



**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**



**ANKARA İL MERKEZİNDE BULUNAN ORTAOKUL
VE LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI VE ANNE BABA TUTUMLARININ
İNCELENMESİ**

Gülçin DENİZ

**HALK SAĞLIĞI ANABİLİM DALI
HALK SAĞLIĞI HEMŞİRELİĞİ YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Deniz ÇALIŞKAN**

ANKARA

2021

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**ANKARA İL MERKEZİNDE BULUNAN ORTAOKUL
VE LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI VE ANNE BABA TUTUMLARININ
İNCELENMESİ**

Gülçin DENİZ

**HALK SAĞLIĞI ANABİLİM DALI
HALK SAĞLIĞI HEMŞİRELİĞİ YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**DANIŞMAN
Prof. Dr. Deniz ÇALIŞKAN**

ANKARA

2021

ETİK BEYAN

Ankara Üniversitesi

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü'ne,

Yüksek Lisans tezi olarak hazırlayıp sunduğum “Ankara İl Merkezinde Bulunan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi” başlıklı tez; bilimsel ahlak ve değerlere uygun olarak tarafımdan yazılmıştır. Tezimin fikir/hipotezi 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.

Adı Soyadı: Gülçin DENİZ

Tarih: 14.01.2021

İmza:

İÇİNDEKİLER

Etik Beyan	ii
İçindekiler	iii
Önsöz	v
Simgeler ve Kısaltmalar	vi
Şekiller	vii
Çizelgeler	viii
1. GİRİŞ	1
1.1. Tanımlar	2
Oyun Kavramı	2
Oyunun Kısa Tarihi	3
Oyun Kuramları	4
Geleneksel Oyun	5
Dijital Oyun Kavramı	5
Geleneksel Oyun ile Dijital Oyun Arasındaki Farklar	6
Dijital Oyunların Tarihçesi	7
Dijital Oyunların Özellikleri	10
Dijital Oyun Oynamada Etkili Faktörler	12
Dijital Oyun Türleri	13
Dünyada En Çok Oynanan Oyunlar	18
Türkiye’de Google Play Store Verilerine Göre En Çok Oynanan Mobil Oyunlar	19
Dijital Oyunların Çocuklar İçin Yararları	21
Dijital Oyunların Çocuklar İçin Zararları	23
Dijital Oyunlar ve Gerçek Hayatla İlişkisi	25
Dijital Oyun Bağımlılığı	25
1.2.Avrupa Çevrimiçi Çocuklar (EU Kids Online) Projesi Türkiye Bulguları	29
1.3.Dijital Oyunlarla İlgili Yasal Düzenlemeler	31
Çocukların Çevrimiçi Gizliliğini Koruma Yasası (Children's Online Privacy ProtectionAct, COPPA)	32
Dijital Oyunlarda Derecelendirme ve İşaretleme Sorunu	33
Derecelendirme Kategorileri	34
İçerik Tanımlayıcıları	35
Etkileşimli Elemanlar	37
PEGI İçerik Tanımlayıcıları	39
1.4.Dijital Oyun Bağımlılığı	42
Dijital Oyun Bağımlılığı Epidemiyolojisi	43
Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Tutumu	44

2. GEREÇ VE YÖNTEM	48
2.1. Araştırmanın Yöntemi	48
2.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	48
2.3. Araştırmanın Hipotezleri	51
2.4. Bağımlı-Bağımsız Değişkenler	52
2.5. Veri Toplama Araçları	52
Dijital oyun bağımlılığı ölçeği (DOBÖ-7)	53
Anne-Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ)	53
2.6. Verilerin Değerlendirilmesi	55
2.7. Araştırmanın Zaman Çizelgesi	56
2.8. Araştırmanın Kısıtlılıkları	57
3. BULGULAR	58
3.1.Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bazı Sosyo Demografik Özellikleri	59
3.2.Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama İle İlgili Bazı Özellikleri	61
3.3.Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı	66
3.4.Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı	68
3.5.Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Etkileyen Faktörler	81
4. TARTIŞMA	91
5. SONUÇ VE ÖNERİLER	105
ÖZET	111
SUMMARY	113
KAYNAKLAR	115
EKLER	125
Ek-1: İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne Dilekçe	125
Ek-2: Aydınlatılmış Gönüllü Onam Formu	126
Ek-3: Veri Toplama Formu	128
Ek-4: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ-7)	131
Ek-5: Anne – Baba Tutumu Ölçeği (ABTÖ)	132
Ek-6: Eklenen Çizelgeler	135

ÖNSÖZ

Bu çalışmada Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılıklarını ve ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığı üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Çalışmalarım boyunca benden yardımlarını esirgemeyen Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı Başkanı Sayın Prof. Dr. Meltem ÇÖL' e, Ankara Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Prof. Dr. Z. Ferda ÖZYURDA'ya, tüm özverisiyle yanımda olan ve desteğini her zaman hissettiğim tez danışmanım Ankara Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Prof. Dr. Deniz ÇALIŞKAN başta olmak üzere, Ankara Üniversitesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı Öğretim Üyeleri ve çalışanlarına; araştırmaya katılan orta okul ve lise yönetimi, öğretmenleri ve öğrencilerine; çalışma boyunca sevgi ve desteğini hissettiren, hep yanımda olan kıymetli eşim ve çocuklarıma;

Bu çalışmamda emeği geçen herkese sonsuz teşekkür ve saygılarımı sunarım.

SİMGELER VE KISALTMALAR

ABTÖ	Anne-Baba Tutum Ölçeği
APA	American Psychological Association – Amerikan Psikoloji Birliği
DSM	Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders - Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı
DOB	Dijital Oyun Bağımlılığı
DOBÖ	Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
DSÖ	Dünya Sağlık Örgütü
ESRB	Entertainment Software Rating Board - Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu
EU Kids Online Projesi:	Avrupa Çevrimiçi Çocuklar Araştırma Projesi
MEB	Milli Eğitim Bakanlığı
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing - Çok Kullanıcı Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları
ICD	International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems - Uluslararası Hastalık Sınıflaması
PEGI	Pan European Game Information - Avrupa Oyun Bilgi Sistemi
TCK	Türk Ceza Kanunu
TDK	Türk Dil Kurumu
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
TÜDOF	Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu
WHO	World Health Organization – Dünya Sağlık Örgütü

ŞEKİLLER

Şekil 3.1. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Dağılımı

82



ÇİZELGELER

Çizelge 2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Sıklığına Göre Minimum Örneklem Büyüklüğü Hesaplaması	49
Çizelge 2.2. Lamborn ve ark.'nın (1991) Önerdikleri Anne-Baba Tutumuna İlişkin Boyutlar	55
Çizelge 3.1. Araştırmada Örneklem Seçilen Ortaokul ve Liselerin Dağılımı	58
Çizelge 3.2. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Sosyo demografik Bazı Özelliklerinin Dağılımı	59
Çizelge 3.3. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Ailevi Bazı Özelliklerinin Dağılımı	60
Çizelge 3.4. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin (Bitirilen Dönem Sonu) Not Ortalamalarının Dağılımı	61
Çizelge 3.5. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar/ Tablet/Telefon vb. Ekranlı Araçları Kullanımına İlişkin Özelliklerin Dağılımı	61
Çizelge 3.6. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar/ Tablet/Telefon vb. Ekranlı Araçlarla En Çok Oynadığı Dijital Oyun Türlerine Göre Dağılımı	62
Çizelge 3.7. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama/Sosyal Medya Kullanımına İlişkin Bazı Özellikleri	63
Çizelge 3.8. Araştırmaya Katılan Ortaokul Lise Öğrencilerinin Aile Bireylerinin Dijital Oyunlarla İlgili Bazı Özellikleri	64
Çizelge 3.9. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı	68
Çizelge 3.10. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı (I.Kısım)	69
Çizelge 3.11. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı (II.Kısım)	72
Çizelge 3.12. Ailelerinin Genel Olarak Okul Zamanı Hafta İçi Gece Dışarı Çıkmaya İzin Verilme Durumu (Anne Baba Tutum Ölçeğinin III.Kısım)	74

Çizelge 3.13. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Ailelerinin Okul Zamanı Hafta İçi Gece Dışarı Çıkma Zamanlarının Dağılımı (Anne Baba Tutum Ölçeği III. Kısım)	75
Çizelge 3.14. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Ailelerinin Genel Olarak Hafta Sonu Gece Dışarı Çıkma Zamanlarına İzin Verilme Durumu (Anne Baba Tutum Ölçeği IV.Kısım)	76
Çizelge 3.15. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Ailelerinin Hafta Sonu Gece Dışarı Çıkma Zamanlarının Dağılımı (Anne Baba Tutum Ölçeği IV. Kısım)	76
Çizelge 3.16. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı (Anne Baba Tutum Ölçeği V. Kısım)	77
Çizelge 3.17. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı (Anne Baba Tutum Ölçeği VI. Kısım)	78
Çizelge 3.18. Örneklemdeki Öğrencilerin Anne –Baba Tutumlarının Dağılımı	79
Çizelge 3.19. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Babalarının Dijital Okuryazarlık Düzeyi ile ilgili Sorulara Verdikleri Yanıtların Dağılımı	80
Çizelge 3.20. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Cinsiyetlerine ve Yaş Gruplarına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması	82
Çizelge 3.21. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Okul Türü ve Sınıflarına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması	83
Çizelge 3.22. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Aile Özelliklerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması	84
Çizelge 3.23. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Not Ortalamasına (En Son Bitirdiği Dönem) Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması	86
Çizelge 3.24. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması	86

Çizelge 3.25. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Oyunla Geçirdiği Süre Ortalamalarının Karşılaştırılması	87
Çizelge 3.26. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Sosyal Medyada Geçirdiği Süre Ortalamalarının Karşılaştırılması	88
Çizelge 3.27. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Not Ortalamalarının (en son bitirdiği dönem) Karşılaştırılması	88



1. GİRİŞ

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

Anne ve babanın ilgi ve eğilimleri, duygusal özellikleri çocukları dolaylı veya doğrudan etkilemektedir. Örneğin, ebeveynlerin kitap okuma alışkanlıkları çocukların da kitap okuma alışkanlığını etkilemekte, ebeveynlerin spor ve sanatla olan ilişki ve eğilimleri çocukların da spor ve sanata yönelmesine sebep olmaktadır (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002). Durmuş ve Kaya (2008) ebeveynler bilgisayarları oyun oynamak için ne kadar sıklıkla kullanırsa çocukların da bilgisayarları bu amaçla kullanım sıklıklarının arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Özellikle yaşı küçük olan çocuklar belli bir yaşa kadar gerçek ile hayal arasındaki farkı anlayamayabilirler (Bozkurt 2014). Dolayısıyla ailesinin vereceği tepkilere bakarak durumu kendi dünyalarında yorumlayabilmektedirler. Aşırı tepki veren veya hiç umursamayan aileler çocuğa zarar verebilir. Bu yüzden ailenin bu konuda yaklaşımı önem arz etmektedir. Dolayısıyla ebeveynlerin çocuklarıyla olan iletişimlari, aile yapıları gibi değişkenlerin çocuklardaki dijital oyun bağımlılığına olası etkisini belirlemek önemlidir.

Çocuk ya da ergen fark etmeksizin kişilerin dijital oyunlara aşırı düşkün davranışlar sergilemeleri bazı araştırmacılara göre uyuşturucu madde bağımlılığı ile özdeşleştirilecek derecede önemli (Goswami ve Singh, 2016) görülmekte ve günümüzde başta ebeveynler olmak üzere birçok kesimin (eğitimciler, dernekler vb.) önemli endişe kaynaklarından birisini oluşturmaktadır. Bu endişenin temelinde, dijital oyun bağımlılığının çocukların ve gençlerin hem psikolojik durumlarını hem de sosyal davranışlarını dolayısıyla sosyal hayatı olumsuz şekilde etkileyebilmesi bulunmaktadır. Yapılan pek çok çalışmada, bilgisayar oyun bağımlılığında davranış problemlerinin yaşandığı görülmüştür (Griffiths vd., 2004; Young, 2009; Weinstein, 2010; Swing vd., 2010; Hyun vd., 2015; Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Öncel ve Tekin, 2015).

Bu çalışmada Ankara il merkezinde kamu ve özel okullarda eğitim gören ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının ve ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığı üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

1.1.Tanımlar

Oyun Kavramı

Oyun kavramına ilişkin yıllardan beridir çeşitli görüşler ortaya atılmaktadır. Oyunlar her dönemin toplumsal özelliklerine göre şekil almış, günümüzde de teknolojik gelişmelerden etkilenerek yeni bir boyut kazanmıştır.

Huizinga, oyun konusunda ilk akla gelen isimlerden biridir. İnsanları tanımlamak için oyun oynayan insan anlamına gelen “homo ludens” kavramını kullanmıştır. Oyunun kültürden önce var olduğunu, kültürün oyun içinden doğduğunu ve oyunun kültür aktarmada bir araç olduğunu düşünmektedir. İnsan oyunu kültürün bir parçası haline getirir ve kültürleme aracı olarak kullanır (Bozkurt, 2014).

Sungur (1992) oyunu, “hayal dünyasında yer alan bir beceri denemesi, fantezilerin egemen olduđu yer” olarak açıklamıştır. Yapılan bu açıklamalar, oyunun bireylerin hayal dünyası ile ilgili olduğunu vurgulamaktadır (Can Bilgin, 2015).

Freud ve Walder gibi psikoanalitik kuramcılar oyunu, çocuğun endişesini hafifletici bir yol olarak göstermişler ve gerçeğin baskısından, geriliminden, çatışmalarından kurtulma ve haz verici aktivitelerin tekrarlanması, yasaklanan güdülerin ifadesi olarak tanımlamışlardır (Eni, 2017).

Huizinga’ya (2013) göre oyun; arzuya bağlı, gönüllü olarak yapılan bir faaliyettir. Çocuklara, başka kişiler tarafından emirler verilmesiyle oyun oynanmaz. Ayrıca, çocuklar oyun sırasında özgürdür; gündelik yaşantılarına bağlı oyunlar oynamak zorunda değildir. Çocuk oyun sırasında kendine yeni bir dünya yaratabilir. Fakat bunun oyun olduğunun, gerçeğin dışında olduğunun farkındadır (Hazar, 2016).

Türk Dil Kurumu’nun yaptığı açıklamaya göre oyun; “Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” şeklinde tanımlanmıştır (TDK 2018).

Oyunla ilgili yapılan açıklamalar doğrultusunda, oyun; belli bir hedefe yönelik olan ya da olmayan, yasaları olan veya yasaları olamadan devam eden; ancak her şartta bireylerin isteyerek veya hoşlanarak yer aldığı bedensel, zihinsel, duygusal ve toplumsal gelişimine katkı sağlayan gerçek yaşamın bir parçası ve çocuk için faal bir öğrenme süreci olarak tanımlanabilmektedir (Can Bilgin, 2015).

Oyunun Kısa Tarihi

İnsanın var olduğu günden günümüze kadar, yaşamının neredeyse her döneminde oyun oynamaktadır. Bu oyun özellikle, ilk insanlık dönemlerinde, bireylerin temel yaşam tecrübeleriyle ilişkili olmaktadır (Eni, 2017).

Arkeologlar tarafından geçmiş uygarlıkların oyun kültürleri araştırılmış ve bazı bilgilere ulaşılmıştır. Hindistan ve Mısır'da çocuklar, oynadıkları oyunları mağaranın duvarlarına çizmişlerdir. Bu resimlere bakıldığında çocukların, topa çevirmeyi ve el vuruşma oyunlarını oynadıkları söylenebilmektedir. Ayrıca yapılan kazı çalışmaları sonucunda, içleri tohumla doldurulmuş bebeklere ve çingiraklara da rastlanılmıştır. Çin'deki çocukların uçurtmayla oynadığı; Roma'daki çocukları ise topla ve oyuncak arabalarla oynadıkları bulunmuştur. Orta çağ döneminde ise Avrupa'da yaşayan çocukların, tahtadan yapılan silahlarla oyunlar oynadıkları bilinmektedir (Şahin 2016).

Türklerin oyunla ilişkili bilgilerine ulaşılmasına yardımcı olan en önemli kaynaklar ise; "Dede Korkut Hikâyeleri" ve Evliya Çelebi'nin "Seyahatname" dir (Milli Eğitim Bakanlığı 2014) . Anadolu'da yaşayan çocuklar, çevresinde buldukları malzemelerle oyunlar üretmişlerdir. Cengâverlik, evcilik ve topla ilgili oyunlar oynamışlardır. Oynanan bu oyunlar gelişerek günümüze kadar ulaşmıştır (Eni 2017).

Oyun Kuramları

Alanyazında oyun kavramı ile ilgili birçok teori ve kuram bulunmaktadır. Bunlardan bazıları;

Çocukların fazla enerjilerini harcamak için oyun oynadığını söyleyen **Fazla Enerjiyi Tüketme Teorisi** (Spencer, 1878),

Çocukların rahatlama ve enerjilerini boşaltmak için oynadığını söyleyen **Eğlence ve Rahatlama Teorisi** (Lazarus, 1883),

Oyunun içgüdüler ve alıştırmalardan meydana geldiğini söyleyen **Alıştırma Teorisi** (Gross, 1985),

Oyunun keşfetme ile ilişkili olduğunu söyleyen **İçten Uyarılma Kuramı** (Berlyne 1960; Ellis 1973; Hutt 1985),

Oyunun çocuğun duygusal gelişimine katkısını açıklayan **Psikodinamik Oyun Kuramı** (Freud 1961; Erikson 1985),

Oyunun bilişsel bir süreç ve gönüllü bir etkinlik olduğunu ifade eden **Bilişsel Gelişimsel Oyun Teorisi** (Piaget 1962; Vygotsky 1966 1967),

Çocukların akranlarıyla iletişime geçip sosyal kuralları ve değerleri öğrendiğini söyleyen **Sosyo Kültürel Oyun Teorileri** (Mead, 1934) gibi teorem ve kuramlar bunlardan bazılarıdır (Aydın, 2010).

Geleneksel Oyun

Geleneksel oyun, bedensel faaliyetlerin ön planda tutulduğu, oyunu oynayan kişilerin kurallarını, mekânını, zamanını, oyuncu sayısını ve en mühimi oyun araç ve gereçlerini belirleyerek, oyunu hürce kendilerine göre uyarladıkları oyunlardır. Postman'a göre çocuk, çevresinde bulduğu araçları kullanarak eğlenmek gayesiyle oyun oynamaktadır. Geleneksel oyunlarda, bireylerin yaratıcılığı, kişilerarası iletişimi ve oyunu organize etmesi önemlidir. Bu açıdan geleneksel oyun bireylerin bedensel, bilişsel, toplumsal gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Hazar ve ark.2017).

Dijital Oyun Kavramı

Dijital oyun, kullanıcılara görsel bir ortamla birlikte kullanıcı girişi yapmayı sağlayan aynı zamanda oyunun sunulduğu çerçevede aşamalı olarak manipüle eden çocuklar için popüler bir kültür haline gelen oyunlar olarak tanımlanmaktadır (Fleer, 2014).

Başka bir kaynağa göre Dijital oyun, “monitör, mouse, klavye ya da joystick vb. arabirimlerin bilgisayar programları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünü” olarak tanımlanabilmektedir (Hazar, 2016).

Teknolojik gelişmeler, şehirleşmenin artması, oyun alanlarının az olması gibi nedenler ile dijital oyunlara eğilim artmıştır. Dijital oyunlar, ergenler arasında giderek artan bir aktivitedir. Her yaşta kullanıcısı olan dijital oyunlara en çok ergenler ve genç erişkinler ilgi göstermektedirler. Günümüzde, ergenlerin oyun oynayarak geçirdikleri süre giderek artmaktadır. Dijital oyunların, ergenlerin fiziksel, sosyal ve psikolojik sağlıklarını etkiledikleri bilinmektedir (Akkoyunlu ve Tuğrul, 2002).

Geleneksel Oyun ile Dijital Oyun Arasındaki Farklar

Her ne kadar temel yapısal özellikler açısından benzerlik gösterebilirler de dijital oyunlar ile geleneksel oyunları birbirlerinden ayıran birtakım farklılıklar vardır. Güneş (2012), geleneksel oyunlar ve dijital oyunlar arasındaki başlıca farkları altı başlık altında değerlendirmiştir (Güneş, 2012). Bu değerlendirmeye göre:

- Geleneksel oyun çok çeşitli disiplinlerin ilgi alanına girerken, dijital oyunları inceleyen disiplinin adı **Ludoloji**'dir.
- Geleneksel oyunda rekabet ve gönüllülük esasına göre en az iki kişiden bahsedilirken, dijital oyunlarda ikinci kişinin yerini yapay zeka alabilmektedir.
- Geleneksel oyun fiziki alanda, dijital oyunlar ise fiziki gerçekliği bulunmayan sanal ortamlarda oynanabilmektedir.
- Geleneksel oyunlarda başarı oyunun sonunda ödüllendirilebilirken, dijital oyunlarda başarı oyun sürerken ödüllendirilebilmektedir.

- Geleneksel oyunlarda oyun öyküsü hazır ve bilinmekte iken, dijital oyunlarda oyun öyküsü oyuncu tarafından oluşturulabilir.

- Geleneksel oyunların aksine, dijital oyunların üretim süreçlerinde profesyonel yapılanmalar görülmektedir (Binark, ve Bayrakturan, 2008).

Dijital Oyunların Tarihçesi

İlk oyunun 1958 yılında, William Higinbotham tarafından geliştirilen “Tennis for Two” oyunu olduğu bilinmektedir. Bu oyun, basit bir masa tenisi simülasyonu olarak oynanmıştır (Say, 2016). İlk video oyunu olarak ele alınan oyun, 1962 yılında Steve Russel ve diğerlerinin ortaya attığı “Spacewar (uzay savaşı)” adlı oyundur (Can Bilgin, 2015).

Dijital oyunların tarihine baktığımızda ise ilk ticari dijital oyununun 1972 yılında Amerika’da Atari firması tarafından üretilen ve önemli bir satış rakamına ulaşan “Pong” isimli oyununun olduğu görülmektedir (Gentile. ve Anderson, 2006). Pong, tümüyle elektronik olma özelliğine sahip ilk oyundur. Elektronik masa tenisi oyunu olan Pong’un günümüzde halen oynanan farklı sürümleri bulunmaktadır.

1978-1980 yılları, bilgisayar oyunlarının altın devri olarak ele alınmaktadır. Özellikle 1978 yılında ortaya atılan “Space Invaders” oyunuyla beraber oyun konsollarının altın çağını yaşadığı belirtilmektedir. Jull’e göre bu oyun, klasik bir savaş oyununu içermektedir. Bu sebeple, dünya çapında başarılı olan ilk arcade oyunu olduğu söylenmektedir. Ayrıca, “Hepsini vur!” tarzında içeriği olan oyunların popülerliğinin artmasına da katkıda bulunduğu söylenmektedir (Günay, 2011).

1985 yılında Ruslar Tetris adında bir başka efsane oyunu üretmişlerdir. Oyun sektöründeki bu gelişmelerle beraber “Super Mario 3” isimli oyun ise 1990 yılında tüm zamanların en çok satılan oyun kartuşu olmuştur (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). Görüldüğü gibi 1980’li yıllar video oyunları endüstrisinde olağanüstü gelişmelerin

olduğu yıllar olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, sadece ABD’de 1982 yılında video oyunları için 9 milyar Dolar harcama yapılmıştır. 6–16 yaş arası çocukları olan 35 milyon hanenin bulunduğu ABD’de 30 milyon oyun sistemi satılmıştır (Provenzo, 1991). 1990’lı yıllarda ise dünya genelinde 40 milyon oyun sistemi satılmıştır.

Türkiye’nin dijital oyunlar ile 1980 yılında tanıştığı bilinmektedir. Bu dönemde yaşayan bireyler renkli televizyon, video ve atari çığırnlığı yaşamıştır. Çoğu ilde “atari salonları” açılmış ve bu atari salonları yüzünden kişiler bağımlı hale gelmiştir. Sonraki senelerde ise farklı oyun konsolları, bireysel bilgisayarlar ve fiyatı ucuza mal edilen oyun cihazlarının yaygınlaştığı bildirilmiştir. Bilgisayarın geniş kitlelere yayılmasıyla 1990’lı yıllarda “internet kafeler” açılmıştır (Say., 2016).

Bugün birçok alanda kullanılan bilgisayar ve diğer dijital cihazlar eğlence alanında da yoğun bir şekilde kullanılmaktadır. İnternet’te oynanan oyunların oyuncuları kendine çekme gibi bir özelliği bulunmaktadır. Oyuncular kendi amaç ve inançları, tercih veya başka nedenlere bağlı olarak bireysel ya da grup halinde kendi organizasyonlarını oluşturup bunları yönlendirebilmektedirler (Wan. ve Chiou, 2013). Kullanıcılar gerçek kimliklerini gizleyebildikleri için bu tür ortamlarda kendilerini daha rahat hissedebilmektedirler. Bu tür oyunlar, kullanıcılara daha özgür olma imkânı sağlar ve hemen her yaş grubu tarafından oynandığı gibi çocukların yoğun ilgisini çekmektedir. ABD Eğlence Yazılımı Kuruluşu (ESA, 2013) verilerine göre oyun endüstrisi dünya çapında 24.5 milyar dolar bütçeye sahip ve 1 milyarı aşkın kullanıcısı bulunmaktadır.

Dijital oyunlar çevrimdışı ortamlarda oynandığı gibi çevrimiçi ortamlarda da sıklıkla oynanmaktadır. Türkiye’de İnternet kullanıcıların arama motoru Google’da en sık aradıkları ilk dört terim; “Facebook”, “Mynet”, “Oyun” ve “Youtube” terimleridir (Ocak, 2013). Günümüzde artık avuç içine sığabilen akıllı telefon, tablet, oyun konsolu gibi birçok araç ile gelişmiş oyunlar oynanabilmektedir. Oyun sektöründe kartuştan CD teknolojisine geçilirken konsollar, oyun fonksiyonunun yanında daha karmaşık makinelere dönüşmeye başlamıştır. Kartuştan ses ve görüntü kalitesi bakımından çok daha iyi olan CD teknolojisine geçildiğinden, oyun

konsollarında yeni bir dönemin başladığı söylenebilir (Erboy, 2010). Özellikle MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) olarak ifade edilen çok kullanıcıli çevrimiçi rol yapma oyunlarında oyuncular, belli bir mekâna bağlı kalmadan farklı ortamlar oluşturabilmekte, dünyanın herhangi bir yerinden farklı uyruklara sahip oyuncularla oyun oynayabilmekte, kendi oyun araçlarını isteklerine göre şekillendirebilmektedirler. Bu oyunlar günümüzde milyonlarca kişi tarafından sıklıkla oynanmaktadır. Çok kullanıcıli çevrimiçi rol yapma oyunları (MMORPG) sonsuzdur, çünkü MMORPG'nin temel özelliği onun hedef sistemi ve başarılarıdır. MMORPG oyunlarında oyuncular daha üstün olabilmek için başka oyuncularla iş birliği yapmak zorunda kalabildiklerinden bu oyunlar, çocukların sosyalleşmeleri açısından oldukça önemli görülmektedirler (Wan ve Chiou, 2013).

MMORPG oyunlarının hızlı gelişimi bu oyunların beraberinde oyunda sosyalleşme, yeni arkadaşlar edinme, uzun süre oyun başında kalarak pek çok gerçek etkinlikten mahrum olma ve oyun karakterlerinin, araç gereçlerin alınıp satılmasıyla bir ekonomik alan oluşturma gibi etkileri ortaya çıkmıştır. Bu örnekler bizlere bilgisayar oyunlarının çok daha karmaşık olgular olduğunu göstermektedir (Kaya, 2013). MMORPG oyunlarında kullanıcılar gerçek hayatta olamadıkları karakterlere bürünebilmekte, kendi fiziksel özelliklerini beğenmeyen kullanıcıların avatarlarını buna göre şekillendirdikleri de bilinmektedir. Ayrıca oyuncuların oynadıkları oyunların içeriğinde şiddet, cinsellik gibi olumsuzluklar olduğu halde masa başında olduklarından kendilerini güvende hissedebilmektedirler. Dolayısıyla dijital oyunlara sadece “oyun” gözü ile bakmanın yeterli olamayacağı, bu oyunların karmaşık olgulardan oluştuğu unutulmamalıdır.

Dijital oyunların günümüz insanının yaşamında nasıl bir yer tuttuğu bazı verilerden yola çıkarak daha kolay anlaşılabilir. Bu verilerden bazıları şöyledir;

- Dünyada 1 milyarın üzerinde insan dijital oyun oynamaktadır.
- İnsanlar giderek daha küçük yaşta oyunla tanışmaktadırlar. (56 yaş)
- Angry Birds oyununu 450 milyondan fazla kişi indirmiştir.

- 250 Milyondan fazla kiři Zynga'nın FarmVille, City Ville gibi oyunlarını oynamaktadır.
- Xbox Kinect sadece 60 günde 8 milyon adet satarak Guinness Rekorlar kitabına en hızlı satılan elektronik ürün olarak girmiřtir.
- 70 milyar dolarlık devasa bir sektör.
- Call of Duty: 24 saatte 223 milyon Euro'luk satış gerekleřmiřtir
- 30 yılda Sinema Sektörünü büyük farkla gemiřtir.
- Facebook % 80 oyun oynamak için kullanılmaktadır.
- Krizlerden en az etkilenen ve katma değeri ok yüksek sektör.
(https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf-Eriřim Tarihi:21.10.2018).

Dijital Oyun Özellikleri

Oyun her yařtan insanın uygulayabileceėi bir aktivitedir. Oyunlar arasında birbirinden farklı baėımlı ya da baėımsız deėiřkenler bulunmaktadır. Deėiřkenler barındıran oyunların özünde temel özellikler bulunmaktadır. Dijital oyun özellikleri Juul'un alıřmalarında açıklayıcı bir şekilde belirtilmektedir. Jesper Juul oyunu tanımlarken klasik oyun modeli bařlıėı altında altı özelliėi belirtmektedir (Yarım Gerek: Gerek Kurallar ve Kurmaca Dünyalar Arasında Oyunlar (HalfReal). Bunlar:

1.Kural, kısaca uyulması gereken ilke olarak ifade edilebilir. Bu bağlamda her sistemde olduėu gibi oyunlar da kurallarla dōřeli bir yapıya sahiptir. Kurallar, oyuncu hareketlerini kısıtlama amacıyla üretilmektedir. Oyunda kurallar açık ve bellidir.

2.Deėiřkenlik, ölçülebilir sonuçları ifade etmektedir. Oyunlar ölçülebilir sonuçlara sahiptir.

3.Değer, oyunda ortaya çıkan sonucun önemini vurgulamaktadır. Sonuçlar olumlu ya da olumsuz değerlere sahiptir. Oyun bitiminde sonuçlar değer kazanmaktadır.

4.Oyuncu, oyun içinde belirlenen kurallar doğrultusunda sorumluluğunu yerine getirmeye çalışmaktadır. Bu sorumluluk, oyuncunun çabasıyla rekabet unsurunu doğurmaktadır.

5.Oyuncu bağı, oyuncunun sonuca etkisidir. Kazanan oyuncu mutlu, kaybeden oyuncunun mutsuz olması durumudur.

6.Uyarlanabilirlik, oyuncunun sonuçla bağı özelliğidir. Uyarlanabilir sonuçlar, oyuncu tarafından yine kurallar doğrultusunda değişken bir şekilde gerçekleşmektedir. Oyun, sonuçlar düşünülmeden oynanabilmektedir.

Prensky, oyunlarda bulunması gereken 12 bileşenin varlığından söz etmektedir. Bunlar (Öcal, 2016):

1. Oyunlar, bireylere zevk ve keyif veren eğlencenin bir biçimidir.
2. Oyuncunun hırs ve istekle oyuna katılımı sağlanır.
3. Oyunun yapısını oluşturan kurallar vardır.
4. Oyunda motive etmeye yardımcı amaçlar vardır.
5. Oyunlar etkileşimlidir ve oyunculara yapıyor hissi verir.
6. Oyuncu oyunu ilerleme durumuna göre ayarlayabilir.
7. Oyuncular oyunun sonuçlarını ve geribildirimlerini görerek öğrenir.
8. Oyuncunun oyunu kazanma isteği onun egosunu tatmin eder.

9. Oyunlarda mücadele, yarışma, meydan okuma, rekabet gibi heyecanı arttıran duygular vardır.
10. Oyunlarda yaratıcılığı geliştiren çözülmesi beklenen problemler vardır.
11. Oyunlarda sosyal bir grupla etkileşim imkânı sağlanır.
12. Oyunlar bireylere sundukları hikâye ve rollerle, sürecin bir parçası olarak oyuncuların duygularını harekete geçirir.

Dijital Oyun Oynamada Etkili Faktörler

Dijital oyunlar günümüzde eğlence ve boş vakitleri değerlendirme maksadıyla çocuklar, ergenler ve yetişkinler tarafından sıklıkla oynanmaktadır (Horzum, M.B., Ayas ve Çakırbalta, 2008).

İnsanlar birçok nedenden dolayı oyun oynayabilmektedir. Bunlar arasında;

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

ESA (2014) verilerine göre ABD nüfusunun %59'u video oyunu oynamaktadır. Oyun yaş ortalaması 31'dir. Oyun oynayan bireylerin yaşları incelendiğinde %29'u 18 yaşının altında, %32'sinin 18-35 yaş arasında, %39'unun 36 yaş veya üzeri olduğu görülmüştür. Oyuncuların %48'i kadın, %52'si ise erkektir.

Ülkemizde bugün 30 milyona yakın kişi farklı platformlar üzerinden dijital oyun oynamaktadır. Türkiye'de yerel oyun endüstrisinin büyüklüğü bugün yıllık yaklaşık olarak 700 milyon dolar seviyesindedir. Oyun endüstrisi yıllık ortalama olarak %16 ila 18 arasında büyümektedir. Bugün Türkiye'de en az 7 milyon oyuncu elektronik spor ekosistemi içerisinde oyuncu ve izleyici olarak yer almaktadır. Popüler oyun markalarının ürettiği rekabete dayalı içerikler geniş kitleler tarafından tercih edilmekte; hem oynanmakta, hem de müsabakaları izlenmektedir (Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri / Dijital Oyunlar Çalıştayı 2017).

Dijital Oyun Türleri

Gelişen ve değişen oyun anlayışının etkisiyle dijital oyunlar, bilişim teknolojisinin hızla gelişen alanlarından birisi olarak karşımıza çıkmaktadır. Eskiden farklı mekânlarda oynanan oyunlar şimdi daha çok dijital ortamlarda oynanmaktadır. Dijital oyun üreticisi firmalar her geçen gün farklı oyunlar üretmekte, daha fazla kullanıcıya ulaşmaya çabalamaktadırlar. Bu oyunların içeriği askeri, tarihi, stratejik, spor ya da eğitsel oyunlar gibi çeşitli alanlar olabilmektedir.

Mitchell ve Smith'e (Mitchell ve Smith, 2004) göre oyun türleri; aksiyon oyunları, macera oyunları, dövüş oyunları, platform oyunları, simülasyon/modelleme/rol modelleme oyunları, mantıksal oyunlar, matematik oyunlarını kapsar.

Kirriemuir (2002)'a göre oyun türleri aşağıda belirtilmektedir (Kaya, 2013).

- Televizyona bağlanabilen oyun konsolunu kullanarak,
- Televizyona bağlı olan, uydu veya abonelik sistemleri üzerinden erişebilen programları kullanarak,
- Macintosh veya bilgisayar kullanarak,
- İnternet kafelerde bulunan atarileri kullanarak,
- Bireylerin yanlarında taşıyabilecekleri gameboy tarzı aygıtlar kullanarak,
- Tablet, akıllı telefonlar gibi elektronik aygıtlar kullanılarak oynanan oyunlardır.

Ögel (2012) ise dijital oyun türlerini ve içeriklerini on farklı başlık altında değerlendirmiştir (Ögel, 2012). Bu değerlendirmeye göre;

1. **Aksiyon oyunları**; süratli ve ani oyunlardır. Örneğin; labirent oyunları, ateş edilen oyunlar, araba yarışları ve takip oyunları bu kategoridedir.

2. **Macera oyunları**; bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesneleri toplama ve bulmacaları çözme oyunudur.

3. **Dövüş oyunları**; hızlı ve atletik hareketlerin sergilendiği oyunlardır. Kuvvet ve bilek gücü ön planda olup kişinin egosunu tatmin etmeye yöneliktir ve bireyseldir. Büyük yaştaki ve psikolojik yönden kuvvetli olan kişilere hitap eder.

