



T.C.

SAĐLIK BİLİMLERİ NİVERSİTESİ

HAMİDİYE SAĐLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

DİJİTAL OYUN BAĐIMLILIĐININ

SOSYOEKONOMİK AÇIDAN

DEĐERLENDİRİLMESİ

DİLDAR BAYKAL

SAĐLIK YÖNETİMİ ANABİLİM DALI

SAĐLIK YÖNETİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KASIM/2020



T.C.

**SAĞLIK BİLİMLERİ ÜNİVERSİTESİ
HAMİDİYE SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

**DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ SOSYOEKONOMİK AÇIDAN
DEĞERLENDİRİLMESİ**

DİLDAR BAYKAL

Dr. Öğr. Üyesi Hasan Giray ANKARA

**SAĞLIK YÖNETİMİ ANABİLİM DALI
SAĞLIK YÖNETİMİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

KASIM/2020

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ SOSYO EKONOMİK AÇIDAN DEĞERLENDİRİLMESİ

ÖZET

Amaç: DSÖ (Dünya Sağlık Örgütü) yenilenen ICD-11 klavuzunda dijital oyun oynamanın artık yeni bir sağlık sorunu olduğunu bildirmiştir. Bağımlılığın ruhsal bir sağlık problemi olduğu göz önünde bulundurulursa; bu soruna etki eden sosyoekonomik faktörlerin ortaya çıkartılması önem arz etmektedir. Mevcut çalışma sosyoekonomik faktörlerin çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerine etkilerini araştırarak, dijital oyun bağımlılığına etki eden sosyoekonomik faktörleri ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Gereç ve Yöntem: Çalışma kapsamında kartopu örneklem yöntemiyle 605 gönüllü anne ya da babaya anket yöneltilmiş ve toplamda 605 ebeveynin ve 0-18 yaş aralığında bulunan 907 çocuğun sosyoekonomik ve sosyodemografik bilgileri elde edilmiştir. Bahsi geçen bilgilerin çocuğun dijital oyun bağımlılığına etkileri ise ekonometrik modelleme yöntemi ile ortaya çıkartılmıştır.

Bulgular: Sonuç olarak eğitilmiş ebeveynlerin çocukları daha az dijital oyun bağımlısıyken, erkekler kız çocuklara kıyasla daha fazla dijital oyun bağımlısı çıkmıştır. Ayrıca en az bir faaliyeti (spor, resim, müzik, teknoloji) aktif olarak yapan çocukların, yapmayan çocuklara kıyasla daha az dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Çocuğun sahip olduğu dijital alet sayısının her bir birim artması çocuğun dijital oyun bağımlılığını arttırırken, annenin dijital oyun oynama sıklığı arttıkça çocuğun dijital oyun bağımlılığının arttığı saptanmıştır. Buna karşın babanın dijital oyun oynama durum ve sıklığının çocuğun dijital oyun bağımlılığını etkilemediği belirlenmiştir.

Sonuç: Buna göre çocukların sosyal anlamda aktif olmalarının ve çocuğun kullandığı dijital alet sayısının kontrol edilmesinin çocukların dijital oyun bağımlılığını azaltmada etkin rol oynayacağı düşünülmektedir. Annenin dijital oyun oynama sıklıklarının azaltılmasının da çocukların dijital oyun bağımlılığını azaltıcı yönde katkıda bulunacağı öngörülmektedir. Ayrıca ebeveynlerin eğitim düzeylerinin

artırılması çocukların dijital oyun bağımlılığını azaltmada katkı sağlayacaktır. Bu bağlamda ebeveynleri bilinçlendirici politikaların oluşturulması çocuğun dijital oyun bağımlılığını azaltmada etkisinin olabileceğine inanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Bağımlılık, Çocuk, Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Ebeveyn



EVALUATION OF DIGITAL GAME ADDICTION FROM SOCIOECONOMIC PERSPECTIVE

ABSTRACT

Objective: The World Health Care Organization (WHO) has entitled the addiction of digital gaming as a new health disorder. Taking this addiction as a mental health disorder into the consideration, it is important to identify the socio-economic factors effecting such problem. The present study aims to reveal the effects of socioeconomic factors on the digital game addiction by investigating the effects of the socioeconomic factors on the children's digital game addiction.

