) problemlerli oyun oynamanın önemli belirleyicileridir. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı ergenlerde oyun bağımlılıđını azaltmada istatistiksel olarak anlamlı olmadığı için oyun motivasyonunun da deđişmeyeceđi öngörölmüş ve Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın ergenlerin oyun motivasyonu düzeylerini etkilemediđi belirlenmiştir.

Dijital oyun motivasyonu kuramının temeli olan öz düzenleme kuramının klinik çalışmalarda kullanılmasıyla ilgili tartışmalar sürmektedir. Bu kuram ihtiyaç odaklı ve sonuç odaklı olmaktan ziyade süreç odaklı bir yaklaşım benimsenmesini önermektedir (Ryan ve Deci, 2008). Bu bağlamda dijital oyun motivasyonu ile ilgili müdahale çalışmalarında sonuca ve ihtiyaca değil sürece odaklanmanın başarıyı arttıracığı tahmin edilmektedir. Bu çalışmada deney grubu kendi içerisinde öntest, sontest ve izleme testi puanları açısından da karşılaştırılmış ve öntest ile izleme testi arasında dijital oyun motivasyonu puanları açısından anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu bulgu yani öntest ile izleme testi arasındaki anlamlı fark, literatürdeki sürece odaklanma açıklamasını desteklemektedir.

Yapılan bir çalışmaya göre cinsiyet, sosyo-ekonomik düzey ve çevrimiçi oyunlar, oyun bağımlılığını etkilemektedir. Bilgisayar oyunlarının diğer aktivitelere tercih edilmesi de oyun bağımlılığına neden olmaktadır. Oyun bağımlılığı akademik performansı düşürürken; erkekler kızlara göre oyun bağımlısı olmaya daha eğilimlidir (Toker ve Baturay, 2016). Yapılan bir diğer çalışmaya göre, kadın ve erkeklerin aşırı internet kullanımında farklı psikolojik nedenlerin olabileceği belirtilmiştir (Hetzl-Riggin ve Pritchard, 2011). Ergenlerin oyun metaforlarının incelendiği bir çalışmaya göre ise oyunun bağımlılık yaptığı, kızlardan daha fazla erkekler belirtmiştir (Metin-Aslan ve ark., 2015). Bu bulgu erkek ergenlerin oyunu çoğunlukla ekran üzerinden oynanan oyun olarak yorumladıklarını göstermektedir. Bu çalışmada da erkeklerin bağımlılık oranı kızlardan daha yüksek oranda saptanmıştır. Bu bulgu erkeklerin kızlara göre ekran üzerinden daha fazla oyun oynadıklarını göstermektedir. Çevrimiçi oyunlar, risk grubundaki bireyler için çevrimdışı olan oyunlara göre daha fazla problem yaratabilmektedir (Griffiths ve Meredith, 2009). Çevrimiçi oyun bağımlısı olma konusunda erkekler, kadınlardan daha fazla risk altında bulunmaktadır (Li ve Wang, 2013). Bu çalışmada da bağımlılık puanı yüksek olan ergenlerden oluşturulan deney ve kontrol gruplarında, erkek ergenlerin sayısı kız ergenlerden daha fazladır.

DEHB, duygusal sorunlar, akran sorunları, prososyal sorunlar ve davranış sorunları çocukların ve ergenlerin yaşadığı duygusal ve davranışsal sorunlardır. Yapılan retrospektif bir çalışmaya göre, son iki yılda çocuk ergen ve ruh sağlığı ve hastalıkları bölümüne ilk kez başvuru yapan erkek ergenlerin en fazla dikkat eksikliği ve hareketlilik, okul başarısızlığı, sinirlilikle; kız ergenlerin ise en fazla bedensel yakınmalar, sinirlilik, okul başarısızlığı yakınmalarıyla başvuru yaptığı belirlenmiştir (Akdemir ve Çuhadaroğlu-Çetin, 2008). Bu yakınmalar aynı zamanda oyun bağımlılığına eşlik eden duygusal ve davranışsal sorunlardır. Bu sebeple bu şikayetlerin varlığında oyun bağımlılığı şüphesi akla getirilmelidir.

ABD’de ulusal çapta yapılan bir çalışmaya göre, patolojik olarak oyun oynayan 8-18 yaş arası çocukların ve ergenlerin, patolojik olmayan oyunculardan iki kat daha fazla zamanını oyun oynayarak geçirdikleri, akademik başarılarının daha düşük olduğu ve dikkat problemleri yaşadığı belirlenmiştir (Gentile, 2009). Yapılan bir çalışmaya göre DEHB tanılı çocuklar oyundan kalkmakta DEHB tanısı olmayan çocuklara göre daha fazla güçlük çekmektedir. DEHB tanılı çocukların aileleri çocukların oyunu bırakmalarını, oyunun başından kalkmaları istediğinde çocukların %66’sının oyunu bırakıp kalkabildiği ve kalktıklarında öfke, ağlama ve kızgınlık gibi tepkiler verdiği belirtilmiştir (Bioulac ve ark., 2008). Buna karşın yapılan deneysel bir çalışma, internet video oyunu oynamanın, DEHB olan çocuklar için bir tedavi yöntemi olabileceğini, DEHB tedavisinde kullanılan metilfenidatın ise internet bağımlılığının olası bir tedavisi olarak değerlendirilebileceğini önermektedir (Han ve ark., 2009). Oyun bağımlılığında DEHB, duygusal ve davranışsal problemlerden biri iken, diğer bazı çalışmalara göre oyunun DEHB’in tedavisi için kullanılabilirliği iddia edilmektedir. Bu çalışmada da DEHB duygusal ve davranışsal sorunlar bağlamında ele alınmış ve DEHB’de oyun bağımlılığı, oyun bağımlılığında ise DEHB akla getirilmeli ve müdahale veya tedavi aşamasında DEHB ve oyun bağımlılığı birlikte takip edilmelidir.

Düşmanlık ve MMORPGs ise internet bağımlılığını öngörmektedir (Stavropoulos ve ark., 2015). Üniversite öğrencileriyle yapılan bir çalışmaya göre oyun bağımlısı ve risk grubunda bulunan bireylerin saldırganlık seviyesinin, oyun oynama isteğinin ve dürtüsünün daha yüksek olduğu belirlenmiştir (Arslan-Durna, 2015). Altıncı ve yedinci sınıf öğrencilerle yapılan bir çalışmaya göre çocukların oyun oynama süresi arttıkça antisosyal saldırganlık davranışlarının da arttığı belirlenmiştir (Bilgi, 2005). Şiddet içerikli video oyunlarının prososyal davranışları azalttığı vurgulanmaktadır (Anderson ve Bushman, 2001). Bu çalışmada prososyal sorunlar duygusal ve davranışsal sorunlar bağlamında ele alınmıştır.

Yapılan diğer bir çalışmaya göre internet bağımlısı olanlar ile olmayanlar arasında Güçler ve Güçlükler Anketi toplam puanları karşılaştırılmış, davranış sorunları ve toplam güçlük puanı internet bağımlısı öğrencilerde daha yüksek bulunmuştur (Özgün, 2011). Ergen psikiyatri hastaları ile yapılan bir çalışmada, çocuk ve ergen psikiyatri polikliniğine başvuran 183 hastada (yaş: 14,9 +- 1,5) problemlili bilgisayar oyunu oynayan hastaların içinde en yüksek bağımlılık puanına sahip erkek hastaların oyuna daha fazla zaman harcadıkları, okul performanslarının kötü olduğu belirlenmiştir. Çalışmaya göre aşırı oyun oynama ile davranışsal ve duygusal problemlerin ilişkili olduğu belirlenmiş fakat oyun bağımlılığı ile belli bir psikiyatrik bozukluğun ilişkili olmadığı sonucuna ulaşılmıştır (Frölich ve ark., 2016). Bu çalışmada da Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı aşırı oyun oynamayla ilişkili olan duygusal ve davranışsal sorunları azaltmada deney ve kontrol grubu açısından etkili bir farklılık bulunmazken; sadece deney grubunun kendi içinde öntest, sontest ve izleme testlerinin karşılaştırılmasında, deney grubundaki ergenlerin öntest puanlarının izleme testi puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu tespit edilmiştir. Alan yazındaki çalışmaların da desteklediği gibi oyun bağımlılığı ile duygusal ve davranışsal sorunlar ilişkili olduğu için oyun bağımlılığına yapılan bir müdahale duygusal ve davranışsal sorunları da etkileyebilmektedir.

Ebeveyn ve ergen ilişkisinin, ergenlerin internet oyun bağımlılığı ile ilişkili olduğu belirlenmiştir (Zhu ve ark., 2015). Ergenlik döneminde yaşanan sorunlarda psikoterapi ve psikofarmakolojinin yanı sıra aileyle çalışmanın da gerekli olduğu vurgulanmaktadır (Akdemir ve Çuhadaroğlu-Çetin, 2008). Yapılan bir çalışmaya göre anne ile ergenin birlikte zaman geçirmesi, algıladığı sosyal destek düzeyini arttırarak internet bağımlılık düzeyini azaltmaktadır (Günüç ve Doğan, 2013). Bu bağlamda oyun bağımlılığını önleme konusunda bütüncül bir çerçeve geliştirmek için çalışmaya anneler de dahil edilmiştir. Annelerden alınan bilgilerin çalışmanın sonuçlarını güçlendirdiği tahmin edilmektedir.

Türkiye Ruh Sağlığı Profili Araştırması sonuçlarına göre ergenler yaşları ilerledikçe problem davranışlarının (suça yönelme, dikkat, depresyon, anksiyete, somatik yakınmalar, içe dönüklük vb.) arttığını bildirmiştir. Buna karşın aynı çalışma sonuçlarına göre anne ve öğretmenler dışa yönelim ve toplam problem davranışlarında ergenlerin yaşı ilerledikçe azalma olduğunu belirtmiştir (Erol ve Şimşek, 1998). Bu bulgulardaki farklılık, bu çalışmadaki ergen-anne bulguları farklılığıyla benzerdir. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında 11 çocuğun annesi çocuğunda değişim olduğunu söylemiş olmasına rağmen, ergenlerin verdiği yanıtlara göre oyun bağımlılığı puanları düşmüş fakat anlamlı bulunmamıştır. Annelere uygulanan Güçler ve Güçlükler Anketi'ne göre de Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında 7 çocuğun güçler ve güçlükler toplam puanı düşerken, 4 çocuğun puanı aynı kalmış ve 3 çocuğun puanı artmıştır. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında güçlük puanı artan 3 çocuktan, 2'sinin puanı artmış olmasına rağmen bu "normal" düzeyde, 1'inin puanı ise "sınırdan" düzeyindedir. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında güçlük puanı düşen 7 çocuktan, 1'inin düzeyi "anormal"den "normal"e, 1'inin düzeyi "anormal"den "sınırdan" düzeyine, 2'sinin "sınırdan" düzeyinden "normal" düzeye, 3'ü ise "normal" düzeyde kalarak puanları daha da düşmüştür. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında güçlük puanı değişmeyen 4 çocuktan, 3'ünün düzeyi "normal" iken, 1'inin düzeyi "sınırdan" düzeyindedir. Bu çalışmada Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı deney ve kontrol grupları arasında Güçler ve Güçlükler Anketi puanları

açısından anlamlı bulunmazken, deney grubunun kendi içinde öntest, öntest ve izleme testi puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu belirlenmiştir. Burada ergenin gösterdiği problem davranış ve ebeveynin bu probleme bakış açısının farklı olması veya ergenin yaşadığı problem davranışı ebeveynlerine yansıtma şeklinin değişmesinden dolayı ebeveynin problem davranışı yorumlamasının farklı olmasının etkili olduğu düşünülebilir.

Sidney’de 26 yaşında evli bir adam oyun oynadığı sırada, 21 yaşındaki hamile eşi yemeğe ısrarla davet ettiği için, çevrimiçi oyunda canlı yayın kamerası açıkken, eşine küçük çocuklarının gözü önünde şiddet uygulamıştır. Canlı yayında olduğu için görüntü, ses ve konuşmalar kayıt altındadır ve oyuncu tutuklanıp, daha sonra şartlı kefaletle serbest bırakılmıştır (URL 7). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırgan davranışlara neden olduğu bildirilmektedir (Anderson ve ark., 2007). Bu çalışmada da oyun bağımlılığı ölçeğinden maksimum puana yakın puan alan ergenlerin annelerinin verdiği bilgilere göre çocukları oyunu kaybettiğinde veya oyuna sinirlendiğinde, bilgisayara veya masaya vurma, küfür etme, bağırma, kızma gibi tepkiler verme bulgularını desteklemektedir. Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında ise anne bildirimlerine göre çocukların bu davranışlarında olumlu değişimler olmuştur.

Oyun bağımlılığı konusunda müdahale programı geliştirmek, geliştirilen oyun bağımlılığı müdahale programının ergenlerin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek amacıyla yapılan bu çalışmaya göre, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı ergenlerin oyun bağımlılığı puanlarının azalmasını sağlamış, ancak puanlar arasındaki fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır. Bu nedenle oyun bağımlısı ergenlere müdahalede, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı’na ek olarak başka program, destek kaynakları ve bazı durumlarda tedavilere ihtiyaç bulunmaktadır. Ayrıca çalışmada deney ve kontrol gruplarında, Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı dışındaki tüm değişkenler sabit tutulmuş ve başka bir müdahale,

yasaklama, sınırlama (oyun oynama süresi, oyun oynama saatleri gibi) getirmeksizin Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı uygulanmıştır. Bu sebeple müdahale programları uygulanırken, müdahale programı dışında başka değişkenler de bağımlı değişken olarak eklenerek müdahalenin değişkenleri değiştirilebilir.

Oyun bağımlılığına müdahale bireylere özgü olup bireyin ihtiyaçlarına göre değişiklik göstermektedir. Oyun bağımlısı olan bir çocuğa müdahale ile oyun bağımlısı olan bir yetişkine müdahale aynı şekilde yapılmamaktadır. Ayrıca müdahaleler davranışsal müdahalelerden, farmakolojik müdahalelere kadar uzanmakta, bazı durumlarda eş ve aile terapileri de farmakolojik tedavilere eklenebilmektedir. Bu çalışma sonucuna göre oyun bağımlılığına müdahalede tek başına bir program uygulamak oyun bağımlılığı puanını düşürebilirken, oyun bağımlılığını ortadan kaldırmada etkili olmayabilmektedir. Davranışsal bağımlılıklardan biri olan oyun bağımlılığına müdahale alkol, uyuşturucu, tütün gibi diğer bağımlılıklarda olduğu gibi birden fazla müdahaleyi içerecek şekilde; anne, baba, kardeş, arkadaş, öğretmen gibi ergenin çevresindeki bireyleri de kapsayacak şekilde bütüncül olmasının oyun bağımlılığının ortadan kalkmasında etkili olabileceği düşünülmektedir.