4. **Bilmece oyunları**; çözülmesi gereken problemler içerir. Genellikle görseldir.

5. **Eğlence türü oyunlar**; okey, tavlâ, kağıt oyunları. İnternet ortamında bir araya gelerek vakit geçirmeyi sağlar. Zihinsel beceri ve dikkat yeteneğinin gelişmesine katkıda bulunabilir.

6. Roloynama (RPG) oyunları; bu oyunlarda kendinizce belirlenen ve kendine has özellikleri olan roller (insan, peri, büyücü vb.) oynanır.

7. Simülasyon oyunları; bir aracı kullanmak, uçurmak veya dünyalar kurmakla ilgili oyunlardır.

8. Spor oyunları; sportif karşılaşma, yarışma türü oyunlardır. Müsabaka kazanma amacı taşır. Bilgisayara karşı, multiplayer ya da internette oynanabilir. Uluslararası kurallar geçerlidir. Her yaşa hitap edebilir. Çabukluk, hızlı düşünme ve karar verme yeteneğini geliştirir.

9. Strateji oyunları; büyük bir şeylerin sorumluluğunu almak (örneğin bir ordu veya bir uygarlık) ve onu istediğiniz şekilde geliştirmekle ilgili oyunlardır. Bilgisayara karşı, multiplayer ya da internette oynanabilir.

10. Görev içerikli aktivitesi yüksek oyunlar; askeri ve polisiye oyunlarıdır. Bir görev tamamlanmaya ve rakip etkisiz hale getirilmeye çalışılır. Bilgisayara karşı, multiplayer ya da internette oynanabilir.

Dijital oyunların sahip olduğu özellikler her oyun türünde belli şekillerde bulunmaktadır. Juul, dijital oyunları ikonik, anlamlı, anlamsız, aşamalı, soyut şekilde türlere ayırarak ele alırken; Herz, dijital oyunları aksiyon, dövüş, spor, bilmece, simülasyon, rol yapma, strateji, macera şeklinde türlere ayırmaktadır (Yengin, 2012).

Ayrıca Koç'un yaptığı çalışmada oyunlar aşağıdaki gibi benzer şekilde türlere ayırmıştır:

1.Spor oyunları; Hareketin önemli olduğu ve ön plana geçtiği bu oyunlar futbol, basketbol, voleybol gibi takım oyunları ile bireysel sporları içerisine alan spor türlerini kapsamaktadır. FIFA, NBA, Tenis örnek verilebilir.

2.Yarış oyunları; Araba yarışı, kar kayağı gibi bireysel spor oyunlarını içerisine alan oyuncunun oyundaki rakiplerine karşı yarışı kontrol etmeye çalıştığı oyunlardır.

3.Simülasyon oyunları; Bu tür oyunlarda oyuncular gerek oyun ortamını gerekse de oyunda yer alacak karakterler üzerinde kontrol yeteneğine sahiptir. Sim City, Trauma Center örnek verilebilir.

4.Aksiyon oyunları; Bu tür oyunlarda oyuncu oyun içerisinde yer alan düşman, yaratık gibi bir karakteri yönlendirmekte onu kontrol etmektedir. Bireylerin rakiplerinden daha hızlı hareket etmesinin, rakiplerine karşı yaptıkları hamlelerin önemli olduğu oyunlardır. Dövüş, nişan, platform gibi oyunların ön planda olduğu bu oyunlara Assassins's Creed, Call of Duty örnek verilebilir.

5.Rol yapma oyunları; Oyuncuların oynayabileceği farklı karakterlerin bulunduğu geniş sanal dünyada oynama imkânının bulunduğu oyunlardır. Her oyuncu belli karakterlerin sahip olduğu rolleri üstlendiği ve rakiplerine karşı planlar yaptığı oyunlardır. World of Warcraft çocuklar tarafından çok oynanan bir örnektir.

6.Macera oyunları; Macera denilince, insanın başından geçen ilginç olaylar düşünülebilir. Bu tür oyunlar daha çok araştırma, keşif etmeye dayalı oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyunlarda saldırı, dövüş gibi unsurların çok fazla ön plana çıkmadığı oyunlardır.

7.Strateji oyunları; oyuncuların genellikle askeri birlik ya da savaş makineleri gibi birden fazla birliği kontrol ederek bir veya birden fazla düşmanla savaştığı oyunlardır. Oyunlardaki birlikler, diğer oyunlarda olabildiğinden farklı olarak dış ortam aktiviteleri yoluyla hem kendi başlarına hem de oyuncu tarafından üretilen emirlere göre hareket etmektedir (Koç, 2017). Bu tarz oyunlar çok yönlü düşünebilmeyi sağlamaktadır. Herkes tarafından tanınan satranç bu tarz bir oyundur.

Yapılan bir çalışmada (Gücek E., 2018) çocuklara en çok oynadığı oyun türü sorulmuş ve alınan cevaplarda 17 tanesi savaş türünde oyun oynadıklarını, 5 tanesinin en çok macera aksiyon türündeki oyunların oynadıkları, 3 tanesi en çok strateji türündeki oyunları oynadıklarını, 5 tanesi en çok oynadığı oyun türünün spor oyunları olduğunu belirtmiştir.

Her çocuğun beğeni ve ilgi durumu birbirinden farklıdır ki belirtilen görüşlere bakıldığında, çocukların farklı türde oyunlar oynadıkları ve en çok şiddet içeren türdeki oyunlara ilgi duydukları söylenebilir. Bu türdeki oyunlar çocuklar için tehlikeli olabilse de çocuklar bu tehlikenin farkında olmadan bu tarz oyunları oynamaktadırlar.

KKTC’de 12-17 yaş arasında 686 ilköğretim ve ortaöğretim öğrencisi üzerinde yapılan çalışma ile internetin en çok erkekler tarafından kullanıldığı, internet üzerinden oynanan oyunların en çok şiddet içeren oyunlar olduğu ve bu oyunların öğrencilerin davranışlarını etkilediği sonucuna ulaşılmıştır (Gürcan vd., 2008).

Aydoğdu Karaaslan (Aydoğdu Karaaslan, 2015), yaptığı çalışmada çocukların büyük bir kısmının oynadıkları dijital oyunlarda şiddet olduğu ve bu şiddetten etkilendikleri sonucuna ulaşmıştır.

Bu konuda Koçak ve Köse'nin (Koçak ve Köse., 2014) yaptığı çalışmanın sonucu da yukardaki bulgularla benzerlik göstermektedir. 13, 14 yaşlarındaki ergenlerle yapılan çalışmada en çok aksiyon macera ve savaş türünde oyunlar oynandığı ve aksiyon ve macera türünde oyunların oynanmasının çocukların yaşlarıyla ilgili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Dünyada En Çok Oynanan Oyunlar

1. League of Legends (Riot Games) / (LOL): League of Legends, Riot Games tarafından geliştirilen ve yayımlanan video oyunudur. 27 Ekim 2009 tarihinde piyasaya çıkmıştır. Oyun Warcraft III haritası olan Defense of the Ancients örnek alınarak yapılmıştır. 2009'dan bu yana bir çok sezonu geride bırakıp grafiksel olarak büyük adımlar atmış bir oyundur. Gençlerin %70'i bu oyunu oynuyor ve internet kafelerin vazgeçilmez oyunudur. Dünyada en çok oynanan oyunun LOL olduğu belirlenmiştir.

2. Minecraft (Mojang): Minecraft bloklarla ve taşlarla bir şehir oluşturma oyunu gibi görünse de aslında bir çok modu bulunup en çok oynanan oyunlardan 2. sıraya gelmiştir. Genellikle Türkiye'de 9 ila 17 yaş grupları arasında büyük bir kitle bu oyunu oynuyor. Oyunun pvp, survival, creative, gibi birçok modları bulunuyor. Üstelik siz de kendi minecraft serverinizi açabiliyorsunuz. Bu şekilde online olarak da bu oyunu arkadaşlarınızla oynayabiliyorsunuz. Minecraft en çok oynanan 2. oyun olarak belirlenmiştir.

3. CounterStrike: Global Offensive (CSGO): CounterStrike: Global Offensive, Valve ve Hidden Path Entertainment tarafından geliştirilen çevrim içi bir birinci şahıs nişancı türünde aksiyon oyunudur. Microsoft Windows, Mac OS X, PlayStation 3, Xbox, Linux üstünde çalışmaktadır. Oyun içinde bir çok pahalı silah ve bıçak mevcuttur. Steam üzerinden satın alınarak oynanan bu oyun dünyada en çok oynanan 3. oyundur.

4. Player Unknown's Battle Grounds (PUBG): PlayerUnknown's Battlegrounds, Bluehole tarafından yayımlanan ve geliştirilmekte olan çok oyunculu bir video oyunudur. Oyunda 100'e yakın oyuncu rotası belirlenmiş bir uçağın içinde oyuna başlarlar. Her takım bir yer belirleyerek oraya atlar. Evlerin ve orada bulunan yapıların içindeki silahları kaskları toplamaya başlarlar. Bu arada da alan daralmaktadır. Alan daraldıkça güvenli bölgeye (safe) gitmeniz gerekmektedir. Yoksa canınızı kaybediyorsunuz. Takım olarak oynarsanız (arkadaşlarınızla) daha

çok zevk alırsınız. 2017/2018 yılının en popüler oyunlarından biri olan PUBG dudak uçurtan fiyatına rağmen bu kadar çok oynanmasının nedeni grafikleri ve oyunun amacı olarak düşünülüyor.

5. World of Warcraft (WoW): World of Warcraft, Blizzard Entertainment firması tarafından geliştirilen bir MMORPG, yani devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunudur ve 2004'ten bu yana popüleritesini koruyan oyun 2017/2018 seneleri arasında hala daha oynanmaya devam edilmektedir.

6. Fortnite: Fortnite son zamanlarda oldukça bir patlama yaparak en çok oynanan oyunlardandır. Oyunun amacı, Fortnite Battle Royale; 100 oyuncuya karşı oynanan ücretsiz bir Fortnite modudur. Dev bir harita. Bir savaş otobüsü. Fortnite'ın inşa yeteneklerinin ve yok edilebilen çevre öğelerinin gerçek insanlara karşı yapılan soluk kesici savaşlarla bir araya gelmesi. En son hayatta kalan kazanır. Pubg ile benzerlik gösterse de fortnite hayranları oldukça fazla. Ayrıca Fortnite ücretsiz bir oyundur.

(<https://oyunpixel.com/dunyada-en-cok-oynanan-oyunlar//.13.03.2018>).

Türkiye’de Google Play Store Verilerine Göre En Çok Oynanan Mobil Oyunlar

1. Clash Royale

Kategori:	Strateji Oyunları
Oyun Puanı:	4,5/5
İndirilme Sayısı:	100.000.000+
Oyun Üreticisi:	Supercell

2. Clash of Clans

Kategori:	Strateji Oyunları
Oyun Puanı:	4,6/5
İndirilme Sayısı:	100.000.000+
Oyun Üreticisi:	Supercell

3. 101 Yüzbir Okey plus

Kategori:	Masa oyunları
Oyun Puanı:	4,8/5
İndirilme Sayısı:	10.000.000+
Oyun Üreticisi:	Peak Games

4. Last EmpireWar Z

Kategori:	Strateji Oyunları
Oyun Puanı:	4,2/5
İndirilme Sayısı:	50.000.000+
Oyun Üreticisi:	im30.net

5. Clash of Kings

Kategori:	Strateji Oyunları
Oyun Puanı:	4,2/5
İndirilme Sayısı:	50.000.000+
Oyun Üreticisi:	ElexWirelss

6. Game of War Fire Age

Kategori:	Strateji Oyunları
Oyun Puanı:	3,9/5
İndirilme Sayısı:	50.000.000+
Oyun Üreticisi:	Machine Zone, Inc.

7. Legacy of Discord Furious Wings

Kategori:	Aksiyon
Oyun Puanı:	4,3/5
İndirilme Sayısı:	10.000.000+
Oyun Üreticisi:	GTarcade

8. Zynga Poker Texas Holdem

Kategori:	Kumarhane Oyunları
Oyun Puanı:	4,4/5
İndirilme Sayısı:	50.000.000+
Oyun Üreticisi:	Zynga

9. Okey Plus

Kategori:	Masa oyunları
Oyun Puanı:	4,8/5
İndirilme Sayısı:	10.000.000+
Oyun Üreticisi:	Peak Games

10. Goddess: Primal Chaos TR

Kategori:	Rol Oyunu
Oyun Puanı:	4,5/5
İndirilme Sayısı:	1.000.000+
Oyun Üreticisi:	Koramgame

Dijital Oyunların Çocuklar İçin Yararları

Yapılan çalışmalarda aşırıya kaçmadan dijital oyunları oynamanın normal olduğu, hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu katkıları olduğu bildirilmiştir (Prot, Anderson ve Gentile, 2014)

Dijital oyunların kontrollü ve bilinçli bir şekilde kullanımı çocukların farklı gelişim alanlarına önemli ölçüde katkı sağlamaktadır. Örneğin, bilgisayar oyunları çocukların bilgisayar okuryazarlığı becerilerini edinmesi için oldukça ideal bir yoldur. Bunun yanında bilgisayar oyunlarının el, göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekler, hayal etme, şekillerin nedenleri, geometri ile matematiksel yüksek düşünme, kimya ve fizikle ilgili nesneleri göz önünde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlamak gibi faydaları da vardır. Oyunlar, insanları bir araya getirme özelliği olan aktivitelerdir (Horzum., Ayas ve Çakırbalta., 2008).

Yapılan bazı araştırmalarda doğru bilgisayar oyununun kullanımı zihinsel süreçleri harekete geçirmekte, çocuğun stres altında soğukkanlı durabilme becerisi, dikkatini uzun zaman koruyabilme becerisini kazandırabileceği görülmektedir (Çakır., Horzum ve Ayas, 2013).

Bilgisayar oyunlarının etkileriyle ilgili yapılan bilimsel çalışmalar ışığında; Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi bilim adamları, bilgisayar oyunlarının çocuk, genç ve erişkinlerde dikkat ve konsantrasyonu artırabileceğini belirlemiştir. Bilgisayar oyunları, hiperaktif çocukların ve stresli erişkinlerin sakinleşmesini sağlayabilir. En önemlisi de stresli etkinlik içeren bilgisayar oyunları ile gergin anlarda soğukkanlı kalma becerisi kazanılabilir. Bu beceriyi kazanmak ve güçlendirmek, sabırsız olan hiperaktiflerde tedavi edici bir değere sahiptir (Tarhan ve Nurmedov, 2011).

Dijital bilgisayar oyunları kişiye, izleme, deneme, yanılma, hipotez geliştirme vb. seçenekler yardımıyla kural keşfetme becerilerini daha hızlı ve sağlıklı şekilde sağlamaktadır (Ocak, 2013).

Baudrillard'a göre, çağımızı en iyi tanımlayan devrim belirsizlik devrimidir ki, hayatımızın her alanını etkilemektedir. Gerçeklik buharlaşmış ve içinden çıkılamayacak bir bulmaca halini almıştır. Dijital belirsizlik içerisinde çocuk, oyunlardaki avatarlarla istediği şekle bürünebilmektedir. Çocuk için oyun özgürlük alanı olarak görülse de dijital oyuna yön verenlerin sınırları içerisinde hareket

etmektedir. Bu durum çocukların düşüncelerinin, toplumdaki davranışlarının, kimliğinin şekillenmesinde dolayısıyla sosyalleşmesinde etkili olmaktadır (Küçükvardar, 2015).

Dijital Oyunların Çocuklar İçin Zararları

Oyunlar özellikle çocuk ve ergenlerde olumlu olduğu kadar olumsuz etkilere de sahiptir (Horzum, Ayas ve Çakırbalta, 2008). Dijital oyunların başında uzun süre oturmak başta obezite olmak üzere, uyku problemleri, baş ağrıları, göz kuruluğu, el bilek rahatsızlıkları, kas ve iskelet sisteminde düzensizliklerin artması gibi sağlık sorunlarına neden olabilmektedir (AMATEM 2008) .

ABD’de yapılmış bir araştırmada çocukların gün içerisinde üç saat uygunsuz şartlarda bilgisayar kullandıklarını ve bunun çocuklarda kas ve iskelet sistemi hastalıklarında artışa neden olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ülkemizde geçmişe kıyasla bilgisayar kullanımı sonucunda hastalanıp kliniklere başvuran çocuk hastaların sayısında önemli bir artış meydana geldiği görülmektedir (Odabaşı. vd., 2007).

1981 yılında ABD’de yaşayan 16 yaşındaki Steve Juraszek, on altı saat boyunca aralıksız “Defender” oyununu oynamış ve rekor kırmıştır. Kırdığı rekor sayesinde “Time dergisi”ne çıkan Juraszek, okula gitmesi gerektiği halde oyun oynadığı için okula gitmemiştir. Bu anlamda ilk kez dijital oyunun zarar verici niteliği ortaya çıkmıştır. Yaşanan bu olaydan sonra buna benzer birçok olay basın tarafından sergilenmiştir. Örneğin; uyuma haricinde tüm zamanını bilgisayarda oyun oynayarak geçiren 24 yaşındaki bireyin, bilgisayarda oyun oynadığı esnada ölü bulunduğu bildirilmiştir. İngiltere’de yaşanan başka bir olayda, 14 yaşındaki bireyin abisi tarafından oyun konsoluna el konulması sebebiyle evi yaktığı bildirilmiştir (Kaya, 2013).

Bilişim teknolojisinin hızlı yükselişi, kullanıcıların artışı ciddi anlamda hızlandırmıştır. Özellikle gençlerin çoğunluğu zamanlarını bilgisayar karşısında geçirmektedirler. Yaşanan bu etkileşim gençler üzerinde farklı biçimlerde ortaya çıkmaktadır. Ev ödevlerinin yapımını ve yeni bilgiye ulaşımı kolaylaştırırken diğer yandan depresif belirtileri ve şiddet davranışlarını da desteklemektedir. Özellikle bilgisayar oyunu ya da video oyunu oynayan çocuklarda akranları ile paylaşımların azaldığına, şiddet içeren oyunların saldırganlığı arttırdığı ve çocukları şiddete karşı duyarsızlaştırdığına dikkat çekmektedir (2.Uluslararası Çocuk ve İletişim Kongresi, s.673.).

Ayrıca şiddet içerikli dijital oyunlar çocuklarda öfkeli ve saldırgan davranışları tetiklemektedir (Aileler ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü 2008). Dijital oyunların şiddet içeriğine yönelik ilk tartışmalar 1976 yılında başlamış, 1980'li yıllardan itibaren video ve bilgisayar oyunları üzerine yapılan çalışmalarda önemli bir artış yaşanmıştır (Aydoğdu Karaaslan, 2015).

Aşırı düzeyde dijital oyun oynayan çocuklar sosyal aktivitelere daha az zaman ayırmakta ve zaman içerisinde asosyalleşmektedir. Dijital oyunlarla harcanan zaman çocukların derslerini aksatmalarına, başarısız bir akademik performans göstermelerine ve hatta okulu bırakmalarına bile neden olmaktadır (MEB Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, 2008).

Young, bilgisayarı kullanan insanların sorunun asıl kaynağı olduğunu, özellikle de ilgilenilmeyen, aile içerisinde sağlıklı ortamı bulunmayan çocuklar için bir kaçış aracı olarak kullanılabildiği ve bu çocukların bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine en çok maruz kalan kesimi oluşturduğunu belirtmektedir (Kelleci, 2008).

"**Mavi Balina**" isimli oyun, dünyada iyi bilinen ve çok sayıda insanın ölümüyle sonuçlanan bir oyundur. Türkiye'de bu oyunu oynayarak yaşamına son veren 142 kişinin varlığından söz edilmektedir (<https://www.bbc.com/turkce/41281200>-Erişim tarihi: 21.10.2018).

En son ıkan haberlerde, Bursa'nın Osmangazi ilçesinde 16 yařındaki bir erkeęin bu oyunu oynayarak son blmden sonra kendisini halı sahanın tellerine asarak yařamına son verdięi sylenmektedir (<https://www.ntv.com.tr> Erř.trh. 21.10.2018) .

Dijital Oyunlar ve Gerek Hayatla İliřkisi

Gerekilik, sanal ortamın gereęe ne kadar uyduęunun lsdr. Oyunlarda kullanılan nesneler, karakterler gerek dnyadakilere ne kadar benziyor ise gerekilięi ve inandırıcılıęı o kadar fazla olacaktır. Dijital oyunlarda oynayanı memnun edebilmek iin bazı yollar kullanılmaktadır; oyunun zorluk derecesini belirlemek, oyunun nasıl oynanacaęı hakkında bilgi vermek gibi (nal ve Batı, 2011).

Baudrillard'a gre bilgisayar ekranından yansıyan grntde McLuhan'ın ifadesiyle bir tr iine gmlme, bir tr gbek baęı kurma, dokunsal bir karřılıklı etkileřim sz konusudur. Nesnenin birey karřısındaki etkinlięine vurgu yapar. İnsanın, elinden ıkan řeyin aleyhine etki ettięi bir aęı yařadıęını ifade etmektedir. Sanallık, her istenileni insana verir ama insandan her řeyi de saklar; insan kendini gerekleřtirir ama bunu yaparken bir nesneye dnřr (Bedir, 2014). ocuk gerek dnyada saęlayamadıęı kontrol sanal dnyada saęlayabilmekte ve bu durum ocuęun oyun oynama isteęini arttırmaktadır. Dijital oyunlar programcılar tarafından gereklik hissini arttırabilecek dzeyde tasarlanmaktadır. Oyunlarda karřılařılan durumların yařanılan olaylar ne kadar gerek ise o kadar gerek olduęu hissedilmektedir.

Dijital Oyun Baęımlılıęı

TDK baęımlılıęı, "Baęımlı olma durumu, tabiiyet: Baęımlılık bir sre mutlu eder, sonra alışkanlık olur, sonra baskıya dnřr" olarak tanımlamaktadır (Trk Dil Kurumu. 2016).

Yeltepe Ercan (2013) bağımlılığı, biyopsikososyal, kronik ve tekrarlayan bir hastalık olarak tanımlamaktadır. Bağımlılığın nedenlerini psikolojik, biyolojik ve sosyal sebeplere bağlayan bu tanımlama, bu üç yaşam alanının aynı zamanda bağımlılık hastalığından etkilenen alanlar olduğunu ileri sürmektedir. Yeltepe Ercan, alkol ve uyuşturucuların vücuda alınması ile oluşan biyolojik bağımlılıkların yanında insanı davranışsal boyutta çok zorlayan, aşırı ve riskli bir şekilde kumar oynama, internet, televizyon, cep telefonları, video oyunları gibi teknolojik ürünlerin yarattığı ve bireylerin çalışma, sosyal ve aile hayatını olumsuz yönde etkileyen bir çok bağımlılık türü olduğunu ifade etmektedir.

Uzun süre teknoloji kullanımı, teknoloji ile ilgili çeşitli bağımlılık türlerini gündeme getirmiştir. İnternet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, mobil telefon ve teknoloji bağımlılığı son zamanlarda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Dünya Sağlık Örgütü, yayımladığı Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzunun (ICD) 11'nci sürümünde, oyun oynama davranışının bir sonucu olarak (dijital oyun veya video oyunları) ortaya çıkan bağımlılıklar çatısı altında tanımlanmıştır. Bu değişiklikte birlikte oyun bağımlılığı artık madde bağımlılığı ile aynı seviyede yer almaktadır. Kılavuzda 'Oyun oynama bozukluğu' şöyle tanımlanmış: Oyun oynama bozukluğu, sürekli ve tekrarlayan oyun (dijital ya da video oyunları) oynama davranışı şeklinde görülür. Bu oyunlar çevrimiçi (internet üzerinden) ya da çevrimdışı oyunlar olabilir. Oyun bağımlılığına yönelik belirlediği davranış özellikleri ise;

1. Oyunun başlangıcı, sıklığı, yoğunluğu, süresi, sona ermesi veya oyun üzerinde bozulmuş kontrol dürtüsü,
2. Oyunun diğer yaşam ilgilerine ve günlük etkinliklere göre ön planda olması, oyuna verilen önceliğin artması,
3. Olumsuz sonuçların ortaya çıkmasına rağmen oyun oynamanın devam etmesi veya tırmanması.

Oyun oynama bozukluğunun kesin teşhisi için bireyin davranış örüntüsü olan kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer alanlarda önemli ölçüde bozulma olması gereklidir. Aynı zamanda bu durumun en az 12 ay boyunca belirgin olacak şekilde görülmesi gerekmektedir (ICD11, 2018).

Bağımlı bireylerin birden bire ortaya çıkan oyun oynama isteği ve huzursuzluk, oyun oynama davranışını kontrol edememe, oyun oynama zamanında ve sıklığında meydana gelen tolerans artışı gibi benzerlikler buna birkaç örnektir (Müller vd. 2014). Bununla birlikte oyun bağımlılığı, madde bağımlılığından farklı olarak ilkokuldan yetişkinliğe birçok yaş grubundaki insanı etkilemektedir. Gençlik, dijital oyun bağımlılığı nedeni ile sosyal izolasyon, paranoya, fiziksel zayıflık, şiddet ve gerçek ile fantezi arasında karmaşa yaşama gibi birçok olumsuz sonuçla karşı karşıya kalmaktadır (Kim vd. 2013).

Lemmens vd. (2009), DSM IV'te yer alan bağımlılık kriterlerini temel alarak oyun bağımlılığını yedi kriter altında değerlendirmişlerdir. Bu kriterler şöyledir;

1. Belirginlik (Salience): Oynanan oyun, bireyin hayatındaki en önemli odak haline gelir. Oyun, bireyin düşünce (endişe, kaygı), duygu (arzu, istek) ve davranışlarına (aşırı kullanım) yön veren temel güç olmuştur.

2. Tolerans (Tolerance): Bireyin oyun oynama sıklığı ve oyun oynamak için harcanan zamanın giderek artmaya başlamasıdır.

3. Durum Değişimi (Mood Modification): Kişi oyun içi eğlenceyi bireysel olarak deneyimler ve birçok duygu durumunu üst düzeyde yaşar ve bunun sonucunda sıkıntılardan kurtulmak için oyun davranışına yönelir.

4. Geri Çekilme (Withdrawal): Oyun sırasında ani olarak huysuzlanma ve sinirlilik gibi hoş olmayan psikolojik ve fizyolojik durumların yaşanmasıdır.

5. Nüksetme (Relapse): Birey aşırı oyun oynama davranışını kontrol edemez ve tekrar tekrar oyun oynama davranışına yönelir.

6. Çatışma (Conflict): Aşırı oyun oynama davranışı sonucunda birey çevresindeki diğer bireylerle çatışma yaşar ve oyun oynama davranışını sürdürebilmek için çevresindekilere yalan söyler.

7. Sorunlar (Problems): Birey aşırı oyun oynama davranışı sonucu okul, iş ve sosyal hayat gibi yaşam alanlarında sorunlar yaşamaya başlar.

Dijital oyun bağımlılığında oyun oynama süresinin etkisi olabileceği gibi teknolojik cihazlar başında fazla zaman geçiren her bireyin bağımlı olacağı söylenemez. Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından geliştirilen ve Mayıs 2013'te yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı 5'in (DSM5) üçüncü araştırma ekinde dijital oyun bağımlılığı, internet'te oyun oynama bozuklukları (Internet gaming disorder) olarak ele alınmıştır. İnternet'te oyun oynama bozuklukları normal aktivitelerin bozulma oranına bağlı olarak hafif, orta ya da şiddetli olabilir. İnternet'te oyun oynama bozukluğu seviyesi daha düşük olan kişiler yaşamlarında daha az bozulma ve daha az belirti sergileyebilirler. İnternet'te oyun oynama bozuklukları daha şiddetli olanlar ise teknolojik cihazlarla aşırı zaman geçirerek diğer insanlarla olan iletişimlerine, iş veya akademik eğitim fırsatlarına daha fazla zarar verecektir (DSM5, 2013). Bireylerin bir şeye gereğinden fazla zaman harcaması onların bağımlı olup olmadığının tespitinde tek başına bir ölçüt olmamaktadır. Bu anlamda DSM5'te (2013) aşağıda yer alan kriterlerden 5 ya da daha fazlasının gözlemlenmesinin klinik olarak çeşitli sorunlara yol açabileceği belirtilmiştir;

1. İnternet oyunları ile zaman geçirme. (kişi önceki oyun ile ilgili düşünür ya da bir sonraki oyunu oynamak için bekler; İnternet oyunu çocuğun günlük hayatında önemli bir yer alır).
2. İnternet'te oyun oynadığında internet'in çocuktan alınmasıyla geri çekilme belirtileri (bu belirtiler genellikle sinirlilik, kaygı ya da üzüntü olarak tanımlanır, fakat bu belirtiler farmakolojik geri çekilmenin fiziksel göstergeleri değildir).
3. Tolerans internet oyunları ile meşgul olmada fazla derecede zaman harcama ihtiyacı.

4. İnternet oyunlarını oynamayı kontrol etmedeki başarısız girişimler.
5. İnternet oyunlarını oynamanın bir sonucu olarak, önceki alışkanlık ve eğlencelerine gösterdiği ilginin azalması.
6. Psikolojik olumsuzlukları bilmesine karşın internet oyunlarını aşırı derecede oynamaya devam etme.
7. İnternet oyunlarının süresine ilişkin aile bireylerine, terapistlere ya da başkalarına yalan söyleme.
8. Olumsuz bir psikolojik durumdan sıyrılmak ya da kendini rahatlatmak amacıyla İnternet oyunlarını oynama. (örneğin; çaresizlik, suçluluk, kaygı duyguları).
9. İnternet oyunlarını oynaması sebebiyle önemli bir ilişkiyi, kariyerini ya da okulla ilgili fırsatları riske atma ya da kaybetme.

Alan yazında oyun bağımlılığının tespiti için çeşitli ölçek, anket, test gibi araçlar kullanılmaktadır. Ayrıca çocuğun bilgisayar veya diğer teknolojik cihazları gereğinden fazla kullanması, akademik başarısındaki düşüş, uyuma ve yemek düzenindeki bozukluk, aile ve sosyal çevresi ile olan ilişkilerindeki bozukluklar gibi belirtiler bizlere oyun bağımlılığı hakkında fikir verebilmektedir.

1.2. Avrupa Çevrimiçi Çocuklar (EU Kids Online) Projesi

Türkiye Bulguları

EU Kids Online projesi tarafından yayınlanan rapora göre (2010), sosyal ağ üyeliği 13 yaş sınırı gerektirirken, Türkiye'deki 13 yaş altı çocukların yarısından fazlası Facebook kullanmaktadır. Ayrıca, çocuklar Avrupa ortalamasından daha fazla şekilde özel bilgilerini (cep telefonu, ev adresi) herkesle paylaşmaktadır. İnternet kullanım becerileri açısından Avrupanın en düşük seviyesinde iken %85'e yakını bilgisayar konusunda çok şey bildiklerini iddia etmekte, annelerin %75'inden fazlası internet kullanmadıkları halde çocuklarına yeterince yardımcı olabildiklerini düşünmektedirler. Burada hem çocuk hem de ailenin internet kullanımı konusunda

kendilerine sahip oldukları bilgilerin ötesinde güvendikleri görülmektedir. Bu aşamada sadece güvenli olmayan internet sitelerinin yasaklanması yöntemi gelebilecek birçok internet riskinin önüne geçmekten uzaktır. Bu nedenle hem çocuk hem de aile için bilinçlendirme çalışmalarının yapılması daha büyük bir önem kazanmaktadır.

Raporda genel olarak yüksek düzeyde internet kullanan çocukların daha fazla riskle karşılaştığı sonucu çıkmaktadır. İnternet riskleri ile karşılaşma oranlarının kullanımlarına olan oranına göre Türkiye'deki çocuklar düşük kullanım/biraz risk kategorisinde yer almaktadırlar. Bu durum, Türkiye'deki çocukların kullanım oranına göre daha fazla riskle karşılaştıklarını ve yine çocukların internet kullanım bilgi ve becerilerinin az olması nedeniyle internet üzerinde riskler doğuracak davranışlar sergilediklerini göstermektedir. Raporda internet'e dair pek çok risk unsuru belirtilmektedir. Bunlar, hem çocukların teknik olarak internet kullanım becerilerinden kaynaklanan hem de internet'teki sosyal çevrenin davranışlarından kaynaklanan (siber zorbalık, yabancılarla arkadaşlık etme, özel bilgilerini paylaşma gibi) risklerdir. Bu nedenle internet üzerinde yaşanabilecek sorunlara yönelik pek çok açıdan çözüm geliştirilmesi gerekmektedir.

Rapordan Türkiye ile ilgili diğer bulgular

- Çocukların %85'i Facebook kullanmaktadır.
- Çocukların %42'si Facebook hesabını herkese görünür şekilde ayarlamaktadır.
- Çocukların %9,6'sı İnternet üzerinden üzücü bir durumla karşılaştıklarını ifade etmiştir. Bununla birlikte ailelerin %4,5'i çocuklarının bu tür durumla karşılaştığını ifade etmiştir. Burada ailelerin farkındalığının düşük olduğu görülmektedir.
- Çocukların %15'i zararlı bilgiler içeren web sitelerini ziyaret ettiklerini belirtmiştir.
- Türkiye'de babaların internet kullanımı %49 iken annelerin kullanımı %24'tür.

1.3. Dijital Oyunlarla İlgili Yasal Düzenlemeler

Türk Ceza Kanununa 1991 tarih ve 3756 sayılı kanun ile “Bilişim Alanında Suçlar” başlığı altında onbirinci bap olarak 525/a, 525/b, 525/c ve 525/d maddeleri eklenerek, bu alanda “bilişim suçları” terimi kullanılmıştır. 2004 tarih ve 5237 sayılı yeni Türk Ceza Kanunu da “bilişim suçlarını” Onuncu bölümde “Bilişim Alanında Suçlar” başlığı altında tanımlamıştır (Dülger V. Bilişim Suçları, Ankara, Seçkin Yayıncılık, 2004, s.63. Türkiye Büyük Millet Meclisi (S. Sayısı: 381).

Bilişim suçları, 5237 sayılı yeni TCK’da, “bilişim alanında suçlar” ve “özel hayatın gizli alanına karşı suçlar” bölümlerinde ele alınmıştır. Bu bölümlerde düzenlenen suçlara konu olan fiiller özellikle bilişim sistemleriyle işlenebilir ve genellikle günümüzde bilişim sistemleri dışında işlenebilme olanakları çok kısıtlıdır. Dolayısıyla klasik suçların yanında, yalnızca bilişim suçu olarak nitelendirilebilecek suç tipleri de ortaya konulmuştur. Sayılan suçlarla beraber, TCK’nın farklı bölümlerinde bilişim sistemleriyle işlenebilmesi mümkün olan suç tiplerine de yer verilmiştir. Ancak yeni suç işleme modellerinin ve gelişen teknoloji nedeniyle bu tür suçlar arasında net ve kesin bir ayrım yoktur (Dülger 2004).

Bilişim Suçları, Bilişim Yoluyla İşlenen Müstehcenlik Suçları, Müstehcenlik suçu TCK’nın Genel Ahlak Karşı Suçlar başlıklı 7. Bölümünün 226. maddesinde düzenlenmiştir. Bu madde metninde müstehcenlik ve çocukların bu tür yayınlara karşı korunmasına yönelik düzenlemeler yer almaktadır (Türkiye Büyük Millet Meclisi (S. Sayısı: 381).

Ülkemizde bir süre internet hakkında herhangi bir önlemin alınmadığı ve internete erişim kararlarının verilmediği görülmektedir. Ancak belli bir süre sonra hukuka aykırı eylemlerin artması, kamuoyunda bunların yer alması ve politik tercihler neticesinde öncelikle mahkemeler ve idare tarafından kararlar alınmaya

başlanmış sonrasında ise bu konuya ilişkin yasal ve idari düzenlemeler yapılmıştır (Dölger, s. 781). Bu düzenlemelerin en önemlisi ve en çok tartışılanı ise, 4.5.2007 tarihinde TBMM Genel Kurulu'nda kabul edilen ve 23.5.2007 tarih ve 26530 sayılı Resmi Gazete'de yayınlanarak yürürlüğe giren 5651 sayılı “İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun”dur. Kanun ile internet sükelerinin (içerik sağlayıcı, yer sağlayıcı, erişim sağlayıcı ve toplu kullanım sağlayıcı) hukuki sorumlulukları belirlenmektedir. Kanun yürürlüğe girdiği tarihten günümüze dek çeşitli değişikliklere tabi tutulmuştur. Son değişiklik 27.3.2015 tarihli 6639 sayılı Yasa ile gerçekleşmiştir ve Kanun’a “gecikmesinde sakınca bulunan hallerde içeriğin çıkarılması ve/veya erişimin engellenmesi” başlıklı 8/A maddesi eklenmiştir. Söz konusu kanun, bireylerin özgürlüklerini kısıtladığı gerekçesiyle ciddi eleştirilere maruz kaldıysa da gerçekleştirilen değişikliklerde bu eleştirilerin ciddiye alınmadığı görölmektedir. Kanun’un 8., 8/A, 9., 9/A maddeleri internete erişimin engellenmesini düzenlemektedir.