Materials and Methods: Snowball sampling methodology has been exploited to survey the socio-demographic and socio-economic characteristics of 605 volunteer mothers or fathers and 907 children between 0-18 years of age. The effects of socio-demographic and socio-economic characteristics on the child's digital game addiction have been revealed by the econometric modeling method.

Results: The findings demonstrate that the children of well educated parents are less addicted to digital games, and boys are more addicted to games compared to girls. In addition, the children who do at least one activity (sports, painting, music, technology) on a regular basis are found to be less addicted to digital games than the children who do not. The increase in the number of digital devices owned is associated with the increase in the child's digital game addiction. Besides, it has been identified that the children's digital game addiction increases with the increasing frequency of digital gaming of mothers'. On the contrary, the digital gaming of fathers' do not have any significant impacts on the children's digital game addiction.

Conclusion: Accordingly, it is thought that children being socially active and controlling the number of digital devices used by the child will play an implicit role in reducing children's digital game addiction. It is predicted that reducing the rate of digital gameplay of the mother will also contribute to decreasing children's digital game addiction. Moreover, increasing the parents' level of education will give rise to reduction in children's digital game addiction. In this context, it is believed that

establishing policies that raise parents' awareness may play a part in reducing the child's digital game addiction.

Keywords: Addiction, Child, Digital Game, Digital Game Addiction, Parents



TEŞEKKÜR

Öncelikle tez sürecimdeki engebeli yollarımda ışık tutan; sahip olduğuengin bilgileri ile bana doğru yolu göstererek hiçbir zaman desteğini esirgemeyen tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Hasan Giray ANKARA hocama saygılarımı ve minnetlerimi sunarım.

Tezimin yanı sıra hayatımın tüm engebeli yollarında varlıklarını ve desteklerini esirgemeyen annem Hanife YETEK BAYKAL' a; babam Hakim BAYKAL 'a; ablam Av. Dilşer BAYKAL AKTAŞ' a ve eşi Av. Cemal AKTAŞ' a; erkek kardeşlerim Şiyar BAYKAL' a ve Mehmet Delil BAYKAL' a ve ben tez sürecindeyken ailemizin bir üyesi haline gelen yeğenim Arin Çiya AKTAŞ' a saygılarımı ve hürmetlerimi sunarım.

Tez sürecimde benden yardımlarını esirgemeyen başta sevgili Eyüp ERDOĞAN olmak üzere tüm arkadaşlarıma ve kaynaklar bölümünde ismi geçen her bir emekçiye teşekkürü bir borç bilirim.

Ayrıca tüm eğitim süresince okul içinde ve dışında hayatları ile bize örnek bir model olmuş tüm öğretmenlerime saygılarımı arz ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	iv
ABSTRACT	vi
TEŞEKKÜR	viii
İÇİNDEKİLER	ix
ÇİZELGE LİSTESİ	xi
SİMGELER VE KISALTMALAR	xii
1.GİRİŞ VE AMAÇ	1
2. GENEL BİLGİLER	5
2.1. OYUN.....	5
2.1.1. Tanımı	5
2.1.2 Tarihçesi.....	5
2.1.3 Türleri	6
2.2 DİJİTAL OYUN	6
2.3. BAĞIMLILIK.....	8
2.3.1 Tanımı	8
2.3.2.Türleri	8
2.4 DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI	9
2.4.1 Dijital Oyun Bağımlılığının Olumsuz Etkileri.....	9
2.4.1.1. Fizyolojik Etkiler.	9
2.4.1.2. Akademik Başarı Üzerine Etkiler.	10
2.4.1.3. Psikolojik Etkiler.....	10
2.4.1.4. Toplumsal Etkiler.....	11
2.4.1.5. Fiziksel ve Sosyal Aktivite Üzerine Etkiler.	11
2.4.1.6. İletişim Üzerine Etkiler.....	12
2.4.2 Dijital Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler	12
2.4.2.1. Teknolojik Faktör.....	12
2.4.2.2. Ebeveyn Faktörü.	12
2.4.2.3. Demografik Faktör.....	13
2.4.2.4. Çevresel Faktör.	14
2.4.2.5. Psikolojik Faktör.	14
2.4.2.6. Sosyoekonomik Faktör.	15
3. GEREÇ VE YÖNTEMLER	17