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı oyun bağımlılığı düzeyini değiştirmede anlamlı değilken; sadece deney grubunda duygusal-davranışsal sorunlar üzerinde öntest ve izleme testleri arasında anlamlı bir farklılık olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Duygusal ve davranışlar sorunlar üzerindeki olumlu değişiklik annelerin görüşleriyle de desteklenmiştir. Ayrıca anne görüşlerine göre, 11 çocukta değişim olduğu, 12 çocuğun oyun oynama sürelerinin azaldığı ve oyun sırasındaki davranışlarının değiştiği yönündedir. Annelere uygulanan güçler ve güçlükler anketine göre de müdahale programı sonrasında 7 çocuğun güçler ve güçlükler toplam puanı düşerken, 4 çocuğun puanı aynı kalmış ve 3 çocuğun puanı artmıştır. Müdahale programı sonrasında güçlük puanı artan 3 çocuktan, 2'sinin puanı artmış olmasına rağmen bu "normal" düzeyde, 1'inin puanı ise "sınırdan" düzeyindedir. Müdahale

programı sonrasında güçlük puanı düşen 7 çocuktan, 1'inin düzeyi "anormal"den "normal"e, 1'inin düzeyi "anormal"den "sınırdaki" düzeyine, 2'sinin "sınırdaki" düzeyinden "normal" düzeye, 3'ünün puanı ise "normal" düzeyde kalarak puanları daha da düşmüştür. Müdahale programı sonrasında güçlük puanı değişmeyen 4 çocuktan, 3'ünün düzeyi "normal" iken, 1'inin düzeyi "sınırdaki" düzeyindedir.

Çocuk ve ergenler oyun oynadığı süreyi ayarlamakta zorluk yaşamakta ve ebeveynin bu süreyi kontrol etmesine ve sınırlama getirmesine tepki gösterebilmektedir (AACAP, 2015). Sıfır-altı yaş grubundaki çocuklar yapılan çalışmalarda, ebeveynlere çocuklarının kullandığı ekran süresini sınırlandırmaları ve denetlemeleri önerilmektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Aral ve Doğan-Keskin, 2018a). Fakat ergenlerde, gelişimsel özelliklerinden dolayı bu sınırlama ve denetimi sağlamak kolay olmayabilmektedir. Bu çalışmada da anneler çocuklarını defalarca yemeğe davet etmesine, oyundan kalkıp derse başlaması gerektiği ile ilgili uyarılarda bulunmasına rağmen bu uyarıları dikkate alan ergenlerin sayısı oldukça azdır. Buna karşın aileler çocuklarının teknolojik aletleri kullanımına tutarlı sınırlama getirdiğinde, çocukların ve ergenlerin bu sınırları aşma ihtimalleri ortadan kalkabilmektedir (Carlson ve ark., 2010). Bu nedenle aileler oyun oynama süresi konusunda çocuklarına karşı tutarlı davranışlar sergileyerek çocuklarının oyun bağımlısı olmalarını engelleyebilirler.

Ergenlik döneminde sadece fiziksel değişiklikler değil ruhsal değişiklikler de yaşanmaktadır. Duygusal ve davranışsal sorunlar çocukların gelişimlerini olumsuz etkileyebilmektedir. Gelişimi olumsuz etkilenen çocuğun ve ergenin hayatına sağlıklı bir birey olarak devam edebilmesi için desteğe ihtiyacı bulunmaktadır. Türkiye Ruh Sağlığı Profili Araştırması sonuçları anne bildirimlerine göre, çocukların ve ergenlerin son altı ayda duygusal ve davranışsal problemlerinin görülme sıklığı sınır düzey için %16,7, klinik düzey için %11,3; öğretmen bildirimlerine göre sınır düzey için %18,4 klinik düzey için %11,6; ergen bildirimlerine göre sınır düzey için %19,6, klinik düzey için %11,9'dur. Yapılan çalışmanın sonuçlarına göre 4-18 yaş grubu

çocukların ve ergenlerin %11,3'ünün klinik düzeyde desteğe ihtiyacı varken, sağlık tesislerine başvuru oranı %2'dir (Erol ve Şimşek, 1998). Bu bulgular çocukların ve ergenlerin ruh sağlığı hizmetine başvuramadığını veya ruh sağlığı hizmetinden yararlanamadığını göstermektedir. Çocuğun ve ergenin ruh sağlığı hizmetine başvurmaması, başvuramaması veya ebeveyn tarafından ihmal edilip sağlık tesisine götürülmemesinin yanı sıra burada önemli konulardan bir diğeri ruh sağlığı hizmeti veren sağlık personellerinin niceliğine ilişkin yetersizliklerin de ele alınması gerekliliğidir. Türkiye'de 2008 yılında yapılan "Türkiye Sağlık İnsan Gücü Durum Raporu"na göre ülkemizde aktif hizmet veren Çocuk Ergen ve Ruh Sağlığı Hastalıkları Uzmanı sayısı 109, diploması tescil edilen uzman sayısı 155'tir (Gümrükçüoğlu ve ark., 2008). 2014 yılında yapılan "Türkiye'de Sağlık Eğitimi ve Sağlık İnsan Gücü Durum Raporu"na göre ise aktif hizmet veren Çocuk Ergen ve Ruh Sağlığı Hastalıkları Uzmanı sayısı 246'dır (Solak, 2014). Bu sayılar ülkemizdeki 22 920 422'lik çocuk ve ergen nüfusu için yeterli düzeyde değildir. Bu bağlamda 2011 yılında yayınlanan Ulusal Ruh Sağlığı Eylem Planı'nda (2011-2023) sağlığı koruma ve geliştirmeye yönelik hizmetlerin birinci basamak sağlık tesislerinde hekimler, uzmanlığı ve akreditasyonu olan çocuk gelişimci, psikolog gibi sağlık çalışanları tarafından da verilebileceği belirtilmiştir. Ayrıca çocuklara ve ergenlere sunulan ruh sağlığı hizmetlerinin bütüncül olması ve çocuk ve ergen ruh sağlığı hizmetinin birinci basamaktan ayrı bir hizmet olarak görülmemesi gerektiği, bebeklik döneminden itibaren ruh sağlığı hizmetlerinin, çocukların takip ve izlemlerinin bir parçası olarak ele alınıp ekip çalışmasıyla gerçekleştirilmesi gerektiği vurgulanmıştır (Sağlık Bakanlığı, 2011). Tüm bu bulgular oyun bağımlılığı riski olan veya tanısı konmuş çocuklara ve ergenlere müdahalede çocuk gelişimcinin de önemli bir rolü olduğunu, bu gruptaki bireylere ruh sağlığı hizmeti sunmak için uzmanlık veya akreditasyona sahip olunması gerektiğini göstermektedir.

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Geçmişten günümüze teknolojide yaşanan hızlı değişimler çocukların alışkanlıklarını, ilgilerini, davranışlarını ve tutumlarını değiştirmiştir. Teknolojide yaşanan değişimlerden en önemlisi çocukların oyunlarının değişmesidir. Ekran üzerinden oynanan oyunların olumlu yanları olduğu gibi olumsuz yanları da bulunmaktadır ve bunlar çocukları ve ergenleri dijital oyunlara bağımlı hale getirebilmektedir.

Araştırma kapsamında geliştirilen Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı ergenlerin oyun bağımlılığı puanlarını düşürürken anlamlı bir etki gözlenmemiştir. Ayrıca Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı dijital oyun motivasyonu, internet oyun oynama bozukluğu puanı ve güçler güçlükler puanlarını da etkilememiştir. Deney grubu kendi içinde değerlendirildiğinde ise Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı'nın dijital oyun motivasyonu ve güçler ve güçlükler puanları açısından öntest ve izleme testleri arasında anlamlı bir farklılık sağladığı belirlenmiştir. Ayrıca anne görüşlerine göre Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında çocuklarında sosyal ilişkileri ve iletişimlerinde olumlu değişimler olduğu belirtilmiştir.

Oyun bağımlısı olan veya oyun bağımlısı olma riski olan ergenlere müdahalede, geliştirilen bu programa ek başka müdahaleler uygulanabilir. Ayrıca bu müdahalelere anne, baba, öğretmen, arkadaş ve kardeşler de dahil edilerek bütüncül bir yaklaşım sağlanabilir. Oyun bağımlılığı konusu tüm toplumdaki bireyleri ilgilendirdiği için öneriler ailelere, eğitimcilere ve araştırmacılara, sağlıkçılara ve topluma olmak üzere ayrı ayrı ele alınmıştır.

Ailelere Öneri: Aileler çocuklarıyla etkileşimli vakit geçirerek, birlikte paylaşımlarda bulunarak, evde çocuklarına sorumluluklar vererek (ailece yapılabilecek yemek yeme, markete gitme, pazar alışverişi yapma, temizlik yapma, evi toplama gibi) çocukların oyun bağımlısı olmasını engelleyebilirler.

Aileler çocuklarının oyun bağımlılığı şüphesiyle sağlık tesislerine başvuru yapabilmektedir. Oyun bağımlılığı şüphesiyle çocuğunu sağlık tesisine götüren aile koruyucu görevini yerine getirmiş olmaktadır. Buna karşın burada dikkat edilmesi gereken diğer bir konu, bu ailelerin basın yayın organları aracılığıyla dijital oyunlarla ilgili duydukları endişe ve kaygıdır. Haberlerde çocukları ölüme götüren oyunların olduğu, çocuklarını bu konuda yalnız bırakmamaları gerektiğiyle ilgili bilgiler verilmektedir. Aileler bu haberlerden dolayı çocuğunun oyun oynamasından rahatsızlık duyup sağlık tesisine başvuru yapabilmektedir. Bunun tam aksi de mümkündür. Çocuk oyun bağımlısı olduğu için aile profesyonel yardım almak, tedavi ettirmek için de başvuru yapabilmektedir. Bu bağlamda sağlık tesisine başvurularda medyada çıkan haberleri de dikkate almak ve gerektiği durumlarda bu durumu fırsata çevirerek, yapılacak müdahalelerle risk grubundaki çocukların bağımlı olması engellenebilir.

Eğitimcilere ve Araştırmacılara Öneri: Davranışsal bağımlılıklardan biri olan oyun bağımlılığının tanı ölçütleri belirli olmasına rağmen ülkemizde yaygınlığı tam olarak bilinmemektedir. İnternet bağımlılığına göre oyun bağımlılığı daha özel bir alan olduğu için ve risk grubunda çocuklar ve ergenler bulunduğu için ulusal çapta çalışmalar yapılabilir.

Ergenler oyun bağımlılığı için risk faktöründeki bir gruptur. Tüm dünyadaki çocuklar ve ergenler ülkelerinin geleceğini oluşturacak gruplardır, bu sebeple bu gruptaki çocuklarla ve ergenlerle özel olarak ilgilenmek gerekmektedir. Çocuklar vakitlerinin çok büyük bir bölümünü okullarda geçirmektedir. Çocuklara ve

ergenlere ulaşmak için başta okullarda çalışan öğretmenlere ve 0-18 yaş arası çocuklarla çalışan meslek gruplarına büyük görevler düşmektedir. Bu görevlerin başında; çocukla çalışan meslek gruplarının oyun bağımlılığının belirtileri konusunda farkındalık düzeyinin yüksek olması, çocuk bağımlılıkla ilgili ilk işaretleri verdiği andan itibaren gerekli yönlendirmelerin yapılması gelmektedir. Çocukla çalışan meslek gruplarının oyun bağımlılığı konusunda farkındalık düzeyi yeterli değilse, ihtiyaç halinde bu meslek gruplarının çeşitli hizmet içi eğitimler alması önerilebilir.

Eğitimciler, öğrencileri ilk bağımlılık işaretlerini vermeye başladığı andan itibaren takibi ve ilgili birimlere yönlendirmeyi yapabilirler. Derslerde bağımlılıkla ilgili söylemleri ve şikayetleri olan çocuklarla görüşmeler yapıp çocukların doğru yerlere yönlendirmesi sağlanabilir. Ayrıca okul ortamında bağımlı olan çocukların takibini yaparak, bağımlı olmayan çocukların bu oyunları öğrenip oynaması engellenebilir.

Sağlıklarına Öneri: Ülkemizde oyun bağımlılığı yaygınlığı bilinmemekte, yardım talep eden çocukların, ergenlerin ve yetişkinlerin veri kayıtları tutulmamakta, müdahale ve tedavi hizmetleri yetersiz kalmaktadır. Bu bağlamda oyun bağımlılığı başta olmak üzere davranışsal bağımlılıklara müdahalede uzmanlaşmış sağlık çalışanı sayısı da yetersiz kalmaktadır. Bu alanda meslek elemanlarının uzmanlaşması ve verilerin kayıt altına alınması sağlanabilir.

Topluma Öneri: Oyun bağımlılığı bir halk sağlığı sorunu olmasına rağmen halk tarafından tam olarak bilinmemekte veya anlaşılmamış olabilmektedir. Bu sebeple oyuna olan bağımlılığın diğer bağımlılıklarda olduğu gibi önem, dikkat ve takip gerektiği konusunda farkındalık çalışmaları yapılabilir. Diğer bağımlılıklara verilen önem, oyun bağımlılığına da verilebilir.