Çocukların Çevrimiçi Gizliliğini Koruma Yasası (Children's Online Privacy Protection Act, COPPA)

Çocukların Çevrimiçi Gizliliğini Koruma Yasası, Amerikan Federal Hukuku'nun yetki alanı dâhilindeki 13 yaşından küçük çocukların kişisel bilgilerinin çevrimiçi ortamlarda toplanmasına ilişkin olup 21 Nisan 2000'de uygulanmaya başlamıştır (Online_Privacy_Protection_Act, Erişim tarihi: 21.10.2018).

Yasada, web sitesi sahiplerinin gizlilik politikalarında hangi maddelerin bulunması gerektiği, ebeveynlerden ne zaman ve ne şekilde uygun onay alınabileceği ve çocukların çevrimiçi ortamlarda gizliliği ve güvenliği konusundaki sorumluluklar yer almaktadır (<http://www.coppa.org/comply.htm> (çevrimiçi) (Erişim tarihi: 21.10.2018).

Dijital Oyunlarda Derecelendirme ve İşaretleme Sorunu

Avrupa ve Amerikan oyun geliştirici firmalardan çıkan oyunlara dikkat edildiğinde üzerlerinde mutlaka içeriğinin uygun olduğu yaş sınıflandırması işareti görülecektir. Bu kuruluşlardan biri, Entertainment Software Rating Board (ESRB) dir. ESRB, kar amacı gütmeyen ve düzenlemeleri kendi bünyesinde gerçekleştiren bir kuruluş olup 1994 yılında kurulmuştur. Kuruluşun amacı, oyunların yaşlara uygunluğu konusunda tüketicilere, özellikle ailelere, rehberlik yaparak bilinçli karar verebilmelerini sağlamaktadır. Aşağıda oyunların derecelendirmelerine ait işaretler ve karşılığında oyunu oynaması önerilen yaş uygunluğu ve içeriği belirtilmiştir (ESRB, (çevrimiçi) <https://www.hukukihaber.net/dijital-oyunlardaki-tehlike-makale,7174.html> Erişim tarihi: 21.10.2018).

Eğlence Yazılımı Değerlendirme Kurulu (ESRB) derecelendirmeleri video oyunları ve uygulamalarındaki içerik hakkında özlü ve objektif bilgiler sağlar, böylece tüketiciler, özellikle de ebeveynler bilinçli seçimler yapabilir. ESRB derecelendirmeleri üç bölümden oluşmaktadır:

- **Değerlendirme Kategorileri** yaş uygunluğunu göstermektedir.
- **İçerik Tanımlayıcıları**, belirli bir derecelendirmeyi tetikleyebilecek ve / veya ilgi alanı veya endişe yaratabilecek içerikleri belirtir.
- **Etkileşimli Unsurlar**, bir ürünün etkileşimli veya çevrimiçi özelliklerini vurgulamakta, kullanıcıların birbirleri ile etkileşime girme kabiliyeti, kullanıcıların diğer kullanıcıların bulunduğu yerlerle paylaşımları, dijital mal veya hizmet alımları sunuluyorsa ve / veya sınırsız internet erişimi sağlanıyorsa.

Derecelendirme Kategorileri

	HERKES İçerik genellikle her yaş için uygundur. En az çizgi film, fantasti ya da hafif şiddet ve / veya seyrek dil kullanımı olabilir.
	HERKES 10+ İçerik genellikle 10 yaş ve üstü için uygundur. Daha fazla çizgi film, fantezi ya da hafif şiddet, hafif dil ve / veya asgari düşündüren temalar içerebilir.
	GENÇ İçerik genellikle 13 yaş ve üstü için uygundur. Şiddet, müstehcen temalar, kaba mizah, asgari kan, simüle edilmiş kumar ve / veya seyrek dil kullanımı olabilir.
	OLGUN İçerik genellikle 17 yaş ve üstü için uygundur. Şiddetli şiddet, kan ve korku, cinsel içerik ve / veya güçlü bir dil içerebilir.
	SADECE YETİŞKİNLER İçerik sadece 18 yaş ve üstü yetişkinler için uygundur. Uzun süreli şiddet içeren şiddetli sahneler, grafiksel cinsel içerik ve / veya gerçek parayla oynanan kumar oyunları olabilir.
	RATING PENDING Henüz bir son ESRB derecelendirmesi atanmadı. Sadece bir ESRB notu taşınması beklenen fiziksel (örneğin, kutulu) bir video oyunuyla ilgili reklam, pazarlama ve tanıtım materyallerinde görünür ve atanmış olduktan sonra bir oyunun reytingiyle değiştirilmelidir.

NOT: Derecelendirme Kategorisi atamaları, bir oyun veya uygulamanın minimum yaş gereksinimini de temel alabilir.

İçerik Tanımlayıcıları

Alkol Referansı: Alkollü içeceklerin referansı ve / veya görüntüleri

Animasyonlu Kan: Kanın renksiz ve / veya gerçekçi olmayan tasvirleri

Kan: Kan tasvirleri

Kan ve Gore: Kanın tasvirleri veya vücut kısımlarının sakatlanması

Karikatür Şiddet: Karikatür benzeri durumlar ve karakterler içeren şiddet eylemleri. Eylem gerçekleşikten sonra bir karakterin zarar görmediği şiddeti içerebilir

Comic Mischief: Kabak veya müstehcen mizah içeren tasvirler veya diyalog

Ham Mizah: "banyo" mizahı da dahil olmak üzere, kaba antiselerle ilgili tasvirler veya diyalog

Uyuşturucu Referansı: Yasa dışı uyuşturucuların referansı ve / veya görüntüleri

Fantazi Şiddet: Gerçek hayatta kolayca ayırt edilebilen durumlarda insan ya da insan olmayan karakterleri içeren bir fantezi doğasının şiddet eylemleri

Yoğun Şiddet: Fiziksel çatışmanın grafik ve gerçekçi görünümlü tasvirleri. Aşırı ve / veya gerçekçi kan, kan, silah ve insan yaralanma ve ölüm tasvirleri içerebilir

Dil: Hafif ila orta dereceli küfür kullanımı

Şarkı Sözleri: Müzikte küfür, cinsellik, şiddet, alkol veya uyuşturucu kullanımına yönelik hafif referanslar

Olgun Mizah: Cinsel referanslar da dahil olmak üzere "yetişkin" mizahını içeren tasvirler veya diyalog

Çıplaklık: Çıplaklık grafik veya uzun süreli tasvirleri

Kısmi Çıplaklık: Çıplaklık kısa ve / veya hafif tasvirleri

Gerçek Kumar: Oyuncu, bahis veya gerçek para veya para birimi oynama dahil, kumar oynayabilir.

Cinsel İçerik: Kısmen çıplaklık da dahil olmak üzere, cinsel davranışların açık olmayan tasvirleri

Cinsel Temalar: Seks veya cinsellik referansları

Cinsel Şiddet: Tecavüz veya diğer şiddet içeren cinsel eylemlerin tasvirleri

Simüle Edilmiş Kumar: Oyuncu bahis yapmadan veya gerçek para ya da para yatırmadan kumar oynayabilir

Güçlü Dil: Küfürün Açık ve / veya Sık Kullanımı

Strong Lyrics: Müzikte küfür, seks, şiddet, alkol veya uyuşturucu kullanımına açık ve / veya sık başvurular

Güçlü Cinsel İçerik: Cinsel davranışın açık ve / veya sık tasvirleri, muhtemelen çıplaklık dahil

Önerilen Temalar: Hafif kışkırtıcı referanslar veya materyaller

Tütün Referansı: Tütün ürünlerinin referansı ve / veya görüntüleri

Alkol Kullanımı: Alkollü içeceklerin tüketimi

Uyuşturucu Kullanımı: Yasa dışı uyuşturucuların tüketimi veya kullanımı

Tütün Kullanımı: Tütün ürünlerinin tüketimi

Şiddet: Agresif çatışmayı içeren sahneler. Küfsüz parçalanma içerebilir

Şiddet Referansları: Şiddet eylemlerine referanslar

NOT: İçerik Tanımlayıcıları, atanan Derecelendirme Kategorisine göre uygulanır ve içeriğin eksiksiz bir listesi olmayı amaçlamaz. Bir İçerik Tanımlayıcısı, "Hafif" teriminden önce geldiğinde, düşük frekans, yoğunluk veya şiddeti iletmesi amaçlanmıştır.

Etkileşimli Elemanlar

Oyun İçi Satın Alımlar: Bonus seviyeleri, deriler, sürpriz öğeler (eşya paketleri, yağma kutuları, gizem ödülleri gibi), müzik, sanal paralar dahil ancak bunlarla sınırlı olmamak üzere, gerçek dünya para birimi ile dijital ürünler veya primler satın almak için oyun içi teklifler içerir ve diğer oyun içi para birimleri, abonelikler, sezon geçişleri ve yükseltmeleri (ör. reklamları devre dışı bırakmak için) içerir.

Kullanıcılar Etkileşim: Kullanıcılardan kullanıcıya iletişim ve sosyal medya ve ağlar aracılığıyla medya paylaşımı dahil olmak üzere, filtrelenmemiş / sansüresiz kullanıcı tarafından oluşturulan içeriğe olası maruz kalmayı belirtir.

Paylaşım Konum: Kullanıcının konumunu, uygulamanın diğer kullanıcılarına gösterme özelliğini içerir

Sınırsız İnternet: İnternete sınırsız erişim sağlar (ör. Tarayıcı, arama motoru).

Çevrimiçi Müzik ESRB Tarafından Sınıflandırılmamış: Müzik tabanlı oyunlar için eklenti olarak izlenen veya indirilen şarkıların derecelendirilmediğine ve içeriğinin ESRB derecelendirme ödevinde dikkate alınmadığı konusunda uyarır (<https://www.esrb.org/>. Erişim Tarihi.21.10.2018).

Bir diğer derecelendirme kuruluşu olan The Pan European Game Information (PEGI) ise, 2003 yılında, Avrupalı ailelerin bilgisayar oyunlarını satın almada bilinçli karar vermelerini sağlamaları amacıyla kurulmuştur. Bu derecelendirme sistemi yaklaşık 30 Avrupa ülkesinde (Avusturya, Danimarka, Macaristan, Letonya, Norveç, Slovenya, Belçika, Estonya, İzlanda, Litvanya, Polonya, İspanya, Bulgaristan, Finlanyida, İrlanda, Lüksemburg, Portekiz, İsveç, Kıbrıs, Fransa, İsraill, Malta, Romanya, İsviçre, ÇekCumhuriyeti, Yunanistan, İtalya, Hollanda, Slovakya ve İngiltere) kabul edilmektedir. Sistem, Sony, Microsoft ve Nintendo gibi büyük

konsol üreticileri yanı sıra, yayıncılar ve Avrupa'da interaktif oyunlar geliştiriciler tarafından da desteklenmektedir. PEGI, tüm oyuncuların oynayabileceği tür olan “PEGI OK” dışında, oyunları beş yaş kategorisinde değerlendirmektedir; 3, 7, 12, 16, 18. Aşağıda yaş kategorileri işaretlerini ve karşısındaki değerlendirmeleri bulabilirsiniz; (Çevrimiçi) <http://www.pegi.info/en/index/id/28/>, Erişim tarihi: 21.10.2018).

PEGI 3



PEGI 3 dereceli oyunların içeriği tüm yaş grupları için uygun kabul edilir. Oyun, küçük çocukları korkutabilecek sesler veya resimler içermemelidir. Çok hafif bir şiddet biçimi (komik bir bağlamda veya çocuksu bir ortamda) kabul edilebilir. Kötü bir dil duyulmamalıdır.

PEGI 7



Küçük çocuklara korkutucu olabilecek sahneler veya sesler içeren oyun içeriği bu kategoriye girmelidir. PEGI 7 dereceli bir oyun için çok hafif şiddet biçimleri (zımnı, ayrıntılı olmayan veya gerçekçi olmayan şiddet) kabul edilebilir.

PEGI 12



Bu yaş kategorisinde, fantasti karakterlere ya da insan benzeri karakterlere yönelik gerçekçi olmayan şiddete yönelik biraz daha fazla grafik doğanın şiddetini gösteren video oyunları düşecektir. Bu kategorideki herhangi bir kötü dilin hafif olması gerekirken, cinsel inandırıcılık veya cinsel duruşma mevcut olabilir. Kumarhanelerde veya kumar salonlarında gerçek hayatta gerçekte gerçekleştirildiği gibi kumar da mevcut olabilir (örneğin gerçek hayatta parayla oynanabilecek kart oyunları).

PEGI 16



Bu derecelendirme, şiddetin (veya cinsel aktivitenin) tasvirinin, gerçek hayatta beklendiği gibi görünen bir aşamaya ulaşmasıyla uygulanır. PEGI 16 dereceli oyunlarda kötü dil kullanımı daha aşırı olabilir, şans oyunları ve tütün, alkol veya yasa dışı uyuşturucuların kullanımı da mevcut olabilir.

PEGI 18



Yetişkin sınıfı, şiddetin şiddetli bir şiddete, görünüşte motive edici bir şekilde ölüme ya da savunmasız karakterlere yönelik şiddete işaret ettiği bir aşamaya ulaştığında uygulanır. Yasadışı uyuşturucuların ve açık cinsel faaliyetlerin kullanımının cazibesi de bu yaş kategorisine girmelidir.

PEGI OK



Oyunun tüm yaş grupları tarafından rahatlıkla oynanabileceğini ve potansiyel uygunsuz içeriğin olmadığını gösteren bir işarettir.

PEGI İçerik Tanımlayıcıları



Oyun şiddet tasvirlerini içeriyor. PEGI 7 puanına sahip oyunlarda bu sadece gerçekçi olmayan veya ayrıntılı olmayan şiddet olabilir. PEGI 12 puanına sahip oyunlar, fantasti çevreciliğinde insan benzeri karakterlere karşı gerçekçi olmayan şiddet içeren şiddeti içerebilirken, PEGI 16 veya 18 puanlarına sahip oyunlar giderek daha gerçekçi bir şiddete sahiptir.



Oyun kötü bir dil içeriyor. Bu tanımlayıcı bir PEGI 12 (hafif küfür), PEGI 16 (örneğin cinsel istismar veya küfür) veya PEGI 18 dereceli (örn. Cinsel istismar veya küfür) oyunlarda bulunabilir.



Bu betimleyici, küçük çocuklar için korkutucu ya da korkutucu resimler ya da sesler içeren PEGI 7 ya da korkunç sesler ya da korku efektleri olan PEGI 12 oyunlarında (ancak herhangi bir şiddet içermeyen içerik olmadan) oynanan oyunlarda görünebilir.



Oyun, oyunu teşvik eden veya öğreten öğeler içeriyor. Bu kumar simülasyonları, normalde kumarhaneler veya kumar salonlarında yapılan şans oyunlarını ifade eder. Bu tür içerikli oyunlar PEGI 12, PEGI 16 veya PEGI 18'dir.



Bu içerik tanımlayıcısı, oyunun cinsel yönelim veya innuendo içermesi durumunda bir PEGI 12 puanına, görünür cinsel organlar olmadan erotik çıplaklık veya cinsel ilişkiye sahipse PEGI 16 derecesine veya oyunda açık cinsel etkinlik varsa PEGI 18 puanına eşlik edebilir. Cinsel olmayan içerikteki çıplaklık tasvirleri belirli bir yaş derecelendirmesi gerektirmez ve bu tanımlayıcı gerekli değildir.



Oyun, yasadışı uyuşturucu, alkol veya tütün kullanımını ifade eder veya tasvir eder. Bu içerik tanımlayıcısına sahip oyunlar her zaman PEGI 16 veya PEGI 18'dir.



Oyun, nefreti teşvik edecek etnik, dini, milliyetçi ya da diğer klişelerin tasvirlerini içeriyor. Bu içerik her zaman bir PEGI 18 derecesiyle sınırlıdır (ve ulusal ceza kanunlarını ihlal etmesi muhtemeldir).

Türkiye’de dijital oyunların derecelendirilmesi ve işaretlenmesine ilişkin herhangi bir kuruluş bulunmamaktadır. Bu sorun, Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (TÜDOF) tarafından giderilmek istenmiştir. TÜDOF, Gençlik ve Spor Bakanlığı’na bağlı Gençlik ve Spor Genel Müdürlüğü bünyesinde 13.6.2011 tarihinde kurulmuştur. Dünyada ilk olan Federasyon’un hedefleri, oyunların derecelendirilmesi, aile ve gençlerin bilinçlendirilmesi, internet kafelere spor kulübü kimliğinin kazandırılması ve ortamlarının iyileştirilmesi, Türkiye’de oyun geliştiriciliğinin desteklenmesi, geliştirilmesi ve döviz kazandırıcı bir sektör haline getirilmesi, Türk kültür ve değerlerini temel alan dijital oyunlar ile Türk kültürünün dünyaya tanıtılması ve elektronik sporun Türkiye’de geliştirilerek milli takımlar oluşturulması şeklinde sıralanabilir. Gençlik ve Spor Bakanlığımız 25.09.2013 tarihinde almış olduğu kararla birlikte TÜDOF’un ‘Gelişmekte Olan Sporlar Federasyonu’ bünyesinde devam etmesine karar vermiştir. (TÜDOF yönetim kurulu üyelerinden açıklama geldi (<https://digitalage.com.tr/tudof-yonetim-kurulu-uyelerinden-aciklama-geldi/>-Erişim Tarihi: 21.10.2018).

TÜDOF dışında, “Bilgi Toplumu Olma Yolunda Bilişim Sektöründeki Gelişmeler ile İnternet Kullanımının Başta Çocuklar, Gençler ve Aile Yapısı Üzerinde Olmak Üzere Sosyal Etkilerinin Araştırılması Amacıyla Kurulan Meclis Araştırması Komisyonu” kısa adıyla Bilişim ve İnternet Araştırma Komisyonu’nunda (BİAK) gündemindeki konulardan birini, dijital oyunlar için derecelendirme mekanizması tesis edilmesi oluşturmaktadır. Ancak Komisyon tarafından bu zamana kadar derecelendirme konusunda herhangi bir aksiyon almamıştır.

Dijital oyunlar dünyadaki en büyük sektörlerden biriyken MEB sistemi içinde bu sektörün eğitim birimleriyle ilgili koordinesini yapacak yetkili bir birim bulunmamaktadır. Piyasadaki oyunları eğlenceli kılan en büyük faktör iletişim ve etkileşimdir. Öğrenciler arası takım çalışması ve grup iletişimini destekleyecek bir oyun yoktur. Dijital oyunların müfredatta kullanılması öğretmen ve öğrenci tarafından ders kapsamında oyun geliştirmesi yönünde yeterli planlama ve teşvik

yoktur (Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri Dijital Oyunlar Çalıştay Raporu 10 Ekim.2017, Ankara).

1.4. Dijital Oyun Bağımlılığı (Game Addiction)

Günümüzde her yaştan insanı etkileyen bilgisayar sektörünün, özellikle çocuğun yaşamına getirdiği yeniliklerden birisi de “dijital oyun” kavramıdır. İnternet’te oynanan oyunların oyuncularını kendine çekme gibi bir özelliği bulunmaktadır. Oyuncular kendi amaç ve inançları, tercih veya başka nedenlere bağlı olarak bireysel ya da grup halinde kendi organizasyonlarını oluşturup bunları yönlendirebilmektedirler (Wan ve WenBin Chiou, 2013).

Çocukların dijital deneyimlerden yararlanıp yararlanmadıkları, veya ne kadar yararlandıkları, yaşamlarındaki başlangıç noktaları ile çok ilgilidir. Güçlü toplumsal ve ailevi ilişkileri olan çocuklar interneti ilişkilerini güçlendirmek için kullanırlarken, örneğin yalnızlık, stres, depresyon veya evde sorunlar yaşayan çocuklar internetin bu mevcut zorluklarından bazılarını daha da şiddetlendirdiğini görebilirler. Öte yandan, çevrim dışı sosyal yaşamlarında zorluk yaşayan çocuklar bazen başka yerde bulamadıkları dostluklara ve sosyal desteğe çevrim içi ortamda ulaşabilmektedir.

Uzun süre teknoloji kullanımı, teknoloji ile ilgili çeşitli bağımlılık türlerini gündeme getirmiştir. İnternet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, mobil telefon ve teknoloji bağımlılığı son zamanlarda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014, s. 427).

Diğer bağımlılıklarda olduğu gibi giderek artan haz alma duygusu nedeniyle bağımlı kişiler oyun oynamaya daha fazla zaman ayırmaktadırlar. Bu kişiler çok fazla oyun oynadıklarında aile ve arkadaşları ile iletişim problemleri yaşayabilmekte, bu nedenle okul yaşantıları olumsuz etkilenebilmektedir (NIMF, 2005).

Oyun oynama bozukluğunun kesin teşhisi için bireyin davranış örüntüsü olan kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer alanlarda önemli ölçüde bozulma olması gereklidir. Aynı zamanda bu durumun en az 12 ay boyunca belirgin olacak şekilde görülmesi gerekmektedir (ICD11, 2018). Çocuk ve ergenler, dijital oyun bağımlılığı nedeni ile sosyal izolasyon, paranoya, fiziksel zayıflık, şiddet ve gerçek ile fantezi arasında karmaşa yaşama gibi birçok olumsuz sonuçla karşı karşıya kalmaktadır (Kim vd. 2013, s. 208).

Alan yazında oyun bağımlılığı ile ilgili ölçütlerin 1990'lı yılların ortalarına kadar olmadığı görülmektedir. Sonraki araştırmalarda Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabının (DSM) III ve IV. sürümlerindeki patolojik kumar oynama ölçütleri oyun bağımlılığına uyarlanarak kullanılmıştır. Bu ölçeklerde toplam dokuz ölçüt yer almaktadır ve bu ölçütlerden beşini **EVET** olarak yanıtlayan kişiler bağımlı olarak kabul edilmektedir (Erboy , 2010).

Çalışmalar internet ve dijital oyun bağımlılığı gibi bozuklukların aile içi çatışmaların olduğu ortamlarda daha çok beslendiğini (Feng ve ark. 2003, Ögel 2012) aksine ebeveyn çocuk arasındaki iyi/güçlü ilişkilerin ise problemi azalttığını (Chiu ve ark. 2004, Jeong ve Kim, 2011) göstermiştir. Ergenler kendilerini zorlayan topluma ve ebeveynlerine karşı interneti ve dijital oyunları isyan aracı olarak da kullanabilmektedir. Bu nedenle gençlerde bilinçli ve kontrollü internet ve dijital oyun kullanma davranışlarının oluşmasında temel ilke ailede güven, demokrasi, destek, güçlü iletişim ve olumlu ebeveynçocuk ilişkisinin geliştirilmesidir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Dijital Oyun Bağımlılığı Epidemiyolojisi

Bilgisayar ve internet bağımlılığı araştırmaları, 80'lerin sonundan itibaren yaygınlaşmaya başlamıştır. İletişimden psikolojiye farklı disiplinlerin ilgi alanına giren bağımlılık çalışmaları, 1989 yılında Shotton tarafından yazılan Computer Addiction? A Study of Computer Dependency isimli çalışmayla ileri bir boyuta

taşınmıştır. Shotton bilgisayarın bağımlılık yapabileceği görüşünü sistemli biçimde ele alan ilk isimlerden biridir. Shotton, bilgisayar aktivitelerinin tıpkı ilaç ve uyuşturucu türünden madde bağımlılığına benzer biçimde ele alınabileceğini öne sürmüştür. Böylece bilgisayar ve bilgisayar aktiveleri ile oluşan bağımlılık, diğer bağımlılık türleri (ilaç, uyuşturucu) gibi ele alınmaya başlamıştır. 2000'ler, bilgisayar teknolojilerinin gelişimini ve yaygınlaşmasını hızlandırmış, bilim insanlarının ve araştırmacıların oyun bağımlılığı üzerine ilgisi bu dönemde yoğunlaşmıştır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016)

Oyun bağımlılığı ile ilgili olarak yapılan yayınlarda dünya üzerinde büyük farklılıklar görülmektedir. Uluslararası çalışmalara göre, oyun bağımlılığı yaygınlığı %0,615 arasında değişmektedir (Dijital Oyunlar Çalıştay 2018). Özellikle doğu Asya ülkelerinden yapılan yayınlarda bu bozukluğun yüksek oranda saptandığı gözlenmiştir. Güney Kore ve Japonya gibi ülkelerde oyun bağımlılığı artık önemli bir halk sağlığı problemi olarak görülmeye başlamıştır. Güney Kore'de oyun bağımlılığı tanısı konulan çocukların %24'ünün hastaneye yatırılarak tedavi edildiği, yine Japonya'da oyun bağımlısı çocukların teknolojiden uzak rehabilitasyon merkezlerinde tedavi edildiği bildirilmektedir. Güney Kore'de yapılan bir çalışmada internet oyun bağımlılığı için riskli grup %13,5 olarak saptanmıştır. Yine Çin Halk Cumhuriyeti kökenli yayınlarda yüksek oranda oyun bağımlılığı bildirilmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016).

Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Tutumu

Günümüzde teknolojiyi yakından izleyen gençlerin dijital oyunlara daha fazla ilgi gösterdiği ve dijital oyunların gençler arasında popüler kültür imgesi olduğu bir dönemin yaşandığı söylenebilir. Oyun bağımlılığına dair ilk yayınlar 1980'li yıllarda yayınlanmaya başlamıştır. Bu dönemde bazı çocuk ve gençlerin kendilerini oyun oynamaktan alamadıkları gözlenmiş ve araştırmacılar tarafından geliştirilen özbildirim ölçekleri ile ortaya konmuştur. Bu dönemde yapılan çalışmalarda bulunan sonuçlar, standardize ölçekler olmamasına rağmen daha sonra geliştirilen standardize ölçek sonuçları ile benzer bulunması dikkat çekicidir.

Araştırmacılar oyun bağımlılığı (game addiction) kavramı için farklı terminoloji kullanmaktadır. Bu durum yayınlarda “oyunların aşırı kullanımı” (Charlton ve Danforth 2007, Grüsser ve ark. 2007), “obsesif kompulsif oyun oynama” (Grüsser ve ark. 2007), “oyun bağımlılığı” (Charlton ve Danforth 2007, Chiu ve ark. 2004, Chou ve Ting 2003, Ko ve ark. 2005, Lemmens ve ark. 2009, Ng ve Wiemer Hastings 2005, Wan ve Chiou 2006), “patolojik oyun oynama davranışları” (Gentile 2009) ve “problemlili oyun oynama davranışları” (Desai ve ark. 2010) olarak tanımlanmıştır. Amerikan Psikiyatri Birliği (APA 2014) tarafından geliştirilen ve Mayıs 2013’te yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı5 (DSM 5)’in üçüncü araştırma ekinde dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozuklukları (Internet Gaming Disorder) olarak ele alınmıştır. Dijital oyun bağımlılığı, henüz mevcut tanı sistemleri tarafından bir hastalık olarak kabul edilmemiş ise de, bu kavram otuz yıldan bu yana bilimsel yazında yer almaktadır (Soper ve Miller 1983). Oyun oynama bozukluğunun kesin teşhisi için bireyin davranış örüntüsü olan kişisel, ailevi, sosyal, eğitimsel, mesleki veya diğer alanlarda önemli ölçüde bozulma olması gereklidir. Aynı zamanda bu durumun en az 12 ay boyunca belirgin olacak şekilde görülmesi gerekmektedir (ICD11, 2018).

Çalışmalar özellikle 10-19 yaş arasındaki erkek ergenlerin aşırı oyun oynama ve problemlili kullanım yatkınlığının ergen kızlara ve diğer yaş gruplarına göre daha yüksek olduğunu göstermiştir (Chiu ve ark. 2004, Chou ve Tsai 2007, Çakır ve ark. 2011, Gentile 2009, Greenberg ve ark. 2010, Griffiths ve ark. 2004, Griffiths ve Meredith 2009, Grüsser ve ark. 2007, Horzum 2011, Ko ve ark. 2005, Rideout ve ark. 2010, QuaiserPohl ve ark. 2006, Erboy 2010, Horzum 2011, Şahin ve Tuğrul 2012). Öncel ve Tekin (2015) Bingöl ilindeki bir ilköğretim okulunun beşinci, altıncı, yedinci ve sekizinci sınıf öğrencileri üzerinde yaptıkları çalışmada ise kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Sağlıklı yaşam biçiminin parçası olarak aşırıya kaçmadan dijital oyunları oynamanın normal olduğu, hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu katkıları da bulunduğu kabul edilmektedir (Green ve Bavelier 2003, Prot ve ark. 2014). Ancak, oyun oynama isteği kişi tarafından kontrol edilemiyor, duygu ve düşüncelerde, sosyal yaşamda değişime neden oluyor ise problemin varlığından ya da bağımlılıktan söz edilmektedir (Griffiths ve Davies 2005, Ögel 2012, Young 2009).

Ekşi (1990), anne, babaların ilk görevinin çocuğun bakımını sağlamak ve onu korumak olduğunu belirtirken, diğer görevleri şöyle sıralanmıştır; çocuğun davranışını denetleme, yönlendirme, onu cesaretlendirme, çocuğun sağlıklı bir insan olabilmesi için duygusal gereksinimlerini karşılama, toplumsal gereksinimlere yönelik olarak toplumsal davranışına şekil verme, bilgi sağlama ve beceri kazanmayı öğretme, çocukların entelektüel gereksinimlerini karşılamaktır. Tüm bu görevler yerine getirilirken bu gereksinimlerin oranının çocuktan çocuğa farklı olabileceğini gözardı etmemek gerektiği de vurgulanmıştır. Anne, babanın çocuk yetiştirme tutumu, çocuğun sosyalleşmesini etkileyen etkenlerdendir. Anne, babanın demokratik ve eşitlikçi davranması, baskıcı ve otoriter olması veya aşırı koruyucu davranması çocuklarının farklı sosyal tavırlar geliştirmelerine neden olur (Kulaksızoğlu, 1998)

Baumrind (1978), çocuğun gelişimi sürecinde, Anne, babanın çocuğa yönelik olarak, yakınlık ve ilgi göstermek, sözle veya dokunarak sevgi belirtmek ve ortak faaliyetlerde bulunmak gibi, çocuğun benliğini onaylayıcı, destekleyici ve çocuk ve gencin tutum ve davranışlarını değiştirme amacıyla zor yoluyla denetleme, sevgi esirgeyerek denetleme ve ikna ederek denetleme şeklinde görülen davranışları olarak tanımlamaktadır (Yavuzer, 2003 s:141).

Anne, baba tutumları, çocuğun kişiliğinin oluşumunda ve karakterini biçimlenmesinde büyük önem taşır. Anne, baba tutumu, gelişmekte olan çocuğa örnek model oluşturacağından çocuğun kişilik oluşumunu etkiler ve özdeşim modellerinden edindiğini benzer tutumları sergilemesiyle ortaya koyar. Uyumlu ve

özgür bir aile ortamı içinde, tutarlı ve sağlıklı ilişkiler içinde yetişen çocuk, özerk bir birey olarak yetişkin yaşamına ulaşabilir (Yavuzer, 2003).

Yılmaz (1999) Anne, baba tutumlarının ebeveynler arasında da farklılık gösterdiğini vurgulamaktadır. Bir anne, babanın çocuğunun nasıl hareket etmesi gerektiği ya da nasıl bir kişilik yapısına sahip olması gerektiği konusundaki tutumu çoğunlukla diğer anne ve babalardan farklıdır. Bu bağlamda araştırmacılar anne ve babalar arasındaki farklı tutumların, çocuğun psikososyal ve duygusal açıdan farklı sonuçlar doğuracağını düşünmektedir.

Alan yazın incelendiğinde bilgisayar oyun bağımlılığının çeşitli değişkenler (olumlu yönleri şiddet gibi olumsuz yönleri, türleri oyun tasarımları gibi) açısından incelendiği birçok araştırma görülmektedir (Chiu ve ark. 2004, Chou ve Tsai 2007, Çakır ve ark. 2011, Gentile 2009, Greenberg ve ark. 2010, Griffiths ve ark. 2004, Griffiths ve Meredith 2009, Grüsser ve ark. 2007, Horzum 2011, Ko ve ark. 2005, Rideout ve ark. 2010, QuaiserPohl ve ark. 2006, Erboy 2010, Şahin ve Tuğrul 2012, Griffiths ve Davies 2005, Ögel 2012, Young 2009). Çocuk ya da ergenlerin dijital oyunlara aşırı düşkün davranışlar sergilemeleri bazı araştırmacılara göre uyuşturucu madde bağımlılığı ile özdeşleştirilecek derecede önemli (Goswami ve Singh, 2016) görülmekte ve günümüzde başta ebeveynler olmak üzere birçok kesimin (eğitimciler, kamu kurumları, dernekler vb.) önemli endişe kaynaklarından birisini oluşturmaktadır.

2. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırma yöntemine, araştırma grubuna, çalışmada kullanılan veri toplama araçlarına ve elde edilen verilerin analizlerinde kullanılan yöntemlere yer verilmiştir.

2.1. Araştırmanın Yöntemi

Bu çalışmada Ankara il merkezinde bulunan kamu ve özel ortaokul ve liselerde öğrenim gören öğrencilerin dijital oyun oynama bağımlılıklarını ve ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığı üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanarak tanımlayıcı tipte planlanmıştır.

Tanımlayıcı tipte planlanan çalışmanın örneklemini Ankara il merkezinde bulunan kamu ve özel ortaokul ve liselerde öğrenim gören öğrenciler (n:820) oluşturmaktadır.

2.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Çalışmanın evreni Ankara İl merkezinde (Altındağ, Çankaya, Etimesgut, Gölbaşı, Keçiören, Mamak, Pursaklar, Sincan, Yenimahalle) bulunan kamu ve özel ortaokul 5., 6., 7., 8. Sınıf ve lise 9., 10., 11. ve 12. Sınıf öğrencileri olarak belirlenmiştir. Ankara il Milli Eğitim Müdürlüğü 2017-2018 yılı verilerine göre il merkezinde kamu özel ortaokul ve lise öğrencilerinin toplam sayısı 409.905'dir (344 865 kamu, 65 040 özel okulu öğrencisi).

Araştırma evrenini (N=409.905) temsilen seçilecek örneklemin büyüklüğünün hesaplanmasında, evrendeki birey sayısının bilindiği formül kullanılmıştır.

$$N(t_{1\alpha})^2 (p.q)$$

$$n = \frac{N(t_{1\alpha})^2 (p.q)}{S^2(N1) + (t_{1\alpha})^2 (p.q)}$$

$$S^2(N1) + (t_{1\alpha})^2 (p.q)$$

N : Evrendeki birey sayısı

n : Örnekte bulunması gereken birey sayısı

p : Bir olayın toplumda görülme sıklığı, olasılığı

q : (1p) Bir olayın toplumda görülme sıklığı, olasılığı.

S : Elde edilecek hızın standart sapması. (**S=0,05 olarak alınmıştır**)

$t_{1\alpha}$: Belirli güven düzeyinde t tablosundan bulunacak değer. (**serbest derecesi sonsuz için t = 1,96 olarak alınmıştır**)

Çizelge 2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Sıklığına Göre Minimum Örneklem Büyüklüğü Hesaplaması

Dijital oyun bağımlılığı sıklığı %50 alınır ise	
n=	$\frac{409\ 905 \times (1,96)^2 (0,5 \times 0,5)}{(0,05)^2 \times (409\ 904) + (1,96)^2 \times (0,5 \times 0,5)}$
n=	$\frac{409\ 905 \times (3.8416) \times (0.25)}{(0,0025) \times (409\ 904) + (3.8416) \times (0.25)}$
n=	$\frac{393\ 672.762}{1\ 024.76 + 0.96}$
n=	$\frac{393\ 672.762}{1\ 025.72}$
n=384 kişi	

Minimum örneklem büyüklüğü en yüksek prevalans göz önünde bulundurularak (Bakınız Tablo 1) formüle yerleştirildiğinde n=384 olarak hesap edilmiştir. Bu bağlamda, çalışma evreni olan 409.905 öğrenciden %20 oranında öğrenci alınarak 820 kişiye ulaşılması planlanmıştır.