3.1. Veri.....	17
3.2 Yöntem.....	21
4. BULGULAR.....	23
4.1. Birinci Bağımlı Değişken= Dijital Oyun Oynama Süresi	25
4.1.1. Model 1.....	25
4.1.2 Model 2.....	27
4.2. İkinci Bağımlı Değişken= Dijital Oyun Kontrol Dürtüsü	31
4.2.1. Model 1.....	31
4.2.2. Model 2.....	32
5.TARTIŞMA	35
6. SONUÇ.....	39
7. KAYNAKLAR.....	41
8. EK.....	49

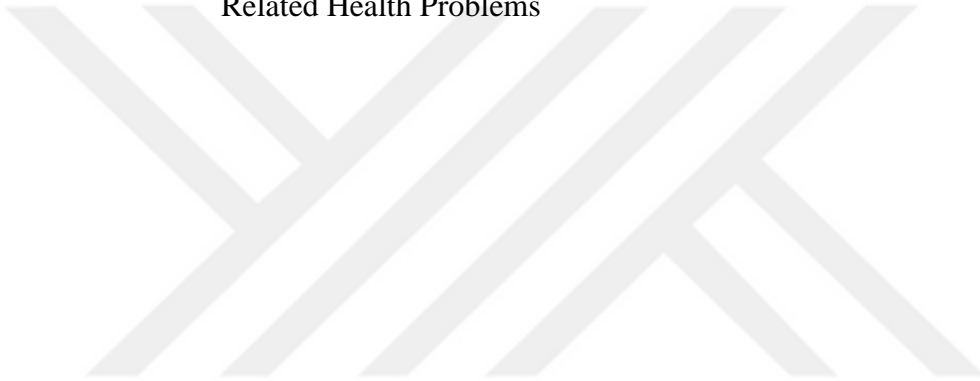
ÇİZELGE LİSTESİ

Çizelge	Sayfa
Çizelge 3.1. Bağımlı ve bağımsız değişkenlerin özet istatistiki bilgileri.....	20
Çizelge 4.1. Dijital oyun oynama süresi model 1- model 2.....	24
Çizelge 4.2. Dijital oyun kontrol dürtüsü model 1- model 2.....	30



SİMGELER VE KISALTMALAR

CD-ROM	Compact Disc Read - Only Memory
DVD-ROM	Digital Versatile Disc Read – Only Memory
EU	European Union
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
DSÖ	Dünya Sağlık Örgütü
ICD	International Statistical Classification Of Diseases and Related Health Problems



1. GİRİŞ VE AMAÇ

Teknolojinin hayatımıza getirmiş olduğu değişimler ve yenilikler yadsınamaz bir gerçektir. Bu yeniliklere en açık olan grubun çocuklar olduğu bilinmektedir (1). Öyle ki, önceki yıllarda sokaklarda veya parklarda fiziksel aktivite gerektirerek oynanan geleneksel oyunlar, yerini internet kafelerde ya da evlerde oynanan teknolojik ürün olan dijital oyunlara bırakmıştır (2).

Çocukların fiziksel, ruhsal ve psikolojik gelişimlerinde olumsuz etkilere sahip dijital oyunlar (3-9) zamanla bağımlılığa dönüşmektedir (10). Önemli bir diğer husus ise Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) dijital oyun bağımlılığını 2018 yılı itibariyle ruhsal bir sağlık problemi olarak tanımlamaktadır (11).

Bu çalışma çocukların dijital oyun bağımlılığını etkileyen sosyoekonomik faktörleri incelemektedir. Bağımlılığın ruhsal bir sağlık problemi olduğu göz önünde bulundurulursa, bu probleme etki eden sosyoekonomik faktörlerin ortaya çıkartılması önem arz etmektedir.

Bu bağlamda 0-18 yaş aralığında bulunan çocuğa/çocuklara sahip ebeveynlere anket uygulanarak sosyoekonomik karakterleri ve çocuklarının oyun oynama davranışları öğrenilmiştir. Sosyoekonomik karakterlerin çocukların oyun oynama davranışları üzerindeki etkileri ise ekonometrik modelleme yöntemi ile ortaya çıkartılmıştır.

Çalışma kapsamında kartopu örneklem yöntemi ile seçilen toplam 605 ebeveyne anket uygulanmıştır. Görüşülen ebeveynden kendisi, (varsa) eşi ve 0-18 yaş aralığında birlikte yaşadığı tüm çocukları ile ilgili bilgiler vermesi istenmiştir. Dolayısıyla çalışmanın verisi 0-18 yaş aralığında ki 907 çocuğun ve ebeveynlerinin dijital oyun oynama davranışları ile sosyoekonomik karakterleri hakkındaki bilgileri içermektedir.