ÖZET

Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi

Oyun bağımlılığı çok uzun süre oyun oynama ile karakterize davranışsal bir bağımlılıktır. Oyun bağımlılığında arkadaş ilişkilerinin önemli olduğu ergenlik dönemi kritik bir öneme sahiptir. Kimlik bütünlüğünün kazanıldığı ergenlik döneminde yaşanan sorunlar, ergenin sadece kendisini değil ailesini, okul yaşantısını ve arkadaş ilişkilerini de etkilemektedir. Oyun bağımlılığı da bu dönemde yaşanabilecek önemli sorunlar arasında yer almaktadır. Bu bağlamda ergenin hayatını etkileyebilecek oyun bağımlılığına ilişkin müdahale programı geliştirmek ve bu programın ergenin oyun bağımlılığı ve oyun motivasyonu ile duygusal davranışsal sorunlarına ve annelerinin düşüncelerine etkisini incelemek çalışmanın başlıca amacını teşkil etmektedir. Bu amaç doğrultusunda çalışma öntest, sontest ve kontrol gruplu deneysel desen ve yarı yapılandırılmış görüşmelerle yürütülmüştür. Araştırmaya Ankara il merkezinde resmi ortaokullara devam eden 12-13 yaş grubu ergenler ve anneleri dahil edilmiştir. Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin sonuçlarına göre deney ve kontrol grupları oluşturulmuş, oyun bağımlılığı puanı yüksek olan ve çalışmaya katılmayı kabul eden ergenlerden 14'ü deney, 17'si ise kontrol grubu olarak belirlenmiştir. Çalışmada araştırmaya dahil edilen deney ve kontrol grubundaki ergenlere "Oyun Bağımlılığı Ölçeği", "Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği", "Güçler ve Güçlükler Anketi" ve DSM 5'teki İnternet Oyun Oynama Bozukluğu tanı kriterleriyle geliştirilen İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği öntest ve sontest olarak uygulanmıştır. Deney grubundaki ergenlerin anneleriyle çocuklarının mevcut durumuyla ilgili bilgi almak için müdahale programı uygulanmadan önce ve sonra yüz yüze görüşmeler gerçekleştirilmiş ve duygusal davranışsal sorunlarını taramak için "Güçler ve Güçlükler Anketi"nin anne-baba formu öntest ve sontest olarak uygulanmıştır. İkinci aşamada hazırlanmış olan "Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı" ergenlere 10 hafta boyunca, haftada bir gün 60-70 dakika olarak uygulanmıştır. Üçüncü aşamada, uygulama sonrasında ölçme araçları sontest olarak tekrar uygulanmıştır. Deney grubuna dört hafta sonra izleme testi için ölçme araçları tekrar uygulanmıştır. Araştırma sonucuna göre Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı ergenlerin oyun bağımlılığı, oyun motivasyonu düzeyleri üzerinde anlamlı bir etki göstermemiştir. Bununla birlikte, deney grubunun oyun bağımlılığı puanlarında düşüş olduğu belirlenmiştir. Ayrıca deney grubu kendi içinde karşılaştırıldığında Oyun Bağımlılığı Müdahale Programı sonrasında dijital oyun motivasyonu ve güçler-güçlükler anketi puanlarında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir. Oyun bağımlısı ergenlere yapılacak müdahalelerde eğitim programlarına ek olarak okul, aile ve arkadaş işbirlikleriyle bütüncül müdahale ve gerekli durumlarda terapötik müdahaleler yapılabilir.

Anahtar Sözcükler: Bağımlılık, Duygusal Davranışsal Sorunlar, Ergen, Motivasyon, Oyun Bağımlılığı

SUMMARY

Investigation of the Effects of The Game Addiction Intervention Programme on Adolescents' Game Addiction and Game Motivation with Emotional Behavioral Problems and Their Mothers' Thoughts

Game addiction is a behavioral addiction characterized by playing games for a very long time. The adolescence period which friendships are important has a critical importance in game addiction. Problems in the adolescence period in which identity integrity is gained may affect the life of the adolescent, her/his family, school life and friendship. Game addiction is one of the important problems that may be experienced in this period. In this context, the primary purpose of the study is to prepare a intervention program on game addiction and to examine the effects of the program on adolescents' game addiction, game motivation, emotional behavioral problems and their mothers' thoughts. According to this aim, the research was conducted as an experimental design with pretest-posttest and control groups and semi-structured interviews. Adolescents between the ages of 12-13, who continues to the formal secondary schools in Ankara city center and their mothers were included in the research. According to the results of the Game Addiction Scale, experimental and control groups were formed, 14 of the adolescents who had high game addiction scores and accepted to participate in the study were determined as experimental and 17 as control group. Gaming Addiction Scale, Gaming Motivation Scale, The Strengths and Difficulties Questionnaire and Internet Gaming Disorder Scale developed with DSM 5 diagnostic criteria were applied as pre-test and post-test to the adolescents in both experimental and control groups. Face-to-face interviews were conducted with adolescents' mothers before and after the intervention program to obtain information about the current situation of the adolescents in the experimental group and in order to screen emotional-behavioral problems, the parent form of The Strengths and Difficulties Questionnaire was applied as pre-test and post-test. In the second stage, "Game Addiction Intervention Program" was applied to adolescents for 10 weeks and 60-70 minutes a day in a week. In the third stage, the measurement tools were re-applied as a final test after the application. After four weeks, the measurement tools for retention test were applied to the experimental group again. According to the results of the study, The Game Addiction Intervention Program did not show a significant effect on game addiction and game motivation levels of adolescents. However, it was found that there was a decrease in the game addiction scores of the experimental group. In addition, when the experimental group was compared in itself, a statistically significant difference was found in the scores of digital game motivation and the strengths and difficulties questionnaire after The Game Addiction Intervention Program. In addition to educational programs, school, family and friend collaborations, holistic intervention and therapeutic interventions can be provided in the interventions for game addicted adolescents.

Keywords: Addiction, Adolescent, Emotional Behavioral Problems, Game Addiction, Motivation

KAYNAKLAR

- ADANIR AS, ÖZATALAY E, DOĞRU H (2016). Oyuna adanmış yaşam: Bir olgu sunumu üzerinden internet oyun oynama bozukluğuna kısa bir bakış. *Türkiye Aile Hekimliği Dergisi*, **20(2)**: 85-90.
- AKBABA S (2006). Eğitimde motivasyon. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, **13**: 343-361.
- AKÇAY D, ÖZCEBE H (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, **12(2)**: 66-71.
- AKDEMİR D, ÇUHADAROĞLU ÇETİN F (2008). Çocuk ve ergen psikiyatrisi bölümüne başvuran ergenlerin klinik özellikleri. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, **15(1)**: 5-13.
- AKIN A, KAYA Ç, DEMİRCİ I (2015). Oyun Motivasyonu Ölçeği'nin geçerliği ve güvenilirliği. *Mersin University Journal of the Faculty of Education*, **11(1)**: 18-31.
- AKSOY Z (2018). Adölesanlarda oyun bağımlılığı, yaşam biçimi davranışları ve etkileyen faktörler. Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- AMERICAN ACADEMY OF CHILD AND ADOLESCENT PSYCHIATRY [AACAP] (2015). Video games and children: Playing with violence. Erişim Adresi: https://www.aacap.org/AACAP/Families_and_Youth/Facts_for_Families/FFF_Guide/Children-and-Video-Games-Playing-with-Violence-091.aspx. Erişim Tarihi: 30/01/2019.
- AMERICAN PSYCHIATRIC ASSOCIATION [APA] (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (DSM-5). 5th Ed. American Psychiatric Association: Washington.
- ANDERSON CA, BUSHMAN BJ (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, **12(5)**: 353-359.
- ANDERSON CA, GENTILE DA, BUCKLEY KE (2007). Violent Video Game Effects on Children and Adolscente: Theory, Research, and Public Policy. Oxford University Press, Inc. New York. Erişim Adresi: <http://dx.doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195309836.001.0001>. Erişim Tarihi: 28/01/2019.

- ANIKTAR S (2008). Çocukların mekan algısının gelişmesinde bilgisayarın etkisinin araştırılması. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- ANONİM (2014). Pedagojik Formasyon İçin Eğitimde Program Geliştirme. Anı Yayıncılık, Ankara.
- ANONİM (2018). E-spor raporu. Gençlik ve Spor Bakanlığı Eğitim, Kültür ve Araştırma Genel Müdürlüğü *Gençlik Araştırmaları Haber Bülteni*, **5**: 1-72. Erişim Adresi: [http://yayinlar.gsb.gov.tr/Public/Files/2018.05.14_16.57.28_espor-raporu-say%C4%B15.pdf].
- ARAL N (2000). Çocuk gelişiminde oyunun önemi. *Çağdaş Eğitim*, **25(265)**: 15-17.
- ARAL N, DOĞAN-KESKİN A (2016). Bilişsel Gelişim ve Dil Gelişimi. *Çocuk Gelişimi* içinde. Editör: Neriman Aral. Anadolu Üniversitesi Yayınları, Eskişehir. s.:96-126.
- ARAL N, DOĞAN-KESKİN A (2018a). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, **5**: 317-348.
- ARAL N, DOĞAN-KESKİN A (2018b). Program Geliştirmede Tasarım ve Modeller. *Gelişimsel Destek Programları* içinde, Editör: Fulya Temel, Neriman Aral. Hedef CS Yayıncılık, Ankara. s.:39-54.
- ARICAK OT, DİNÇ M, YAY M, GRIFFITHS MD (2018). İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeği kısa formunun (İOOBÖ9-KF) Türkçe'ye uyarlanması: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, **5**: 615-636.
- ARSLAN DURNA HK (2015). Effects of violent game addiction on executive functions, response inhibition and emotional memory. Bahçeşehir Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans tezi, İstanbul.
- ATA EE, AKPINAR Ş, KELLEÇİ M (2011). Üniversite öğrencilerinin problemleri internet kullanımı ile öfke ifade tarzları arasındaki ilişki. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, **10(4)**: 473-480.
- ATAŞALAR J (2017). The effectiveness of a program designed to prevent problematic internet use among sixth graders. İhsan Doğramacı Bilkent Üniversitesi, Doktora Tezi, Ankara.
- AVCI K, AVŞAR Z (2016). Dijital sağlık oyunları. *TRT Akademi*, **1(2)**: 472-486.
- AYAS T (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, **12(2)**: 627-636.

- AYAS T, HORZUM MB (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, **4(39)**: 46-57.
- BAĞATARHAN T, SİYEZ DM (2017). Programs for preventing internet addiction during adolescence: A systematic review. *Addicta-The Turkish Journal On Addictions*, **4(2)**: 257-265.
- BALAK Zİ (2016). Ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı ile somatizasyon bozukluğu ve zihin kuramı arasındaki ilişki. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- BALCI A (2011). Sosyal Bilimlerde Araştırma: Yöntem, Teknik ve İlkeler. Pegem Akademi, Ankara.
- BARANOWSKI T, BUDAY R, THOMPSON DI, BARANOWSKI J (2008). Playing for real: Video games and stories for health-related behavior change. *American Journal of Preventive Medicine*, **34(1)**: 74-82.
- BATIGÜN AD, HASTA D (2010). İnternet bağımlılığı: Yalnızlık ve kişilerarası ilişki tarzları açısından bir değerlendirme. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, **11(3)**: 213-219.
- BATIGÜN AD, KILIÇ N (2011). İnternet bağımlılığı ile kişilik özellikleri, sosyal destek, psikolojik belirtiler ve bazı sosyo-demografik değişkenler arasındaki ilişkiler. *Türk Psikoloji Dergisi*, **26(67)**: 1-10.
- BAYHAN PS, ARTAN İ (2004). Çocuk Gelişimi ve Eğitimi. Morpa Kültür Yayınları, İstanbul.
- BAYSAK E, KAYA FD, DALGAR I, CANDANSAYAR S (2016). Online game addiction in a sample from Turkey: Development and validation of the Turkish version of game addiction scale. *Klinik Psikofarmakoloji Bülteni-Bulletin of Clinical Psychopharmacology*, **26(1)**: 21-31.
- BAYKOÇ DÖNMEZ N (1992). Oyun Kitabı. Esin Yayınevi, İstanbul.
- BEE H, BOYD D (2009). Çocuk Gelişim Psikolojisi. Kaknüs Yayınları, İstanbul.
- BILLIEUX J, CHANAL J, KHAZAAL Y, ROCHAT L, GAY P, ZULLINO D, VAN DER LINDEN M (2011). Psychological predictors of problematic involvement in massively multiplayer online role-playing games: illustration in a sample of male cybercafé players. *Psychopathology*, **44(3)**: 165-171.
- BIOULAC S, ARFI L, BOUVARD MP (2008). Attention deficit/hyperactivity disorder and video games: A comparative study of hyperactive and control children. *European Psychiatry*, **23(2)**: 134-141.

- BİÇER U (2014). Sosyal beceri eğitiminin ortaokul öğrencilerindeki internet bağımlılığı düzeyine etkisi. Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Adana.
- BİLGİ A (2005). Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. Marmara Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- BOZDEMİR H, ASLAN K (2009). Refleks epilepsiler. *Arşiv Kaynak Tarama Dergisi*, **18(2)**: 70-90.
- BOZKURT A, KUMTEPE EG (2014). Oyunlaştırma, oyun felsefesi ve eğitim: Gamification. Akademik Bilişim Bildirileri, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- BOZKURT H, ŞAHİN S, ZOROĞLU S (2016). İnternet bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Journal of Contemporary Medicine*, **6(2)**: 1-13.
- BOZKURT Y, OYMAN M (2016). Oyun ya da reklam? Genç oyuncular eğlence içerikli oyun reklamları nasıl algılıyor?. *Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi*, **58**: 519-538.
- BULUT YE (2016). Tokat ilinden öğrenim görmekte olan lise öğrencilerinde duygusal ve davranışsal sorun prevalansı ve ilişkili faktörler. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Halk Sağlığı ABD, Tıpta Uzmanlık Tezi, Tokat.
- BÜTÜN AYHAN A, ARAL N (2005). Anaokuluna devam eden altı yaş grubundaki çocukların kavram gelişiminde bilgisayar destekli öğretimin etkisinin incelenmesi. Ankara Üniversitesi Ev Ekonomisi Yüksekokulu Yayın No: 10 , Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara.
- BÜYÜKÖZTÜRK Ş (2015). Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı. Pegem Akademi, Ankara.
- BÜYÜKÖZTÜRK Ş, ÇAKMA EK, AKGÜN ÖE, KARADENİZ Ş, DEMİREL F (2015). Bilimsel Araştırma Yöntemleri (19. Baskı). Pegem Akademi, Ankara.
- CAILLOIS R (2001). Man, Play, and Games. (Translated by Meyer Barash) University of Illinois Press, Urbana, Chicago.
- CAPLAN SE (2002). Problematic Internet use and psychosocial well-being: Development of a theory-based cognitive-behavioral measurement instrument. *Computers in Human Behavior*, **18(5)**: 553-575.
- CARLSON SA, FULTON JE, LEE SM, FOLEY JT, HEITZLER C, HUHMAN M (2010). Influence of limit-setting and participation in physical activity on youth screen time. *Pediatrics*, **126(1)**: 89-96.