Çalışmada il merkez ilçelerinden (Altındağ, Çankaya, Etimesgut, Gölbaşı, Keçiören, Mamak, Pursaklar, Sincan, Yenimahalle) kura yöntemi ile iki ilçe (Çankaya ve Keçiören) seçilmiştir. Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü 2017-2018 Yılı İstatistikleri'nde ilçelere ve okul türüne göre okul isimleri alfabetik olarak öğrenci sayıları ile birlikte belirtilmiştir. Listedeki okul türüne göre (ortaokul, imamhatip ortaokulu; fen lisesi, anadolu lisesi, imam hatip lisesi ve mesleki ve teknik lise) rastgele sayılar tablosu kullanılarak 10 okul seçilmiştir. Orta okullar Keçiören, tüm liselerin eşdeğeri olan özel liseler de olduğu için liseler Çankaya ilçesinden seçilmiştir.

Sıra No Çalışma Yapılacak Okul Adı

1	Ankara Çankaya Faik Güngör Anadolu İmam Hatip Lisesi
2	Ankara Çankaya Fatma Yaşar Önen Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
3	Ankara Çankaya Ömer Seyfettin Anadolu Lisesi
4	Ankara Çankaya Ankara Fen Lisesi
5	Ankara Çankaya Özel Öveçler Sınav Anadolu Lisesi
6	Ankara Çankaya Özel Jale Tezer Fen Lisesi
7	Ankara Çankaya Özel Bahar Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi
8	Ankara Keçiören Yunus Emre İmam Hatip Ortaokulu
9	Ankara Keçiören Hüseyin Güllüoğlu Ortaokulu
10	Ankara Keçiören Özel Öncü Kolej Çaldıran Ortaokulu

Okullarda ise sınıflar ve şubeler baz alınarak her sınıftan bir şubede yer alan tüm öğrenciler çalışmaya dahil edilmiştir.

Tanımlayıcı tipte planlanan çalışma verileri 01.09.2019 - 01.12.2019 tarihleri arasında Ankara il merkezinde kamu ve özel ortaokul ve liselerde öğrenim gören öğrencilerden (n:866) toplanmıştır.

2.3. Araştırmanın Hipotezleri

Ortaokul ve lise öğrencilerinin:

1. Dijital oyun bağımlılığı puanı ile Anne Baba tutumları arasında fark yoktur.
2. Cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığı puanı açısından fark vardır, erkek öğrencilerin puanları kız öğrencilerden daha yüksektir.
3. Yaş, sınıf arttıkça dijital oyun bağımlılığı puanı artmaktadır.
4. Anne Baba eğitim seviyesi arttıkça dijital oyun bağımlılığı puanı artmaktadır.
5. Ailenin gelir seviyesi arttıkça dijital oyun bağımlılığı puanı artmaktadır.
6. Aile tipine göre dijital oyun bağımlılığı puanı değişmektedir, tek ebeveynli ailelerin çocuklarında puan çekirdek ailelere göre daha yüksektir.
7. Kendine ait bilgisayar olması durumunda dijital oyun bağımlılığı puanı artmaktadır.
8. Günlük bilgisayar kullanım süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı puanı artmaktadır.
9. Aile üyelerinin bilgisayar/cep telefonu kullanım süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı puanı artmaktadır.
10. Okulun özel ya da kamu olmasına göre dijital oyun bağımlılığı puanı açısından fark yoktur.
11. Öğrencinin okul başarısı düştükçe dijital oyun bağımlılığı puanı artmaktadır.

2.4. Bağımlı Bağımsız Değişkenler

Bağımlı değişken:

- Dijital oyun bağımlılığı puanı

Bağımsız değişkenler: Öğrencinin:

- Yaşı
- Cinsiyeti
- Sınıfı
- Okulun bulunduğu ilçe
- Aile tipi
- Anne ve Babanın eğitim durumu
- Ailenin aylık geliri
- Kendine ait bilgisayarının olması
- Okul başarısı
- Aile üyelerinin bilgisayar/cep telefonu kullanma süreleri
- Anne Baba tutumu (Demokratik, ihmalkar, otoriter, hoşgörülü).

2.5. Veri Toplama Araçları

Veri toplama araçları; araştırmacı tarafından hazırlanan 27 sorudan oluşan kişisel bilgi formu, Lemmens, Valkenburg ve Peter tarafından 2009 yılında geliştirilen ve Türkçeye uyarlanması 2015 yılında Ilgaz tarafından yapılan 21 sorudan oluşan “Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nin 7 sorudan oluşan kısa formu ve Lamborn ve arkadaşları (1991) tarafından geliştirilen ve 2000 yılında Yılmaz tarafından Türkçeye uyarlanan 26 sorudan oluşan Anne Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ) ve Anne Babanın dijital okuryazarlığını belirlemeye yönelik 4 soru olmak üzere toplam 64 soruluk veri toplama formu kullanılmıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı (DOB7) ölçeği: Lemmens ve arkadaşları (2009; Akt. Irmak ve Erdoğan, 2014) tarafından 12-18 yaş arası ergenlerin problemli dijital oyun oynama davranışlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiştir. Ilgaz H. tarafından geçerlik, güvenilirliği 2015 yılında gerçekleştirilen 21 madde, 7 alt boyuttan oluşan DOB21 ölçeğinin 7 maddelik kısa formudur. Ölçek 5'li likert tipinde, tek faktörlü bir yapıya sahiptir ve 1-5 aralığında (1=hiçbir zaman 5=her zaman) puan (minimum:7; maksimum: 35) almaktadır.

Ölçeğin Türkçeye uyarlaması Irmak ve Erdoğan (2014) tarafından yapılmıştır, ölçeğin Cronbach alfa katsayısı 0.72'dir. Madde toplam puan korelasyonları $r = 0.52$ ile $r = 0.76$ arasında pozitif yönde ve ileri düzeyde anlamlı bulunmuştur. Ölçeğin geçerliği test tekrar test korelasyonu ile değerlendirilmiştir ve $r = .80$ 'dir.

DOB7 Ölçeğinden alınabilecek en yüksek puan 35, en düşük puan ise 7'dir (7 madde ve 5'li dereceleme).

Anne Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ): Lamborn, Mounts, Steinberg ve Dornbusch (1991) tarafından geliştirilmiş, Türkçe'ye uyarlaması Yılmaz (2000) tarafından yapılmıştır. Lamborn ve arkadaşları, bu ölçeği Baumrind (1971) ve Maccoby ve Martin'in (1983) çalışmalarında öne sürdükleri; çocuğa tepki vermede duyarlılık (responsiveness) ve talepkarlık (demandingness) boyutlarından ve Dornbusch ve arkadaşlarının (1985) ve Steinberg ve arkadaşlarının (1989) ölçeklerinden yararlanarak oluşturmuşlardır. Ölçek puanlarına uygulanan faktör analizi sonucu; kabul/ilgi (acceptance/involvement), kontrol/denetleme (strictness/supervision) ve psikolojik özerklik (psychological autonomy) boyutları olmak üzere üç faktör ortaya çıkmıştır. Ölçekte kabul/ilgi boyutu 9 (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15 ve 17. maddeler); psikolojik özerklik boyutu 9 (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16 ve 18. maddeler); kontrol/denetleme boyutu da 8 (19, 20, 21, 22, 23, 24 ve 25. maddeler) madde ile ölçülmektedir.

Kabul/ ilgi boyutu: çocukların anne babalarını ne derece sevecen, ilgili ve katılımcı olarak algıladıklarını ölçmeyi amaçlar (Örnek ifade: “Herhangi bir sorunun olduğunda, eminim annem ve babam bana yardım ederler”) .

Denetleme boyutu: çocukların anne babalarını ne derece denetleyici olarak algıladıklarını ölçmeyi amaçlar (Örnek ifade: “Annen ve baban okul zamanı gece arkadaşlarıyla bir yere gitmene izin verirler mi?”).

Psikolojik özerklik boyutu: anne babanın demokratik tutumu ne derece uyguladıklarını ve çocuğun bireyselliğini ifadeye ne derece cesaretlendirdiklerini ölçmeyi amaçlar (Örnek ifade: “Annem ve babam büyüklerle tartışmamam gerektiğini söylerler”).

Kabul/ilgi boyutu 9, denetleme boyutu 8 ve psikolojik özerklik boyutu 9 maddeyle ölçülmektedir. Birinci ve üçüncü boyuttaki maddeler 4 dereceli Likert tipi ölçek üzerinde, ikinci boyuttaki maddelerin ilk ikisi 7 dereceli diğer maddeler ise 3 dereceli Likert tipi ölçek üzerinden değerlendirilmektedir. Birinci boyuttaki Cronbach Alfa iç tutarlık katsayısı 0.72, ikinci boyuttaki 0.76 ve üçüncü boyuttaki ise 0.82 olarak hesaplanmıştır. Ölçekten iki şekilde ölçüm alınmaktadır. Bunlardan birincisi, çocukların her üç boyuta verdikleri cevaplar yoluyla demokratikliğin (authoritativeness) farklı düzeyleri ayırt edilerek ölçülmektedir. Kabul/ilgi, denetleme ve psikolojik özerklik boyutunda ortancanın üzerinde puan alan çocukların anne babaları “**demokratik**” olarak adlandırılmakta ve 3 puan almaktadırlar. Her üç boyutta ortancanın altında puan alan çocukların anne babaları “**demokratik tutumda olmayan**” olarak adlandırılmakta ve 0 puan almaktadırlar. Herhangi iki boyutta ortancanın üzerinde puan alan çocukların anne babaları “**bir ölçüde demokratik**” olarak adlandırılmakta ve 2 puan almaktadır. Sadece bir boyutta ortancanın üzerinde puan alan çocukların “**bir ölçüde demokratik tutumda olmayan**” olarak adlandırılmakta ve 1 puan almaktadır. Ölçekten ikinci ölçüm ise, kabul/ilgi ve denetleme boyutunda ortancanın üzerinde puan alan deneklerin anne babaları “**demokratik**”, ortancanın altında puan alanlar ise “**izin verici, ihmalkâr**”, kabul/ ilgi boyutunda ortancanın altında ve denetleme boyutunda ortancanın üzerinde

puan alan çocukların anne babaları “**otoriter**” kabul/ilgi boyutunda ortancanın üzerinde ve denetleme boyutunda ise ortancanın altında puan alan çocukların anne babaları “**izin verici, hoşgörülü**” olarak adlandırılmıştır (Çizelge2- 2).

Çizelge 2.2. Lamborn ve ark.’nın (1991) Önerdikleri Anne Baba Tutumuna İlişkin Boyutlar

	Kabul/İlgi		Denetleme	
	(Birinci Boyut)		(ikinci Boyut)	
	Yüksek	Düşük	Yüksek	Düşük
Demokratik	*		*	
İhmalkar		*		*
Otoriter		*	*	
Hoşgörülü	*			*

2.6. Verilerin Değerlendirilmesi

Verilerin analizi bilgisayarda istatistik paket programı SPSS 22.0 ile yapılmıştır. Veriler, sayı, yüzde, ortalama, ortanca, minimum maksimum değerler olarak sunulmuştur. Parametrik testlerden ortalamalar oranı farkı t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) ve nonparametrik testlerden Ki Kare testi kullanılmıştır. İstatiksel değerlendirmede $p<0,05$ kabul edilmiştir.

2.7. Araştırmanın Zaman Çizelgesi

Yapılan Çalışmalar	AYLAR (Mayıs 2019 - Aralık 2020)																			
	2019								2020											
	Mayıs	Haziran	Temmuz	Ağustos	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık	Ocak	Şubat	Mart	Nisan	Mayıs	Haziran	Temmuz	Ağustos	Eylül	Ekim	Kasım	Aralık
Konu Belirleme																				
Literatür Tarama																				
Evren, Örneklem Belirleme																				
Tez Önerisi Hazırlama ve Sunma																				
Kurum İzni Alma																				
Ön uygulama																				
Veri Toplama Formu Uygulanması																				
Verilerin Kodlanması ve Bilgisayara Girilmesi																				
İstatistiksel Analizlerin Yapılması																				
Raporun Yazılması																				
Raporun Sunulması																				

2.8. Arařtırmanın Kısıtlılıkları

Çalıřma örneklemi Ankara il merkezinde bulunan kamu ve özel ortaokul ve liseleri temsilen aşamalı olarak basit rastgele ve küme örnekleme yöntemi ile evreni temsilen seçilmiřtir. Bu bağlamda elde edilen veriler, Ankara iline genellemez.

Arařtırma bulguları, arařtırma grubunu temsil edecek ancak, grubun sosyodemografik özellikleri, okullardaki kız erkek dağılım farkları, okul mevcut farkları vb. nedeniyle; arařtırmada elde edilen veriler tüm 10-19 yař grubuna genellenemez.



3. BULGULAR

Ankara il merkezinde bulunan kamu ve özel ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını ve ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığı üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanarak hazırlanan çalışma 2019-2020 Eğitim öğretim döneminde yürütülmüştür. Çalışmada merkez ilçelerinden kura yöntemi ile iki ilçe (Çankaya ve Keçiören) seçilmiştir. Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü 2017-2018 Yılı İstatistikleri'nde ilçelere ve okul türüne göre (ortaokul, imam hatip ortaokulu; fen lisesi, anadolu lisesi, imam hatip lisesi ve mesleki ve teknik lise) rastgele sayılar tablosu kullanılarak her bir okul türünü temsilen birer okul seçilerek toplam 10 okulda (Bakınız Çizelge 3.1) öğrenim gören 866 öğrenci çalışma kapsamında ele alınmıştır.

Çizelge 3.1. Araştırmada Örnekleme Seçilen Ortaokul ve Liselerin Dağılımı (Ankara, 2019)

Örnekleme Seçilen Okullar	
Ortaokul (Keçiören İlçesi)	Lise (Çankaya İlçesi)
• Yunus Emre İmam Hatip Ortaokulu • Hüseyin Güllüoğlu Ortaokulu • Keçiören Özel Öncü Kolej Çaldıran Ortaokulu	• Faik Güngör Anadolu İmam Hatip Lisesi • Fatma Yaşar Önen Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi • Ömer Seyfettin Anadolu Lisesi • Ankara Fen Lisesi • Özel Öveçler Sınav Anadolu Lisesi • Özel Jale Tezer Fen Lisesi • Özel Bahar Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi

Bulgular, araştırmaya katılan orta okul ve lise öğrencilerinin bazı sosyo demografik özellikleri (Bölüm 3.1), öğrencilerin dijital oyun oynama ile ilgili bazı özelliklerin dağılımı (Bölüm 3.2), Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne verdikleri yanıtların dağılımı (Bölüm 3.3), Anne Baba Tutum Ölçeği'ne verdikleri yanıtların dağılımı (Bölüm 3.4), dijital oyun bağımlılığı ve etkileyen faktörler (Bölüm 3.5) olarak ele alınmıştır.

3.1. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bazı Sosyo Demografik Özellikleri

Araştırmaya katılan 866 öğrencinin bazı sosyo demografik özelliklerinin dağılımı Çizelge 3.2’de verilmiştir.

Çizelge 3.2. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Sosyo demografik Bazı Özelliklerinin Dağılımı (Ankara, 2019)

Sosyo Demografik Özellikler	Sayı	Yüzde
Cinsiyet		
Kız	431	49,8
Erkek	435	50,2
Yaş grubu		
10 yaş ve altı	55	6,4
11-12 yaş	166	19,2
13-14 yaş	196	22,6
15-16 yaş	331	38,2
17 yaş ve üzeri	118	13,6
Okul Türü		
Kamu	547	63,2
Özel	319	36,8
Okul		
Orta Okul	320	36,9
Lise	546	63,1
Sınıf		
5. Sınıf	69	8,0
6. Sınıf	84	9,7
7.Sınıf	87	10,0
8. Sınıf	80	9,2
9. Sınıf	182	21,0
10. Sınıf	192	22,2
11. Sınıf	102	11,8
12. Sınıf	70	8,1
TOPLAM	866	100,0

Öğrencilerin %50,2’si (n=435 kişi) erkek, %38,2’sinin (n=331 kişi) 15-16 yaş grubunda, %63,2’sinin (n=547 kişi) kamuya ait bir okulda, %63,1’inin (n=546 kişi) lisede ve %22,2’sinin (n=192 kişi) 10. Sınıfta öğrenim gördüğü belirlenmiştir. Öğrencilerin yaş ortalaması $14,13 \pm 2,14$ ’dür (minimum=9, maksimum=19) (Çizelge 3.2).

Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Ailevi Bazı Özelliklerinin Dağılımı

Araştırmaya katılan öğrencilerin aileleri ile ilgili bazı özelliklerinin dağılımı Çizelge 3.3’de verilmiştir.

Çizelge 3.3. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Aile Bazı Özelliklerinin Dağılımı (Ankara, 2019)

Aile Özellikleri	Sayı	Yüzde*
Aile Tipi (n=866)		
Anne Baba Beraber	774	89,4
Anne Baba Ayrı/Boşanmış	75	8,6
Anne veya Baba Vefat Etmiş	17	2,0
Anne Eğitim Durumu (n=826)		
İlkokul ve altı	289	35,0
Orta	291	35,2
Lise ve Üstü	246	29,8
Baba Eğitim Durumu (n=839)		
İlkokul ve altı	220	26,2
Orta	289	34,4
Lise ve Üstü	330	39,4
Aile Gelir Düzeyi (n=839)		
Düşük	43	5,1
Orta	678	80,8
Yüksek	118	14,1

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

Öğrencilerin %89,4’ünün (n=774 kişi) anne ve babaları beraber olduğu belirlenmiştir. Öğrencilerin annelerinin eğitim durumu incelendiğinde %29,8’inin (n= 246 kişi) lise ve üzeri eğitim aldığı belirlenmiştir. Babalarının eğitim durumu incelendiğinde %39,3’ü (n=330 kişi) lise ve üzeri eğitim aldığı belirlenmiştir.. Ailelerinin gelir düzeyi incelendiğinde %14,1’inin (n=118) yüksek gelir düzeyinde olduğu belirlenmiştir (Çizelge 3.3).

Araştırmaya katılan öğrencilerin (bitirilen dönem sonu) not ortalamalarının dağılımı Çizelge 3.4’de verilmiştir.

Çizelge 3.4. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin (Bitirilen Dönem Sonu) Not Ortalamalarının Dağılımı Dağılımı (Ankara, 2019)

Not Ortalaması	Sayı	Yüzde
40-64	81	11,6
65-84	234	33,4
85-100	386	55,1

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

Öğrencilerin %55,1'inin (n=386 kişi) not ortalamasının 85-100 arasında olduğu saptanmıştır (Çizelge 3.4).

3.2. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama İle İlgili Bazı Özellikleri

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar/tablet/telefon vb. ekranlı araçları kullanımına ilişkin özelliklerin dağılımı Çizelge 3.5'de verilmiştir.

Çizelge 3.5. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. Ekranlı Araçları Kullanımına İlişkin Özelliklerin Dağılımı (Ankara, 2019)

Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. Ekranlı Araçları Kullanımına İlişkin Özellikler	Sayı	Yüzde
Kendisine Ait Bilgisayar (n=865)		
Var	509	58,8
Yok	356	41,2
Kendisine Ait Tablet (n=866)		
Var	402	46,4
Yok	464	53,6
Kendisine Ait Cep Telefonu (n=865)		
Var	709	82,0
Yok	156	18,0
Evde İnternet Bağlantısı (n=866)		
Var	769	88,8
Yok	97	11,2
Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. Ekranlı Araçlarla Oyun Oynama Durumu(n=863)		
Evet	669	77,5
Hayır	194	22,5

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

Öğrencilerin %58,8'inin (n=509 kişi) kendisine ait bilgisayarı, öğrencilerin %53,6'sının (n=464 kişi) kendine ait tableti, öğrencilerin %82,0'sinin (n=709 kişi) kendine ait cep telefonu, öğrencilerin %88,8'inin (n=769 kişi) evde internet bağlantısının olduğu saptanmıştır. Araştırmaya katılan öğrencilerin %77,5'i (n=669 kişi) bilgisayar/tablet/telefon vb. ekranlı araçlarla oyun oynadığı saptanmıştır (Çizelge 3.5).

Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. Ekranlı Araçlarla En Çok Oynadığı Dijital Oyun Türlerine Göre Dağılımı

Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar/tablet/telefon vb. ekranlı araçlarla en çok oynadığı dijital oyun türleri Çizelge 3.6'da verilmiştir.

Çizelge 3.6. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar/Tablet/Telefon vb. Ekranlı Araçlarla En Çok Oynadığı Dijital Oyun Türlerine Göre Dağılımı (Ankara, 2019)

Dijital Oyun Türleri*	Sayı	Yüzde
Tek Tür Oyun Oynayanlar	299	47,2
Birden Fazla Tür Oyun Oynayanlar	334	52,7
Tek tür Oynan Oyunlar		
Sadece Savaş Oyunları Oynayanlar	114	18,0
Sadece Aksiyon/Macera Oyunları Oynayanlar	77	12,1
Sadece Mantıksal Oyunlar/Matematik Oyunları Oynayanlar	35	5,5
Sadece Diğer** Oyunları Oynayanlar	29	4,5
Sadece Simülasyon/Modelleme/Rol Modelleme Oyunları Oynayanlar	25	3,9
Sadece Platform Oyunları Oynayanlar	19	3,0
TOPLAM**	633	100,0

*Diğer başlığında Billeme oyunları, okey, tavla, kağıt oyunları vb eğlence türü oyunlar ve spor oyunları türündeki oyunlar belirtilmiştir.

**Oyun oynadığını belirten 633 kişi üzerinden yanıtlar değerlendirilmiştir.

Öğrencilerin %52,7'sinin (n=334 kişi) birden fazla türden oyunu oynadığı belirlenmiştir. Tek tür oyun tercih edenlerin %18'i (n=114 kişi) savaş oyunu oynadığı, %12,1 (n=77 kişi) ile aksiyon/macera oyunu ikinci sırada yer alırken, %5,5 (n=35 kişi) ile mantıksal oyunlar üçüncü sırada yer aldığı belirlenmiştir. Diğer oyun oynayanlar %4,5 (n=29 kişi) ile dördüncü sırada, %3,9 (n=25 kişi) ile simülasyon/modelleme/rol modelleme oyunları oynayanlar beşinci sırada yer aldığı belirlenmiştir. En az oynanan oyun türünün ise %3,0 (n=19 kişi) ile sadece platform oyunları olduğu saptanmıştır (Çizelge 3.6).

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyun oynama/sosyal medya kullanımına ilişkin bazı özelliklerin dağılımı Çizelge 3.7'de verilmiştir.

Çizelge 3.7. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama/Sosyal Medya Kullanımına İlişkin Bazı Özellikleri (Ankara, 2019)

Dijital Oyun Oynama/Sosyal Medya Kullanımına İlişkin Bazı Özellikler	Sayı	Yüzde
Oyunla Geçirdiği Günlük Süre (n=617)		
0-2,4 Saat	363	58,8
2,5-4,4 Saat	125	20,3
4,5-6,4 Saat	51	8,3
6,5-8,0 Saat	31	5,0
8,0 Saatin üstü	47	7,6
Oyun Oynamak Sebebiyle Devamsızlık Yapma Durumu (n=863)		
Evet	57	6,6
Hayır	806	93,4
Sosyal Medya Kullanarak Geçirdiği Günlük Süre (n=714)		
0-2,4 Saat	344	48,2
2,5-4,4 Saat	163	22,8
4,5-6,4 Saat	88	12,3
6,5-8,0 Saat	43	6,0
8,0 Saatin üstü	76	10,7
Oyun Sektörü Üzerinden Parasal Kazanç Elde Etme Durumu (n=863)		
Evet	135	15,6
Hayır	728	84,4

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

Öğrencilerin %58,8'inin (n=363 kişi) günlük 0-2 saat oyun oynadıkları, %93,4'ünün oyun oynamak sebebiyle devamsızlık yaptığı, %48,2'sinin (n=344 kişi) sosyal medya kullanarak günlük 0-2 saat süre geçirdiği ve %15,6'sının (n=135 kişi) oyun sektörü üzerinden parasal kazanç elde ettiği belirlenmiştir (Çizelge 3.7).

Araştırmaya katılan ortaokul lise öğrencilerinin aile bireylerinin dijital oyunlarla ilgili bazı özellikleri Çizelge 3.8'de verilmiştir.

Çizelge 3.8. Araştırmaya Katılan Ortaokul Lise Öğrencilerinin Aile Bireylerinin Dijital Oyunlarla İlgili Bazı Özellikleri

Özellik		Verilen Yanıt				
		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
Annenin Oyun Oynama Durumu (n=863)	Sayı (%)*	464 (%53,8)	178 (% 20,6)	175 (%20,3)	29 (%3,4)	17 (%2,0)
Babanın Oyun Oynama Durumu (n=855)	Sayı (%)*	409 (%47,8)	178 (%20,8)	184 (%21,5)	50 (%5,8)	38 (%4,0)
Varsa Kardeşin Oyun Oynama Durumu (n=803)	Sayı (%)*	139 (%16,4)	109 (%12,9)	221 (%26,2)	183 (%21,7)	151 (%17,9)
Anne Baba Kardeşin Oyun Oynaması Oyun Oynamayı Etkileme Durumu (n=848)	Sayı (%)*	628 (%74,1)	117 (% 13,8)	62 (%7,3)	25 (%2,9)	16 (%1,9)
Ailecek Yapılan Faaliyetlerin Oyun Oynamayı Azaltma Durumu (n=847)	Sayı (%)*	408 (%48,2)	108 (% 12,8)	134 (%15,8)	98 (%11,6)	99 (%11,7)
Aile Bireylerinin Oynanan Oyun İçeriğini Bilme Durumu (n=824)	Sayı (%)*	206 (%25,0)	67 (%8,1)	85 (%10,3)	94 (%11,4)	372 (%45,1)
Aile Bireyleriyle Ortak Oyun Oynama Durumu (n=845)	Sayı (%)*	500 (%59,2)	129 (%15,3)	94 (%11,1)	45 (%5,3)	77 (%9,1)
Anne Babanın Oyun Oynayarak İhmal Ettiğini Düşünme Durumu (n=854)	Sayı (%)*	693 (%81,1)	72 (%8,4)	52 (%6,1)	12 (%1,4)	25 (%2,9)

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

“Anneniz bilgisayar, telefon, tablet vb aletle dijital oyunu oynuyor mu?” sorusuna öğrencilerin %53,8’inin (n=464 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %20,6’sının (n=178 kişi) nadiren, %20,3’ünün (n=175 kişi) bazen, %3,4’ünün (n=29 kişi) sık sık, %2,0’sinin (n=17 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir.(Çizelge 3.8).

“Babanız bilgisayar, telefon, tablet vb aletle dijital oyunu oynuyor mu?” sorusuna öğrencilerin %47,8’inin (n=409 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %20,8’sinin (n=178 kişi) nadiren, %21,5’inin (n=184 kişi) bazen, %5,8’inin (n=50 kişi) sık sık, %4,0’sinin (n=38 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.8).

“Varsa kardeşleriniz bilgisayar, telefon, tablet vb aletle dijital oyunu oynuyor mu?” sorusuna öğrencilerin %16,4’ünün (n=139 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %12,9’unun (n=109 kişi) nadiren, %26,2’sinin (n=221 kişi) bazen, %21,7’sinin (n=183 kişi) sık sık, %17,9’unun (n=151 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.8).

“Anne, baba, kardeşlerinizin dijital oyun oynaması sizin dijital oyun oynamanızı etkiliyor mu?” sorusuna öğrencilerin %74,1’inin (n=628 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %13,8’inin (n=117 kişi) nadiren, %7,3’ünün (n=62 kişi) bazen, %2,9’unun (n=25 kişi) sık sık, %1,9’unun (n=16 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.8).

“Ailecek Yapılan Faaliyetlerin Oyun Oynamayı Azaltma Durumu?” sorusuna öğrencilerin %48,2’sinin (n=408 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %12,8’inin (n=108 kişi) nadiren, %15,8’inin (n=134 kişi) bazen, %11,6’sının (n=98 kişi) sık sık, %11,7’sinin (n=99 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.8).

“Aile Bireylerinizin (Anne, Baba) Oynadığınız Dijital Oyun İçeriği Hakkında Bilgisi Var mı?” sorusuna öğrencilerin %25,0’inin (n=206 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %8,1’inin (n=67 kişi) nadiren, %10,3’ünün (n=85 kişi) bazen, %11,4’ünün (n=94

kişi) sık sık, %45,1'inin (n=372 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.8).

“Aile Bireyleri ile (Anne, Baba, Kardeş) Oynadığınız Ortak Dijital Oyun Var mı?” sorusuna öğrencilerin %59,2'sinin (n=500 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %15,3'ünün (n=129 kişi) nadiren, %11,1'inin (n=94 kişi) bazen, %5,3'ünün (n=45 kişi) sık sık, %9,1'inin (n=77 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.8).

“Aile Bireylerinizin (Anne, Baba) Oyun Oynarken Sizi İhmal Ettiğini Düşünüyor musunuz?” sorusuna öğrencilerin %81,1'inin (n=693 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %8,4'ünün (n=72 kişi) nadiren, %6,1'inin (n=52 kişi) bazen, %1,4'ünün (n=12 kişi) sık sık, %2,9'unun (n=25 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.8).

3.3. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı

Araştırmaya katılan ortaokul lise öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne verdikleri yanıtların dağılımı Çizelge 3.9.'da verilmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin “Bir bilgisayar oyununu tüm gün oynamayı düşününüz mü?” maddesine öğrencilerin %53,5'inin (n=463 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %14,9'nün (n=129 kişi) nadiren, %16,0'sının (n=138 kişi) bazen, %5,4'ünün (n=47 kişi) sık sık, %10,2'sinin (n=88 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.9).

“Oyun için harcanan zamanın giderek artırdın mı?” maddesine öğrencilerin %46,8'inin (n=403 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %23,0'nün (n=198 kişi) nadiren, %18,7'sinin (n=161 kişi) bazen, %6,3'ünün (n=54 kişi) sık sık, %5,3'ünün (n=46 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.9).

“Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?” maddesine öğrencilerin %44,1’inin (n=381 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %20,0’sinin (n=173 kişi) nadiren, %16,6’sının (n=143 kişi) bazen, %11,4’ünün (n=98 kişi) sık sık, %7,9’unun (n=68 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.9).

“Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süresini azaltmada başarısız oldu mu?” maddesine öğrencilerin %55,6’sının (n=474 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %17,1’inin (n=146 kişi) nadiren, %12,7’sinin (n=108 kişi) bazen, %6,4’ünün (n=55 kişi) sık sık, %8,2’sinin (n=70 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.9).

“Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?” maddesine öğrencilerin %64,9’unun (n=559 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %16,0’sının (n=138 kişi) nadiren, %9,4’ünün (n=81 kişi) bazen, %4,4’ünün (n=38 kişi) sık sık, %5,2’sinin (n=45 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.9).

“Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişilerle (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?” maddesine öğrencilerin %60,0’ının (n=518 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %17,6’sının (n=152 kişi) nadiren, %12,9’unun (n=111 kişi) bazen, %5,8’inin (n=50 kişi) sık sık, %3,7’sinin (n=32 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.9).

“Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?” maddesine öğrencilerin %75,7’sinin (n=654 kişi) yanıtı hiçbir zaman, %11,8’inin (n=102 kişi) nadiren, %7,9’unun (n=68 kişi) bazen, %3,1’inin (n=27 kişi) sık sık, %1,5’inin (n=13 kişi) her zaman yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.9).

Çizelge 3.9. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Maddeleri		Verilen Yanıt				
		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
Bir bilgisayar oyununu tüm gün oynamayı düşününüz mü? (n=865)	Sayı (%)*	463 (%53,5)	129 (%14,9)	138 (%16,0)	47 (%5,4)	88 (%10,2)
Oyun için harcanan zamanın giderek artırdın mı? (n=862)	Sayı (%)*	403 (%46,8)	198 (%23,0)	161 (%18,7)	54 (%6,3)	46 (%5,3)
Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu? (n=863)	Sayı (%)*	381 (%44,1)	173 (%20,0)	143 (%16,6)	98 (%11,4)	68 (%7,9)
Yakınındaki kişilerin (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süresini azaltmada başarısız oldu mu? (n=853)	Sayı (%)*	474 (%55,6)	146 (%17,1)	108 (%12,7)	55 (%6,4)	70 (%8,2)
Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi? (n=861)	Sayı (%)*	559 (%64,9)	138 (%16,0)	81 (%9,4)	38 (%4,4)	45 (%5,2)
Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişilerle (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi? (n=863)	Sayı (%)*	518 (%60,0)	152 (%17,6)	111 (%12,9)	50 (%5,8)	32 (%3,7)
Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi? (n=864)	Sayı (%)*	654 (%75,7)	102 (%11,8)	68 (%7,9)	27 (%3,1)	13 (%1,5)

*Yanıt veren kişi sayısı üzerinden satır yüzdesi alınmıştır.

3.4. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı

Araştırmaya katılan ortaokul lise öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği I.Kısıma verdikleri yanıtların dağılımı Çizelge 3.10'da verilmiştir.

Çizelge 3.10. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı (I.Kısım)

Anne Baba Tutum Ölçeği I.Kısım Maddeleri		Verilen Yanıt			
		Hiç Benzemiyor	Benzemiyor	Biraz Benziyor	Tamamen Benziyor
Herhangi bir sorunun olduğunda, eminim annem ve babam bana yardım ederler. (n=834)	Sayı (%)*	48 (%5,8)	31 (%3,7)	121 (%14,5)	634 (%76,0)
Annem ve babam büyüklerle tartışmamam gerektiğini söylerler. (n=821)	Sayı (%)*	106 (%12,9)	96 (%11,7)	157 (%19,1)	462 (%56,3)
Annem ve babam yaptığım her şeyin en iyisini yapmam için beni zorlarlar. (n=813)	Sayı (%)*	131 (%16,1)	156 (%19,2)	256 (%31,5)	270 (%33,2)
Annem ve babam herhangi bir tartışma sırasında başkalarını kızdırmamak için susmam gerektiğini söylerler. (n=819)	Sayı (%)*	190 (%23,2)	142 (%17,3)	204 (%24,9)	283 (%34,6)
Annem ve babam bazı konularda “sen kendin karar ver” derler. (n=830)	Sayı (%)*	88 (%10,6)	74 (%8,9)	285 (%34,3)	383 (%46,1)
Derslerimden ne zaman düşük not olsam, annem ve babam kızar. (n=812)	Sayı (%)*	215 (%26,5)	205 (%25,2)	213 (%26,2)	179 (%22,0)
Ders çalışırken anlayamadığım bir şey olduğunda, annem ve babam bana yardım ederler. (n=824)	Sayı (%)*	144 (%17,5)	111 (%13,5)	171 (%20,8)	398 (%48,3)
Annem ve babam kendi görüşlerinin doğru olduğunu bu görüşleri onlarla tartışmamam gerektiğini söylerler. (n=810)	Sayı (%)*	248 (%30,6)	198 (%24,4)	176 (%21,7)	188 (%23,2)
Annem ve babam benden bir şey yapmamı istediklerinde, niçin bunu yapmam gerektiğini de açıklarlar. (n=815)	Sayı (%)*	95 (%11,7)	113 (%13,9)	224 (%27,5)	383 (%47,0)
Annem ve babamla her tartıştığım da bana “büyüdüğün zaman anlarsın” derler. (n=819)	Sayı (%)*	217 (%26,5)	207 (%25,3)	184 (%22,5)	211 (%25,8)
Derslerimden düşük not aldığım da, annem ve babam beni daha çok çalışmam için beni desteklerler. (n=820)	Sayı (%)*	54 (%6,6)	63 (%7,7)	196 (%23,9)	507 (%61,8)
Annem ve babam yapmak istediklerim konusunda kendi kendime karar vermeme izin verirler. (n=817)	Sayı (%)*	112 (%13,7)	133 (%16,3)	295 (%36,1)	277 (%33,9)

* Yanıt veren kişi sayısı üzerinden satır yüzdesi alınmıştır.