- CHOU TJ, TING CC (2003). The role of flow experience in cyber-game addiction. *CyberPsychology & Behavior*, **6(6)**: 663-675.
- COSTA S, KUSS D (2019). Clinical practices for gaming disorders: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, **10**: 578. Erişim Adresi: [doi: 10.3389/fpsyg.2019.00578].
- CRESWEEL JW (2014). Araştırma Deseni: Nitel, Nicel ve Karma Yöntem Yaklaşımları. Eğiten Kitap, Ankara.
- CSIKSZENTMIHALYI M (2018). Akış (Çev. Barış Satılmış). Buzdağı Yayınevi, Ankara.
- CÜCELOĞLU D (2010). İnsan ve Davranışı (20. Basım). Remzi Kitabevi, İstanbul.
- ÇAKILCI EF (2013). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- ÇAM HH, NUR N (2015). Adölesanlarda internet bağımlılığı prevalansı ile psikopatolojik semptomlar ve obezite arasındaki ilişkinin incelenmesi. *TAF Prev Med Bull*, **14(3)**: 181-188.
- ÇELEN FK, ÇELİK A, SEFEROĞLU SS (2011). Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler. Akademik Bilişim'11 - XIII. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri 2 - 4 Şubat 2011 İnönü Üniversitesi, Malatya, s.:645-652.
- ÇELEN N (2013). Elektronik medyadaki (filmler, diziler, video oyunları) imgelerin çocukların heyecanları üzerindeki etkileri. Türkiye Çocuk ve Medya Kongresi, Çocuk Vakfı Yayınları, İstanbul. s.:311-320.
- DAURIAT FZ, ZERMATTEN A, BILLIEUX J, THORENS G, BONDOLFI G, ZULLINO D, KHAZAAL Y (2011). Motivations to play specifically predict excessive involvement in massively multiplayer online role-playing games: evidence from an online survey. *European Addiction Research*, **17(4)**: 185-189.
- DEBELL M, CHAPMAN C (2006). Computer and Internet Use by Students in 2003. Statistical Analysis Report. National Center for Education Statistics.
- DECI EL, RYAN RM (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*, **25(1)**: 54-67.
- DERELİ E, ACAT MB (2010). Okul öncesi eğitim öğretmenliği bölümü öğrencilerinin motivasyon kaynakları ve sorunları. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, **24**: 173-187.

- DERMAN O (2008). Ergenlerde psikososyal gelişim. *İstanbul Üniversitesi Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri Adölesan Sağlığı II Sempozyum Dizisi*, **63**: 19-21.
- DEMİREL Ö (2017). Eğitimde Program Geliştirme. Pegem Akademi, Ankara.
- DOĞAN FÖ (2006). Video games and children: Violence in video games. In *New/Yeni Symposium Journal*, **44(4)**: 161-164.
- DOLGIN KG (2014). Ergenlik Piskolojisi: Gelişim, İlişkiler ve Kültür. Kaknüs Yayınları, İstanbul.
- DOLU O, BÜKER H, ULUDAĞ Ş (2010). Şiddet içerikli video oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri: Saldırganlık, şiddet ve suça dair bir değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, **9(4)**: 54-75.
- ERCAN H, ÇOK F (2018). Ergenlik döneminde cinsel gelişim. *Cinsel Gelişim ve Eğitim* içinde Editör: İsmihan Artan. Hedef Yayıncılık, Ankara.
- ERDEM A (2017). Kontrollü internet kullanımı psikoeğitim programının üniversite öğrencilerinin problemleri internet kullanımlarına etkisinin incelenmesi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Doktora Tezi, Tokat.
- ERGÜL G (2015). Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan ikinci kademe öğrencilerinin saldırganlık eğilimlerinin ve benlik saygı düzeylerinin incelenmesi. Arel Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- EROL N, KILIÇ C, ULUSOY M, KEÇECİ M, ŞİMŞEK Z (1998). Türkiye Ruh Sağlığı Profili Araştırması, Ana Rapor. T.C. Sağlık Bakanlığı, Ankara.
- EKŞİ A (2011). Ben Hasta Değilim: Çocuk Sağlığı ve Hastalıklarının Psikososyal Yönü. Nobel Tıp Kitabevi, İstanbul.
- ELKIND D (2011). Oyunun Gücü (Çev.: Onur, B.), İmge Kitabevi, Ankara. s.:15-95.
- ENGELBERG E, SJÖBERG L (2004). Internet use, social skills, and adjustment. *Cyberpsychology & Behavior*, **7(1)**: 41-47.
- ENİ B (2017). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi. Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek lisans tezi, İstanbul.
- ERGİN A, KARATAŞ H (2018). Üniversite öğrencilerinin başarı odaklı motivasyon düzeyleri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, **33(4)**: 868-887.

- EVREN C, DALBUDAK E, TOPCU M, KUTLU N, EVREN B (2017). İnternet oyun oynama bozukluğu ölçeği Türkçe versiyonunun psikometrik özellikleri. *Düşünen Adam The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, **30(4)**: 316-324.
- FERGUSON CJ (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Quarterly*, **78(4)**: 309-316.
- FESTL R, SCHARKOW M, QUANDT T (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, **108(3)**: 592-599.
- FROLICH J, LEHMKUHL G, ORAWA H, BROMBA M, WOLF K, GORTZ-DORTEN A (2016). Computer game misuse and addiction of adolescents in a clinically referred study sample. *Computers in Human Behavior*, **55**: 9-15.
- FROMME J (2003). Computer games as a part of children's culture. *Game Studies*, **3(1)**: 49-62.
- GANDER MJ, GARDINER HW (2010). Çocuk ve Ergen Gelişimi (7. Baskı). İmge Kitapevi, Ankara. s.:438-468.
- GENTILE D (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, **20(5)**: 594-602.
- GENTILE DA, GENTILE JR (2008). Violent video games as exemplary teachers: A conceptual analysis. *Journal of Youth and Adolescence*, **37(2)**: 127-141.
- GENTILE DA, LYNCH PJ, LINDER JR, WALSH DA (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, **27(1)**: 5-22.
- GOLDBERG I (1998). Is there truth in jest? Erişim Adresi: [<http://www-usr.rider.edu/~suler/psycyber/supportgp.html>] Erişim Tarihi: 24/09/2018.
- GONZALEZ-BUESO V, SANTAMARIA JJ, FERNÁNDEZ D, MERINO L, MONTERO E, JIMÉNEZ-MURCIA S, PINO AG, RIBAS J (2018). Internet gaming disorder in adolescents: Personality, psychopathology and evaluation of a psychological intervention combined with parent psychoeducation. *Frontiers in Psychology*, **9**: e787. Erişim Adresi: [[10.3389/fpsyg.2018.00787](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.00787)] Erişim Tarihi: 12/05/2019.
- GRANIC I, LOBEL A, ENGELS RC (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, **69(1)**: 66-78.
- GRIFFITHS MD (2008). Diagnosis and management of video game addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*, **12**: 27-41.

- GRIFFITHS MD (2010). Aloma: Revista de psicologia [Computer game playing and social skills: A pilot study]. *Ciències del'Educació i de l'Esport*, **27**: 301-310.
- GRIFFITHS MD, DAVIES MN, CHAPPELL D (2003). Breaking the stereotype: The case of online gaming. *CyberPsychology & Behavior*, **6(1)**: 81-91.
- GRIFFITHS MD, MEREDITH A (2009). Videogame addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, **39(4)**: 247-253.
- GRUSSER SM, THALEMANN R (2006). *Computerspielsüchtig?* Bern: Hans Huber Verlag.
- GÜMRÜKÇÜOĞLU OF, TOSUN N, YOL S, SEPTİOĞLU S, ZIRH H, SOLAK M, CEYLAN D (2008). Türkiye Sağlık İnsan Gücü Durum Raporu. Sağlık Bakanlığı Yayın No: 739. s.:39.
- GÜNDOĞDU ÖY, VATANSEVER Z, ERGÜVEN M, MEMİK NÇ, YAR A (2016). DEHB'de internet bağımlılığı ve ilişkili etkenler. Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Kongresi, 13-16 Nisan 2016, İzmir. s.:160-161.
- GÜNÜÇ S, DOĞAN A (2013). The relationships between Turkish adolescents' internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*, **29**: 2197-2207.
- GÜVENİR T, ÖZBAK A, BAYKARA B, ARKAR H, ŞENTÜRK B, İNCEKAŞ S (2008). Güçler ve Güçlükler Anketi'nin Türkçe uyarlamasının psikometrik özellikleri. *Turkish Journal of Child and Adolescent Mental Health*, **15**: 65-74.
- HACIOSMANOĞLU M (2007). *Oyun Terapisi (1. Baskı)*. Kurtiş Matbaa, İstanbul.
- HAN DH, HWANG JW, RENSHAW PF (2010). Bupropion sustained release treatment decreases craving for video games and cue-induced brain activity in patients with Internet video game addiction. *Experimental and Clinical Psychopharmacology*, **18(4)**: 297-304.
- HAN DH, KIM SM, LEE YS, RENSHAW PF (2012). The effect of family therapy on the changes in the severity of on-line game play and brain activity in adolescents with on-line game addiction. *Psychiatry Research: Neuroimaging*, **202(2)**: 126-131.
- HAN DH, LEE YS, NA C, AHN JY, CHUNG US, DANIELS MA, CHARLOTTE AH, HAWS P, RENSHAW PF (2009). The effect of methylphenidate on Internet video game play in children with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Comprehensive Psychiatry*, **50(3)**: 251-256.
- HAN DH, RENSHAW PF (2012). Bupropion in the treatment of problematic online game play in patients with major depressive disorder. *Journal of Psychopharmacology*, **26(5)**: 689-696.

- HARMAN JP, HANSEN CE, COCHRAN ME, LINDSEY CR (2005). Liar, liar: Internet faking but not frequency of use affects social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression. *CyberPsychology & Behavior*, **8(1)**: 1-6.
- HAZAR Z, HAZAR M (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, **14(1)**: 203-216.
- HETZEL-RIGGIN MD, PRITCHARD JR (2011). Predicting problematic Internet use in men and women: the contributions of psychological distress, coping style, and body esteem. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, **14(9)**: 519-525.
- HORZUM MB, AYAS T, ÇAKIR-BALTA Ö (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, **3(30)**: 76-88.
- HUANG RL, LU Z, LIU JJ, YOU YM, PAN ZQ, WEI Z, HE Q, WANG ZZ (2009). Features and predictors of problematic internet use in Chinese college students. *Behaviour & Information Technology*, **28(5)**: 485-490.
- HUIZINGA J (2010). Homo Ludens – Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. Dördüncü Basım. Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- HYUN GJ, HAN DH, LEE YS, KANG KD, YOO SK, CHUNG US, RENSHAW PF (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, **48**: 706-713.
- ILGAZ H (2015). Adaptation of game addiction scale for adolescents into Turkish. *Elementary Education Online*, **14(3)**: 874-884.
- İNANÇ BY, BİLGİN M, ATICI MK (2015). Gelişim Psikolojisi. Pegem Akademi, Ankara.
- KARANCI AN, GENÇÖZ F, BOZO Ö (2011). Psikolojik Sağlığımızı Nasıl Koruruz? Çocukluk ve Ergenlik. ODTÜ Yayıncılık, Ankara.
- KARAKUŞ T, ÇAĞILTAY K, KAŞIKCI D, KURŞUN E, OGAN C (2014). Türkiye ve Avrupa'daki çocukların internet alışkanlıkları ve güvenli internet kullanımı. *Eğitim ve Bilim*, **39(171)**: 230-243.
- KARATAŞ H, ERDEN M (2012). Akademik motivasyon ölçeğinin dilsel eşdeğerlik, geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Education Sciences*, **7(4)**: 983-1003.
- KAUFFMAN JM, LANDRUM TJ (2015). Duygusal ve davranışsal bozukluğu olan çocukların ve gençlerin özellikleri (Olgular ilaveli)[Characteristics of emotional and behavioral disorders of children and youth] (Çev. Ed. Sema Kaner), (10 Baskı). Nobel Akademik Yayıncılık, Ankara.
- KAYA AB (2013). Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Tokat.
- KAESS M, DURKEE T, BRUNNER R, CARLI V, PARZER P, WASSERMAN C, SARCHIAPONE M, HOVEN C, APTER A, BALAZS J, BALINT M, BOBES J, COHEN R, COSMAN , COTTER P, FISCHER G, FLODERUS B, IOSUE M, HARING C, KAHN JP, MUSA GJ, NEMES B, POSTUVAN V, RESCH F, SAIZ PA, SISASK M, SNIR A, VARNIK A, ZIBERNA J, WASSERMAN D (2014).

- Pathological Internet use among European adolescents: psychopathology and self-destructive behaviours. *European Child & Adolescent Psychiatry*, **23(11)**: 1093-1102.
- KIM EJ, NAMKOONG K, KU T, KIM SJ (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, **23(3)**: 212-218.
- KIM N, SUNG JY, PARK JY, KONG ID, HUGHES TL, KIM DK (2019). Association between internet gaming addiction and leukocyte telomere length in Korean male adolescents. *Social Science & Medicine*, **222**: 84-90.
- KING DL, HERD MC, DELFABBRO PH (2018a). Motivational components of tolerance in Internet gaming disorder. *Computers in Human Behavior*, **78**: 133-141.
- KING DL, ADAIR C, SAUNDERS JB, DELFABBRO PH (2018b). Clinical predictors of gaming abstinence in help-seeking adult problematic gamers. *Psychiatry Research*, **261**: 581-588.
- KING DL, DELFABBRO P (2009). Motivational differences in problem video game play. *Journal of Cybertherapy and Rehabilitation*, **2(2)**: 139-149.
- KIRSCH SJ (2010). *Media and Youth: A Developmental Perspective*. Wiley Blackwell: USA.
- KİRCABURUN K, JONASON PK, GRIFFITHS MD (2018). The Dark Tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types. *Personality and Individual Differences*, **135**: 298-303.
- KNEER J, GLOCK S (2013). Escaping in digital games: The relationship between playing motives and addictive tendencies in males. *Computers in Human Behavior*, **29(4)**: 1415-1420.
- KO CH, LIU GC, YEN JY, YEN CF, CHEN CS, LIN WC (2013). The brain activations for both cue-induced gaming urge and smoking craving among subjects comorbid with Internet gaming addiction and nicotine dependence. *Journal of Psychiatric Research*, **47(4)**: 486-493.
- KOCADERE SA, SAMUR Y. (2016). Oyundan oyunlaştırmaya. *Eğitim Teknolojileri Okumaları* içinde. (Edit. Odabaşı HF, İşman A, Akkoyunlu B.). The Turkish Online Journal of Educational Technology, 397-415. Erişim Adresi: [http://www.tojet.net/books.htm].
- KOCAMAN O, AKTEPE E, SÖNMEZ Y (2017). Isparta il merkezi lise öğrencilerinde olası internet bağımlılığı ile saldırganlık ve empati düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, **18(6)**: 602-610.
- KOÇ M (2004). Gelişim psikolojisi açısından ergenlik dönemi ve genel özellikleri. *Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, **1(17)**: 231-238.
- KOEZUKA N, KOO M, ALLISON KR, ADLAF EM, DWYER JJ, FAULKNER G, GOODMAN J (2006). The relationship between sedentary activities and physical inactivity among adolescents: Results from the Canadian Community Health Survey. *Journal of Adolescent Health*, **39(4)**: 515-522.

- KUSS DJ, GRIFFITHS MD (2012a). Online gaming addiction in children and adolescents: A review of empirical research. *Journal of Behavioral Addictions*, **1(1)**: 3-22.
- KUSS DJ, GRIFFITHS MD (2012b). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, **10(2)**: 278-296.
- KUSS DJ, GRIFFITHS MD, PONTES HM (2017). Chaos and confusion in DSM-5 diagnosis of Internet Gaming Disorder: Issues, concerns, and recommendations for clarity in the field. *Journal of Behavioral Addictions*, **6(2)**: 103-109.
- KUSS DJ, LOUWS J, WIERS RW (2012). Online gaming addiction? Motives predict addictive play behavior in massively multiplayer online role-playing games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, **15(9)**: 480-485.
- KUZU A, ODABAŞI HF, ERİŞTİ SD, KABAKÇI I, KURT AA, AKBULUT Y, DURSUN ÖÖ, KIYICI M, ŞENDAĞ S (2008). İnternet Kullanımı ve Aile Araştırması. Yayın no: 133. T.C. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları, Ankara.
- LACONI S, PIRES S, CHABROL H (2017). Internet gaming disorder, motives, game genres and psychopathology. *Computers in Human Behavior*, **7**: 652-659.
- LAFRENIÈRE MAK, VERNER-FILION J, VALLERAND RJ. (2012). Development and validation of the Gaming Motivation Scale (GAMS). *Personality and Individual Differences*, **53**: 827-831.
- LAURICELLA AR, CINGEL DP, BLACKWELL C, WARTELLA E, CONWAY A (2014). The mobile generation: Youth and adolescent ownership and use of new media. *Communication Research Reports*, **31(4)**: 357-364.
- LEE E (2005). The relationship of motivation and flow experience to academic procrastination in university students. *The Journal of Genetic Psychology*, **166(1)**: 5-15.
- LEMMENS JS, HENDRIKS SJ (2016). Addictive online games: Examining the relationship between game genres and Internet gaming disorder. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, **19(4)**: 270-276.
- LEMMENS JS, VALKENBURG PM, PETER J (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, **12(1)**: 77-95.
- LI H, WANG S (2013). The role of cognitive distortion in online game addiction among chinese adolescents. *Children and Youth Services Review*, **35(9)**: 1468-1475.
- LINDBERG EA (2011). Piaget ve ergenlikte bilişsel gelişim. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, **19(1)**: 1-10.
- MCGONIGAL J (2011). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World. Penguin Books, NY. p: 4-6.
- MEB (2018). Bilişim teknolojileri ve yazılım dersi öğretim programı. Erişim Adresi: [\http://mufredat.meb.gov.tr/Dosyalar/2018124103559587-

- METİN ASLAN Ö, SÜMER ME, TAŐKIN MH, EMİL B (2015). Sokaktan bilgisayara metaforlarla oyun yolculuęu: Lise öğrencilerin oyun kavramı ile iliřkin metaforları. *Electronic Turkish Studies*, **10(11)**: 1165-1182.
- MORLOCK H, YANDO T, NIGOLEAN K (1985). Motivation of video game players. *Psychological Reports*, **57(1)**: 247-250.
- MUSLU GK, BOLIŐIK B (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, **8(5)**: 445-450.
- MUSLUOęLU M (2016). 15-19 yaő arası öğrencilerden oluőan bir lise örneğinde bağlanma stilleri ile internet ve dijital oyun baęımlılıęının iliřkisinin incelenmesi. Beykent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- MUSTAFAOęLU R, MUTLU EK, BİRİNCİ T, KOÇ EB, MUTLU C, ÖZDİNÇLER AR (2017). İnternet baęımlılıęı ergenlerin öksürük kapasitesini etkiler mi? *The Journal of Psychiatry and Neurological Sciences*, **30(1)**: 39-40.
- NOYAN CO, ENEZ DARÇIN A, NURMEDOV S, YILMAZ O, DİLBAZ N (2015). Akıllı Telefon Baęımlılıęı Ölçeęinin Kısa Formunun üniversite öğrencilerinde Türkçe geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, **16(1)**: 73-81.
- ODABAŐI Ő (2016). Üniversite öğrencilerinin online oyun baęımlılıęı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle iliřkisi. Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek lisans Tezi, Sakarya.
- ONUR B (2017). Geliőim Psikolojisi. İmge Kitabevi, Ankara.
- ÖGEL K (2011). İnternet Baęımlılıęı. İş Bankası Yayınları, İstanbul.
- ÖNCÜ H (2000). Motivasyon. (Edt. Leyla Küçükahmet) Sınıf Yönetimi. Nobel Yayınları, Ankara.
- ÖNCÜ B, SAKARYA A (2013). Ergen özkıyımlarında biliősel etmenler ve çarpıtmaların rolü. *Current Approaches In Psychiatry/Psikiyatride Guncel Yaklasimler*, **5(2)**: 232-245.
- ÖZBEY S (2009). Anaokulu ve Anasınıfı Davranıő Ölçeęi'nin (PKBS-2) geçerlik güvenilirlik çalışması ve destekleyici eğitim programının etkisinin incelenmesi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Ankara.
- ÖZCAN K (2018). Motivasyonel görüşme teknięine dayalı psikoeęitim programının lise öğrencilerinin çevrimiçi oyun baęımlılıęı düzeylerine etkisi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Samsun.
- ÖZGÜN F (2011). İnternet baęımlısı olan ve olmayan ergenlerde mizaç özellikleri ve psikiyatrik semptomların karşılaştırılması. Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Erzurum.

- ÖZHAN S (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, **12(7)**: 21-33.
- PARK GR, KIM HS (2011). Effects of a group counseling integration program on self-determination and internet addiction in high school students with tendency to internet addiction. *Journal of Korean Academy of Nursing*, **41(5)**: 694-703.
- PAW MJCA, JACOBS WM, VAESSEN EP, TITZE S, VAN MECHELEN W (2008). The motivation of children to play an active video game. *Journal of Science and Medicine in Sport*, **11(2)**: 163-166.
- PONTES HM, GRIFFITHS MD (2015). Measuring DSM-5 Internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in Human Behavior*, **45**: 137-143.
- POPOW C, OHMANN S, VON GONTARD A, PAULUS F (2019). Computerspielabhängigkeit bei Kindern und Jugendlichen–ein überblick. *Monatsschrift Kinderheilkunde*, **167(2)**: 124-130.
- PRZYBYLSKI AK, RIGBY CS, RYAN RM (2010). A motivational model of video game engagement. *Review of General Psychology*, **14(2)**: 154-166.
- REEVES B, READ JL (2009). Total Engagement: Using Games And Virtual Worlds To Change The Way People Work And Businesses Compete. Harvard Business School Press.
- RESMÎ GAZETE. Sosyal Etkinlikler Yönetmeliği. 08.06.2017/30090. Erişim Adresi: [<http://www.resmigazete.gov.tr/eskiler/2017/06/20170608-5.htm>].
- RESMÎ GAZETE. Kamu Denetçiliği Kurumu Kanunu. 14.06.2012/28338 [<http://www.mevzuat.gov.tr/MevzuatMetin/1.5.6328.pdf>].
- RYAN RM, DECI EL (2008). A self-determination theory approach to psychotherapy: The motivational basis for effective change. *Canadian Psychology/Psychologie Canadienne*, **49(3)**: 186.
- SARANLI AG (2018). Cinsel Gelişim Teorileri. *Cinsel Gelişim ve Eğitim* içinde Editör: İsmihan Artan. Hedef Yayıncılık, Ankara.
- SAĞLIK BAKANLIĞI (2011). Ulusal Ruh Sağlığı Eylem Planı (2011-2023). Erişim Adresi: [https://www.tuseb.gov.tr/enstitu/tacese/yuklemeler/ulusal_eylem_planlari/saglik_bak_anligi_ulusal_ruh_sagligi_eylem_plani_2011_2023.pdf]. Erişim Tarihi: 02/05/2019.
- SAĞLIK BAKANLIĞI (2019). Türkiye Ruh Sağlığı Profili-2 Araştırması. Erişim Adresi: [<https://shgmarge.saglik.gov.tr/TR,49854/turkiye-ruh-sagligi-profilii---2-arastirmasi-devam-etmektedir.html>]. Erişim Tarihi: 02/05/2019.
- SAQUIB N, SAQUIB J, WAHID A, AHMED AA, DHUHAYR HE, ZAGHLOUL MS, EWID M, AL-MAZROU A (2017). Video game addiction and psychological distress among expatriate adolescents in Saudi Arabia. *Addictive Behaviors Reports*, **6**: 112-117.

- SCHULTE-MARKWORT M (2005). Kinder und computer. *Wiener Klinische Wochenschrift*, **117(5-6)**: 173- 175.
- SMITH PK (2017). Ergenlik (Çeviren: Çiçek Öztekin). İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
- SOLAK M (2014). Türkiye’de Sağlık Eğitimi ve Sağlık İnsan Gücü Durum Raporu. YÖK Yayın No: 2014 / 1. s.: 50.
- STAVROPOULOS V, KUSS DJ, GRIFFITHS MD, WILSON P, MOTTI-STEFANIDI F (2017). MMORPG gaming and hostility predict Internet addiction symptoms in adolescents: An empirical multilevel longitudinal study. *Addictive Behaviors*, **64**: 294-300.
- STEINER H (2008). Ergen Terapisi (Editör: Irvin D. Yalom). Prestij Yayınları, İstanbul.
- STOCKDALE L, COYNE SM (2018). Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls. *Journal of Affective Disorders*, **225**: 265-272.
- SUBRAHMANYAM K, KRAUT RE, GREENFIELD PM, GROSS EF (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *Children and Computer Technology*, **10(2)**: 123-144.
- ŞENGÜL C, BÜBER A (2016). Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. *Türk Psikiyatri Derneği Sürekli Eğitim/Sürekli Mesleki Gelişim Dergisi*, **6(3)**: 175-182.
- TAŞ İ (2015). Psikolojik belirtileri azaltmaya yönelik psikoeğitim programının ergenlerde internet bağımlılığına etkisi. Sakarya Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, Sakarya.
- TARHAN N, NURMEDOV S (2013). Bağımlılık. Timaş Yayınları, İstanbul.
- TOKER S, BATURAY MH (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, **55**: 668-679.
- TOKİNAN BÖ, BİLEN S (2011). Yaratıcı dans etkinliklerinin motivasyon, özgüven, özyeterlik ve dans performansı üzerindeki etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, **40**: 363-374.
- TUĞRAN FE (2016). Dijital yerlilerin siber-uzamda çoklu kimlik kullanımı ve oyun oynama pratikleri. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies*, **1(1)**: 8-17.
- TUĞRUL B (2013). Okul öncesi öğretmenliği, çocukta oyun gelişimi (Edit. N. Aral) (1. Basım). Alan Bilgisi Yayınları: Ankara.
- TUĞRUL B, ERTÜRK HG, ÖZEN Ş (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi. *International Journal of Social Science*, **27(1)**: 1-16.
- TURAN B (2018). Dikkat eksikliği ve hiperaktif bozukluğu olan 6-11 yaş çocuklarda Parents Plus Children’s ebeveynlik programının etkinliğinin incelenmesi. Atatürk Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları ABD, Tıpta Uzmanlık Tezi, Erzurum.

- TÜRK DİL KURUMU (TDK). (2019). Güncel Türkçe Sözlük. Erişim Adresi: [\[http://sozluk.gov.tr/\]](http://sozluk.gov.tr/).
- TÜİK (2013). 06-15 yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya. Erişim Adresi: [\[http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866\]](http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866). Erişim Tarihi: 24/04/2019.
- TÜİK (2018). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. Erişim Adresi: [\[http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=27819\]](http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=27819). Erişim Tarihi: 24/04/2019.
- TÜİK (2019a). İstatistiklerle Aile. Erişim Adresi: [\[http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30726\]](http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30726). Erişim Tarihi: 09/05/2019.
- TÜİK (2019b). İstatistiklerle çocuk, 2018. [\[http://tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30708\]](http://tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30708). Erişim Tarihi: 24/04/2019.
- TÜİK (2019c). İstatistiklerle Gençlik. Erişim Adresi: [\[http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30723\]](http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=30723)]. Erişim Tarihi: 21/05/2019.
- UNICEF (2017). Children in a digital world. Erişim Adresi: [\[https://www.unicef.org/media/48601/file\]](https://www.unicef.org/media/48601/file) Erişim Tarihi: 02/05/2019.
- URL 1: Dijital oyunlar için çocuk ve aile rehberliği çalıştayı sonuç raporu. Erişim Adresi: [\[https://www.ailevecalisma.gov.tr/media/2496/dijital-oyunlar-icin-cocuk-ve-aile-rehberligi-calistayi-raporu.pdf\]](https://www.ailevecalisma.gov.tr/media/2496/dijital-oyunlar-icin-cocuk-ve-aile-rehberligi-calistayi-raporu.pdf)]. Erişim Tarihi: 29/10/2018.
- URL 2: Top 100 countries markets by game revenues. Erişim Adresi: [\[https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/\]](https://newzoo.com/insights/rankings/top-100-countries-by-game-revenues/). Erişim Tarihi: 13/02/2019.
- URL 3: Newzoo global esports market report 2019. Erişim Adresi: [\[https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/\]](https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-esports-market-report-2019-light-version/). Erişim Tarihi: 09/04/2019.
- URL 4: KDK'ya çocuklardan mavi balina şikayeti. Erişim Adresi: [\[http://www.kdkcocuk.gov.tr/anasayfa/hakimizda/duyurular/index-1.html\]](http://www.kdkcocuk.gov.tr/anasayfa/hakimizda/duyurular/index-1.html)]. Erişim Tarihi: 02/05/2019.
- URL 5: Virtual reality alleviates pain, anxiety for pediatric patients. Erişim Adresi: [\[http://med.stanford.edu/news/all-news/2017/09/virtual-reality-alleviates-pain-anxiety-for-pediatric-patients.html\]](http://med.stanford.edu/news/all-news/2017/09/virtual-reality-alleviates-pain-anxiety-for-pediatric-patients.html). Erişim Tarihi: 13/02/2019.
- URL 6: Florida State University psychologist receives \$2m NIH grant to test nonmedication treatment for ADHD. Erişim Adresi: [\[https://news.fsu.edu/news/science-technology/2018/01/24/fsu-psychologist-receives-2m-nih-grant-test-nonmedication-treatment-adhd/\]](https://news.fsu.edu/news/science-technology/2018/01/24/fsu-psychologist-receives-2m-nih-grant-test-nonmedication-treatment-adhd/). Erişim Tarihi: 13/02/2019.
- URL 7: Gamer charged after allegedly hitting wife while playing Fortnite. Erişim Adresi: [\[https://www.news.com.au/national/nsw-act/news/gamer-charged-after-allegedly-hitting-wife-while-playing-fortnite/news-story/5748f2624e19f75da26c418c7c76a697\]](https://www.news.com.au/national/nsw-act/news/gamer-charged-after-allegedly-hitting-wife-while-playing-fortnite/news-story/5748f2624e19f75da26c418c7c76a697). Erişim Tarihi: 15/12/2018.