Öğrenciler “Herhangi bir sorunum olduğunda eminim annem, babam yardım eder.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %5,8’i (n=48 kişi) hiç benzemediğini, %3,7’si (n=31 kişi) benzemediğini, %14,5’i (n=121 kişi) biraz benzediğini, %76,0’sı (n=634 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Annem ve babam büyüklerle tartışmamam gerektiğini söylerler.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %12,9’u (n=106 kişi) hiç benzemediğini, %11,7’si (n=96 kişi) benzemediğini, %19,1’i (n=157 kişi) biraz benzediğini, %56,3’ü (n=462 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Annem ve babam yaptığım her şeyin en iyisini yapmam için beni zorlarlar.” Maddesine annenin, babanın tutumlarının %16,1’i (n=131 kişi) hiç benzemediğini, %19,2’si (n=156 kişi) benzemediğini, %31,5’i (n=256 kişi) biraz benzediğini, %33,2’si (n=270 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Annem ve babam herhangi bir tartışma sırasında başkalarını kızdırmamak için susmam gerektiğini söylerler.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %23,2’si (n= 190 kişi) hiç benzemediğini, %17,3’ü (n=142 kişi) benzemediğini, %24,9’u (n=204 kişi) biraz benzediğini, %34,6’sı (n=283 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Annem ve babam bazı konularda “sen kendin karar ver”derler.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %10,6 (n=88 kişi) hiç benzemediğini, %8,9’u (n=74 kişi) benzemediğini, %34,3’ü (n=285 kişi) biraz benzediğini, %44,2’si (n=383 kişi) annenin, babanın tutumunun tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Derslerimden ne zaman düşük not olsam, annem ve babam kızar.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %26,5’i (n=215 kişi) hiç benzemediğini,

%25,2'si (n=205 kişi) benzemediğini, %26,2'si (n=213 kişi) biraz benzediğini, %22,0 (n=179 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Ders çalışırken anlayamadığım bir şey olduğunda, annem ve babam bana yardım ederler.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %17,5'i (n=144 kişi) hiç benzemediğini, %13,5'i (n=111 kişi) benzemediğini, %20,8'i (n=171 kişi) biraz benzediğini, %48,3'ü (n=398) annenin, babanın tutumunun tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Annem ve babam kendi görüşlerinin doğru olduğunu bu görüşleri onlarla tartışmamam gerektiğini söylerler.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %30,6'sı (n=248 kişi) hiç benzemediğini, %24,4'ü (n=198 kişi) benzemediğini, %21,7'si (n=176 kişi) biraz benzediğini, %23,2'si (n=188 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Annem ve babam benden bir şey yapmamı istediklerinde, niçin bunu yapmam gerektiğini de açıklarlar.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %11,7'si (n=95 kişi) hiç benzemediğini , %13,9'u (n=113 kişi) benzemediğini, %27,5'i (n=224 kişi) biraz benzediğini, %47,0'si (n=383 kişi) benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Annem ve babamla her tartıştığım da bana “büyüdüğün zaman anlarsın” derler.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %26,5'i (n=217 kişi) hiç benzemediğini, %25,3'ü (n=207 kişi) benzemediğini, %22,5'i (n=184 kişi) biraz benzediğini, %25,8'i (n=211 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Derslerimden düşük not aldığım da, annem ve babam beni daha çok çalışmam için beni desteklerler.” maddesine annenin, babanın tutumunun %6,6'sı (n=54 kişi) hiç benzemediğini, %7,7'si (n=63 kişi) benzemediğini, %23,9'u (n=196

kişi) biraz benzediğini, %62,8'i (n=507 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

“Annem ve babam yapmak istediklerim konusunda kendi kendime karar vermeme izin verirler.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %13,7'si (n=112 kişi) hiç benzemediğini, %16,3'ü (n=133 kişi) benzemediğini, %36,1'i (n=295 kişi) biraz benzediğini, %33,9'u (n=277 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.10).

Araştırmaya katılan ortaokul lise öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği II. Kısımına verdikleri yanıtların dağılımı Çizelge 3.11'de verilmiştir.

Çizelge 3.11. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı (II. Kısım)

Anne Baba Tutum Ölçeği II. Kısım Maddeleri		Verilen Yanıt			
		Hiç Benzemiyor	Benzemiyor	Biraz Benziyor	Tamamen Benziyor
Annem ve babam arkadaşlarımı tanırlar. (n=819)	Sayı (%)*	67 (%8,2)	100 (%12,2)	243 (%29,2)	409 (%49,9)
Annem ve babam istemedikleri bir şey yaptığımda, bana karşı soğuk davranırlar ve küserler. (n=816)	Sayı (%)*	350 (%42,9)	221 (%27,1)	143 (%17,5)	102 (%12,5)
Annem ve babam sadece benimle konuşmak için zaman ayırırlar. (n=800)	Sayı (%)*	188 (%23,5)	193 (%24,1)	239 (%29,9)	180 (%22,5)
Derslerimden düşük not aldığımda, annem ve babam bana öyle davranırlar ki suçluluk duyar ve utanırım. (n=810)	Sayı (%)*	376 (%46,4)	173 (%21,4)	135 (%16,7)	126 (%15,6)
Ailemle birlikte hoşça vakit geçiririz. (n=818)	Sayı (%)*	80 (%9,8)	88 (%10,8)	210 (%25,7)	440 (%53,8)
Annemi ve babamı kızdıracak bir şey yaptığımda, onlarla birlikte yapmak istediğim şeyleri yapmama izin vermezler. (n=815)	Sayı (%)*	363 (%44,5)	194 (%23,8)	138 (%16,9)	120 (%14,7)

*Yanıt veren kişi sayısı üzerinden satır yüzdesi alınmıştır.

Öğrenciler “Annem ve babam arkadaşlarımı tanırlar.” maddesine %8,2’si (n=67 kişi) annenin, babanın tutumunun hiç benzemediğini, %12,2’si (n=100 kişi) benzemediğini, %29,2’si (n=243 kişi) biraz benzediğini, %49,9’u (n=409 kişi) Anne Baba tutumunun tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.11).

“Annem ve babam istemedikleri bir şey yaptığımda, bana karşı soğuk davranırlar ve küserler.” maddesine annenin, babanın tutumunun %42,9’u (n=350 kişi) hiç benzemediğini, %27,1’i (n=221 kişi) benzediğini, %17,5’i (n=143 kişi) biraz benzediğini, %12,5’i (n=102 kişi) tamamen benzediğini biraz benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.11).

“Annem ve babam sadece benimle konuşmak için zaman ayırırlar.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %23,5’inin (n=188 kişi) hiç benzemediğini, %24,1’i (n=193 kişi) benzediğini, %29,9’u (n=239 kişi) biraz benzediğini, %22,5’inin (n=180 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.11).

“Derslerimden düşük not aldığımda, annem ve babam bana öyle davranırlar ki suçluluk duyar ve utanırım.” maddesine annenin, babanın tutumlarının %46,4’ünün (n=376 kişi) hiç benzemediğini, %21,4’ü (n=173 kişi) benzediğini, %16,7’si (n=135 kişi) biraz benzediğini, %15,6’sının (n=126 kişi) tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.11).

“Ailemle birlikte hoşça vakit geçiririz.” maddesine annenin, babanın tutumlarının hiç benzemediğini düşünen %9,8 (n=80 kişi) %10,8’i (n=88 kişi) benzediğini, %25,7’si (n=210 kişi) biraz benzediğini, iken %53,8’i (n=440 kişi) Anne Baba tutumunun tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.11).

“Annemi ve babamı kızdıracak bir şey yaptığımda, onlarla birlikte yapmak istediğim şeyleri yapmama izin vermezler.” maddesine annenin, babanın

tutumlarının %44,5'i (n=363 kişi) hiç benzemediğini, %23,8'i (n=194 kişi) benzediğini, %16,9'u (n=138 kişi) biraz benzediğini, %14,7'si (n=120 kişi) annenin, babanın tutumunun tamamen benzediği yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.11).

Araştırmaya katılan ortaokul lise öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeğinin III. Kısım'ında yer alan "ailelerinin genel olarak okul zamanı hafta içi gece dışarı çıkmaya izin verme durumu" Çizelge 3.12'de verilmiştir.

Çizelge 3.12. Ailelerinin Genel Olarak Okul Zamanı Hafta İçi Gece Dışarı Çıkmaya İzin Verilme Durumu (Anne Baba Tutum Ölçeğinin III. Kısım)

Hafta İçi Gece Dışarı Çıkmaya İzin Verilme Durumu	Sayı	Yüzde
İzin verilen	438	50,7
İzin verilmeyen	426	49,3
TOPLAM	864	100,0

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

Öğrencilerin Anne babalarının %50,7'sinin (n= 438 kişi) hafta içi gece dışarıya çıkmaya izin verdiği, %49,3'ünün (n= 426 kişi) hafta içi gece dışarıya çıkmaya izin vermediği belirlenmiştir (Çizelge 3.12).

Araştırmaya katılan ortaokul lise öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'nin III.Kısım'ına verdikleri yanıtların dağılımı Çizelge 3.13'de verilmiştir.

Çizelge 3.13. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Ailelerinin Okul Zamanı Hafta İçi Gece Dışarı Çıkma Zamanlarının Dağılımı (Anne Baba Tutum Ölçeği III. Kısım)

Hafta İçi İzin verilen saatler	Sayı	Yüzde
20:00 den önce	175	39,7
20:00-20:59'a kadar	74	16,8
21:00- 21:59'a kadar	60	13,6
22:00- 22:59'a kadar	52	11,8
23:00 ve daha sonrasına kadar	21	4,8
İstediğim Saate Kadar	59	13,4
TOPLAM	441	100,0

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

Öğrencilerin Anne Babalarının %39,7'si (n= 175 kişi) hafta içi gece dışarıya çıkmaya saat 20:00'den öncesine kadar izin verdiği belirlenmiştir. Anne Babaların %16,8'i (n=74 kişi) saat 20:00-20:59'a kadar, % 13,6'sı (n=60 kişi) saat 21:00-21:59'a kadar, %11,8'i (n=52 kişi) 22:00-22:59'a kadar, %4,8'i (n=21 kişi) saat 23:00 ve daha sonrasına kadar hafta içigece dışarı çıkmaya izin vermektedir. Öğrencilerin %13,4'ü (n=59 kişi) Anne Babalarının hafta içi gece istediği saate kadar izin verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.13).

Araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin ailelerinin genel olarak hafta sonları gece dışarı çıkmaya izin verilme durumu Çizelge 3.14.'de verilmiştir.

Çizelge 3.14. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Ailelerinin Genel Olarak Hafta Sonu Gece Dışarı Çıkmaya İzin Verilme Durumu (Anne Baba Tutum Ölçeği IV. Kısım)

Hafta Sonu Gece Dışarı Çıkmaya İzin Verilme Durumu	Sayı	Yüzde
İzin verilen	497	57,6
İzin verilmeyen	366	42,4
TOPLAM	863	100,0

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

Öğrencilerin Anne Babalarının %57,6'sının (n= 497 kişi) hafta sonu gece dışarıya çıkmaya izin verdiği, %42,4'ünün (n= 366 kişi) hafta sonu gece dışarıya çıkmaya izin vermediği saptanmıştır (Çizelge 3.14).

Araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin ailelerinin hafta sonu gece dışarı çıkma zamanlarının dağılımı Çizelge 3.15'de verilmiştir.

Çizelge 3.15. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Ailelerinin Hafta Sonu Gece Dışarı Çıkma Zamanlarının Dağılımı (Anne Baba Tutum Ölçeği IV. Kısım)

Hafta Sonu İzin verilen saatler	Sayı	Yüzde
20:00 den önce	146	29,3
20:00-20:59'a kadar	76	15,2
21:00-21:59'a kadar	78	15,6
22:00-22:59'a kadar	66	13,2
23:00 ve daha sonrasına kadar	44	8,8
İstediğim Saate Kadar	89	17,8
TOPLAM	499	100,0

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

Öğrencilerin Anne Babalarının %29,3'si (n= 146 kişi) hafta sonu gece dışarıya çıkmaya saat 20:00'den öncesine kadar izin verdiği belirlenmiştir. Anne Babaların %15,6'sı (n=78 kişi) saat 21:00-21:59'a kadar, %13,2'si (n=66 kişi) 22:00-22:59'a kadar, %8,8'i (n=44 kişi) saat 23:00 ve daha sonrasına kadar, %8,8'i (n=44 kişi) saat 23:00 ve daha sonrasına kadar hafta sonu gece dışarı çıkmaya izin verdiği belirlenmiştir. Öğrencilerin %17,8'i (n=89 kişi) Anne Babalarının hafta sonu gece istediği saate kadar izin verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.15).

Araştırmaya katılan ortaokul lise öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği V. Kısımı'na verdikleri yanıtların dağılımı Çizelge 3.16'da verilmiştir.

Çizelge 3.16. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği'ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı (Anne Baba Tutum Ölçeği V. Kısım)

Anne Baba Tutum Ölçeği V. Kısım Maddeleri		Verilen Yanıt		
		Hiç Çaba Göstermez	Çok Az Çaba Gösterir	Çok Çaba Gösterir
Eğer gece bir yere gittiysen nereye gittiğini öğrenmek için ne kadar çaba gösterirler? (n=853)	Sayı (%)*	65 (%7,6)	115 (%13,5)	673 (%78,9)
Boş zamanlarında ne yaptığını öğrenmek için ne kadar çaba gösterirler? (n=858)	Sayı (%)*	103 (%12,0)	330 (%38,5)	425 (%49,5)
Okuldan çıktıktan sonra ne yaptığını öğrenmek için ne kadar çaba gösterirler? (n=857)	Sayı (%)*	90 (%10,5)	240 (%28,0)	527 (%61,5)

*Yanıt verenler üzerinden satır yüzdesi alınmıştır.

Öğrenciler “Eğer gece bir yere gittiysen nereye gittiğini öğrenmek için ne kadar çaba gösterirler?” maddesine Anne Babalarının tutumlarının %78,9'u (n=673 kişi) çok çaba gösterdiklerini, %13,5'i (n=115 kişi) çok az çaba gösterdiğini, %7,6'sı (n=65 kişi) hiç çaba göstermedikleri yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.16).

“Boş zamanlarında ne yaptığını öğrenmek için ne kadar çaba gösterirler?” maddesine Anne Babalarının tutumlarının %49,5’i (n=425 kişi) Anne Babalarının çok çaba gösterdiklerini, %38,5’i (n=330 kişi) çok az çaba gösterdiklerini, %12,0’si (n=103 kişi) Anne Babalarının hiç çaba göstermedikleri yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.16).

“Okuldan çıktıktan sonra ne yaptığını öğrenmek için ne kadar çaba gösterirler?” maddesine Anne Babalarının tutumlarının %61,5’inin (n=527 kişi) çok çaba gösterdiğini, %28,0’i (n=240 kişi) çok az çaba gösterdiklerini, %10,5’i (n=90 kişi) hiç çaba göstermedikleri yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.16).

Araştırmaya katılan ortaokul lise öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği’nin VII.Kısım’ına verdikleri yanıtların dağılımı Çizelge 3.17’de verilmiştir.

Çizelge 3.17. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutum Ölçeği’ne Verdikleri Yanıtların Dağılımı (Anne Baba Tutum Ölçeği VII. Kısım)

Anne Baba Tutum Ölçeği VII. Kısım		Verilen Yanıt		
		Bilgileri Yoktur	Çok Az Bilgileri Vardır	Çok Bilgileri Vardır
Eğer gece bir yere gittiysen nereye gittiğin hakkında ne kadar bilgileri vardır? (n=854)	Sayı (%)*	31 (%3,6)	114 (%13,3)	709 (%83,0)
Boş zamanlarında ne yaptığın hakkında ne kadar bilgileri vardır? (n=858)	Sayı (%)*	75 (%8,7)	325 (%37,9)	458 (%53,4)
Okuldan çıktıktan sonra ne yaptığın hakkında ne kadar bilgileri vardır? (n=858)	Sayı (%)*	60 (%7,0)	210 (%24,5)	588 (%68,5)

*Yanıt verenler üzerinden satır yüzdesi alınmıştır.

Öğrenciler “Eğer gece bir yere gittiysen nereye gittiğin hakkında ne kadar bilgileri vardır?” ifadesine anne babalarının tutumlarının %83’ü (709 kişi) Anne Babasının çok bilgisi olduğunu, %13,3’ü (n=114 kişi) çok az bilgisi olduğunu, %3,6’sı (n=31 kişi) bilgilerinin olmadığı yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.17).

Öğrenciler “Boş zamanlarında ne yaptığın hakkında ne kadar bilgileri vardır?” ifadesine anne babalarının tutumlarının %53,4’ü (n=458 kişi) Anne Babasının çok bilgisi olduğunu, %37,9’u (n=325 kişi) çok az bilgisi olduğunu, %8,7’si (n=75 kişi) Anne Babasının bilgisinin olmadığı yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.17).

Öğrenciler “Okuldan çıktıktan sonra ne yaptığın hakkında ne kadar bilgileri vardır?” ifadesine anne babalarının tutumlarının %68,5’i (n=588 kişi) Anne Babalarının çok bilgisinin olduğunu, %24,5’i (n=210 kişi) çok az bilgisi olduğunu %7,0’si (n= 60 kişi) anne babasının bilgisi olmadığı yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.17).

Araştırmaya katılan öğrencilerin Anne Baba Tutumları Ölçeği’nden aldıkları puanların dağılımı Çizelge 3.16’da verilmiştir.

Çizelge 3.18. Araştırmaya Katılan Öğrencilerin Anne –Baba Tutumlarının Dağılımı

Anne Baba Tutumu	Sayı	Yüzde
Demokratik	246	31,1
Otoriter	210	26,5
İhmalkâr	192	24,3
Hoşgörülü	143	18,1
Toplam	791	100,0

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

Anne Baba Tutumları Ölçeği değerlendirmesinde ailelerin %31,1'i (n=246) demokratik, %24,3 (n=192) ihmalkâr, %26,5'i (n=210) otoriter ve % 18,1'i (n=143) hoşgörülü tutum sergilediği saptanmıştır (Çizelge 3.17).

Veri toplama formunda Anne Baba Tutum Ölçeği dışında “Anne Babaların Dijital Okuryazarlık Düzeyleri”nin belirlenmesine yönelik bazı sorulara yer verilmiştir (Bakınız Çizelge 3.19).

Çizelge 3.19. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Babalarının Dijital Okuryazarlık Düzeyi ile ilgili Sorulara Verdikleri Yanıtların Dağılımı

Dijital Okuryazarlık Düzeyi İle İlgili Sorular		Verilen Yanıt		
		Bilgileri Yoktur	Çok Az Bilgileri Vardır	Çok Bilgileri Vardır
Annenin dijital okuryazarlık hakkında ne kadar bilgisi vardır? (n=855)	Sayı (%)*	121 (%14,2)	362 (%42,3)	372 (%43,5)
Babanın dijital okuryazarlık hakkında ne kadar bilgisi vardır? (n=849)	Sayı (%)*	89 (%10,5)	306 (%36,0)	454 (%53,5)
Güvenli internet, çocuk koruma vb programları/uygulamaları hakkında ne kadar bilgileri vardır? (n=853)	Sayı (%)*	146 (%17,1)	315 (%36,9)	392 (%46,0)
Dijital ortamlarda karşılaşılan uygunsuz ve suç teşkil eden durumlarda ihbar ve müdahaleleri hakkında ne kadar bilgileri vardır? (n=852)	Sayı (%)*	114 (%13,4)	243 (%28,5)	495 (%58,1)

*Yanıt verenler üzerinden satır yüzdesi alınmıştır.

“Annenin Dijital Okuryazarlık hakkında ne kadar bilgisi vardır?” sorusuna öğrencilerin %43,5'i (n=372 kişi) annesinin çok bilgisi olduğunu, %42,3'ü (n=362 kişi) çok az bilgisi olduğunu, %14,2'si (n=121 kişi) annesinin dijital okuryazarlık hakkında bilgisinin olmadığı yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.19).

“Babanın Dijital Okuryazarlık hakkında ne kadar bilgisi vardır?” sorusuna öğrencilerin %53,5’i (n=454 kişi) babasının çok bilgisi olduğunu, %36,0’sı (n=306 kişi) çok az bilgisi olduğunu, %10,5’i (n=89 kişi) babasının dijital okuryazarlık hakkında bilgisinin olmadığı yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.19).

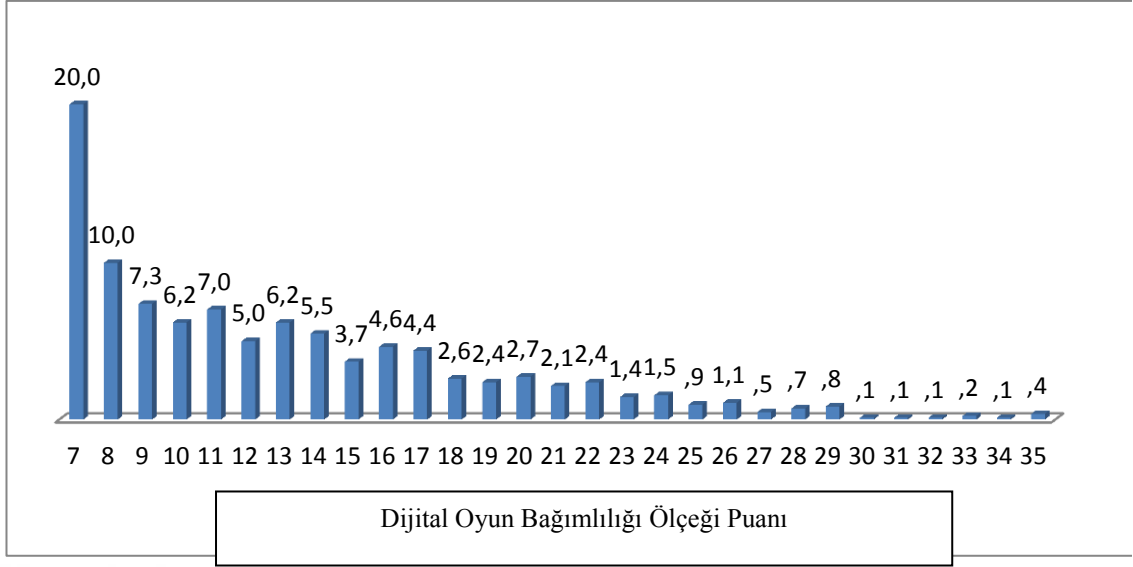
“Güvenli İnternet, Çocuk Koruma vb Programları/Uygulamaları hakkında ne kadar bilgileri vardır?” sorusuna öğrencilerin %46,0’sı (n=392 kişi) çok bilgisi olduğunu, %36,9’u (n=315 kişi) çok az bilgisi olduğunu, %17,1’i (n=146 kişi) Anne Babalarının bilgisi olmadığı yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.19).

“Dijital Ortamlarda Karşılaşılan Uygunsuz ve Suç Teşkil Eden Durumlarda İhbar ve Müdahaleleri hakkında ne kadar bilgileri vardır?” sorusuna öğrencilerin %58,1’i (n=495 kişi) Anne Babasının çok bilgisi olduğunu, %28,5’i (n=243 kişi) çok az bilgisi olduğunu, %13,4’ü (n=114 kişi) Anne Babasının bilgisinin olmadığı yanıtını verdiği belirlenmiştir (Çizelge 3.19).

3.5. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Etkileyen Faktörler

Bulguların bu bölümünde; araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı puanı ile bazı bağımsız değişkenler (sosyo demografik faktörler, anne baba tutumu vb) karşılaştırılmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması $13,01 \pm 5,89$ ’dur (minimum=7, maksimum=35). Şekil 3.1’de Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan dağılımı verilmiştir.



Şekil 3.1. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Puanlarının Dağılımı

Araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin cinsiyetlerine ve yaş gruplarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması Çizelge 3.20’de verilmiştir.

Çizelge 3.20. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Cinsiyetlerine ve Yaş Gruplarına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması

Değişkenler	Dijital Oyun Bağımlılığı Puanı	
	Ortalama±St.Sapma	F ve p değeri
Cinsiyet (n=844)		
Kız (n=423)	11,64±5,18	F=47,93
Erkek (n=421)	14,38±6,23	p=0,000
Yaş grubu (n=844)		
10 yaş ve altı (n=55)	12,09±5,379	F=0,676 p=0,609
11-12 yaş (n=165)	12,86±5,715	
13-14 yaş (n=194)	13,45±5,775	
15-16 yaş (n=319)	12,91±8,843	
17 yaş ve üzeri (n=111)	13,18±6,699	

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması kız öğrencilerde $11,64 \pm 5,18$ iken, erkek öğrencilerde $14,38 \pm 6,23$ 'dür, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalamaları kız öğrencilerden daha yüksektir ($F=47,93$, $p=0,000$) (Çizelge 3.20).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması 10 yaş ve altı öğrencilerde $12,09 \pm 5,38$, 11-12 yaş öğrencilerde $12,86 \pm 5,71$, 13-14 yaş öğrencilerde $13,45 \pm 5,77$, 15-16 yaş öğrencilerde $12,91 \pm 8,84$, 17 yaş ve üzeri öğrencilerde $13,18 \pm 6,70$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir ($F=0,676$, $p=0,609$) (Çizelge 3.20).

Araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin okul türü ve sınıflarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması Çizelge 3.21'de verilmiştir.

Çizelge 3.21. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Okul Türü ve Sınıflarına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması

Değişkenler	Dijital Oyun Bağımlılığı Puanı	
	Ortalama $\pm$ St.Sapma	F ve p değeri
Okul Türü		
Kamu (n=648)	$13,20 \pm 5,95$	$F=2,96$ $p=0,086$
Özel (n=196)	$12,37 \pm 5,63$	
Okul		
Orta Okul (n=318)	$12,95 \pm 5,66$	$F=0,046$ $p=0,829$
Lise (n=526)	$13,04 \pm 6,02$	
Sınıf		
5. Sınıf (n=69)	$12,10 \pm 5,09$	$F=1,219$ $p=0,289$
6. Sınıf (n=83)	$12,33 \pm 6,29$	
7.Sınıf (n=87)	$13,24 \pm 5,41$	
8. Sınıf (n=79)	$14,03 \pm 5,61$	
9. Sınıf (n=179)	$13,40 \pm 5,69$	
10. Sınıf (n=184)	$12,78 \pm 6,20$	
11. Sınıf (n=97)	$12,37 \pm 5,39$	
12. Sınıf (n=66)	$13,76 \pm 7,17$	

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması kamu okullarında $13,20 \pm 5,95$ iken, özel okullarda $12,37 \pm 5,63$ 'dür, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir ($F=2,96$, $p=0,086$) (Çizelge 3.21).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması ortaokullarda $12,95 \pm 5,66$ iken, liselerde $13,04 \pm 6,02$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir ($F=0,046$, $p=0,829$) (Çizelge 3.21).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması 5. sınıflarda $12,10 \pm 5,09$ ile en düşük, 6. sınıflarda $12,33 \pm 6,29$, 7. sınıflarda $13,24 \pm 5,41$, 8. sınıflarda $14,03 \pm 5,61$, 9. sınıflarda $13,40 \pm 5,69$, 10. sınıflarda $12,78 \pm 6,20$, 11. sınıflarda $12,37 \pm 5,39$ iken 12. sınıflarda $13,76 \pm 7,17$ ile en yüksek'tir, ancak gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir ($F=1,219$, $p=0,289$) (Çizelge 3.21).

Araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin aile özelliklerine göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması Çizelge 3.22'de verilmiştir.

Çizelge 3.22. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Aile Özelliklerine Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması

Değişkenler	Dijital Oyun Bağımlılığı Puanı	
	Ortalama $\pm$ St.Sapma	F ve P değeri
Aile Tipi		
Anne Baba Beraber (n=758)	$12,88 \pm 5,77$	$F=6,382$ $p=0,002$
Anne Baba Ayrı/Boşanmış (n=69)	$15,07 \pm 6,97$	
Anne veya Baba Vefat Etmiş (n=17)	$10,24 \pm 3,83$	
Anne Eğitim Durumu (n=808)		
İlkokul ve altı (n=284)	$13,06 \pm 5,85$	$F=0,043$ $p=0,958$
Orta (n=281)	$12,92 \pm 5,90$	
Lise ve Üstü (n=243)	$12,98 \pm 6,04$	
Baba Eğitim Durumu (n=821)		
İlkokul ve altı (n=215)	$13,09 \pm 5,63$	$F=0,093$ $p=0,911$
Orta (n=282)	$12,93 \pm 5,84$	
Lise ve Üstü (n=324)	$13,13 \pm 5,89$	
Aile Gelir Düzeyi (n=818)		
Düşük (n=40)	$13,70 \pm 6,81$	$F=0,274$ $p=0,761$
Orta (n=661)	$13,01 \pm 5,73$	
Yüksek (n=117)	$12,97 \pm 6,19$	

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması anne veya baba vefat etmiş öğrencilerde $10,24 \pm 3,83$ iken anne ve babası beraber olan öğrencilerde $12,88 \pm 5,77$ 'e, Anne Baba ayrı/boşanmış öğrencilerde ise $15,07 \pm 6,97$ 'ye yükselmektedir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir. ($F=6,382$, $p=0,002$), Anne Baba ayrı/boşanmış öğrencilerin puan ortalamaları diğer gruplardan daha yüksektir (Çizelge 3.22).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması öğrencilerin anne eğitimi ilkokul ve altında ise $13,06 \pm 5,85$ iken, ortaokul mezunu olma durumunda $12,92 \pm 5,90$, lise ve üzeri eğitim grubunda $13,13 \pm 5,89$ 'a yükselmektedir, ancak gruplar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($F=0,043$, $p=0,958$) (Çizelge 3.22).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması öğrencilerin baba eğitimi ilkokul ve altında ise $13,09 \pm 5,63$ iken, ortaokul mezunu olma durumunda $12,93 \pm 5,84$, lise ve üzeri eğitim grubunda $13,13 \pm 5,89$ 'a yükselmektedir, ancak gruplar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($F=0,093$, $p=0,911$) (Çizelge 3.22).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması aile gelir düzeyi düşük olarak belirtenlerde $13,70 \pm 6,81$ ile en yüksektir, orta gelir grubunda $13,01 \pm 5,73$ 'e düşmektedir, yüksek gelir grubunda ise $12,97 \pm 6,19$ ile en düşüktür, ancak gruplar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($F=0,274$, $p=0,761$) (Çizelge 3.22).

Araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin not ortalamasına (en son bitirdiği dönem) göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması Çizelge 3.23'de verilmiştir.

Çizelge 3.23. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Not Ortalamasına (En Son Bitirdiği Dönem) Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması

Değişkenler	Dijital Oyun Bağımlılığı Puanı	
	Ortalama±St.Sapma	F ve p değeri
Not Ortalaması (n=690)		
59 ve altı (n=47)	13,34±5,64	F=2,085 p=0,101
60-69 (n=77)	13,99±6,85	
70-84 (n=187)	13,30±5,47	
85 ve üstü (n=379)	12,46±5,58	

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması not ortalamasına (en son bitirdiği dönem) göre ele alındığında not ortalaması 59 ve altı olanlarda 13,34±5,64, 60-69 olanlarda 13,99±6,85 (en yüksek), 70-84 olanlarda 13,30±5,47 ve 85 ve üstü olan öğrencilerde 12,46±5,58 ile en düşüktür, ancak gruplar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir (F=2,085, p=0,101) (Çizelge 3.23).

Araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin Anne Baba tutumlarına göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması Çizelge 3.24’de verilmiştir.

Çizelge 3.24. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması

Değişkenler	Dijital Oyun Bağımlılığı Puanı	
	Ortalama±St.Sapma	F ve P değeri
AnneBaba Tutumu (n=775)		
Demokratik (n=244)	10,90±4,20	F=28,410 p=0,000
Otoriter (n=204)	12,79±5,76	
İhmalkâr (n=187)	15,98±6,80	
Hoşgörülü (n=140)	13,07±6,11	

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması anne baba tutumuna göre ele alındığında demokratik tutum sergileyen aileler $10,90 \pm 4,20$ (en düşük), otoriter tutum sergileyen aileler $12,79 \pm 5,76$, ihmalkâr tutum sergileyen aileler $15,98 \pm 6,80$ (en yüksek) ve hoşgörülü tutum sergileyen aileler $13,07 \pm 6,11$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=28,410$, $p=0,000$) (Çizelge 3.24).

Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Sosyal Medyada Geçirdiği Süre Ortalamalarının Karşılaştırılması Çizelge 3.25'de verilmiştir.

Çizelge 3.25. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Oyunla Geçirdiği Süre Ortalamalarının Karşılaştırılması

Değişkenler	Oyunla Geçirdiği Günlük Ortalama Süre	
	Ortalama $\pm$ St.Sapma	F ve P değeri
AnneBaba Tutumu (n=558)		
Demokratik (n=169)	$2,44 \pm 2,65$	$F=5,217$ $p=0,001$
İhmalkâr (n=150)	$3,78 \pm 3,30$	
Otoriter (n=135)	$2,89 \pm 2,82$	
Hoşgörülü (n=104)	$3,07 \pm 3,57$	

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyunla geçirdiği süre puan ortalaması anne baba tutumuna göre ele alındığında demokratik tutum sergileyen aileler $2,44 \pm 2,65$ (en düşük), ihmalkâr tutum sergileyen aileler $3,78 \pm 3,30$ (en yüksek), otoriter tutum sergileyen aileler $2,89 \pm 2,82$ ve hoşgörülü tutum sergileyen aileler $3,07 \pm 3,57$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=5,217$, $p=0,001$) (Çizelge 3.25).

Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Sosyal Medyada Geçirdiği Süre Ortalamalarının Karşılaştırılması Çizelge 3.26'da verilmiştir.

Çizelge 3.26. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Sosyal Medyada Geçirdiği Süre Ortalamalarının Karşılaştırılması

Değişkenler	Sosyal Medyada Geçirdiği Günlük Ortalama Süre	
	Ortalama±St.Sapma	F ve P değeri
AnneBaba Tutumu (n=654)		
Demokratik (n=195)	3,20±3,16	F=2,792 p=0,040
Otoriter (n=170)	3,56±3,38	
İhmalkâr (n=164)	4,24±3,69	
Hoşgörülü (n=125)	3,66±3,56	

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal medyada geçirdiği süre puan ortalaması anne baba tutumuna göre ele alındığında demokratik tutum sergileyen aileler 3,20±3,16 (en düşük), otoriter tutum sergileyen aileler 3,56±3,38 ihmalkar tutum sergileyen aileler 4,24±3,69 (en yüksek) ve hoşgörülü tutum sergileyen aileler 3,66±3,56'dır, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir (F=2,792, p=0,040) (Çizelge 3.26).

Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Not Ortalamalarının (en son bitirdiği dönem) Karşılaştırılması Çizelge 3.27.'de verilmiştir.

Çizelge 3.27. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Not Ortalamalarının (en son bitirdiği dönem) Karşılaştırılması

Değişkenler	Not Ortalaması (en son bitirdiği dönem)	
	Ortalama±St.Sapma	F ve p değeri
Annebaba Tutumu (n=650)		
Demokratik (n=201)	86,72±11,26	F=12,386 p=0,000
Otoriter (n=170)	83,96±13,75	
İhmalkâr (n=163)	78,41±14,93	
Hoşgörülü (n=116)	84,53±12,80	

Araştırmaya katılan öğrencilerin anne baba tutumuna göre not ortalaması (en son bitirdiği döneme göre) ele alındığında demokratik tutum sergileyen ailelerin çocuklarında not ortalaması $86,72 \pm 11,26$ (en yüksek), otoriter tutum sergileyen ailelerde $83,96 \pm 13,75$ ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde $78,41 \pm 14,93$ (en düşük) ve hoşgörölü tutum sergileyen ailelerde $84,53 \pm 12,80$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=12,386$, $p=0,000$) (Çizelge 3.27).

Anne baba tutum ölçeği puan ortalaması not ortalaması (en son bitirdiği dönem) dolayısıyla akademik başarıya göre ele alındığında anne babası demokratik tutum sergileyen ailelerde öğrenci not ortalaması $86,71 \pm 11,25$ (en yüksek) iken, hoşgörölü tutum sergileyen ailelerde $84,53 \pm 12,80$, otoriter tutum sergileyen ailelerde $83,96 \pm 13,75$ ve ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde $78,41 \pm 14,93$ (en düşük) 'tür, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=12,386$, $p=0,000$) (Çizelge Ek1.1).

Araştırmaya katılan öğrencilerin anne eğitim durumu ile anne baba tutumu karşılaştırıldığında; ilkokul ve altı olan annelerin %27,5'inin ($n=71$) demokratik tutum sergilediği, %30,2'sinin ($n=78$) ihmalkâr tutum sergilediği, %30,6'sının ($n=79$) otoriter tutum sergilediği ve %11,6'sının ($n=30$) hoşgörölü tutum sergilediği saptanmıştır. Bu yüzde ve sayılar aynı sıra ile ortaokul mezunu olan annelerde %36,7 ($n=99$)-%21,9 ($n=59$)-%23,7 ($n=64$)-%17,8 ($n=48$) iken lise ve üzeri eğitimi olan annelerde aynı sıra ile %28,6 ($n=65$)-%20,7 ($n=47$)-%26,0 ($n=59$)-%24,7 ($n=56$) olarak saptanmıştır (Çizelge Ek1.2). Araştırmaya katılan öğrencilerin anne eğitim durumları ilkokul ve altı olanlar daha fazla otoriter tutum sergilerken anne eğitim durumu orta okul, lise ve üzerinde olanlar daha fazla demokratik tutum sergilediği saptanmıştır, gruplar arasında anlamlı fark saptanmıştır ($X^2=23,788$, $p=0,001$).