- USLU N, ÖZKAN F (2018). Use of digital games in disease self-management of diabetic children. International Child and Information Safety Congress, "Digital Games", April 11-13, Ankara.
- UŞUN S (2016). Eğitimde Program Değerlendirme Süreçler, Yaklaşımlar ve Modeller. Anı Yayıncılık, Ankara.
- UYSAL G (2013). Sağlıklı internet kullanım programının internet bağımlısı olan adölesanlar üzerine etkisi. İstanbul Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi, İstanbul.
- ÜNAL KARAGÜVEN MH (2012). Akademik motivasyon ölçeğinin Türkçeye adaptasyonu. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, **12(4)**: 2599-2620.
- VAN ROOIJ AJ, ZINN MF, SCHOENMAKERS TM, VAN DE MHEEN D (2012). Treating internet addiction with cognitive-behavioral therapy: A thematic analysis of the experiences of therapists. *International Journal of Mental Health and Addiction*, **10(1)**: 69-82.
- VAN ROOIJ T, SCHOENMAKERS TM, VAN DEN EIJDEN RJ, VERMULST AA, VAN DE MHEEN D (2013). Video game addiction and adolescent psychosocial wellbeing: The role of online and real-life friendship quality. In *Multiplayer: The social aspects of digital gaming* (pp. 215-227). Taylor & Francis, Routledge.
- WADSWORTH BJ (2015). Piaget'nin Duyuşsal ve Bilişsel Gelişim Kuramı. (Çev.: Ziya Selçuk). Pegem Akademi, Ankara.
- WAN CS, CHIOU WB (2006). Psychological motives and online games addiction: Atest of flow theory and humanistic needs theory for taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, **9(3)**: 317-324.
- WAN CS, CHIOU WB (2007). The motivations of adolescents who are addicted to online games: A cognitive perspective. *Adolescence*, **42(165)**: 179.
- WATTERS JJ, GINNS IS (2000). Developing motivation to teach elementary science: effect of collaborative and authentic learning practices in preservice education. *Journal of Science Teacher Education*, **11(4)**: 277-313.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO) (2018a). International classification of diseases (ICD-11) Erişim Adresi: [<https://icd.who.int/browse11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fid%2fentity%2f1448597234>] Erişim Tarihi: 19/05/2019.
- WORLD HEALTH ORGANIZATION (WHO) (2018b). Maternal and child mental health. Erişim Adresi: [https://www.who.int/mental_health/maternal-child/en/]. Erişim Tarihi: 19/05/2019.
- YALÇIN-IRMAK A, ERDOĞAN S (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, **27**: 1-11.
- YALIN Ş (2008). Türkçe Güçler ve Güçlükler Anketi'nin ileri psikometrik özellikleri. Dokuz Eylül Üniversitesi, Tıpta Uzmanlık Tezi, İzmir.

- YEH YC, KO HC, WU JYW, CHENG CP (2008). Gender differences in relationships of actual and virtual social support to Internet addiction mediated through depressive symptoms among college students in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, **11(4)**: 485-487.
- YILDIRIM A, ŞİMŞEK H (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri, (6.Baskı). Seçkin Yayıncılık, Ankara.
- YILMAZ E, GRIFFITHS MD, KAN A (2017). Development and validation of videogame addiction scale for children (VASC). *International Journal of Mental Health and Addiction*, **15(4)**: 869-882.
- YİĞİT E (2017). Çocukların dijital oyun bağımlılığında ailelerin bazı değişkenler açısından incelenmesi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Van.
- YOO HJ, CHO SC, HA J, YUNE SK, KIM SJ, HWANG J, CHUNG A, SUNG YH, LYOO IK (2004). Attention deficit hyperactivity symptoms and internet addiction. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, **58(5)**: 487-494.
- YOUNG KS (2009). Online Gaming Addiction: Symptoms, Risk Factors, and Treatment. The Praeger International Collection on Addictions (Edited by Angela Browne-Miller) Praeger: USA.p .:321-338.
- ZHU J, ZHANG W, YU C, BAO Z (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, **50**: 159-168.
- ZIMBARDO P, COULOMBE ND (2017). Man Disconnected: How Technology Has Sabotaged What It Means to Be Male. (Çev. Tolga YALUR), Pegasus Yayıncılık, İstanbul.

EKLER

Ek-1. Etik Kurul Kararı

ANKARA ÜNİVERSİTESİ
ETİK KURULU
KARAR ÖRNEĞİ

Karar Tarihi : 13/04/2017

Toplantı Sayısı: 7

Karar Sayısı : 119

119-Üniversitemiz Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişim Anabilim Dalı doktora öğrencilerinden **Ayten Doğan Keskin**'in "Oyun Bağımlılığı Destek Eğitim Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal-Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi" başlıklı doktora tezi ile ilgili 08/03/2017 tarihli "İnsan Üzerinde Yapılan Klinik Dışı Araştırmalar Başvuru Formu" Etik Kurulumuzca incelenmiştir.

Üniversitemiz Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişim Anabilim Dalı doktora öğrencilerinden **Ayten Doğan Keskin**'in "Oyun Bağımlılığı Destek Eğitim Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal-Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi" başlıklı doktora tezi ile ilgili araştırmacının, araştırma protokolüne uyulması ve etik onay tarihinden itibaren geçerli olması koşuluyla uygulanmasının etik açıdan uygun olduğuna oy birliği ile karar verildi.

ASLININ AYNIDIR
13/04/2017


Prof. Dr. Muharrem ÖZEN
Ankara Üniversitesi
Etik Kurulu Başkanı

EK-2. MEB İzin Yazısı



T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Milli Eğitim Müdürlüğü

0000 531

08 Mayıs 2017

Sayı : 14588481-605.99-E.6107381
Konu : Araştırma İzni

02.05.2017

ANKARA ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü)

İlgi: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2012/13 nolu Genelgesi.
b) 13/04/2017 tarihli ve 4154 sayılı yazımız.

Enstitünüz Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı Doktora öğrencisi Ayten DOĞAN KESKİN'in "Oyun Bağımlılığı Destek Eğitim Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu İle Duygusal- Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi" konulu tez kapsamında uygulama talebi Müdürlüğümüzce uygun görülmüş ve uygulamanın yapılacağı İlçe Milli Eğitim Müdürlüğüne bilgi verilmiştir.

Uygulama formunun (14 sayfa) araştırmacı tarafından uygulama yapılacak sayıda çoğaltılması ve çalışmanın bitiminde bir örneğinin (cd ortamında) Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme (1) Şubesine gönderilmesini rica ederim.

Vefa BARDAKCI
Vali a.
Milli Eğitim Müdürü

Güvenli Elektronik İmza
Aslı İle Aynıdır.

02 Mayıs 2017


Şef

Konya yolu Başkent Öğretmen Evi arkası Beşevler ANKARA
e-posta: istatistik06@meb.gov.tr

Ayrıntılı bilgi için
Tel: (0 312) 221 02 17-135-134

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <http://evraksorgu.meb.gov.tr> adresinden c549-21d2-37f4-a922-a930 kodu ile teyit edilebilir.

Ek-3. Kişisel Bilgi Formu

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı'nda doktora programı öğrencisiyim. Prof. Dr. Neriman ARAL danışmanlığında yürütülen doktora tez çalışması kapsamında, sizden aşağıdaki soruları yanıtlamanız beklenmektedir. Burada vereceğiniz bilgiler sadece çalışma amacıyla kullanılacaktır. Soruları yanıtladığımız için içtenlikle teşekkür ederim.

Bil. Uzm. Ayten DOĞAN KESKİN

1. Yaşınız:.....
2. Cinsiyetiniz:.....
3. Sınıfınız:.....
4. Siz dahil toplam kardeş sayınız:.....
5. Kaçınıcı çocuksunuz:.....
6. Annenizin öğrenim durumu:.....
7. Babanızın öğrenim durumu:.....
8. Teknolojik aletlere gün içerisinde ayırdığınız toplam süre (saat veya dakika) ne kadardır?
Cep telefonu.....
Bilgisayar.....
Tablet.....
Televizyon.....
9. Teknolojik aletler ile çevrimiçi ya da çevrimdışı oyun oynar mısınız? 1. Evet 2. Hayır

Cep telefonunu en çok hangi amaçla kullanırsınız?	Bilgisayarı en çok hangi amaçla kullanırsınız?	Tableti en çok hangi amaçla kullanırsınız?
<input type="checkbox"/> Konuşmak	<input type="checkbox"/> Ödev yapmak	<input type="checkbox"/> Ödev yapmak
<input type="checkbox"/> Mesajlaşmak	<input type="checkbox"/> Oyun oynamak	<input type="checkbox"/> Oyun oynamak
<input type="checkbox"/> Sosyal medyayı kullanmak	<input type="checkbox"/> Sosyal medyayı kullanmak	<input type="checkbox"/> Sosyal medyayı kullanmak
<input type="checkbox"/> Oyun oynamak	<input type="checkbox"/> Diğer.....	<input type="checkbox"/> Diğer.....
<input type="checkbox"/> Diğer.....		

Teknolojik aletler konusundaki bilgi düzeyiniz:				
Cep telefonu için	1. Çok kötü	2. Kötü	3. Orta	4. İyi 5. Çok iyi
Bilgisayar için	1. Çok kötü	2. Kötü	3. Orta	4. İyi 5. Çok iyi
Televizyon için	1. Çok kötü	2. Kötü	3. Orta	4. İyi 5. Çok iyi
Tablet için	1. Çok kötü	2. Kötü	3. Orta	4. İyi 5. Çok iyi

Ek-4. Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Lütfen aşağıdaki ifadeleri okuduktan sonra kendinizi değerlendirip son altı ay içerisinde bu durumu ne kadar yaşadığınızı en iyi ifade eden seçeneğin karşısına çarpı (X) işareti koyunuz.		Asla	Nadiren	Bazen	Sıklıkla	Çok Sık
1	Tüm gün boyunca oyun oynamayı düşündünüz mü?	1	2	3	4	5
2	Boş zamanlarınızın çoğunu oyunlara mı harcadınız?	1	2	3	4	5
3	Bir oyuna bağımlı olduğunuzu hissettiniz mi?	1	2	3	4	5
4	Düşündüğünüzden daha uzun süre oyun oynadınız mı?	1	2	3	4	5
5	Oyunlara harcadığınız süre giderek arttı mı?	1	2	3	4	5
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19						
20						
21						

Ek-5. Dijital Oyun Motivasyonu Ölçeği

“Neden dijital oyunlar oynarsınız?” bu durumu en iyi ifade eden seçeneğin karşısına çarpı (X) işareti koyunuz.								
1 (“hiç katılmıyorum”) 7 (“kesinlikle katılıyorum”)								
1	Çünkü oyunlar beni kendine çekiyor.	1	2	3	4	5	6	7
2	Yeni oyun seçeneklerini (örneğin; sınıflar, karakterler, takımlar, ırklar, ekipmanlar v.b.) denemekten /deneyimlemekten zevk almak için oyun oynarım.	1	2	3	4	5	6	7
3	Oyun oynarken yaşadığım “başarılı olma hissi” için oyun oynarım.	1	2	3	4	5	6	7
4	Çünkü oyun oynamak benim bir parçamdır.	1	2	3	4	5	6	7
5	Çünkü oyun oynamak hayatımın ayrılmaz bir parçasıdır.	1	2	3	4	5	6	7
6								
7								
8								
9								
10								
11								
12								
13								
14								
15								
16								
17								
18								

Ek- 6. Güçler ve Güçlükler Anketi

GÜÇLER VE GÜÇLÜKLER ANKETİ (SDQ-Tur)

E 11-17

Her cümle için, Doğru Değil, Kısmen Doğru, Tamamen Doğru kutularından birini işaretleyiniz. Kesinlikle emin olamazsanız ya da size anlamsız görünse de elinizden geldiğince tüm cümleleri yanıtlamanız bize yardımcı olacaktır. Lütfen yanıtlarınızı son 6 ay içindeki durumunuzu göz önüne alarak veriniz.

Adınız:

Kız / Erkek

Doğum Tarihi:

	Doğru Değil	Kısmen Doğru	Kesinlikle Doğru
İnsanlara karşı iyi davranmaya çalışırım. Onların duygularını önemserim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Uzun süre kıpırdamadan oturamam, huzursuz olurum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Çok fazla baş ağrım, karın ağrım ya da bulantım olur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genellikle başkalarıyla paylaşırım (Örn. Yiyeceklerimi, oyunlarımı, kalemimi v.s.).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Çok öfkelenirim ve sıkça kontrolümü kaybederim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genellikle kendi başımayım. Genelde yalnız oynarım ya da başkalarıyla birlikte olmaktan kaçınırım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genellikle bana söyleneni yaparım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Çok endişelenirim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eğer birisi incinmiş, morali bozulmuş ya da kendini kötü hissediyor ise ona yardım ederim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sürekli, ellerim ve ayaklarım kıpır kıpırdır, ya da oturduğum yerde kıpırdanıp dururum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En az bir yakın arkadaşım var.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Çok kavga ederim. Diğer insanlara istediğimi yaptırabilirim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sıkça mutsuz, kederli yada ağlamaklıyım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yaşıtlarım genelde beni sever.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dikkatim kolayca dağılır, dikkatimi toplamakta güçlük çekerim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yeni ortamlarda gerginim. Kendime güvenimi kolayca kaybederim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kendimden küçüklere iyi davranırım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sıkça hile yapmak ya da yalan söylemekle suçlanırım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diğer çocuklar ya da gençler bana takarlar ya da benimle alay ederler.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sıkça başkalarına (anne baba, öğretmen, çocuklar) yardım etmeye istekli olurum.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bir şeyi yapmadan önce düşünürüm.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ev, okul ya da başka bir yerden benim olmayan şeyleri alırım.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erişkinlerle yaşıtlarımdan daha iyi geçinirim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pek çok korkum var. Kolayca ürkerim.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yaptığım işleri bitiririm. Dikkatim iyidir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Belirtmek istediğiniz başka düşünce ya da duygunuz var mı?

Genel olarak aşağıdaki alanların birinde ya da daha fazlasında güçlüklerinizin olduğunu düşünüyor musunuz: Duygular, dikkati toplama, davranışlar, başkaları ile geçinebilme?

Hayır	Evet-Biraz	Evet-Oldukça Ciddi	Evet-Çok Ciddi
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Eğer yanıtınız "evet" ise, lütfen aşağıdaki bu güçlüklerle ilişkin soruları yanıtlayınız.

- Bu güçlükler ne zamandır var?

1 aydan az	1 - 5 ay	6 - 12 ay	Bir yıldan fazla
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Bu güçlükler seni ne kadar sıkıntıya sokuyor ya da ne kadar moralini bozuyor mu?

Kesinlikle Hayır	Biraz	Oldukça Fazla	Çok Fazla
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Bu güçlükler aşağıdaki alanlarda, günlük yaşamını etkiliyor mu?

	Kesinlikle Hayır	Biraz	Oldukça Fazla	Çok Fazla
Ev yaşamı	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arkadaş ilişkileri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sınıf içi öğrenme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Boş zaman etkinlikleri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Bu güçlükler çevrendeki insanların(aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) hayatını zorlaştırıyor mu?

Kesinlikle Hayır	Biraz	Oldukça Fazla	Çok Fazla
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

İmza:

Tarih:

GÜÇLER VE GÜÇLÜKLER ANKETİ (SDQ-Tur)

AB 4-16

Her cümle için, Doğru Değil, Kısmen Doğru, Tamamen Doğru kutularından birini işaretleyiniz. Kesinlikle emin olamıyorsanız ya da size anlamsız görünse de elinizden geldiğince tüm cümleleri yanıtlamanız bize yardımcı olacaktır. Lütfen yanıtlarınızı çocuğunuzun son 6 ay içindeki davranışlarını göz önüne alarak veriniz.

Çocuğunuzun Adı:

Kız / Erkek

Doğum Tarihi:

	Doğru Değil	Kısmen Doğru	Kesinlikle Doğru
Diğer insanların duygularını önemser.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Huzursuz, aşırı hareketli, uzun süre kıpırdamadan duramaz.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sıkça baş ağrısı, karın ağrısı ve bulantıdan yakınır.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diğer çocuklarla kolayca paylaşır. (yiyecek, oyuncak, kalem v.s.)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sıkça öfke nöbetleri olur yada aşırı sinirlidir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Daha çok tek başınadır, yalnız oynama eğilimindedir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genellikle söz dinler, erişkinlerin isteklerini yapar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Birçok kaygısı vardır. Sıkça endişeli görünür.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Eğer birisi incinmiş, morali bozulmuş yada kendini kötü hissediyor ise ona yardımcı olur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sürekli elleri ayakları kıpır kıpırdır yada oturduğu yerde kıpırdanıp durur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
En az bir yakın arkadaşı vardır.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sıkça diğer çocuklarla kavga eder yada onlarla alay eder.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sıkça mutsuz, kederli yada ağlamaklıdır.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Genellikle diğer çocuklar tarafından sevilir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Dikkati kolayca dağılır. Yoğunlaşmakta güçlük çeker.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Yeni ortamlarda gergin yada huysuzdur. Kendine güvenini kolayca kaybeder.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Kendinden küçükler iyi davranır.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sıkça yalan söyler yada hile yapar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Diğer çocuklar ona takarlar yada onunla alay ederler.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sıkça başkalarına (anne baba, öğretmen, diğer çocuklar) yardım etmeye istekli olur.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Bir şeyi yapmadan önce düşünür.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ev, okul yada başka yerlerden çalar.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Erişkinlerle çocuklardan daha iyi geçinir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pek çok korkusu var. Kolayca ürker.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Başladığı işi bitirir, dikkat süresi iyidir.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Belirtmek istediğiniz başka düşünce ya da duygunuz var mı?

Genel olarak, çocuğunuzun aşağıdaki alanların birinde ya da daha fazlasında güçlükleri olduğunu düşünüyor musunuz: Duygular, dikkati toplama, davranış yada başkaları ile geçinebilme?

Hayır	Evet-Biraz	Evet-Oldukça Ciddi	Evet-Çok Ciddi
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Eğer yanıtınız "evet" ise, lütfen aşağıdaki bu güçlüklerle ilişkin soruları yanıtlayınız.

- Bu güçlükler ne zamandır var?

1 aydan az	1 - 5 ay	6 - 12 ay	Bir yıldan fazla
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Bu güçlükler çocuğunuzu sıkıntıya sokuyor yada moralini bozuyor mu?

Kesinlikle Hayır	Biraz	Oldukça Fazla	Çok Fazla
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Bu güçlükler aşağıdaki alanlarda, çocuğunuzun günlük yaşamını etkiliyor mu?

	Kesinlikle Hayır	Biraz	Oldukça Fazla	Çok Fazla
Ev yaşamı	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arkadaş ilişkileri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sınıf içi öğrenme	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Boş zaman etkinlikleri	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

- Bu güçlükler size ya da ailenize zorluk yaşıyor mu?

Kesinlikle Hayır	Biraz	Oldukça Fazla	Çok Fazla
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

İmza:

Tarih:

Anne / Baba / Diğer (lütfen belirtiniz):

Ek-7. Yarı Yapılandırılmış Görüşme Formu

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU

Görüşmeci:

Görüşme Süresi:

Görüşme Tarihi:

Görüşme Yeri:

Yaşınız.....

Eğitim durumunuz.....

Medeni durumunuz....

Sahip olduğunuz çocuk sayısı.....

1. Çocuk denilince aklınıza neler geliyor?
2. Çocuğunuz bir gün boyunca neler yapar? Neleri yapmaktan hoşlanır?
3. Çocuğunuz sizlere nasıl davranır, sizinle ilişkileri nasıldır?
4. Çocuğunuz okuldan eve geldiğinde ne yapar? Bunlara ne kadar süre ayırır?
5. Çocuğunuz oyun oynar mı? Ne tür oyunlar oynar? Hangi oyunlardan hoşlanır? Bu oyunları nerede oynar?
6. Çocuğunuz oyun oynarken neler yapar, nasıl davranışlar sergiler?

Ek- 8. İhtiyaç Belirleme Formu

İHTİYAÇ BELİRLEME FORMU

Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi Anabilim Dalı'nda doktora öğrencisiyim. Prof. Dr. Neriman ARAL danışmanlığında, dijital oyunlarla ilgili bir program hazırlamak ve bu programın etkisini incelemek amacıyla yürütülen doktora tez çalışması kapsamında, sizden aşağıdaki soruları yanıtlamanız beklenmektedir. Burada vereceğiniz bilgiler sadece doktora tezinde kullanılacaktır. Soruları yanıtladığınız için içtenlikle teşekkür ederim.

Bil. Uzm. Ayten DOĞAN KESKİN

DİJİTAL OYUNLAR: Bilgisayar, tablet, akıllı telefon, televizyon gibi teknolojik araçlarla oynanan oyunlardır.

1. Doğum tarihiniz (gün/ay/yıl):.....
2. Cinsiyetiniz: a) Kız b) Erkek
3. Sınıfınız: a) 7. Sınıf b) 8. Sınıf
4. Ne kadar süredir oyun oynuyorsunuz?
a) 1 yıldan az b) 1-2 yıldır c) 3-4 yıldır d) 5 yıl ve daha fazla
5. Oyunu **en çok** aşağıdaki teknolojik araçlardan hangisi ile oynarsınız?
a) Bilgisayar b) Telefon c) Tablet d) Diğer (belirtiniz).....
6. Ne tür dijital oyunlar oynarsınız?
a) Çevrimiçi/ online oyunlar oynarım (En çok oynadığınız oyunun adı:.....)
b) Çevrimdışı/offline oyunlar oynarım (En çok oynadığınız oyunun adı:.....)
c) Hem çevrimiçi/online hem çevrimdışı/offline oyunlar oynarım (En çok oynadığınız oyunun adı:.....)
7. Teknolojik araçlarla (bilgisayar, telefon, tablet vb.) **günde** ortalama ne kadar süre **dijital oyun** oynarsınız?
a) 1 saatten az b) 1-2 saat c) 3-4 saat d) 5-7 saat e) 8 saat ve daha fazla
8. Dijital oyun oynama nedeniniz? (Tek bir seçeneği işaretleyiniz)
a) Can sıkıntısından oynarım.
b) Boş zamanı değerlendirmek için oyun oynarım.
c) Rahatlamak için oyun oynarım.
d) Eğlence için oyun oynarım.
e) Oyunu kazanmak, rekabet etmek için oyun oynarım.
f) Popüler olmak için oyun oynarım.
g) Sorunlarımı ve problemlerimi unutmak için oyun oynarım.
h) Benim için önemli bir uğraş olduğundan oynarım.

- i) Gelecekte dijital oyunlarla ilgili bir meslek edinmek için oyun oynarım.
j) Nedenini bilmiyorum.
k) Diğer (Belirtiniz).....

9. Dijital oyun oynadığınız için hayatınızda herhangi bir sorun/güçlük yaşıyor musunuz?

A) Evet B) Hayır

(Cevabınız **evet** ise aşağıdaki güçlüklerden hangisini yaşıyorsunuz?)

Dijital Oyun Oynadığınız İçin Yaşadığınız Sorun/Güçlükler	Evet	Bazen	Hayır
Ailemdeki kişilerle sorun/güçlükler yaşıyorum.			
Arkadaşlarımla sorun/güçlükler yaşıyorum.			
Bedenimle ilgili (gözlerinizle ilgili problem, boyun, sırt, baş ağrısı, karın ağrısı) sorun/güçlükler yaşıyorum.			
Uyku, yemek, temizlik gibi konularda sorun/güçlükler yaşıyorum.			
Derslerimle ilgili sorun/güçlükler yaşıyorum.			
Duygularımı (sinirlilik, öfke vb.) kontrol etmekle ilgili sorun/güçlükler yaşıyorum.			
Davranışlarımı (ani tepki verme, çevreye zarar verme vb.) kontrol etmekle ilgili sorun/güçlükler yaşıyorum.			
Dikkatimi toplamakla ilgili sorun/güçlükler yaşıyorum.			

10. Dijital oyun oynamanın sizin için olumlu yönleri, artıları, kazandırdıkları ve güçlü yanları nelerdir? Örneklendirerek yazınız.	11. Dijital oyun oynamanın sizin için olumsuzlukları, yarattığı sorunlar, yaşamınıza verdiği zararlar ve zayıf yanları nelerdir? Örneklendirerek yazınız.

Ekleme istedikleriniz varsa, lütfen belirtiniz.

ÖZGEÇMİŞ

I. Bireysel Bilgiler:

Adı: Ayten

Soyadı: DOĞAN KESKİN

Doğum Tarihi ve Yeri: 1984- İZMİR

Uyruğu: T.C.

Medeni Durumu: Evli

II. Eğitim:

ANKARA ÜNİVERSİTESİ (Doktora)

Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Çocuk Gelişimi ABD

Çocuk Gelişimi Doktora Programı (2014-2015 Bahar Dönemi- 2019).

Doktora Tezi: “Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerinin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi”.

DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ (Yüksek Lisans)

Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Aile Eğitimi ve Danışmanlığı ABD

Aile Eğitimi ve Danışmanlığı Tezli Y.L. Programı (2010-2013).

Yüksek Lisans Tezi: “İnternet Bağımlılığı Yaygınlığı”.

HACETTEPE ÜNİVERSİTESİ (Lisans)

Sağlık Bilimleri Fakültesi

Çocuk Gelişimi Bölümü (2004-2009).

Lisans Tezi: “48- 60 Aylık Türk Çocuklarının Dil Gelişim Becerilerinin Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi”.

Yabancı Dil: İngilizce (81,25)

III. Unvanı: Çocuk Gelişimci

IV. Mesleki Deneyimi:

Staj Yaptığı ve Çalıştığı Kurumlar:

1. Sosyal Hizmetler ve Çocuk Esirgeme Kurumu (SHÇEK), Altındağ Toplum Merkezi, Ankara (2005 ve 2007).
2. Karayolları Genel Müdürlüğü Kreş ve Gündüz Bakımevi, Ankara (2005- 2006).
3. T.C.D.D. Kreş ve Gündüz Bakımevi, Ankara (2006- 2007).
4. Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi, Çocuk Gelişimi Bölümü, Eğitim Ünitesi, Ankara (2007- 2008).
5. T.C. Sağlık Bakanlığı, Ankara 5. Nolu Ana Çocuk Sağlığı ve Aile Planlaması Merkezi (AÇSAP), Ankara (2008).
6. Ankara Adalet Sarayı, Çocuk Hakları Merkezi, Ankara (2008).
7. Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları ABD, Gelişimsel Pediatri Ünitesi, Ankara (2009).
8. Gülhane Askeri Tıp Akademisi (GATA), Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları ABD, Çocuk Onkolojisi, Ankara (2009).
9. Hacettepe Üniversitesi Tıp Fakültesi, Odyoloji ve Konuşma Bozuklukları ABD, İşitme ve Konuşma Eğitimi Ünitesi, Ankara (2009).
10. T.C. Milli Eğitim Bakanlığı, İzmir Özel Duyu Terapi Özel Eğitim ve Rehabilitasyon Merkezi, İzmir (2009- 2011).
11. T.C. Sağlık Bakanlığı, (2011- Devam ediyor).