Araştırmaya katılan öğrencilerin baba eğitim durumu ile anne baba tutumu karşılaştırıldığında; ilkokul ve altı eğitimi olan babaların %28,0'inin ($n=56$) demokratik tutum sergilediği, %31,0'inin ($n=62$) ihmalkâr tutum sergilediği, %31,5'inin ($n=63$) otoriter tutum sergilediği ve %9,5'inin ($n=19$) hoşgörölü tutum sergilediği saptanmıştır. Bu yüzde ve sayılar aynı sıra ile ortaokul mezunu olan

babalarda %32,0 (n=85)-%23,3 (n=62)-%24,4 (n=65)-%20,3 (n=54) iken lise ve üzeri eğitimi olan babalarda aynı sıra ile %32,5 (n=98)-%21,5 (n=65)-%23,8 (n=72)-%22,2 (n=67) olarak saptanmıştır (Çizelge Ek1.3).Araştırmaya katılan öğrencilerin baba eğitim durumları yükseldikçe demokratik tutum sergilemektedir, gruplar arasında anlamlı fark saptanmıştır ($X^2 = 20,220$, $p=0,003$).



4. TARTIŞMA

Ankara’da merkez ilçeleri temsilen Keçiören ilçesinde bulunan üç ortaokul ve Çankaya ilçesinde bulunan yedi lisede öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı durumu ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik araştırma verileri 01.09.2019-01.12.2019 tarihleri arasında toplanmıştır. Ankara Kalkınma Ajansı tarafından hazırlanan İstatistiklerle Ankara 2017 raporunda 5.34 milyon nüfusa sahip olan Ankara’nın, Türkiye nüfusunun %6,7’sini barındırdığı ve ilçe nüfusları değerlendirildiğinde Çankaya, Keçiören, Yenimahalle, Mamak ve Etimesgut Ankara nüfusunun büyük bir bölümüne ev sahipliği yapan ilçeler olarak öne çıkmaktadır. Örneklemeye çıkan iki ilçenin (Keçiören ve Çankaya) nüfus açısından en büyük ilçeler olması evreni temsiliyet açısından önemlidir.

Araştırmada okul türüne göre rastgele sayılar tablosu kullanılarak her bir okul türünü temsilen birer okul seçilerek toplam on okulda öğrenim gören 866 öğrenci anket uygulanmıştır. Araştırma grubunda yer alan öğrencilerin 320’si (%36,9) ortaokul, 546’sı (%63,1) lisede öğrenim görmektedir. Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü 2017-2018 Yılı İstatistikleri’nde ortaokul ve liselerde öğrenim gören 409.905 öğrencinin %53,1’i ortaokul %46,9’u lisede öğrenim görmektedir. Evreni temsilen belirlenen örnekleme okul türü lise grubunda ortaokuldan fazla olması ve her okuldan birer sınıf alınması nedeniyle lise grubunda daha fazla sayıda öğrenci yer almıştır.

Öğrencilerin yaş ortalaması $14,13 \pm 2,14$ olup, %49,8’i kız, %50,2’si erkektir (Çizelge 3.2). Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü 2017-2018 Yılı İstatistikleri’nde ortaokul ve lise öğrencilerinin cinsiyete göre dağılımı çalışmamızla benzerlik göstermektedir (%48,9’u kız, %51,1’i erkektir).

Öğrencilerin %63,2’si kamu, %36,8’i özel okul öğrencisidir (Çizelge 3.2). Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü 2017-2018 Yılı İstatistikleri’ne göre Ankara’da

öğrencilerin %84,1'i kamu, %15,9'u özel okul öğrencisidir. Örneklem belirlenirken her okul türünde eşdeğerinde özel okul alınmıştır. Lise grubunda devlet liselerine eşdeğer bir özel fen lisesi, bir özel mesleki ve teknik lise ve bir özel Anadolu lisesi alınmıştır. Ortaokul grubunda eşdeğer olan bir özel ortaokul alınmıştır.

Öğrencilerin %8,0'i 5. Sınıfta iken, %9,7'si 6., %10,0'u 7., %9,2'si 8., %21,0'i 9., %22,2'si 10., %11,8'i 11. ve %8,1'i 12. sınıfta öğrenim görmektedir (Çizelge 3.2). Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü 2017-2018 Yılı İstatistikleri'ne göre Ankara'da öğrencilerin %12,1'i 5. sınıfta, %16,5'i 6. sınıfta, %12,3'ü 7. sınıfta, %11,8'i 8. Sınıfta, %11,2'si 9. sınıfta, %11,1'i 10. sınıfta, %11,4'i 11. sınıfta ve %10,7'si 12. Sınıfta öğrenim görmektedir. Çalışma kapsamına alınan öğrencilerin % 8,3'ü özel ortaokul öğrencisi, %28,7'si kamu ortaokul öğrencisi, %28,5'i özel lise ve %34,4'ü kamuya ait lise öğrencisidir.

Çalışma kapsamında yer alan öğrencilerin aile tiplerine göre dağılımları incelendiğinde %89,4'ünün anne, babası beraber, %8,7'sinin anne, babası ayrı/boşanmış ve %2'sinin anne veya baba vefat etmiş olduğu belirlenmiştir (Çizelge 3.3)

Öğrencilerin annelerinin eğitim durumu incelendiğinde %29,8'inin lise ve üzeri, %35,2'sinin ortaokul, %35,0'inin ilkokul ve altı eğitim aldığı tespit edilmiştir. (Çizelge 3.3) Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) Ulusal Eğitim İstatistikleri Veri Tabanı, 2008 2018 verilerinde cinsiyete göre 2008 yılında bitirilen son öğrenim kurumuna bakıldığında kadınların %43,4 ilkokul ve ilköğretim, % 4,9'u ortaokul ve dengi ve %19,3'ü lise ve üzeri eğitim almışken, 2018 yılında bitirilen son öğrenim kurumuna bakıldığında kadınların %42,7'sinin ilkokul ve ilköğretim, %7,2'snin ortaokul ve dengi ve %33,7'sinin lise ve üzeri eğitim aldığı görülmektedir.

Öğrencilerin baba eğitim durumu incelendiğinde ise %39,3'ü lise ve üzeri, %34,4'ü ortaokul,%26,2'sinin ilkokul ve altı eğitim aldığı tespit edilmiştir (Çizelge 3.3). TÜİK, Ulusal Eğitim İstatistikleri Veri Tabanı, 2008 2018 verilerinde cinsiyete göre 2008 yılında bitirilen son öğrenim kurumuna bakıldığında erkeklerin %43,8

ilkokul ve ilköğretim, % 9'u ortaokul ve dengi ve %30'u lise ve üzeri eğitim almışken, 2018 yılında bitirilen son öğrenim kurumuna bakıldığında erkeklerin %38,3'ünün ilkokul ve ilköğretim, %10,2'sinin ortaokul ve dengi ve %46,6'sının lise ve üzeri eğitim aldığı görülmektedir.

Çalışma kapsamında yer alan öğrencilerin (bitirilen dönem sonu) not ortalamalarının dağılımı incelendiğinde öğrencilerin %55,1'inin not ortalaması 85-100, %33,4'ünün not ortalaması 65-84 ve %11,6'sının not ortalamasının 40-64 olduğu belirlenmiştir(Çizelge 3.4). Alan yazında dijital oyunlar nedeniyle akademik başarısızlık yaşayan öğrencilerden bahseden birçok çalışma vardır (Baş, 2018; Çakır, Ayas ve Horzum, 2011, Odabaşoğlu, vd., 2007). Buna karşın akademik bir etkisi olmadığını belirten çalışmalar da vardır (Torun, Akçay ve Çoklar, 2015). Bizim çalışmamızda akademik başarı ile dijital oyun bağımlılığı grupları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir ($F=2,085$, $p=0,101$).

Öğrencilerin %82,0'si kendisine ait cep telefonu olduğunu, %58,8'i kendisine ait bilgisayarı olduğunu, %46,4'ü tableti olduğunu belirtmiştir(Çizelge 3.5). Balıkcı (2018) yaşları 10 ila 19 arasında değişen 625 öğrenci ile yaptığı çalışmada öğrencilerin %94'ünün akıllı telefona sahip olduğunu ve oyun oynamak için en çok akıllı telefon tercih edildiğini belirtmektedir. Aynı çalışmada akıllı telefona sahip olma durumu ile oyun bağımlılığı arasında bir ilişki bulunamasa da kendine ait oyun konsolu veya bilgisayarı olanların kendine ait araç olmayanlardan daha bağımlı olduğu görülmektedir. Bülbül ve Tunç (2018) üniversite öğrencileri ile yaptığı çalışmada erken yaşlarda telefon sahibi olan kişilerde bağımlılığın daha yüksek olduğunu belirtmektedir. Daha eski çalışmalarda bilgisayarda oyun oynayan öğrencilerde bilgisayara sahip olanların olmayanlara göre daha çok oyun oynadığını görülmektedir (Durdu, Hotamaroğlu ve Çağıltay, 2005; Şahin ve Tuğrul, 2012). Bu bağlamda, akıllı telefona sahip olmanın bağımlılığı arttırabildiği söylenebilir.

Öğrencilerin %88,8'inin evinde internet bağlantısı bulunmaktadır(Çizelge 3.5).. TÜİK 2018 yılı verilerine göre hanelerde masaüstü bilgisayar %19.2, taşınabilir bilgisayar (dizüstü, notebook vb.) %37.9, tablet bilgisayar %2.4, cep

telefonu/akıllı telefon %97.8 ve oyun konsolu %5.5 oranında olduğu görülmektedir (TÜİK, 2018). Radyo ve Televizyon Üst Kurulu (RTÜK) 2014-2015 eğitim-öğretim yılında 13-16 yaş aralığındaki 1273 öğrenci ile gerçekleştirdiği çalışmada ise öğrencilerin %90,4'ünün evinde televizyon, %38'inin odalarında masaüstü bilgisayar ya da dizüstü bilgisayar, %68,4'ünün de kendine ait cep telefonu olduğunu belirlemiştir (RTÜK, 2016). TÜİK'in 2013 yılında 6-15 yaş grubu çocuklarla gerçekleştirdiği araştırmanın sonuçlarına göre bilgisayar kullanımına ortalama başlama yaşı 8, internet kullanımına ortalama başlama yaşı 9, cep telefonu kullanımına ortalama başlama yaşı 10'dur. RTÜK'ün 2018 yılında Çocukların Yeni Medya Kullanım Alışkanlıkları ve Siber Zorbalık Araştırması 21.05.2018 – 06.06.2018 tarihleri arasında İstatistiki Bölge Birimleri Sınıflandırması (İBBS) 2 düzeyini temsil eden 26 ilde, 5, 6, 7 ve 8'inci sınıfta okuyan 99 ortaokulda, 3.029 öğrenci (%51,2 kız ve %48,8 erkek) ile gerçekleştirdiği “Çocukların Yeni Medya Kullanım Alışkanlıkları ve Siber Zorbalık 2018 Araştırması” sonuçlarına göre öğrencilerin sahip oldukları iletişim araçlarına bakıldığında; öğrencilerin %89,4'ü klasik televizyonun ve %91,5'i akıllı televizyonun (internete bağlanabilen) evlerinde veya odalarında bulunduğunu ifade etmiştir. Öğrencilerin %41,6'sı ise kendi odalarında masaüstü bilgisayar/dizüstü bilgisayar olduğunu; %38,3'ü ise tablet olduğunu belirtmiştir. Bu sonuçlara dayanarak öğrencilerin kendine ait ekranlı alet bulunması ve kontrolsüz ekranlı alet kullanımının dijital oyun oynama oranını arttırdığı ve dijital oyun bağımlılığı risk düzeyini yükselttiğini söylemek mümkündür.

Bununla birlikte RTÜK'ün 2018 yılında Çocukların Yeni Medya Kullanım Alışkanlıkları ve Siber Zorbalık Araştırması kapsamında; “Oyun oynamak için dijital cihazları kullanır mısınız? Ne sıklıkla kullanırsınız?” sorusuna verilen cevapların yaş dağılımına bakıldığında; 10-11 yaş grubunun %17,9'unun, 12-13 yaş grubunun %26,8'inin ve 14-17 yaş grubunun %26,3'ünün dijital cihazları oyun oynamak için her gün kullandığı ortaya çıkmıştır. Diğer sıklıklara bakıldığında 10-11 yaş grubunun %45,8'inin, 12-13 yaş grubunun %35,1'inin ve 14-17 yaş grubunun %29,9'unun haftada birkaç gün oyun oynamak için dijital cihazları kullandığı belirlenmiştir. Öte yandan 10-11 yaş grubunun %8,9'u, 12-13 yaş grubunun %11,1'i ve 14-17 yaş

grubunun %15,8'i hiç kullanmadığını belirtmiştir. Tablet cihazı 10-11 yaş grubu çocuklar tarafından daha fazla kullanılırken diğer cihazlar (bilgisayar, cep telefonu) 14-17 yaş grubu tarafından daha fazla kullanılmaktadır. Cinsiyet açısından genel bir değerlendirme yapıldığında bilgisayar, tablet ve oyun konsolunun erkek öğrenciler tarafından daha fazla kullanıldığı ortaya çıkmıştır.

Çalışma kapsamında yer alan öğrencilerin %77,5'i bilgisayar/tablet/telefon vb. ekranlı araçlarla oyun oynadığını belirtmiştir(Çizelge 3.5). TÜİK'in 2013 yılında 615 yaş grubu çocuklarla gerçekleştirdiği araştırmanın sonuçlarına göre çocukların %45,6'sı hemen her gün internet kullanmaktadır. Ayrıca çocuklar interneti ilk sırada %84,8 ile ödev veya öğrenme amacıyla, ikinci sırada %79,5 ile oyun oynama amacıyla kullanmaktadır. RTÜK'ün Çocukların Yeni Medya Kullanım Alışkanlıkları ve Siber Zorbalık Araştırması kapsamında; 2015 yılında öğrencilerin %45,2'si internetin kendileri için çok önemli olduğunu belirtirken 2018 yılında bu oranın %63,8'e yükseldiği tespit edilmiştir. Araştırmaya göre internet kullanım oranlarının yıllar içindeki karşılaştırmasına bakıldığında 2018 yılında bir artış olduğu göze çarpmaktadır. 2015 yılında internet kullananların oranı %90,4 iken 2018 yılında bu oranın %97'ye çıktığı tespit edilmiştir. İnternet kullanım sıklığının yaşlara göre dağılımına bakıldığında yaş arttıkça internet kullanım sıklığının da arttığı saptanmıştır. 10-11 yaş grubunun %33,8'i, 12-13 yaş grubunun %50,4'ü ve 14-17 yaş grubunun %58,4'ü interneti her gün kullandığını belirtmiştir. Neredeyse haftanın her günü internet kullanım oranları bütün yaş grupları için benzerlik göstermekte olup yaklaşık %18 civarındadır. Öte yandan 10-11 yaş grubunun %35,7'si, 12-13 yaş grubunun %22,7'si ve 14-17 yaş grubunun %15,6'sı haftada birkaç gün internet kullandığını belirtmiştir.

Öğrencilerin %38,6'sı birden fazla türden oyunu oynadığını belirtmiştir (Çizelge 3.6). Tek tür oyun tercih edenlerin %13,2'si savaş oyunu, %8,9 ile aksiyon/macera oyunu, %4,0'ü mantıksal oyunlar, %3,3'ü diğer oyunlar, %2,9'u simülasyon/modelleme/rol modelleme oyunları ve %2,2'si sadece platform oyunları oynamaktadır. Alan yazın incelendiğinde 11-13 yaş aralığında 740 öğrenci ile çalışan Kar (2017) da strateji oyunlarının bağımlılık ile pozitif yönlü ilişkisi olduğunu

belirtmektedir. Aydoğdu Karaaslan (2015) çocukların şiddet içeren oyunları oynamayı sevdiğini, bir kısmının bu şiddetten etkilendiğini ve kimi öğrencilerin de oyunlardaki şiddeti gündelik yaşamlarına aktardığını belirtmektedir. Dolu, Bükler ve Uludağ (2010) şiddet içerikli oyunlar nedeniyle oyuncunun şiddet eğilimin arttığını ve saldırgan davranışların ortaya çıktığını belirtmektedir. Aksoy (2018) 2001 lise öğrencisi ile yaptığı çalışmada şiddete başvuran kişilerin diğerlerine oranla daha çok dijital oyun bağımlısı olduğunu belirtilmektedir. Benzer şekilde, Çakıcı (2018) lise öğrencileriyle gerçekleştirdiği çalışmada, dijital oyun bağımlısı kişilerin bağımlı olmayanlara göre öfkelerini daha çok dışa yansıttıklarını belirtmektedir. Ayrıca oyun bağımlılığı arttıkça şiddet eğiliminin de arttığı yönünde kanıtlar alanyazında mevcuttur (Aydoğdu Karaaslan, 2015; Balıkçı, 2018; Baş, 2018; Demirtaş Madran ve Ferigül Çakıcı, 2014; Güvendi vd., 2019; Kim vd., 2017) . Karaman'ın 2019 yılında 43 ortaokul öğrencisi üzerinde yaptığı yüksek lisans tez çalışmasında da bizim çalışmamıza benzer şekilde ortaokul öğrencilerinin en çok tercih edilen oyunların savaş ve silah oyunları olduğu görülmüş; en çok tercih ettiği oyun türü strateji ve en çok oynadıkları oyunun PUBG oyunu olduğu görülmüştür. Başka bir çalışmada ise aksiyon/macera birinci sırada iken futbol, dövüş ve savaş oyunları onları takip etmektedir (Tutkun, Demirtaş, Açıkgöz ve Tekşal, 2017). Alan yazında GTA serisinin (Taylan, Kara ve Durğun, 2017), League of Legends (Aydoğmuş, 2017), Clash Royale (Kurtbeyoğlu, 2018) oyununun en çok tercih edilen oyunlar olduğu görülmektedir. En çok tercih edilenler listesinde Aydoğmuş (2017) 2. Sırada Counter Strike, 3. Sırada ise GTA oyununu sıralamaktadır. Bizim çalışmamızda da benzer sonuçlar bulunmuş; ilk sırada yer alan PUBG 'yi Call Of Duty, Zula, League of Legends, GTA, Brawl Stars adlı savaş oyunları takip etmektedir. Çalışma kapsamında en az oynanan oyun türünün zeka oyunları olduğu görülmüştür. Ayrıca orta okul öğrencileri arasında sınıf seviyeleri düştükçe Roblox adlı platform oyununun oynanma sıklığının arttığı dikkat çekmektedir. Bu bağlamda oynanan oyun türünün oyun oynama süresini etkilediği ve aksiyon/ savaş oyunlarının daha uzun sürelerle oynanırken zeka oyunlarına daha az zaman ayrıldığı sonucuna varmak mümkündür.

Dijital oyunla geçirilen gnlk sre daėıılımı incelendiėinde ėrencilerin %58,8'i 0-2 saat, %20,3' 2,54 saat, %8,3' 4,56 saat, %5,0'i 6,58 ve %7,6'sı 8 saat ve zerindedir (izelge 3.7). RTK'n 2018 yılında ocukların Yeni Medya Kullanım Alıřkanlıkları ve Siber Zorbalık Arařtırması kapsamında; ėrencilerin oyun oynamak iin dijital cihazları gnlk ortalama kullanım sresi 1 saat 16 dakikadır. Oyun oynama sreleri ile ilgili yapılan deėerlendirmede bizim alıřmamıza benzer sonuların elde edildiėi; erkek ėrencilerin ve yařa daha byk ocukların daha uzun sreler bilgisayar oyunları oynadıėı saptanmıřtır. Ayrıca hafta ii ve hafta sonu sreleri karřılařtırıldıėında oyun srelerinin bizim alıřmamızdaki ifadelerde olduėu gibi hafta sonu daha uzun olduėu grlmektedir.

alıřma kapsamında yer alan ėrencilerin %6,6'sı oyun oynamak sebebiyle devamsızlık yaptıėını belirtmiřtir (izelge 3.7). zkan ve Hira (2017) ortaokul ėrencileri ve onların aileleri ile yaptıėı alıřmada bazı ailelerin ocuėunun oyun oynamak iin yemek yememesi, uyumaması gibi durumların olduėunu ve ailelerin de bunu endiře verici bulduėunu belirtmektedir. Kuss ve Griffiths (2012) de alıřmalarında uzun sreli dijital oyun oynamanın uyku dzensizliėine sebep olduėunu belirtmektedir. Oyun oynamaya baėlı olarak ge saatte yatma, kazanma hırsı veya daha st seviyeye ıkma hırsı ile oyunu bırakamama, oyunla geirilen srenin farkında olmama gibi sebeplerle uyku dzeninin bozulması veya saėlıklı uyuyamama sonucu okul saatinde kalkamama sebebiyle devamsızlık yapıldıėı grřmelerle de desteklenmiřtir.

Sosyal medya kullanarak geirdiėi gnlk sre incelendiėinde ėrencilerin %48,2'si 0-2,4 saat, %22,8'i 2,5-4,4 saat, %12,3' 4,5-6,4 saat, %6,0'sı 6,5-8,0 ve %10,6'sı 8,0 saatin zerindedir (izelge 3.7).. Dijital oyun oynanmasa bile sosyal medya ile geirilen sre de olduka dikkat ekicidir. Sosyal medya baėımlılıėı da incelenen baėımlılık konuları arasında yer almıř ve anketler sırasında genler arasında da giderek artma belirtisi gsterdiėi dřnlmřtr.

alıřma kapsamında yer alan ėrencilerin %15,6'sının oyun sektr zerinden parasal kazan elde ettiėini belirtmiřtir (izelge 3.7).. ocuk veya

gençlerin oyun gibi onlar için eğlence olarak gördükleri bir etkinlikten gelir elde etmeleri veya oyundaki puan/sanal para kazanmaları onlar için oyun oynamayı daha cazip hale getirmektedir.

Çalışma kapsamında yer alan öğrencilere yönetilen beşli likert tipi ankete verdikleri cevaplarda, annelerinin %53,8'inin, babalarının %47,8'inin, kardeşlerinin %16,4'ünün hiçbir zaman oyun oynamadığını belirtmişlerdir. Bu sonuçlara göre anne ve babalarının yarıya yakını oyun oynarken, kardeşlerin yaklaşık %80'lik kısmı dijital oyun oynamamaktadır. Ayrıca öğrencilerin %2,9'u anne, baba, kardeşin dijital oyun oynamasından sıklıkla etkilendiğini, %1,9'u her zaman etkilendiğini belirtmiştir. Öğrencilerin %48,2'sinin ailecek yapılan faaliyetlerin dijital oyun oynamayı hiçbir zaman engellemediğini düşünmektedir. Öğrencilerin %21,7' sinin anne, babasının dijital oyun içeriği hakkında bilgisinin olduğunu belirtmişlerdir (sık sık ve her zaman cevabını verenlerin toplamı). Öğrencilerin %59,2'si hiçbir zaman ailecek oynanan ortak dijital oyun olmadığını belirtirken, öğrencilerin %81,1'i anne, babasının dijital oyun oynarken hiçbir zaman kendisini ihmal etmediğini düşünmektedir (Çizelge 3.8).. Karaman'ın 2019 yılında 43 ortaokul öğrencisi üzerinde yaptığı "Ortaokul Öğrencilerinin Gözünden Dijital Oyun ve Dijital Oyun Bağımlılığı: Kocaeli İli Örneği" adlı yüksek lisans tez çalışmasında; öğrencilerin dijital oyun oynamak için teknolojik bir cihaza ihtiyaç duydukları gibi bu cihazlardaki oyunlarla kendilerini tanıştıracak birilerine de gerek duyduklarını belirtmişlerdir. Öğrencilerin bir kaçı dijital oyunları kendi kendilerine keşfettiklerini ifade ederken çoğunluğu annesinin, kardeş, kuzen, amca ve dayı gibi yakın akrabalarından etkilenecek oyun oynamaya başladığını belirtmektedir. Toran vd. (2016) sosyal çevrenin oyun oynamaya etkisi olduğunu, çocukların çevrelerinde bulunan yetişkinlerden etkilendiğini belirtmektedir. Lewis (2016) 18 yaş ve üzeri 246 MMROPG oyuncusuyla yaptığı çalışmada katılımcıların çoğunun (%44,5) arkadaşları aracılığıyla, bazılarının (%14,2) bir aile üyesi aracılığıyla, bir kısmının da (%31,7) kendi kendine oyunla tanıştığı görülmektedir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması kız öğrencilerde $11,64 \pm 5,18$ iken, erkek öğrencilerde $14,38 \pm 6,23$ 'dür, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı

fark tespit edilmiştir. ($F=47,93$, $p=0,000$), erkek öğrencilerin puan ortalamaları kız öğrencilerden daha yüksektir (Çizelge 3.20). Irmak'ın 2014 yılındaki İstanbul'da dört lisenin 9. 10. ve 11. sınıfına devam eden 14-19 yaş aralığındaki 865 adölesan üzerindeki yürüttüğü Doktora Tez Çalışmasında bulunan bağımlı oyuncu oranı (%28,8), ulusal düzeyde bir yaygınlık göstergesi olmamakla birlikte oldukça yüksek olması dikkat çekicidir. Irmak'ın çalışmasında olduğu gibi bizim çalışmamızda da erkek ve kız adölesanların dijital oyun oynama davranışları arasında belirgin bir fark bulunması diğer araştırma bulgularıyla da desteklenmiştir (Çakır ve ark. 2011; Horzum 2011; Güllü ve ark, 2012; Gökçearslan ve Durakoğlu 2014; Bilgin, 2015; Eni, 2017; Pala ve Erdem 2011; Homer ve ark. 2012, Çakıcı, 2018, Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018, Kağızmanlı, 2019). Irmak'ın çalışmasında olduğu bizim çalışmamızda da erkek öğrencilerin puan ortalamaları kız öğrencilerden daha yüksektir. Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim 4. ve 5. sınıf 372 öğrenciden oluşan, öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini belirlemeyi amaçlayan araştırma sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının düşük olduğu; erkek öğrencilerin kızlara göre daha yüksek bulmuştur. Pawlowska, Potembska ve Szymanska'nın 2018 yılında yaptıkları çalışmada, 14-19 yaşları arasındaki ergenlerde erkeklerin kızlara göre daha fazla dijital oyunla ilgilendiklerini öne sürmektedir. Ancak Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan "Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi" başlıklı çalışmasında cinsiyete göre dijital oyun bağımlılığının anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması aile tipine göre anne baba beraber öğrencilerde $12,88 \pm 5,78$, anne baba ayrı/boşanmış öğrencilerde $15,07 \pm 6,97$ ve anne veya baba vefat etmiş öğrencilerde $10,24 \pm 3,83$ 'dür, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir. ($F=6,382$, $p=0,002$), anne, babası ayrı/boşanmış öğrencilerin puan ortalamaları diğer gruplardan daha yüksektir. Aile tipine göre de çalışmamız Irmak'ın çalışmasıyla benzer sonuçlar göstermiş, Anne baba ayrı/boşanmış öğrencilerin puan ortalamaları diğer gruplardan daha yüksek bulunmuştur. (Çizelge 3.22).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması 10 yaş ve altı öğrencilerde $12,09 \pm 5,38$, 11-12 yaş öğrencilerde $12,86 \pm 5,71$, 13-14 yaş öğrencilerde $13,45 \pm 5,77$, 15-16 yaş öğrencilerde $12,91 \pm 8,84$, 17 yaş ve üzeri öğrencilerde $13,18 \pm 6,70$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir ($F=0,676$, $p=0,609$) (Çizelge 3.20).. Gentile (2009), yaptığı çalışmada bilgisayar oyunu oynayan 8–18 yaş arası gençlerin %8,5'inin bağımlılık belirtileri gösterdiğini tespit etmiştir. Karagöz'ün 2017 yılında 6. ve 7. Sınıf öğrencisi 740 kişilik bir grupta yaptığı çalışmada yaş küçüldükçe dijital oyun bağımlılığının arttığını belirtmektedir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması okul türüne göre kamu ortaokul $13,40 \pm 5,653$, özel ortaokul $11,38 \pm 5,457$, kamu lise $13,07 \pm 6,137$ ve özel lise $12,94 \pm 5,68$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir. ($F=2,205$, $p=0,086$). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması orta okullarda $12,95 \pm 5,66$ iken, liselerde $13,04 \pm 6,03$ 'dür, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir ($F=0,046$, $p=0,829$) (Çizelge 3.21).. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018) ilkokulda dijital oyunlara başlama yaşının ortaokul öğrencilerine göre daha erken olduğunu belirtmiştir. Eni (2017) lise dönemindeki ergenlerde sınıf düzeyi arttıkça dijital oyun bağımlılığının azaldığını öne sürmektedir. Taş, Eker ve Anlı (2014) tarafından yapılan “Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi” başlıklı çalışmada okul türüne göre dijital oyun bağımlılığının anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur. Ancak aynı araştırmada öğrencilerin öğrenim gördüğü lise türüne göre; anadolu liseleri ve imamhatip liselerindeki öğrencilerin Sağlık Meslek lisesi öğrencilerine göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu bulunmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması 5.sınıflarda $12,10 \pm 5,10$ iken 6. sınıflarda $12,33 \pm 6,29$, 7.sınıflarda $13,24 \pm 5,41$, 8.sınıflarda $14,03 \pm 5,62$, 9.sınıflarda $13,40 \pm 5,69$, 10.sınıflarda $12,78 \pm 6,21$, 11.sınıflarda $12,37 \pm 5,40$ ve 12.sınıflarda $13,76 \pm 7,17$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir(Çizelge 3.21).. ($F=1,219$, $p=0,289$) Çakıcı'nın 2018 yılında 300 lise öğrencisi üzerinde yaptığı yüksek lisans tez çalışmasında 9. ve 10.sınıf öğrencilerinin, 11. ve 12.sınıf öğrencilerine göre daha fazla dijital oyun bağımlısı

oldukları belirlenmiştir. Barut'un 2019 yılında 639 lise öğrencisi üzerinde yaptığı yüksek lisans tez çalışmasında dijital oyun bağımlılık düzeyinin sınıf düzeyine göre farklılaşmadığı görülmüştür. Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim 4. ve 5. sınıf 372 öğrenciden oluşan, öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini belirlemeyi amaçlayan araştırmada bizim çalışmamızda olduğu gibi sınıf düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı fark olmadığı benzer çalışmalarla desteklenmiştir (Kağızmanlı, 2019).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması öğrencilerin anne eğitimi ilkokul ve altında ise $13,06 \pm 5,85$ iken, ortaokul mezunu olma durumunda $12,92 \pm 5,90$, lise ve üzeri eğitim grubunda $13,13 \pm 5,89$ 'a yükselmektedir, ancak gruplar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($F=0,043$, $p=0,958$) (Çizelge 3.22).. Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim 4. ve 5. sınıf 372 öğrenciden oluşan, öğrencilerin annenin eğitim düzeyi yüksek olanların düşük olanlara göre bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri yüksek saptanmıştır. Çakıcı'nın çalışmasında anneleri ilkokul ve lisans ve üzerinde mezun olanların; okuryazar olmayan, ortaokulu mezunu ve lise mezunu olanlara oranla daha fazla dijital oyun bağımlısı oldukları belirlenmiştir. (Çakıcı 2018) .

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması öğrencilerin baba eğitimi ilkokul ve altında ise $13,09 \pm 5,63$ iken, ortaokul mezunu olma durumunda $12,93 \pm 5,84$, lise ve üzeri eğitim grubunda $13,13 \pm 5,89$ 'a yükselmektedir, ancak gruplar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı değildir ($F=0,093$, $p=0,911$) (Çizelge 3.22).. Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim 4. ve 5. sınıf 372 öğrenciden oluşan, öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini belirlemeyi amaçlayan araştırmada babanın eğitim düzeyi bakımından bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı farklılığa rastlanmamıştır.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması aile gelir düzeyi düşük olarak belirtenlerde $13,70 \pm 6,81$ ile en yüksektir, orta gelir grubunda $13,01 \pm 5,73$ 'e düşmektedir, yüksek gelir grubunda ise $12,97 \pm 6,19$ ile en düşüktür, ancak gruplar arasındaki bu fark istatistiksel olarak anlamlı bulunmamıştır ($F=0,274$, $p=0,761$)

(Çizelge 3.22).. Horzum'un 2011 yılında 889 3., 4. ve 5.sınıf öğrencisi üzerinde yaptığı çalışmada sosyoekonomik düzey bakımından incelendiğinde üst sosyoekonomik düzeydeki öğrencilerin alt ve orta sosyoekonomik düzeydeki öğrencilere göre oyun bağımlılığı yüksek bulunmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması not ortalamasına (en son bitirdiği dönem) göre 59 ve altı $13,34 \pm 5,64$ iken, 6069 olanlarda $13,99 \pm 6,85$, 7084 olanlarda $13,30 \pm 5,48$ ve 85 ve üstü olan öğrencilerde $12,46 \pm 5,58$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir ($F=2,085$, $p=0,101$) (Çizelge 3.23).. Chang ve Man Law (2008), internet bağımlılığı ile akademik başarı arasında olumsuz bir ilişki olduğunu tespit etmişlerdir. Irmak'ın 2014 yılındaki 9., 10. ve 11.sınıfına devam eden 14-19 yaş aralığındaki 865 adölesan üzerindeki yürüttüğü çalışmasında da dijital oyun bağımlılığı arttıkça akademik başarının düştüğü bulunmuştur.

Anne ve babalar çocukların bilgi, tutum ve davranış edinmelerinde çok önemli bir role sahiptir. Örneğin çocukların sahip oldukları politik tutumlar, çeşitli bağımlılıklar anne babalarinkine çok benzemektedir (Morgan, 2011; Kağıtçıbaşı, 2012). Bu noktada anne ve babasının elinde kitap gören çocuğun kitaba yönelik tutumları ile ailesinde kitap okuma alışkanlığı olmayan bir çocuğun tutumları farklılık gösterecektir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması anne baba tutumuna göre ele alındığında demokratik tutum sergileyen aileler $10,9 \pm 4,20$, ihmalkar tutum sergileyen aileler $15,98 \pm 6,80$ (en yüksek), otoriter tutum sergileyen aileler $12,79 \pm 5,76$ ve hoşgörülü tutum sergileyen aileler $13,07 \pm 6,11$ ile en düşüktür, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=28,410$, $p=0,000$) (Çizelge 3.24).. Irmak'ın 2014 yılındaki 9. 10. ve 11. sınıfına devam eden 14-19 yaş aralığındaki 865 adölesan üzerindeki yürüttüğü çalışmasında bizim çalışmamıza benzer şekilde problemlili dijital oyun oynama davranışları arttıkça aile ortamı algısı yine bu ölçeğin alt boyutu olan ailede birlik beraberlik algısı azalmıştır. Bu değişkenler arasında ters yönde anlamlı ilişki bulunmuştur. Barut'un 2019 yılında

639 lise öğrencisi üzerinde yaptığı yüksek lisans tez çalışmasında bizim çalışmamıza benzer sonuçlar bulunmuştur. Pawlowska, Potembska ve Szymanska'nın 2018 yılında yaptıkları çalışmada, 14-19 yaşları arasındaki ergenlerde yaptığı çalışmada aile ilişkileri bozuk olan, aile içi geçimsizlik yaşayan ergenlerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin daha fazla olduğunu öne sürmüştür. Yiğit'in 2017 yılındaki çalışmasında; çocuklarının dijital oyun bağımlılık düzeyinin yüksek olduğu ailelerin, çocuklarıyla iletişim problemleri yaşadığı, oyunların olumsuz etkilerini gidermeye yönelik yönlendirmelerde sorunlar yaşadığı ve teknolojiyi tamamen yasaklama yoluna gittikleri görülmüştür.