V. Bilimsel İlgi Alanları:

Yayınları:

Uluslararası hakemli dergilerde yayınlanan makaleler:

1. Aral, N., & Doğan Keskin, A. (2018). Ebeveyn bakış açısıyla 0-6 yaş döneminde teknolojik alet kullanımının incelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions* (ESCI), 5 (2): 317-348. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2018.5.2.0054>
2. Doğan Keskin, A., & Günüş, S. (2017). Testing models regarding online shopping addiction. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions* (ESCI), 4 (2): 221-242. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2017.4.2.0010>
3. Doğan Keskin, A., Salık, H., Akbaş, A., Bayram, B., & Aral, N. (2017). Sağlık sektöründe görev yapan çocuk gelişimcilerin uygulamalarının incelenmesi. *Journal of Social and Humanities Sciences Research*, 4(3): 198-206. <http://dx.doi.org/10.26450/jshsr.40>

4. Günüç, S., & Doğan Keskin, A. (2016). Çevrimiçi alışveriş bağımlılığı: Belirtiler, nedenler ve etkiler. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions* (ESCI), 3(3): 339–364. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2016.3.0104>
5. Günüç, S., & Doğan, A. (2013). The relationships between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior* (SSCI), 29: 2197-2207. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.04.011>

Ulusal hakemli dergilerde yayınlanan makaleler:

1. Doğan, A., & Baykoç, N. (2015). Hastanede Çocuk Gelişimi Birimi'ne yönlendirilen çocukların değerlendirilmesi. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal*, 1(2); 101- 113.
2. Doğan, A., & Baykoç, N. (2015). Türkiye'de bulunan üniversitelerin lisans programlarının çocuk gelişimi açısından incelenmesi. *Hacettepe University Faculty of Health Sciences Journal*, 1(2); 425- 432.

Uluslararası yayınlarda kitap bölümü:

1. Doğan, A. (2014). Prevention and treatments of game addiction: Non-pharmacological approaches for game addiction. *Epidemiology of game addiction*. OMICS Group.

Ulusal yayınlarda kitap bölümü:

1. Doğan Keskin, A. (2018). Sağlık kuruluşlarında çocuk gelişimi ve ekip çalışmaları: Türkiye'den örnekler. *Sağlık Kuruluşlarında Çocuk*. (Ed. Pınar Bayhan, İsmihan Artan), 168-180. Hedef Yayıncılık: Ankara.
2. Doğan Keskin, A. (2018). Cinsel istismar. *Cinsel Gelişim*. (Ed. İsmihan Artan), 179-206. Hedef Yayıncılık: Ankara.
3. Aral, N., & Doğan Keskin, A. (2018). Program geliştirmede tasarım ve modeller. *Gelişimsel Destek Programları: Tanımlar ve Programlar*. (Ed. Z. Fulya Temel, Neriman Aral), 34-48. Hedef Yayıncılık: Ankara.
4. Aral, N., & Doğan Keskin, A. (2018). Bilişsel gelişim alanı destek programları *Gelişimsel Destek Programları: Gelişim Alanlarına Göre Uygulama Örnekleri*. (Ed. Z. Fulya Temel, Neriman Aral), 8-28. Hedef Yayıncılık: Ankara.
5. Aral, N., & Doğan Keskin, A. (2018). Beyin gelişimi ve öğrenme. *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim- II* (Ed. Aysel Köksal Akyol), Anı Yayıncılık: Ankara.
6. Aral, N., & Doğan Keskin, A. (2017). Beynin yapısı ve beyin gelişimi. *Erken Çocukluk Döneminde Gelişim-I* (Ed. Aysel Köksal Akyol), 155-175. Ankara: Anı Yayıncılık.

7. Aral, N., Aysu, B., & **Doğan Keskin, A.** (2017). İletişimde çatışma yönetimi. *Çocuk ve İletişim* (Ed. Neriman Aral), 373-400. Ankara: Vize Yayıncılık.
8. Aral, N., & **Doğan Keskin, A.** (2016). Bilişsel gelişim ve dil gelişimi. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi* (Ed. Neriman Aral), 96-126. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.
9. Aral, N., & **Doğan Keskin, A.** (2015). Hastanede oyun ve oyun odaları. *Hasta Çocukların Gelişimi ve Eğitimi* (Ed. Aynur Bütün Ayhan), 138-159. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları.

Ulusal yayınlarda kitap bölümü çevirisi:

1. **Doğan Keskin, A.** (2016). Boşaltım Sorunları. *Erken Çocukluk Eğitimi Müdahalesi Tedavi Planlayıcısı* (Çev.Ed. Müdriye Yıldız Bıçakçı, Eda Puruçuoğlu), 66-72. Ankara: Eğiten Kitap.
2. **Doğan Keskin, A.** (2016). Fiziksel Yetersizlik. *Erken Çocukluk Eğitimi Müdahalesi Tedavi Planlayıcısı* (Çev.Ed. Müdriye Yıldız Bıçakçı, Eda Puruçuoğlu), 127-133. Ankara: Eğiten Kitap.
3. **Doğan Keskin, A.** (2016). Uyku Sorunları. *Erken Çocukluk Eğitimi Müdahalesi Tedavi Planlayıcısı* (Çev.Ed. Müdriye Yıldız Bıçakçı, Eda Puruçuoğlu), 174-179. Ankara: Eğiten Kitap.

Ulusal ve uluslararası bilimsel toplantılarda sunulan ve bildiri kitabında basılan bildiriler:

1. **Doğan Keskin, A.,** & Aral, N. (2018). Ergen bakış açısıyla dijital oyunların olumlu ve olumsuz yanları. Hacettepe Üniversitesi Uluslararası IV. Çocuk Gelişimini Kongresi, Ankara.
2. Aral, N., Öztürk, N., & **Doğan Keskin, A.** (2017). Türkiye’de lisansüstü tezlerde kullanılan gelişimsel değerlendirme araçlarının incelenmesi. 5. Uluslararası Okul Öncesi Kongresi, Gazi Üniversitesi, Ankara.
3. Aral, N., & **Doğan Keskin, A.** (2017). The acquisition of healthy life behaviors to children. XIV. European Conference on Social and Behavioral Sciences, International Association of Social Science Research and Odessa I. I. Mechnikov National University Odessa- Ukraine.
4. **Doğan Keskin, A.,** Salık, H., Akbaş, A., Bayram, B. & Aral, N. (2017). Sağlık sektöründe görev yapan çocuk gelişimcilerin uygulamalarının incelenmesi. 1.Uluslararası Sağlık Bilimleri Kongresi, Adnan Menderes Üniversitesi, Aydın.

5. **Doğan Keskin, A.**, Aral, N., & Doğan, S. (2017). Türk çocuklarının okuryazarlığına kaynaklık eden “Cin Ali” serisinin iç ve dış yapı özellikleri ile halk kültürü açısından incelenmesi. XXII. Uluslararası Türk Kültürü Sempozyumu, Makedonya.
6. Günüş, S., & **Doğan Keskin, A.** (2016). Çevrimiçi alışveriş bağımlılığına neden olan bazı değişkenlerin incelenmesi. 3. Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi, İstanbul.
7. Aral, N., & **Doğan Keskin, A.** (2016). Türkiye’de internet bağımlılığı ile ilgili yapılmış lisansüstü tezlerin incelenmesi. Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi, III. International Eurasian Educational Research Congress, Muğla.
8. Doğan, S., **Doğan Keskin, A.**, & Aral, N. (2016). “Artık Kendim Okuyabilirim” dizisindeki kitapların iç ve dış yapı özellikleri açısından incelenmesi. Çukurova Üniversitesi, VII. Ulusal Yaşayan Yazarlar Çocuk Edebiyatında Fatih Erdoğan Sempozyumu, Adana.
9. **Doğan Keskin, A.**, & Aral, N. (2016). Erken çocukluk döneminde teknolojik alet kullanımı ve oyun. 25. Ulusal Eğitim Bilimleri Kongresi, Antalya.
10. Baykoç, N., & **Doğan, A.** (2014). Hastanede gelişimsel destek ünitesi çalışmaları ve özel eğitim gerektiren çocukların değerlendirilmesi. Trakya Üniversitesi Özel Eğitim Anabilim Dalı. 24. Ulusal Özel Eğitim Kongresi, Edirne.

VI. Bilimsel Etkinlikleri:

Burslar:

1. Lisansüstü Tez Araştırma Bursu, Türkiye Yeşilay Cemiyeti (2017).

Konuşmacı olarak davetli olduğu kongreler:

1. “Sağlık Bilimlerinde Öğrenci Olmak” (2018), 3. Uluslararası Sağlık Bilimleri Kongresi, Ankara.
2. “Çocuklar, Gereksinimleri ve Çocuk Gelişimciler” (2016), Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü. Ankara Üniversitesi III. Ulusal Çocuk Gelişimi Öğrenci Kongresi, Ankara.
3. “Türkiye’de Çocuk Gelişimci Olmak” (2014), Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Çocuk Gelişimi Bölümü. Hacettepe Üniversitesi I. Ulusal Çocuk Gelişimi Öğrenci Kongresi, Ankara.

Konuşmacı olarak davetli olduğu paneller:

1. “Cinsel İstismar: Çocuk Gelişimci Bakış Açısıyla Değerlendirme” (2018), Gazi Üniversitesi Hukuk Fakültesi, Çocuk Hakları Topluluğu, Ankara.

2. “Erken Müdahalede Raporlama ve Dosyalama” (2018), Ankara Üniversitesi Çocuk İzinden Gidenler Topluluğu, Ankara.

Verdiği Dersler:

Program	Akademik yıl	Dönem	Dersin adı	Haftalık saat	Öğrenci sayısı
Lisans	2015-2016	Güz	Çocuk Gelişiminde Alan Çalışmaları	4	35
Lisans	2016-2017	Güz	Ergen ve Aile	2	44
Lisans	2016- 2017	Bahar	Özel Eğitim Uygulaması-II	8	10

VII. Diğer Bilgiler:

Verdiği seminer, eğitimler ve konuk olarak katıldığı dersler:

1. “Davranışsal Bağımlılıklarda Çocuk ve Ergen Vakaları” (2018-2019), Sağlık Bakanlığı, Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü, Ruh Sağlığı Dairesi Başkanlığı, Sağlıklı Hayat Merkezlerinde Görev Yapan Çocuk Gelişimci, Psikolog ve Sosyal Çalışmacılara Yönelik, Ankara.
2. “Çocuk Hakları Temel İletişim Eğitimi” (2018), Ankara Barosu Çocuk Hakları Merkezi Eğiticinin Eğitimi Programı, Avukatlara Yönelik, Ankara.
3. “Gelişimsel Değerlendirmede Çocuk Gelişimcinin Rolü ve Kullanılan Değerlendirme Araçları (2017), Ankara Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü 1. Sınıf Öğrencilerine Yönelik, Ankara.
4. “Mesleki Mevzuat” (2017), Hacettepe Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü 4. Sınıf Öğrencilerine Yönelik, Ankara.
5. “Kurum Yönetimi” (2017), Ankara Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü 3. Sınıf Öğrencilerine Yönelik, Ankara.
6. “Erken Çocukluk Döneminde Teknolojik Alet Kullanımı” (2016), Ankara Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü 4. Sınıf Öğrencilerine Yönelik, Ankara.
7. “İnternet Bağımlılığı” (2016), Ankara Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü 4. Sınıf Öğrencilerine Yönelik, Ankara.
8. “Dikkat Eksikliği ve Hiperaktivite Bozukluğu” (2016), Ankara Eğitim ve Araştırma Hastanesi Kreş ve Anaokulu Öğretmenlerine Yönelik, Ankara.
9. “Çocuk Gelişimci Mesleği ve Mesleki Mevzuat” (2016), Hacettepe Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü 4. Sınıf Öğrencilerine Yönelik, Ankara.

10. “Hastanede Çocuk Gelişimci Olmak” (2016), Ankara Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü 3. Sınıf Öğrencilerine Yönelik, Ankara.
11. “Otizm Spektrum Bozukluğu” (2016), Ankara Eğitim ve Araştırma Hastanesi Kreş ve Anaokulu Öğretmenlerine Yönelik, Ankara.
12. “Mesleki Mevzuat ve Yönetim” (2015), Hacettepe Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü 4. Sınıf Öğrencilerine Yönelik, Ankara.
13. “Hastane ve Sağlık Kuruluşlarında Çocuk” (2014), Hacettepe Üniversitesi Çocuk Gelişimi Bölümü 3. Sınıf Öğrencilerine Yönelik, Ankara.
14. “0-2 Yaş Dönemi Gelişim Özellikleri” (2014), Merkezefendi Devlet Hastanesi, Gebe Okulu, Manisa.
15. “Yaygın Gelişimsel Bozukluklar” (2012), Merkezefendi Devlet Hastanesi, Moris Şinasi Çocuk Kliniği, Manisa.
16. “Çocuk ve Ergen Psikolojisi” (2012), Merkezefendi Devlet Hastanesi, Moris Şinasi Çocuk Kliniği, Manisa.
17. “Bebeklik Dönemi Gelişim Özellikleri” (2011), İskenderun Doğum ve Çocuk Bakımevi Hastanesi, Hatay.
18. “Öğrenci Gözüyle Ders Müfredatının Değerlendirilmesi” (2009), Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Öğrenci Temsilcileri Konseyi, Ankara.
19. “0- 2 Yaş Normal Gelişim Gösteren Bebeğim” (2008), Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Fakültesi Öğrenci Temsilcileri Konseyi, Ankara.

Ödül ve Sertifikalar:

1. “Çocuk Değerlendirme Testleri”, Aile Danışmanları Derneği, Antalya, 2012.
2. “Denver-II Gelişimsel Tarama Testi”, Yeterlilik Belgesi, Hacettepe Üniversitesi Tıp Fakültesi Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları ABD Çocuk Nörolojisi Ünitesi ve Gelişimsel Çocuk Nörolojisi Derneği, Ankara, 2009.
3. “Aktif Katılım”, Türkiye Eğitim Gönüllüleri Vakfı (TEGV), 5.Yıl Plaketi, Ankara, 2008.
4. “I. Karadeniz Oyunları- Archery”, Sertifika, Trabzon, 2007.