Araştırmaya katılan öğrencilerin anne baba tutumuna göre not ortalaması (en son bitirdiği dönem) ele alındığında; demokratik tutum sergileyen aileler $86,72 \pm 11,26$ ihmalkâr tutum sergileyen aileler $78,41 \pm 14,93$, otoriter tutum sergileyen aileler $83,96 \pm 13,75$ ve hoşgörülü tutum sergileyen aileler $84,53 \pm 12,80$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=12,386$, $p=0,000$) (Çizelge 3.27).. Çalışmamız anne baba tutumunun çocuğun akademik başarısına olumlu yönde etki ettiğini ortaya koymaktadır. Araştırmanın bulguları daha önce yapılan araştırmaların (Özben,1995; Çelenk, 2003; Yıldırım, 2000, 2003, 2006; Karadağ, 2007; Kaya vd., 2012) aile desteğinin öğrencinin başarısını olumlu yönde etkilediği sonucunu destekler niteliktedir. Kuzgun (1973), anababaları demokratik olan gençlerin, otoriter olanlara göre, okulda daha başarılı, daha özgüvenli, daha az kaygılı, depresyona daha az eğilimli, kendini kabul etme, topluma uyum sağlama ve kendine saygı düzeylerinin sert ve istekçi anababa çocuklarına göre daha yüksek olduğunu belirtmektedir. Cüceloğlu (2006) da, otoriter annebaba tutumunda çocuğun kendi duygu ve düşüncelerine güvenmemeyi öğrendiğini savunmuştur. Bunun yanı sıra Gökçedağ (2001), araştırmasında, sosyoekonomik düşük olan semt okullarında otoriter tutum hâkimken, sürekli kaygı düzeyi yüksek ve akademik başarıları düşük olduğunu; sosyoekonomik düzey yükseldikçe annebaba tutumlarında demokratik tutum puan ortalamalarının yükseldiği, sürekli kaygı düzeyi puan ortalamalarının azaldığı ve akademik başarı düzeyinin arttığını bulmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilerin anne baba tutumuna göre dijital oyunla geçirdiği süre ortalaması ele alındığında demokratik tutum sergileyen aileler $2,44 \pm 2,65$, ihmalkâr tutum sergileyen aileler $3,78 \pm 3,30$, otoriter tutum sergileyen aileler $2,89 \pm 2,82$ ve hoşgörülü tutum sergileyen aileler $3,07 \pm 3,57$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=5,217$, $p=0,001$) (Çizelge 3.25). Koçak ve Köse'nin 2014 yılında ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreci üzerine yapmış oldukları çalışmada; çalışan anne babanın aile etkinliğinin ve ilgisinin azalmasının, ergen bireylerde bilgisayar oyunu kullanım düzeyinde artışa sebep olduğu bulunmuştur.

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal medyada geçirdiği süre puan ortalaması anne baba tutumuna göre ele alındığında demokratik tutum sergileyen aileler $3,20 \pm 3,16$ iken ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde $4,24 \pm 3,69$, otoriter tutum sergileyen ailelerde $3,56 \pm 3,378$ ve hoşgörülü tutum sergileyen aileler $3,66 \pm 3,56$ 'dır. Sosyal medyada geçirilen süre ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde demokratik tutum sergileyen ailelere göre daha yüksektir ($F=2,792$, $p=0,040$) (Çizelge 3.25).

5. SONUÇ VE ÖNERİLER

Ankara il merkezinde bulunan kamu ve özel ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını ve ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığı üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanarak hazırlanan çalışma kapsamında 2019-2020 Eğitim öğretim döneminde Çankaya ve Keçiören ilçelerinde toplam on okulda öğrenim gören 866 öğrenci ele alınmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin bazı sosyo demografik özelliklerinin dağılımı incelendiğinde; %50,2'si (n=435 kişi) erkek, %38,2'sinin (n=331 kişi) 15-16 yaş grubunda, %63,2'sinin (n=547 kişi) kamuya ait bir okulda, %63,1'i (n=546 kişi) lisede ve %22,2'sinin (n=192 kişi) 10. Sınıfta öğrenim gördüğü tespit edilmiştir.

Araştırmaya katılan öğrencilerin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması erkek öğrencilerde (14,38±6,23) kız öğrencilere (11,64±5,18) göre daha yüksek bulunmuştur (p=0,000).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması ile yaş grupları, okul türü, sınıf düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir.

Araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin ailevi bazı özelliklerinin dağılımı incelendiğinde; öğrencilerin %89,4'ünün (n=774 kişi) anne ve babaları birlikte dir. Annenin eğitim durumu incelendiğinde öğrencilerin annelerinin %29,8'i (n=246 kişi) lise ve üzeri eğitim aldığı saptanmıştır. Babanın eğitim durumu incelendiğinde öğrencilerin babalarının %39,3'ü (n=330 kişi) lise ve üzeri eğitim almıştır. Aile gelir düzeyi incelendiğinde %14,1'i (n=118) yüksek gelir düzeyinde olduğu n belirlenmiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması aile tipine göre anne, baba beraber olan öğrencilerde 12,88±5,78, anne, baba ayrı/boşanmış öğrencilerde 15,07±6,97 ve annesi veya babası vefat etmiş öğrencilerde 10,24±3,'dir. Gruplar

arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir. ($F=6,382$, $p=0,002$), anne baba ayrı/boşanmış öğrencilerin puan ortalamaları diğer gruplardan daha yüksektir.

Araştırmaya katılan ortaokul ve lise öğrencilerinin (bitirilen dönem sonu) not ortalamalarının dağılımı incelendiğinde; öğrencilerin %55,1'inin ($n=386$ kişi) not ortalaması 85-100'dür. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması ile akademik başarı arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması anne, babanın tutumuna göre ele alındığında, ihmalkâr tutum sergileyen aileler $15,98\pm6,80$ (en yüksek), hoşgörülü tutum sergileyen aileler $13,07\pm6,11$, otoriter tutum sergileyen aileler $12,79\pm5,760$ ve demokratik tutum sergileyen aileler $10,9\pm4,20$ ile en düşüktür, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=28,410$, $p=0,000$).

Araştırmaya katılan öğrencilerin not ortalaması (en son bitirdiği dönem) süre puan ortalaması anne, babanın tutumuna göre ele alındığında demokratik tutum sergileyen aileler $86,72\pm11,26$, hoşgörülü tutum sergileyen aileler $84,53\pm12,80$, otoriter tutum sergileyen aileler $83,96\pm13,75$ ve ihmalkâr tutum sergileyen aileler $78,41\pm14,93$ 'dür, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=12,386$, $p=0,000$).

Araştırmaya katılan öğrencilerin dijital oyunla geçirdiği süre puan ortalaması anne, babanın tutumuna göre ele alındığında ihmalkâr tutum sergileyen aileler $3,78\pm3,30$, hoşgörülü tutum sergileyen aileler $3,07\pm3,57$, otoriter tutum sergileyen aileler $2,89\pm2,82$ ve demokratik tutum sergileyen aileler $2,44\pm2,65$ 'dir, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=5,217$, $p=0,001$).

Araştırmaya katılan öğrencilerin sosyal medyada geçirdiği süre puan ortalaması anne baba tutumuna göre ele alındığında ihmalkâr tutum sergileyen aileler $4,24\pm3,69$, hoşgörülü tutum sergileyen aileler $3,66\pm3,56$, otoriter tutum sergileyen

aileler $3,56\pm3,38$ ve demokratik tutum sergileyen aileler $3,20\pm3,16$ 'dır, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir ($F=2,792$, $p=0,040$).

Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığı erkek öğrencilerde, anne, babası ayrı/boşanmış olanlarda ve ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarında diğer gruplara göre daha yüksektir. Ayrıca anne, babanın tutumunun öğrencilerin not ortalamasını, dolayısıyla akademik başarısını etkilediği özellikle ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarının demokratik tutum sergileyen ailelere göre daha düşük akademik başarıya sahip olduğu saptanmıştır. Anne ve babanın eğitim durumunun Anne Baba Tutumunu etkilediği, eğitim seviyesi yükseldikçe demokratik tutum sergileme sıklığının arttığı saptanmıştır.

Öneriler

Bu bulgular ışığında; gençlere, ailelere, okullara, yerel ve merkezi yönetimlere dijital oyun bağımlılığının önlenmesi için pek çok görev düşmektedir. Bu görevleri şu şekilde sıralayabiliriz;

- Günlük hayatın vazgeçilmezleri arasında olan akıllı telefon, tablet ve bilgisayarları çocuk ve genç erişkin gruplarının kullanması kadar normal bir şey yoktur. Ancak çocukların bu ekranlı aletleri kontrolsüzce kullanması bağımlılığa yol açabilir. Bunu önlemenin ilk yolu da çocuk ve gençlere ekranlı aletlerin bilinçli kullanımı konusunda yeterli bilgi vermek, onları sıkmadan oluşabilecek sorunlara karşı farkında olmalarını sağlamaktır.
- Çocuk ve genç erişkinler, kontrol ellerinde olduğu sürece kendilerini bağımlılığa karşı koruyabilirler. Ancak bulundukları yaş ve tecrübesizlikleri, ekranlı aletlerin albenisinden ve çevresindeki olumsuz örneklerden kendilerini korumada yetersiz kalabilir. Bu sebeple özellikle aile bireyleri veya öğretmenleri gibi güvенеcekleri deneyimli kişilerden destek almaları konusunda cesaretlendirilmelidir.

- Akıllı telefon, tablet ve bilgisayarlarla bir şekilde tanışan çocuk ya da genç erişkinler bu aletlerle sadece oyun oynamak yerine kendi hayal güçlerini de katarak temel kodlama ve tasarım gibi becerileri geliştirici fikirlerini ortaya koyabilmelidirler. Yetenekleri bu yönde olan öğrenciler uygun eğitim almaları konusunda desteklenmelidir. Böylelikle genç erişkin kendi yaş grupları için kendi tasarladığı uygulama veya öğretici oyunlarla kendi yaş grubunu daha olumlu yönde etkileyebilir.
- Aileler, çocuk ve gençlerin uyku saatinden en az bir saat önce teknolojik cihazları kapatmalı, oyunu, ödül, ceza, oyalama, susturma, uyutma, yemek yedirme gibi amaçlarla çocuğa sunmamalıdır.
- Aile üyeleri kendi oynadıkları oyun türü ve süresi konusu da dâhil olmak üzere çocuk ve gençlere uygun rol model olmalıdır.
- Ebeveynler, çocuklarının yaşlarına ve gelişim durumlarına göre nasıl ve hangi sürelerde teknolojik cihazları kullanabilecekleri, güvenli ve bilinçli internet kullanımı, filtreleme programları, dijital oyun terimleri ve dijital oyunların içerikleri, dijital oyunların risk ve tehlikeleri, çocuklarına kişisel verilerini (ikametgâh adresi, telefon vs.) kimse ile paylaşmamaları gibi konularda; taciz, çocuk pornografisi, siber zorbalık gibi çocuk istismarı ve internette işlenen diğer suç unsurları konusunda www.ihbarweb.org.tr'ye bildirim yapmaları, güvenli web siteleri gibi konularda bilinçli olmalı ve ihtiyaç duyarlarsa ilgili yerlerden eğitim talep etmelidir.
- Ebeveynler, çocuk ve gençlerin odasında teknolojik cihazın bulundurulmamasına ve var olan teknolojik cihazların salon gibi ortak kullanım alanlarında kullanılmasına dikkat etmelidir.
- Aileler, çocuk ve gençlerin okul yaşamı hakkında bilgi sahibi olmak için veli toplantısı ve veli konferanslarına düzenli olarak katılmalı, okul ile ilgili

sorunlar görüldüğü zaman, psikolojik danışman ve aile arasında iletişim kurularak, sorunun dijital oyunlarla ilişkisi olup olmadığı belirlenmelidir.

- Kamu ve özel tüm okullarda öğrenciler için zenginleştirilmiş serbest zaman etkinlikleri sağlanmalıdır (akıl oyunları vb zihinsel gelişimi destekleyen oyunlar).
- Millî Eğitim Bakanlığı tarafından okuldaki çalışanlara yönelik teknolojik cihazlar ve dijital oyunlar konusunda hizmetiçi eğitim verilebilir ve çocuklarla ilgili gerekli durumlarda nereye başvuracaklarını bilmelidirler.
- Kurumlar (Sağlık Bakanlığı, özel televizyon kanalları, RTÜK, BTK, MEB, TÜİK, YÖK vb.) arasında, dijital oyun bağımlılığı ile mücadele konusunda işbirliği sağlanmalıdır.
- Dijital oyun bağımlılığı konusunda risk altında olan çocukların yönlendirilebileceği birimler oluşturulmalı ve geliştirilmelidir (sağlıklı hayat merkezleri, rehberlik araştırma merkezleri gibi).
- Dijital oyun bağımlılığı olan çocuk ve gençlere terapötik destek sağlanmalıdır. Kamu kurumlarında internet ve dijital oyun bağımlılığı poliklinikleri oluşturulmalıdır.
- Oyun içerikleri ve oyun alanları yetkili kurumlarca denetlenmelidir. Bunun için bir denetleme kurulu oluşturulmalıdır.
- Sürekli güncellenen, içerikleri açık bir şekilde sunan ve kategorilere ayrılmış ulusal online oyun platformu (www.pegi.info gibi) geliştirilmelidir.
- Ulusal ölçekte veri toplayıp, ülke profili ve risk haritası çıkarılmalıdır. Veriler periyodik olarak standart şekilde toplanmalı ve kamuoyu ile paylaşılmalıdır.

Ulusal verilerin toplanmasında kurumlar (Sağlık Bakanlığı, Millî Eğitim Bakanlığı, BTK, TÜİK, YÖK vb.) arası eşgüdüm sağlanmalıdır.

- Gençlik ve Spor Bakanlığı ve belediyelere bağlı gençlik merkezlerinde çocukları hareketli yaşama yönlendiren oyunların (artırılmış gerçeklik, sanal gerçeklik oyunları da dâhil olmak üzere) sunulacağı ortamlar oluşturulmalı, park ve piknik yerlerinde yeterli ve güvenli açık oyun alanları oluşturulmalıdır.
- Cinsel taciz, çocuk pornografisi, siber zorbalık gibi çocuk istismarı unsurlarını barındıran ve oyun adı altında sunulan yapıları ihbar etmek üzere mobil uygulamalar ve web siteleri (Yeşil Dedektör uygulaması şeklinde) geliştirilmelidir.
- Sağlık Bakanlığı koordinasyonunda diğer bakanlıklar, kurum ve kuruluşlar arasında iş birliği yapılarak il ve ilçelerde dijital oyun bağımlılığı konusunda koruyucu ve önleyici temelli birimler kurulmalıdır.
- Oyun bağımlılığı ile ilgili ulusal ve uluslararası kongreler düzenlenmeli, yapılan yüksek lisans /doktora çalışmaları desteklenmelidir.
- Talep etmeleri durumunda çalışmamızı yaptığımız Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrenci ve velilerine yönelik çalışma sonuçları paylaşılarak mevcut durum ve alınabilecek önlemlere yönelik eğitim verilmesi planlanmaktadır. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı ile ilgili broşür hazırlanarak ilgili okullara ulaştırılması da planlanmaktadır.

ÖZET

Ankara İl Merkezinde Bulunan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi

Hızlı gelişen teknoloji, şehirleşme, oyun alanlarının azalması, eski güvenilir mahalle kültürünün yerini güvensiz, korumacı bir çevre ve ebeveynlerin alması gibi sebeplerle geleneksel oyunların yerini dijital oyunlar ele geçirmiştir. Tüm yaş gruplarını etkileyen dijital oyunlar özellikle ortaokul ve lise öğrencileri arasında oldukça yaygın olarak oynanmaktadır. Bu çalışmada Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarını ve ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığı üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Tanımlayıcı tipte planlanan çalışma verileri 01.09.2019-01.12.2019 tarihleri arasında Ankara il merkezinde kamu ve özel ortaokul ve liselerde öğrenim gören öğrencilerden (n=866) toplanmıştır. Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü web sayfasından 2017-2018 eğitim öğretim yılı Ankara il merkez ilçelerinde bulunan kamu ve özel okullarda eğitim gören öğrenci sayısı (n=409.905) baz alınarak örneklem büyüklüğü hesaplanmıştır. Veri toplama araçları; araştırmacı tarafından hazırlanan 27 sorudan oluşan kişisel bilgi formu, Lemmens, Valkenburg ve Peter tarafından 2009 yılında geliştirilen ve Türkçeye uyarlanması 2015 yılında Ilgaz tarafından yapılan 21 sorudan oluşan “Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nin 7 sorudan oluşan kısa formu ve Lamborn ve arkadaşları (1991) tarafından geliştirilen ve 2000 yılında Yılmaz tarafından Türkçeye uyarlanan 26 sorudan oluşan Anne Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ) ve Anne Babanın dijital okuryazarlığını belirlemeye yönelik 4 soru olmak üzere toplam 64 soruluk veri toplama formundan oluşmaktadır

Çalışmada elde edilen veriler SPSS 22.0 paket programında kıkare, t testi ve tek yönlü varyans analizi (ANOVA) kullanılarak incelenmiştir. Çalışma öncesi eşzamanlı olarak Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu ve Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden yazılı onay alınmıştır. Çalışmaya katılacak okul müdürlerine bilgi verilmiş, örnekleme alınan öğrencilerden ve velilerinden yazılı bilgilendirilmiş gönüllü onam alınmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin %50,2’si erkek, %63,2’si kamuya ait bir okulda, %63,1’i lisede öğrenim gördüğü tespit edilmiştir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %88,8’inin evinde internet bağlantısı, %82,0’sinin kendine ait cep telefonu, %58,8’inin kendisine ait bilgisayar, öğrencilerin %53,6’sının kendine ait tableti vardır. Araştırmaya katılan öğrencilerin %77,5’i bilgisayar/tablet/telefon vb. ekranlı araçlarla oyun oynamaktadır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin %58,8’inin günlük 0-2 saat oyun oynadıkları, %93,4’ünün oyun oynamak sebebiyle devamsızlık yaptığı görülmektedir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması erkek öğrencilerde (14,38±6,23) kız öğrencilere (11,64±5,18) göre daha yüksek bulunmuştur (p=0,000). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması ile yaş grupları, okul türü, sınıf düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmemiştir. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği puan ortalaması demokratik tutum sergileyen ailelerde (10,90±4,20), ihmalkâr (15,98±6,80), hoşgörülü (13,07±6,109) ve otoriter (12,79±5,76) tutum sergileyen ailelerden daha düşük olduğu görülmüştür (p=0,000).

Sonuç olarak; dijital oyun bağımlılığı erkek öğrencilerde, anne baba ayrı/boşanmış olanlarda ve ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarında diğer gruplara göre daha yüksektir. Dijital oyun bağımlılığından korunmada gençlere, ailelere, okullara, yerel ve merkezi yönetimlere önemli bir role sahiptir. Dijital oyun bağımlılığına yönelik yasal ve piyasa düzenleme ve denetimi, okul, aile ve gençlerin dijital oyun bağımlılığı konusunda bilgilendirilmesi, okul içi ve aile içi iletişimin güçlendirilmesi, mümkün olduğunca zihinsel, fiziksel ve sanatsal etkinliklere gençlerin erişiminin ilgisinin artırılması, ailecek yapılacak etkinliklerin artırılması, dijital oyun oynarken geçirilen sürenin sınırlandırılması, dijital oyun bağımlılığı belirtilerinin erken fark edilmesi, bağımlı olan kişilerin erken tanı, uygun tedavisinin ve rehabilitasyonunun sağlanması korunmada önceliklidir.

Anahtar Sözcükler: Anne Baba Tutumları, Çocuk, Davranışsal Bağımlılıklar, Dijital oyun bağımlılığı, Ergen.



SUMMARY

Digital Game Addiction and Parental Attitudes of Secondary School and High School Students in Ankara City Center

Digital games have taken the place of traditional games for reasons such as rapidly developing technology, urbanization, the decrease in playgrounds, an insecure and protective environment and parents have replaced the old safe neighborhood culture. Digital games that affect all age groups are widely played especially among secondary and high school students. This study aimed to analyze the digital game playing habits of secondary and high school students in Ankara city center and the effects of parental attitudes on digital game addiction.

The data of the study planned in descriptive type were collected from students ($n = 866$) studying in public and private secondary schools and high schools in Ankara city center between 01.09.2019 and 01.12.2019. The sample size was calculated based on the number of students studying at public and private schools in Ankara provincial central townships for the 2017-2018 academic year ($n = 409.905$) from the website of Ankara, Provincial Directorate of National Education. Data collection tools consisted of a data collection form of 64 questions in total; the personal information form consisting of 27 questions prepared by the researcher, the 7 question short form of the “Game Addiction Scale for Adolescents” developed by Lemmens, Valkenburg and Peter in 2009 and adapted to Turkish in 2015 by Ilgaz, and Lamborn et al. 1991) and the Parent Attitude Scale (PAS) consisting of 26 questions, which was adapted to Turkish by Yılmaz in 2000, and 4 questions to understand the digital literacy of the parents.

The data obtained in the study were analyzed using the chisquare, t test and oneway analysis of variance (ANOVA) in the SPSS 22.0 package program. Written approval was obtained from Ankara University Rectorate Ethics Committee and Ankara Provincial Directorate of National Education simultaneously before the study. Information was given to school principals who would participate in the study, and written informed voluntary consent was obtained from the sampled students and their parents.

It was determined that 50.2% of the students participating in the study were male, 63.2% were studying in a public school, and 63.1% were in high school. 88.8% of the students participating in the research have an internet connection at home, 82.0% have their own mobile phones, 58.8% have their own computers, 53.6% of the students have their own tablets. 77.5% of the students participating in the study plays games with screened vehicles which computer / tablet / phone etc

It is observed that 58.8% of the students participating in the study play games for 0-2 hours daily, 93.4% of the students are absent from school due to playing games. The mean score of the Digital Game Addiction Scale was found to be higher in male students (14.38 ± 6.23) compared to female students (11.64 ± 5.18) ($p = 0.000$). No statistically significant difference was found between the Digital Game Addiction Scale average score and age groups, school type and class levels. The mean score of the Digital Game Addiction Scale was found to be lower in families with democratic attitudes (10.90 ± 4.20), than families with negligent (15.98 ± 6.80), tolerant (13.07 ± 6.109), and authoritarian attitudes (12.79 ± 5.76) ($p = 0.000$).

As a result, digital game addiction is higher in male students, those whose parents are separated / divorced, and children of families with negligent attitudes compared to other groups. Youth, families, schools, local and central administrations have a important role in protecting against digital game addiction. Legal and market regulation and supervision for digital game addiction, informing schools, families and young people about digital game addiction, strengthening communication within the school and within the family, increasing the interest of young people in mental, physical and artistic activities as much as possible, increasing family activities, limiting time spent playsng digital games, early recognition of digital game addiction symptoms, early diagnosis of addicts, appropriate treatment and rehabilitation are priorities in prevention.

Keywords: Adolescent, Behavioral Addictions, Child, Digital Game Addiction, Parental Attitudes.



KAYNAKLAR

- AÇIKGÖZ T, DEMİRTAŞ Z., TEKŞAL S., TUTKUN O. (2017) Televizyon ve Dijital Oyunların Ortaokul Öğrencilerinin Şiddete Eğilimine Etkisi. Pesa Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi Cilt 3 Sayı 2 .Sayfalar : 8391
- AİLE VE SOSYAL POLİTİKALAR BAKANLIĞI (2017), “Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Çalıştayı Sonuç Raporu”, Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü, Ankara, ss:120. (<https://acikkaynak.gim.org.tr/img/kitap.pdf>-Erişim tarihi: 21.10.2018)
- AKBULUT A, AYDIN B., DEVECİ T, TORAN M., ULUSOY Z .(2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. Kastamonu Eğitim Dergisi 24 :5:22632278
- AKÇAY A, ÇOKLAR A.N TORUN F.. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Ortaokul Öğrencilerinin Akademik Davranış ve Sosyal Yaşam Üzerine Etkilerinin İncelenmesi, Karaelmas Journal of Educational Sciences, 3, 2535
- AKKOYUNLU B. , TUĞRUL B. (2002). Okul Öncesi Çocukların Ev Yaşantısındaki Teknolojik Etkileşimlerinin Bilgisayar Okuryazarlığı Becerileri Üzerindeki Etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2002;23:1221.
- AKSOY Z. (2018). Adölesanlarda Oyun Bağımlılığı, Yaşam Biçimi Davranışları ve Etkileyen Faktörler (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden Edinilmiştir. (Tez No. 493544)
- ALKOL VE MADDE BAĞIMLILIĞI ARAŞTIRMA VE TEDAVİ MERKEZİ (2008). (Bilgisayar ve İnternet <https://npistanbul.com/amatem/teknoloji-bagimliliği> -Erişim Tarihi: 21.10.2018)
- AMERİKAN PSİKİYATRİ BİRLİĞİ (2014). RUHSAL BOZUKLUKLARIN TANIMSAL VE SAYIMSAL ELKİTABI,BEŞİNCİ BASKI (DSMV) TANI ÖLÇÜTLERİ BAŞVURU ELKİTABI’ndan, (Çev., Köroğlu,E.) Hekimler Yayın Birliği, Ankara.. (https://www.researchgate.net/publication/337889914_RUHSAL_BOZUKLUKLARIN_TANISAL_VE_SAYIMSAL_EL_KITABININ_DSM_SON_İKİ_BASKISI_ARASINDAKI_DEGISIKLIKLERIN_INCELENMESI-Erişim tarihi: 21.10.2018)
- ANDERSON C.A, GENTILE D.A, SWING, E.L., WALSH, DA.(2010) Television and Video Game Exposure and the Development of Attention Problems. *Pediatrics* 126, 214–221.
- ANDERSON C. A, GENTILE D. A. (2006). Video Games. *Encyclopedia Of Human Development*, 3, 13031307
- ANDERSON CA, GENTILE DA, PROT S. (2014). The Positive and Negative Effects of Video Game Play. *Media and The WellBeing of Children and Adolescents*. 10928.
- ANKARA KALKINMA AJANSI (2018). İstatistiklerle Ankara (2018) - Erişim Tarihi:13.01.2019). (https://www.ankaraka.org.tr/tr/istatistiklerle-ankara-2018_4483.html)
- ANKARA KALKINMA AJANSI Dijital Oyun Sektörü Raporu.(2017). (Erişim İçin: <http://www.Ankaraka.Org.Tr/Archive/Files/Yayinlar/AnkarakaDijitalOyunSektoru.Pdf> Erişim Tarihi:21.10.2018)

- ARABACIOĞLU T, ORAL A.H. İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi *Trakya Eğitim Dergisi* Cilt 9, Sayı 1 Ocak 2019, 4460
- AYAS T. ,ÇAKIR, Ö., HORZUM, M.B. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95117.
- AYAS T. ,ÇAKIR, Ö., HORZUM, M.B.. (2013). İnternet Bağımlılığının Tanımı ve Tarihçesi. M. Kalkan ve C. Kaygusuz (Ed.) *İnternet Bağımlılığı* (116). *Ankara: Anı Yayıncılık*.
- AYDIN A. (2010). *Oyun Dil Ve Düşünce*. *Ankara: Eğiten Kitap*. (Erişim tarihi: 21.10.2018)
- AYDİL F., BÜLBÜL H., TUNÇ T. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97111.
- AYDOĞDU F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Ulakbilge*, 6 (31), S.118
- AYDOĞDU KARAASLAN İ (2015). “Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz”, *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt:8, No:36, Ss:806818.
- AYHAN, B. ,ÇAVUŞ, S., TUNCER, M. (2016). Bilgisayar Oyunları ve Bağımlılık Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram Ve Araştırma Dergisi*, (43), 265289.
- BALIKÇI R. (2018). Çocuklarda Ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- BAŞ M .(2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı İle Psikolojik ve Davranışsal Bulgular Arasındaki İlişkinin İncelenmesi *Atlas International Referred Journal On Social Sciences* Published Date:29.06.2018
- BAVELIER D, GREEN C.S (2003). Action Video Game Modifies Visual Selective Attention.
- BAYRAKTURAN G, BİNARK M..(2008).Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun,İstanbul.Kalkedon.
- BEDİR Ç.(2014), “Ekran Ya Da Bakış: Baudrillard’da Simülasyon Kuramı”, Mardin Artuklu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Sosyoloji Bölümü, Yüksek Lisans Tezi, ss: 165.
- BEUTEL M.E., DREIER M., JANIKIAN M, MULLER KW., RICHARDSON C, TSITSIKA A., TZAVARA C, WOLFLING, K. (2014). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: results from a crossnational representative survey of prevalence, predictors and psychopathological correlates. *Eur Child Adolesc Psychiatry*, 24(3), 565–574. (<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/25189795/>-Erişim tarihi: 21.10.2018).
- BİLGİ TEKNOLOJİLERİ VE İLETİŞİM KURUMU (2018). İnterneti Bilinçli ve Güvenli Kullanımı Saha Çalışması Raporu (Erişim Tarihi:28.03.2019)
- BOZKURT, A. (2014). Homo Ludens. Dijital Oyunlar ve Eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*.5(1), 121
- BÜBER A., ŞENGÜL C. (2016). Dijital Oyun Bağımlılığında Tanı ve Tedavi. *Güncel Psikiyatri Dergisi / Davranışsal Bağımlılıklar* Cilt 6 • Sayı 3 Sayfalar: 175182Güz 2016

- BÜKER H ,DOLU O., ULUDAĞ, Ş. (2010). Şiddet İçerikli Video Oyunlarının Çocuklar Ve Gençler Üzerindeki Etkileri: Saldırganlık, Şiddet ve Suça Dair Bir Değerlendirme. *Adli Bilimler Dergisi*, 9(4), 5475. Academia.Edu.Documents/41631072/ Adresinden Edinilmiştir.
- CAN BİLGİN H. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki. Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Denizli.
- CAVALLO D ,DESAI R. A., KRISHNANSARIN S., POTENZA M. N. (2010). Video Gaming Among High School Students: Health Correlates, Gender Differences, And Problematic Gaming. *Pediatrics*, 126(6), 14141424.
- CHAPARRO , FRYE J, HOMER BD, .PLASS P., HAYWARD EO HOLEYVE J (2012) Gender And Player Characteristics İn Video Game Play Of Preadolescents. *Comput Human Behav* 28:1782– 1789.
- CHAPPELL D, DAVİES M.NO, GRIFFITHS MD (2004). Online Computer Gaming: A Comparison Of Adolescent And Adult Gamers. *Journal Of Adolescence*, 27, 87–96 (<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/15013262/>-Erişim Tarihi:21.10.2018)
- CHARLTON JP., DANFORTH, I.D (2007). Distinguishing Addiction and High Engagement in the Context of Online Game Playing. *Computers in Human Behavior*(23), 1531–1548.
- CHIU S.I., LEE J.Z., HUANG D.H. (2004). Video Game Addiction in Children and Teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology and Behavior*, 7(5), 571581.
- CHOU C, TSAİ MJ (2007). Gender Differences in Taiwan High School Students'computer Game Playing. *Comput Human Behav* 23:812824.
- CHIOU W.B., WAN C.S (2013). Ergenler İnternet Oyunlarına Neden Bağımlılar: Tayvan'da Bir Mülakat Çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). *Toplum Bilimleri*, 7, 14, 411418. (<https://dergipark.org.tr/tr/pub/ojtac/issue/28471/303446>.-Erişim Tarihi: 21.10.2018)
- CHUNG U, HAN D.H, HYUN G. J, KANG K. D., LEE Y.S., YOO, S.K., RENSCHAW P. F. (2015). Risk Faktors Associated With Online Game Addiction: A Hierarchical Model. *Computers İn Human Behavior*, 48, 706713. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.02.008>(Erişim Tarihi:21.10.2018) .
- CÜCELOĞLU, D. (2006). Yeniden İnsan İnsana. 18. Baskı. *İstanbul: Remzi Kitabevi*.
- ÇAĞILTAY K., YILMAZ E (2005). History of dijital games in Turkey.Proceedings of DİGRA 2005 Conference:Changing ViewsWorld in Play. (https://www.researchgate.net/profile/Kursat_Cagiltay/publication/221217334_History_of_Digital_Games_in_Turkey/links/5cb1076a92851c8d22e7a886/History-of-Digital-Games-in-Turkey.pdf -Erişim tarihi: 21.10.2018).
- ÇAĞILTAY K., DURDU P. O., HOTOMAROĞLU A. (2004, Mayıs). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihleri: Odtü ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Karşılaştırmalı Bir Çalışma. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara. (<https://dergipark.org.tr/tr/pub/jitte/issue/25084/264727>-Erişim Tarihi:21.10.2018)
- ÇAKICI, G. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi).Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden Edinilmiştir. (Tez No.512473)

- ÇALIŞKAN Ö. VE ÖZBAY F. (2015). 1214 Yaş Aralığındaki İlköğretim Öğrencilerinde Teknoloji Kullanımı Eksenli Yabancılaşma ve Anne Baba Tutumları: Düzce İli Örneği. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, Cilt: 8 Sayı: 39.
- ÇELENK S. (2003). Okul Başarısının Ön Koşulu: Okul Aile Dayanışması. *İlköğretim Online EDergi*, 2 (2), 2834, <http://ilkogretim-online.org.tr/index.php/io/article/view/2046> Erişim tarihi: 21.10.2018
- ÇOCUKLARIN ÇEVİRİMİÇİ GİZLİLİĞİNİ KORUMA Yasası (Children's Online Privacy ProtectionAct, COPPA) https://tr.qaz.wiki/wiki/Children's_Online_Privacy_Protection_Act - Erişim tarihi: 21.10.2018).
- ÇOKLAR A. N, KABAKÇI I., ODABAŞI H.F. (2007), *İnternet, Çocuk ve Aile*, Nobel Yayıncılık, Ankara, Ss:1 144.
- DAVIES M.NO, GRIFFITHS MD (2005).Videogame Addiction: Does It Exist? *Handbook Of Computer Game Studies*, J. Goldstein, J. Raessens (Eds), Boston. Mit Press, S.359– 68 (https://www.academia.edu/780694/Griffiths_M.D._and_Davies_M.N.O._2005_.Videogame_addiction_Does_it_exist_In_J._Goldstein_and_J._Raessens_Eds._Handbook_of_Computer_Game_Studies._pp._359-368._Boston_MIT_Press -Erişim Tarihi:21.10.2018)
- DEMİR G, HAZAR Z., NAMLI S., TÜRKELİ A. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320332.
- DEMİRTAŞ MA., FERLİGÜL ,E. (2014). Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15(2), 99–107.
- Dijital Oyunlardaki Tehlike (<https://www.hukukihaber.net/dijital-oyunlardaki-tehlike-makale,7174.html> Erişim tarihi: 21.10.2018).
- DURAKOĞLU A, GÖKÇEARSLAN Ş (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419435.
- DURĞUN , H. Z. KARA, H. H. TAYLAN Ortaokul Ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir *Araştırma Pesa Uluslararası Ekonomik Araştırmalar Dergisi*, Ekim 2016, Cilt:2, Sayı 3
- DURMUŞ A., KAYA S. (2008). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları İle Velilerin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları Arasındaki İlişki. VIII. Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı.121126.
- DÜLGER M. V. Bilişim Suçları, Ankara, Seçkin Yayıncılık, 2004, s.63. Türkiye Büyük Millet Meclisi (S. Sayısı: 381(<https://www.tbmm.gov.tr/sirasayi/donem24/yil01/ss381.pdf>- Erişim tarihi: 21.10.2018).
- Dünyada En Çok Oynanan Oyunlar- Erişim: <https://oyunpixel.com/dunyada-en-cok-oylanan-oyunlar/> 13.03.2018).
- Dünya Çocuklarının Durumu UNİCEF – 2017 <https://www.unicef.org>-Erişim tarihi: 21.10.2018).
- ENİ, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi. Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.

- ERBOY, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler. Adnan Menderes Üniversitesi: Yayınlanmış Yüksek Lisans Tezi.
- ERDEM M., PALA F.K (2011). “Dijital Oyun Tercihi ve Oyun Tercih Nedeni ile Cinsiyet, Sınıf Düzeyi ve Öğrenme Stili Arasındaki İlişkiler Üzerine Bir Çalışma”, Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 12:2:5371.
- ERDOĞAN S, IRMAK A. Y.. (2016). Ergen Ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 111.
- ESA (2014), “Games: Improving the Economy”, Entertainment Software Association, http://www.theesa.com/wpcontent/uploads/2014/11/Games_Economy11414.pdf (Erişim tarihi: 21.10.2018).
- ESA 2013 Entertainment Software Association (2013) Essential Facts About Computer and Video Industry 2012.WashingtonD.C..USA. Entertainment Software Association (Erişim tarihi: 21.10.2018).
- EU KIDS ONLINE RAPORU 2010 (Erişim tarihi: 16.10.2018).
- FLEER M. (2014) The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*. 2014;3(3):2029.
- FOEHR UG, RIDEOUT VJ, ROBERTS DF (2010) Generation M2: Media in The Lives Of 8 to 18 Year Olds. Kaiser Family Foundation.
- GOSWAMI V., SINGH D.R. (2016). Impact Of Mobile Phone Addiction On Adolescent's Life: A literature Review. *International Journal Of Home Science*, 2(1), 6974.
- GÖKÇEDAĞ S. (2001). Lise Öğrencilerinin Okul Başarısı Ve Kaygı Düzeyi Üzerinde Anne Baba Tutumlarının Etkilerinin Belirlenip Karşılaştırılması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir: Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- GREENBERG BS, LACHLAN K., LUCAS K, SHERRY J..(2010) Orientations To Video Games Among Gender And Age Groups. *Simul Gaming* 41:238259. (<https://eric.ed.gov/?id=EJ884088> -Erişim Tarihi:21.10.2018)
- GRIFFITHS M. D. (2009). The Role Of Context In Online Gaming Excess And Addiction: Some Case Study Evidence. *International Journal Of Mental Health Addiction*, 8, 119125. / (https://www.researchgate.net/publication/225791896_The_Role_of_Context_in_Online_Gaming_Excess_and_Addiction_Some_Case_Study_Evidence Erişim Tarihi:21.10.2018)
- GRIFFITHS, M D, GRUSSER S. M., THALEMANN R (2007). Excessive Computer Game Playing: Evidence For Addiction And Aggression? *Cyberpsychology and Behavior*, 10(2), 290–292. Doi:10.1089/Cpb.2006.9956 (<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/17474848/>Erişim Tarihi:21.10.2018)
- GRIFFITHS M.D, KUSS D.J..(2012). Online Gaming Addiction In Children And Adolescents: A Review Of Empirical Research. *Journal Of Behavioral Addictions* 1(1), 322. Doi:10.1556/Jba.1.2012.1.1
- GEISER C, LEHMANN W, QUAISERPOHL C., (2006). The Relationship Between Computergame Preference, Gender, and Mental Rotation Ability. *Personality and Individual Differences*, 40 (3), 609619. (https://www.researchgate.net/publication/222566716_The_relationship_between_computer-game_preference_gender_and_mental-rotation_ability Erişim Tarihi:21.10.2018)

- GÜNAY, G. (2011). Şiddet İçerikli Online Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık Tepkileri Üzerindeki Etkisi. Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Çanakkale.
- GÜNEŞ, A. (2012), Dijital Oyunların Güvenlik Bağlamında Yasal ve Yönetmelik Düzenleme Sorunları, Yüksek Lisans Tez
- GÜRCAN A, ÖZHAN UYS, USLU UYR. (2008), Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri, Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları, (erişimadresi: ailetoplum.aile.gov.tr/data/5429366a369dc32358ee2a92/dijital_oyunlar_ve_cocuklar_uzerindeki_etkileri_rapor.pdf) Ankara, ss:250 (Erişim tarihi: 21.10.2018).
- GÜVENDİ B., KESKİN B, TEKKURŞUN DEMİR G. (2019). Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Saldırganlık. *Opus- Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18), 11941217. Doi: 10.26466/Opus.547092
- HAZAR, Z. (2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 1114 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi. Ankara.
- HİRA, İ, ÖZKAN A (2017). Dijital Medya ve Sosyalleşme: 612 Yaş Çocukların Sosyalleşmesine Dair Ebeveyn Görüşleri (İstanbul Örneği). *Kesit Akademi Dergisi* 3: 9: 245270.
- HORZUM, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim Ve Bilim*, 36(159), 5668.
- HUIZINGA, J. (2013). Homo ludens oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. (4. Baskı). İstanbul: (<https://dergipark.org.tr/tr/pub/soylemdergi/issue/51290/666841>.-Erişim tarihi: 21.10.2018).
- ICD11, 2018, <https://icd.who.int/dev11/LM/En#/Http%3a%2f%2fid.who.int%2Ficd%2F1448597234> (Erişim Tarihi: 29.05.2019). Erişim tarihi: ?????
- İÇİŞLERİ BAKANLIĞI, (1998), Genelge, 02.12.1998 Tarih ve 233 Sayılı Erişim tarihi: 21.10.2018).
- JANG J., KIM S. W., KIM H., KIM S. W, PARK J. Y., NA S. J., PARK H. J. (2017). 3d Printed Complex Tissue Construct Using Stem CellLaden Decellularized Extracellular Matrix Bioinks For Cardiac Repair. *Biomaterials*, S.264274.
- KAĞITÇIBAĞI Ç. Kitap: *Günümüzde İnsan ve İnsanlar*, İstanbul, 2012 (http://www.dat.net.tr/FileUpload/op488361/File/gunumuzde_insan_ve_insanlar_tanitim.pdf. Erişim tarihi.21.10.2018)
- KAR, B. (2015). Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerin İnterneti Oyun Ve Sosyal Ağ Amaçlı Kullanmaları İle Akademik Başarılarının Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. İstanbul Aydın Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. İstanbul.
- KARADAĞ, İ. (2007). İlköğretim Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Akademik Başarılarının Sosyal Destek Kaynakları Açısından İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Adana: Çukurova Üniversitesi.
- KARAMAN YAŞAR S. (2019). Yüksek Ortaokul Öğrencilerinin Gözünden Dijital Oyun Ve Dijital Oyun Bağımlılığı: Kocaeli İli Örneği Yüksek Lisans Tezi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Ana Bilim Dalı .
- KAYA A.B. (2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması. Gaziosmanpaşa Üniversitesi: Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

- KELLEÇİ, M. (2008), “İnternet, Cep Telefonu, Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlerin Ruh Sağlığına Etkileri”, TAF Preventive Medicine Bulletin, Cilt:7, No:3, ss:255.
- KIM PW., KIM SY., IM C, SHIM M., SHON Y. (2013). The Influence Of An Educational Course On Language Expression And Treatment Of Gaming Addiction For Massive Multiplayer Online RolePlaying Game (Mmorpg) Players. Computers & Education 63(5), 208–217.
- KO CH., LIN W.C, LIU GC., YANG M.J., YEN JY., HSAIO S.. (2009). Brain Activities Associated With Gaming Urge Of Online Gaming Addiction. Journal Of Psychiatric Research, 43, 739747. Doi:10.1016/J.Jpsychires.2008.09.012
- KO CH., LIN W.C, LIU GC., YANG M.J., YEN JY., HSAIO S... (2005) Gender Differences And Related Factors Affecting Online Gaming Addiction Among Taiwanese Adolescents. J Nerv Ment Dis 193:273277.
- KOÇ P (2017), “Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili”, Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü İletişim Bilimleri Anabilim Dalı, ss:1169.
- KULAKSIZOĞLU A. *Ergenlik Psikolojisi*, İstanbul, Remzi Kitapevi Yay., 1.Baskı,1998
- KURTBEOĞLU Ş. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Demografik Özelliklerinin Oyun Bağımlılığı İle İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- KUZGUN Y. (1972). “AnaBaba Tutumlarının Kendini Gerçekleştirme Düzeyine Etkisi,” Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü
- KÜÇÜKVARDAR M. (2015), “ Bilişim Devrimi: Reel Gerçekliğin Sanal Gerçekliğe Dönüşümü”, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik AnaBilim Dalı Bilişim Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, ss:1165.
- LEMMENS JS., , PETER J, VALKENBURG P (2009). Development And Validation Of A Game Addiction Scale For Adolescents. Media Psychol, 12, 77–95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>. (https://www.researchgate.net/publication/240237379_Development_and_Validation_of_a_Game_Addiction_Scale_for_Adolescents -Erişim Tarihi: 21.10.2018).
- LEWIS M. S. (2016). Massively Multiplayer Online Roleplaying Gaming: Motivation To Play, Player Typologies, And Addiction (Doctor Thesis). (https://etd.ohiolink.edu/apexprod/rws_olink/r/1501/10?p10_etd_subid=114307&clear=10 - Erişim Tarihi: 21.10.2018).
- MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI (2014),”Çocuk Gelişimi ve Eğitim Oyun Etkinliği1”.Ankara,ss:258 (http://ismek.ist/files/ismekOrg/file/2014_hbo_program_modulleri/Oyunetkinlikleri_1.pdf Erişim tarihi: 21.10.2018)
- MİLLİ EĞİTİM BAKANLIĞI 2017 2018 Yılı Örgün Eğitim İstatistikleri (<http://sgb.meb.gov.tr/www/mill-egitimistatistikleri-orgun-egitim-2017-2018/icerik/327> Erişim Tarihi:21.10.2018)
- MITCHELL A, SMITH C.S. (2004). The use of computer and video games for learning. ([https://translate.google.com/translate?hl=tr&sl=en&u=https://www.scrip.org/\(S\(351jmbntvnsjt1aadkposzje\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx%3FReferenceID%3D633449&prev=search&pto=aue-](https://translate.google.com/translate?hl=tr&sl=en&u=https://www.scrip.org/(S(351jmbntvnsjt1aadkposzje))/reference/ReferencesPapers.aspx%3FReferenceID%3D633449&prev=search&pto=aue-) Erişim tarihi: 21.10.2018).
- MORGAN T C *Psikolojiye Giriş*, Ankara, 2011.

- MUSTAFAOĞLU R, ÖZDİNÇLER A, YASACI Z, ZİREK E. Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*. 2018;5(2):1-21.
- NG B.D, WIEMERHASTINGS P. (2005). Addiction To The Internet And Online Gaming. *Cyberpsychology and Behavior*. 2005; 8(2):110113.
- NURMEDOV S, TARHAN N. (2011). Bağımlılık Sanal veya Gerçek. *İstanbul: Timaş*. (<http://www.timas.com.tr/kitap/bagimlilik>/Erişim Tarihi: 21.10.2018).
- OCAK M.A. (2013). Sanaldan gerçeğe sorunlar, çözüm önerileri ve iyi uygulama örnekleri. Çocuk ve Bilişim Risk Altında ve Korunması Gereken Çocuklar Serisi 4. ISBN: 9786056434808.
- ÖCAL D. (2016). *Yaşam Pratikleriyle Düşünen Oyun*, Ütopya Kitabevi, Ankara, ss:7124.
- ÖGEL K. (2012). İnternet Bağımlılığı İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları tarafından [İstanbul] 9786053605591.
- ÖNCEL M, TEKİN A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. İnönü Ün. Eğitim Bil.Ens. Dergisi, 2(4), 717.
- ÖZBEN Ş. (1995). Lise Öğrencilerinin Akademik Başarısızlıkları ve Nedenlerine Bakışları. *Buca Eğitim Fakültesi Dergisi*, 8, 121133.
- PAWLOWSKA B., POTEMBSKA E, SZYMAŃSKA J. (2018). Demographic and FamilyRelated Predictors Of Online Gaming Addiction In Adolescents. *Pol J Public Health*; 128(1), 913.
- PEGI (2003), “About PEGI: What are ratings?”, The PanEuropean Game Information, <http://www.pegi.info/en/index/id/23> (Erişim Tarihi: 21.10.2018).
- PROVENZO E. F. (1991). Video kids making sense of nintendo. Harvard University Press. (<https://psycnet.apa.org/record/1991-98264-000> Erişim Tarihi:21.10.2018)
- RADYO VE TELEVİZYON ÜST KURULU (2016). Medya Okuryazarlığı Araştırması. Ankara (<https://www.rtuk.gov.tr/assets/Icerik/Download/FaaliyetRaporlari/rtuk-2016-faaliyet-raporu.pdf?download=true>-Erişim Tarihi: 21.10.2018).
- RADYO VE TELEVİZYON ÜST KURULU (2018). Çocukların Yeni Medya Kullanım Alışkanlıkları ve Siber Zorbalık 2018 Araştırması, Ankara (<https://www.rtuk.gov.tr/rtuk-kamuoyu-arastirmalari/3890/8181/cocuklarin-yeni-medya-kullanim-aliskanliklari-ve-siber-zorbalik-arastirmasi.html> Erişim Tarihi: 13.01.2019).
- SAY F. S. (2016). Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununu Öğrencilerin Fene Yönelik Özyeterliliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi. Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Doktora Tezi. Denizli.
- ŞAHİN C., TUĞRUL M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der TürkenJournal Of World Of Turks*, 4(3), 1530.
- ŞAHİN FT, USTA SY (2016) Okul Öncesi Dönemde Bir Uygulama Örneği: Spor ve Spor Dalları. *International Journal Of Science Culture And Sport*. 4(3), 200213.
- T.C. SAĞLIK BAKANLIĞI SAĞLIĞIN GELİŞTİRİLMESİ GENEL MÜDÜRLÜĞÜ (2018), Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu. Ankara. Erişim için: https://sggm.saglik.gov.tr/TR,55482/dijitaloyunbagimligicalistayi.html#saglik_bakanligi/page1 (Erişim Tarihi: 01.06.2019)

- TBMM (2016). https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf sayfasından erişilmiştir. (Erişim tarihi: 21.10.2018).azının başlığı nedir?
- TDK (2016). Oyun. http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_bts sayfasından erişilmiştir (Erişim tarihi: 21.10.2018).
- TÜDOF Yönetim Kurulu Üyelerinden Açıklama Geldi.<https://digitalage.com.tr/tudof-yonetim-kurulu-uyelerinden-aciklama-geldi/>-Erişim Tarihi: 21.10.2018).
- TÜİK (Türkiye İstatistik Kurumu). (2013). 06 15 Yaş grubu çocuklarda bilişim teknolojileri kullanımı ve medya. Araştırması (<https://tuikweb.tuik.gov.tr/HbPrint.do?id=15866-> Erişim tarihi: 21.10.2018).
- TÜİK. (2014). Hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırması. Retrieved 5 May 2015 from <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=16198> (Erişim tarihi: 21.10.2018).
- TÜRK DİL KURUMU. (2018). Güncel Türkçe Sözlük. http://www.Tdk.Gov.Tr/Index.Php?Option=Com_Gts and Arama=Gts and Guid=Tdk.Gts. 5ae2322d3fc4e9.96025496 (Erişim Tarihi: 21.10.2018)
- Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu (Nisan 2012) https://www.tbmm.gov.tr/arastirma_komisyonlari/bilisim_internet/docs/sunumlar/turkiye_dijital_oyunlar_federasyonu.pdf-Erişim Tarihi:21.10.2018
- TÜRKİYE İSTATİSTİK KURUMU (2018). Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması, 2018 <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=27819> Erişim Tarihi: 13.01.2019.
- TÜRKİYE İSTATİSTİK KURUMU, (2014). 06-15 Yaş Grubu Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanımı ve Medya.: (<https://tuikweb.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=15866->Erişim Tarihi: 21.10.2018).
- TÜRKİYE İSTATİSTİK KURUMU, (2018). Ulusal Eğitim İstatistikleri Veri Tabanı, 2008 2018 Verileri (https://tuikweb.tuik.gov.tr/PreTablo.do?alt_id=1018- Erişim tarihi: 21.10.2018).
- U. BATI, G. T. ÜNAL Dijital Oyunlar Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna *İstanbul: Derin Yayınları*, Basım Yılı: 2011(s. 333).
- ULUSLAR ARASI ÇOCUK VE BİLGİ GÜVENLİĞİ ÇALIŞTAYI RAPORU 2017 (<https://www.guvenlioyuna.org.tr/galeri-detay/btk-uluslararası-cocuk-ve-bilgi-guvenligi-etkinlikleri-calistay-raporlari> Erişim tarihi: 21.10.2018).
- WEINSTEIN A. M. (2010). Computer And Video Game Addiction: A Comparison Between Game Users and NonGame Users. The American Journal Of Drug and Alcohol Abuse, 36(5), 268276. Doi:10.3109/00952990.2010.491879 (https://www.researchgate.net/publication/44670851_Computer_and_Video_Game_Addiction-A_Comparison_between_Game_Users_and_Non-Game_Users.- Erişim Tarihi: 21.10.2018)
- WIENER N. (1988). The Human Use Of Human Beings: Cybernetics and Society (No. 320). Perseus Books Group.
- www.bbc.com, "İntihar Oyunu Mavi Balina'dan Kurtulanlar Anlatıyor (<https://www.bbc.com/turkce/41281200->Erişim tarihi: 21.10.2018)..
- YAVUZER H. (2003). Doğal Harika Bir Tedavi Oyun: Evde ve Okulda Mutlu Çocuk Yetiştirmenin Temelleri. (4. Baskı). İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları

- YELTEPE ERCAN H. (2013). Bağımlılık tedavisinde egzersiz tedavisi. Ankara:Nobel Akademik Yayıncılık 2013
- YENGİN D. (2012), *Dijital Oyunlarda Şiddet*, Beta Yayıncılık, İstanbul, Ss:1261.
- YEŞİLAY. (2018). Problemlı İnternet Kullanımına Etki Eden Çevresel Etkenler: Oyun Amaçlı Kullanım. Yayımlanmamış Araştırma Raporu. İstanbul. (https://www.yesilay.org.tr/Documents/file/Dosyalar/information_packs/international_symposium_abstract.pdf /-Erişim Tarihi: 16.06.2019)
- YILDIRIM İ. (2000). Akademik Başarının Yordayıcısı Olarak Yalnızlık, *Sınav Kaygısı ve Sosyal Destek. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18, 167 – 176.
- YILDIRIM İ. (2006). *Ana Baba Desteği ve Başarı*. (1.Baskı) Anı Yayıncılık. Ankara.(Erişim Tarihi:21.10.2018)
- YILMAZ A. (1999) ,”Çocuk Yetiştirme Tutumları: Kuramsal Yaklaşımlar ve Görgül Çalışmalar”, Türk Psikoloji Yazıları: 1(3), 99 118, Ankara
- YILMAZ A. (2000). AnneBaba Tutum Ölçeği’nin Güvenirlik ve Geçerlik Çalışması. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 7(3), 160172.
- YİĞİT E. (2017). Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi (Yüksek Lisans Tezi). Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi’nden Edinilmiştir. (Tez No. 480165)
- YOUNG K.S. (2009). Understanding Online Gaming Addiction and Treatment Issues for Adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, 37(5): 355 – 372.

EKLER

Ek-1: İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne Dilekçe

ANKARA İL MİLLİ EĞİTİM MÜDÜRLÜĞÜ'NE

Ankara Üniversitesi Tıp Fakültesi Halk Sağlığı Anabilim Dalı'nın Halk Sağlığı Hemşireliği Tezli Yüksek Lisans Programı eğitimi kapsamında “Ankara İl Merkezinde Bulunan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi” adlı bir tez araştırması planlamış bulunuyoruz.

Bu araştırmanın amacı Ankara ‘da seçilmiş hem özel hem de devlet ortaokul ve lise okullarındaki öğrencilerin dijital oyun oynama sıklığını belirlemek ve dijital oyun oynamayı etkileyen faktörleri ve ebeveyn tutumlarını yaş gruplarına göre tespit etmek ve değerlendirilmelerinin karşılaştırılmasıdır. Anılan araştırma projemiz kapsamında Ankara İli’nde Ortaokul ve Lise öğrencilerinin okul adı ve türü, sınıf, yaş, cinsiyet bilgileri gibi verilerden oluşan anketleri öğrencilerin doldurması gerekmektedir. Çalışmada öğrencilerin ve okulların isim bilgisi kullanılmayacak olup kişisel veriler hiçbir kurum ya da kişiyle paylaşılmayacak, sonuçların bilimsel araştırma amacıyla kullanılacağı belirtilerek “gizlilik ilkesi” yerine getirilecektir.

Araştırmayla ilgili İl Milli Eğitim Müdürlüğü’nden gerekli izinler alındıktan sonra Ankara Üniversitesi Rektörlüğü’nden Etik Kurul İzni için başvuruda bulunulacaktır. Çalışma planımızın detayları Ek ’de yer alan Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Halk Sağlığı Hemşireliği Yüksek Lisans Tez Önerisinde bulunmaktadır.24/07/2019

Hemşire Gülçin Deniz

Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü

Halk Sağlığı Hemşireliği Yüksek Lisans Öğrencisi

EK- 2: Aydınlatılmış Gönüllü Onam Formu

ANKARA İL MERKEZİNDE BULUNAN ORTAOKUL VE LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ANNE BABA TUTUMLARININ İNCELENMESİ

Sayın Gönüllü,

Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Halk Sağlığı Hemşireliği Yüksek Lisans eğitimi kapsamında planlanmış olan yukarıda adı yazılı araştırmaya katılmak üzere davet edilmiş bulunuyorsunuz. Bu araştırmada yer almayı kabul etmeden önce ,araştırmanın ne amaçla yapılmak istendiğini anlamanız ve kararınızı bu bilgilendirme çerçevesinde özgürce vermeniz gerekmektedir. Aşağıdaki bilgileri lütfen dikkatlice okuyunuz, sorularınız olursa sorunuz ve açık yanıtlar isteyiniz.

Bu araştırmanın amacı, Ankara il merkezinde bulunan ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama bağımlılıklarını ve ebeveyn tutumlarının dijital oyun bağımlılığı üzerine etkilerinin incelenmesi amaçlanmıştır.

Çalışmaya katılım gönüllülük ilkesi doğrultusundadır. Çalışma kapsamında öğrencilere yönelik toplam 64 sorudan oluşan soru formunu doldurmaları istenmektedir. Çalışma kapsamında Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu ve Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğünden gerekli izinler alınmıştır. Verilen bilgiler yalnızca araştırma kapsamında kullanılacak olup, bilimsel araştırma haricinde kesinlikle gizli tutulacaktır. Elde edilen bulgular ışığında okulveliöğrencileri içerecek şekilde dijital oyun bağımlılığının önlenmesi gençlerin sağlığının korunması ve geliştirilmesine yönelik programların oluşturulması hedeflenmektedir.

Çalışma kapsamında 820 gönüllüye ulaşılması hedeflenmektedir. Çalışma kapsamında sadece öğrencilerden isim belirtilmeden ekte belirtilen soru formunun doldurması istenmektedir. İçtenlikle cevaplayacağınızı düşündüğüm soru formu öğrencinizin/sizin yaklaşık yirmi dakikanızı alacak olup vereceğiniz yanıtlar çalışmam açısından çok değerlidir.

Araştırmaya katılmanız halinde herhangi bir riskle karşılaşmayacaksınız. Katılımcılara herhangi bir maddi ödeme yapılmayacak olup, araştırmada yer almak tümüyle sizin isteğinize bağlıdır. Araştırmada yer almayı reddedebilirsiniz ya da başladıktan sonra yarıda bırakabilirsiniz. Araştırmadan çekilmeniz veya araştırmadan ayrılmanız durumunda herhangi bir olumsuz sonuçla karşılaşmanız mümkün olmayıp, size ait veriler kullanılmayacaktır. Ancak veriler bir kez anonimleştikten sonra araştırmadan çekilmeniz mümkün olmayacaktır.Sizden elde edilen veriler gizli tutulacak, araştırma yayımlandığında da varsa kimlik bilgilerinizin gizliliği korunacaktır.

Yukarıda yer alan ve araştırmaya başlamadan önce gönüllülere verilmesi gereken bilgileri içeren metni okudum (ya da sözlü olarak dinledim). Eksik kaldığını düşündüğüm konularda sorularımı araştırmacıya sordum ve doyurucu yanıtlar aldım. Yazılı ve sözlü olarak tarafıma sunulan tüm açıklamaları anladım. Çalışmaya katılma kararım için gerekli süre tanındı.

Bu koşullar altında, araştırma kapsamında elde edilen şahsıma/velisi olduğum öğrenciye ait bilgilerin bilimsel amaçlarla kullanılmasını, gizlilik kurallarına uyulmak kaydıyla sunulmasını ve yayılmasını, hiçbir baskı ve zorlama altında kalmaksızın, kendi özgür irademle kabul ettiğimi beyan ederim.

Katılımcı Adı Soyadı :

Tarih...../.....2019

Katılımcı / Veli İmza:

Araştırmacının Adı Soyadı: Gülçin DENİZ

İletişim:glcn.dnz05@gmail.com; 5531785580

Araştırmacının İmzası:

Danışmanın Adı Soyadı.Prof.Dr. Deniz ÇALIŞKAN

İletişim:caliskan@medicine.ankara.edu.tr



EK- 3: Veri Toplama Formu

**ANKARA İL MERKEZİNDE BULUNAN ORTAOKUL VE LİSE
ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE ANNE BABA
TUTUMLARININ İNCELENMESİ**

ANKET NO:
TARİH:../../2019

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

1. Cinsiyetiniz ☐¹ Kız ☐² Erkek

2. Yaşınız:.....

3.Okulunuzun Adı:.....

4.Kaçıncı Sınıfa Gidiyorsunuz?:.....

5.Aile Tipiniz nedir?

☐¹ AnneBaba Beraber ☐² AnneBaba Ayrı /Boşanmış ☐³ Anne veya Baba Vefat Etmiş

6.Annenizin en son bitirdiği okul hangisidir?

☐¹ Okuryazar değil ☐² Okuryazar ☐³ İlkokul ☐³ İlköğretim/Ortaokul
☐⁴ Lise ☐⁵ Ön lisans Lisans ☐⁶ Yüksek Lisans/Doktora

7.Babanızın en son bitirdiği okul hangisidir?

☐¹ Okuryazar değil ☐² Okuryazar ☐³ İlkokul ☐³ İlköğretim/Ortaokul
☐⁴ Lise ☐⁵ Ön lisans Lisans ☐⁶ Yüksek Lisans/Doktora
☐⁶ Yüksek Lisans/Doktora

8.Ailenizin Gelir –Gider Düzeyini nasıl değerlendiriyorsunuz?

[]¹ Düşük []² Orta []³ Yüksek

9. Not Ortalamanız (Bitirilen dönem sonu) kaç oldu:.....

10. Kendinize Ait Bilgisayarınız Var mı? []¹ Evet []² Hayır

11. Kendinize Ait Tablet Var mı? []¹ Evet []² Hayır

12. Kendinize Ait Cep Telefonu Var mı? []¹ Evet []² Hayır

13. Evde İnternet Bağlantısı Var mı? []¹ Evet []² Hayır

14.Bilgisayar/Tablet/Cep Telefonu gb.Ekranlı Aletlerde Dijital Oyun Oynuyor musunuz?

[]¹ Evet []² Hayır

15. En Çok Oynadığınız Dijital Oyun Hangisidir?

16.Geçen Bir Hafta İçerisinde Dijital Oyunla Geçirdiğiniz Günlük Süre Ortalama Kaç Saattir?.....saat

17.Daha önce Dijital Oyun Oynamak Sebebiyle Okulda Devamsızlık Yaptınız mı?

18.Geçen Bir Hafta İçerisinde Sosyal Medya Kullanarak Geçirdiğiniz Günlük Süre Ortalama Kaç Saattir?.....saat

19.Daha Önce Dijital Oyun Sektörü Üzerinden Parasal Bir Kazanç Elde Ettiniz mi?

[]¹ Evet []² Hayır

Aşağıdaki soruları annebabakardeşlerin ekranlı aletler ve dijital oyunlara karşı tutumunu ölçmek amacıyla hazırlanmıştır. Lütfen her ifadeyi dikkatlice okuyup uygun şıkkı işaretleyiniz.

	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen
20. Anneniz bilgisayar, telefon vb bir ekranlı aletle dijital oyun oynuyor mu?			
21. Babanız bilgisayar, telefon vb bir ekranlı aletle dijital oyun oynuyor mu?			
22. Varsa kardeşleriniz bilgisayar, telefon vb bir ekranlı aletle dijital oyun oynuyor mu?			
23. AnneBabaKardeşlerinizin dijital oyun oynaması sizin dijital oyun oynamanızı etkiliyor mu?			
24. AnneBabaKardeşlerinizle yaptığınız faaliyetler (sinemaya gitme, spor yapma, sohbet etme vb) dijital oyun oynama sürenizi azaltıyor mu?			
25. Aile bireylerinizin (annebaba) oynadığınız dijital oyun içeriği hakkında bilgisi var mı?			
26. Aile bireyleriniz(annebabakardeş) ile oynadığınız ortak dijital oyun var mı?			
27. Aile bireyleriniz(annebaba) oyun oynarken sizi ihmal ettiğini düşünüyor musunuz?			

Annen ve babanın aşağıdakiler hakkında ne kadar bilgileri vardır? (Tez öneri sunumu sırasında önerilen sorular olup, Soru şeklinde değişiklik yamamak adına Anne – Baba Tutumu Ölçeği’ nin devamına eklenmiştir).

	Çok az	Çok
	Bilgileri yoktur.	Bilgileri vardır. bilgileri vardır.
27. Annenin dijital okuryazarlık düzeyi	☐	☐
28. Babanın dijital okuryazarlık düzeyi,	☐	☐
29. Güvenli internet, çocuk koruma programları..vb uygulamalar,	☐	☐
30. Dijital ortamlarda karşılaşılan uygunsuz ve suç teşkil eden durumlarda ihbar ve müdahaleler,	☐	☐

EK -4: Kullanılan Ölçekler:Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ7)

Aşağıdaki soruları **son 6 ay içinde** hangi sıklıkla yaşadığınızı işaretleyiniz.

1. Bir bilgisayar oyununu tüm gün boyunca oynamayı düşündün mü?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

2. Oyun için harcadığın zamanı giderek arttırdın mı?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

3. Günlük yaşamdan uzaklaşmak için oyun oynadığın oldu mu?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

4. Yakınındaki kişiler (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) oyun süreni azaltmada başarısız oldu mu?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

5. Oyun oynayamadığın zaman kendini kötü hissettin mi?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

6. Oyunda harcadığın zaman konusunda yakınındaki kişiler ile (aile bireyleri, arkadaşlar gibi) kavga ettin mi?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

7. Oyun oynamak için diğer önemli faaliyetleri (okul, iş, spor gibi) ihmal ettin mi?

() Hiçbir zaman () Nadiren () Bazen () Sık sık () Her zaman

EK- 5: Anne – Baba Tutumu Ölçeği

Sevgili öğrenciler;

Bu ölçek anne ve babanızın size karşı tutumunu ölçmek amacıyla hazırlanmıştır. Lütfen her ifadeyi dikkatlice okuyunuz. İfade anne ve babanızın davranışına ne kadar benzediğini düşünün. Lütfen size ne kadar uyduğunu değerlendirerek en size uygun seçeneği yuvarlak içine alınız. Eğer;

TAMAMEN BENZİYORSA 4;

BİRAZ BENZİYORSA 3;

BENZEMİYORSA 2;

HİÇ BENZEMİYORSA 1 i işaretleyiniz. Hiç birine uygun değilse boş bırakınız. İfadeleri samimi ve içtenlikle cevaplandıracağınıza inanıyorum. Şimdiden teşekkür ederiz.

	1	2	3	4
1. Herhangi bir sorunum olduğunda, eminim annem ve babam bana yardım ederler.				
2. Annem ve babam büyüklerle tartışmam gerektiğini söylerler.				
3. Annem ve babam yaptığım her şeyin en iyisini yapmam için beni zorlarlar.				
4. Annem ve babam herhangi bir tartışma sırasında başkalarını kızdırmamak için, susmam gerektiğini söylerler.				
5. Annem ve babam bazı konularda “sen kendin karar ver” derler.				
6. Derslerimden ne zaman düşük not olsam, annem ve babam kızar.				
7. Ders çalışırken anlayamadığım bir şey olduğunda, annem ve babam bana yardım ederler.				
8. Annem ve babam kendi görüşlerinin doğru olduğunu bu görüşleri onlarla tartışmam gerektiğini söylerler.				
9. Annem ve babam benden bir şey yapmamı istediklerinde, niçin bunu yapmam gerektiğini de açıklarlar.				
10. Annem ve babamla her tartıştımda bana “büyüdüğün zaman anlarsın” derler.				
11. Derslerimden düşük not aldığımda, annem ve babam beni daha çok çalışmam için beni desteklerler.				
12. Annem ve babam yapmak istediklerim konusunda kendi kendime karar vermeme izin verirler.				
13. Annem ve babam arkadaşlarımı tanırlar.				
14. Annem ve babam istemedikleri bir şey yaptığımda, bana karşı soğuk davranırlar ve küserler.				
15. Annem ve babam sadece benimle konuşmak için zaman ayırırlar.				
16. Derslerimden düşük not aldığımda, annem ve babam bana öyle davranırlar ki suçluluk duyar ve utanırım.				
17. Ailemle birlikte hoşça vakit geçiririz.				
18. Annemi ve babamı kızdıracak bir şey yaptığımda, onlarla birlikte yapmak istediğim şeyleri yapmama izin vermezler.				

Aşağıdaki her ifadenin yanında bulunan kutulardan sadece size uygun olanın içine (×) işareti koyunuz.

19.Genel olarak annen ve baban okul zamanı hafta içinde gece arkadaşlarıyla bir yere gitmene izin verirler mi?

Evet ☐

Hayır ☐

Eğer cevabınız **Evet** ise, aşağıdaki soruya geçiniz.

Hafta içinde en geç saat kaç kadar gece dışarıda kalmanıza izin verilir.(Pazartesi Cuma arası)?

20:00'den önce ☐

22:00 - 22:59 ☐

20:00 - 20:59 ☐

23:00 ya da daha geç ☐

21:00 - 21:59 ☐

İstediğim saate kadar ☐

20.Genel olarak annen ve baban gece hafta sonları gece arkadaşlarıyla bir yere gitmene izin verirler mi?

Evet ☐

Hayır ☐

Eğer cevabınız **Evet** ise, aşağıdaki soruya geçiniz.

Hafta içinde en geç saat kaç kadar gece dışarıda kalmanıza izin verilir.(PazartesiCuma arası)?

20:00'den önce ☐

22:00 22:59 ☐

20:00 - 20:59 ☐

23:00 ya da daha geç ☐

21:00 - 21:59 ☐

İstediğim saate kadar ☐

Annen ve baban aşağıdakileri öğrenmek için ne kadar çaba gösterirler?

**Çok çaba
gösterir**

**Hiç çaba
göstermez**

**Çok az çaba
gösterir**

21.Eğer gece bir yere gittiysen nereye gittiğini,

☐☐☐

22.Boş zamanlarında ne yaptığını,

☐☐☐

23.Okuldan çıktıktan sonra ne yaptığını,

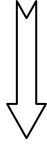
☐☐☐

Annen ve babanın aşağıdakiler hakkında ne kadar bilgileri vardır?

	Çok az	Çok
	Bilgileri yoktur.	bilgileri vardır. bilgileri vardır.
24.Eğer gece bir yere gittiysen nereye gittiğini,		
25.Boş zamanlarında ne yaptığını,		
26.Okuldan çıktıktan sonra ne yaptığını,		

SORULARIMIZA VERDİĞİNİZ YANITLAR İÇİN TEŞEKKÜR EDERİM.

Dijital oyunlar ile ilgili belirtmek istediğiniz herhangi bir konu var ise soru formunun altına yazabilirsiniz.



Ek-6: Eklenen Çizelgeler

Çizelge Ek 6.1. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Not Ortalaması (En Son Bitirdiği Dönem) Ortalamalarının Karşılaştırılması

AnneBaba Tutumu (n=650)	Not Ortalaması(En Son Bitirdiği Dönem)	
	Ortalama±St.Sapma	F ve P değeri
Demokratik (n=201)	86,71±11,25	F=12,386 p=0,000
İhmalkâr (n=163)	78,41±14,93	
Otoriter (n=170)	83,96±13,75	
Hoşgörülü (n=116)	84,53±12,80	

Çizelge Ek 6.2. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Eğitim Durumuna göre Anne Baba Tutumlarının Karşılaştırılması

Anne Eğitim Durumu		Anne Baba Tutumu				Toplam*
		Demokratik	İhmalkar	Otoriter	Hoşgörülü	
İlkokul ve altı	n	71	78	79	30	258
	%	27,5	30,2	30,6	11,6	34,2
Orta okul mezunu	n	99	59	64	48	270
	%	36,7	21,9	23,7	17,8	35,8
Lise ve Üstü	n	65	47	59	56	227
	%	28,6	20,7	26,0	24,7	30,1
TOPLAM	n	235	184	202	134	755
	%	31,1	24,4	26,8	17,7	100,0
X ² =23,788, p=0,001						

*Sütun yüzdesidir, diğer yüzdeler satır yüzdesidir.

Çizelge Ek 6.3. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Baba Eğitim Durumuna göre Anne Baba Tutumlarının Karşılaştırılması

Baba Eğitim Durumu		Anne Baba Tutumu				Toplam*
		Demokratik	İhmalkar	Otoriter	Hoşgörülü	
İlkokul ve altı	n	56	62	63	19	200
	%	28,0	31,0	31,5	9,5	26,0
Orta okul mezunu	n	85	62	65	54	266
	%	32,0	23,3	24,4	20,3	34,6
Lise ve Üstü	n	98	65	72	67	302
	%	32,5	21,5	23,8	22,2	39,3
TOPLAM	n	239	189	200	140	768
	%	31,1	24,6	26,0	18,2	100,0
X ² =20,220, p=0,003						

*Sütun yüzdesidir, diğer yüzdeler satır yüzdesidir.