Elde edilen diğer bilgiler gibi, çocukların dijital oyun oynama alışkanlıklarıyla alakalı bilgiler de çocukların kendilerinden değil ebeveynlerinden öğrenilmiştir. Dolayısıyla mahremiyet barındıran beyan usulü çalışmalar için geçerli

olan subjektivite problemi (12), (belirtilenden daha az süre dijital oyun oynanması ya da belirtilenden daha fazla dijital oyun oynanması) olabildiğince azaltılmıştır.

Çalışma kapsamında ebeveynlere çocuğun yaşı, cinsiyeti, eğitim durumu kullandığı dijital alet sayısı ve sosyal aktiviteye sahip olma durumu gibi sosyoekonomik bilgiler, ayrıca ailenin tamamını ilgilendiren ebeveynin medeni hali ebeveynin sahip olduğu çocuk sayısı, yaşanılan evde oda sayısı, ev internetinin olma durumu ve evin çevresinde oyun oynama alanının olma durumunun bilgilerini içeren sorular sorulmuştur.

Çocukların bakımı, eğitimi ve öğretimi ile ilgilenen yetişkinlerin farkındalık düzeyinin ve eğilimlerinin çocuğun dijital oyun oynama alışkanlığını yüksek oranda etkilediği literatürde belirtilmiştir (13). Dolayısıyla mevcut çalışmada ebeveynlere eğitim düzeylerinin, çalışma durumlarının ve dijital oyun oynama alışkanlıklarının bilgilerini içeren sorular da yöneltilmiştir.

Çalışma kapsamında dijital oyun bağımlılığı iki farklı gösterge ile ölçülmüştür. DSÖ'nün 2018 yılında yayınladığı klavuza göre (11) belirlenen dijital oyun bağımlılığı göstergelerinden; birincisi dijital oyun oynama süresi, ikincisi ise dijital oyun oynama süresinin kontrol edilip edilememesi olarak belirlenmiştir.

Çalışma kapsamında ebeveynin ve çocuğunun/çocuklarının sosyoekonomik ve sosyodemografik karakterleri ile dijital oyun oynama alışkanlıkları kullanılarak ekonometrik bir model oluşturulmuştur. Oluşturulmuş modelde sosyoekonomik faktörlerin çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkileri en küçük kareler tahmin yöntemiyle tahmin edilmiştir. Çocuğun dijital oyun bağımlılığı iki farklı gösterge ile ölçülmesi dolayısıyla her bir gösterge için modeller ayrı ayrı uygulanmıştır. Her bir gösterge için iki farklı model çıkartılmıştır. Yani toplamda dört farklı model ortaya konmuştur. Birinci modellerde; çocuğun yaşı, cinsiyeti, eğitim durumu, çocuğun kullandığı dijital alet sayısı ve çocuğun sahip olduğu sosyal aktivite durumunun bilgilerini içeren birinci modül ve ebeveynin medeni hali, sahip olduğu çocuk sayısı, yaşanan evdeki oda sayısı, evin çevresinde oyun oynama alanının olup olmama durumu, evde internetin olma durumu ve ailenin toplam geliri ile ilgili bilgileri içeren ikinci modül yer almaktadır. İkinci modellerde ise birinci ve ikinci modüle ek olarak ebeveynlerin eğitim durumları, çalışma durumları ve dijital oyun oynama durumlarının bilgilerini barındıran üçüncü modülde dahil olmuştur.

Buna göre daha eğitimli ebeveynlerin çocuklarının daha az dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca erkek çocuklar kız çocuklara kıyasla daha fazla dijital oyun bağımlısıdır. Spor, resim, müzik ve teknoloji gibi faaliyetlerden en az bir tanesini aktif olarak yapan çocukların, yapmayan çocuklara kıyasla daha az dijital oyun bağımlısı olduğu gözlemlenmiştir. Çocuğun dijital alet sayısının artması çocuğun dijital oyun bağımlılığını arttırmaktadır. Son olarak annenin dijital oyun oynama durumunun ve sıklığının çocuğun dijital oyun bağımlılığını etkilediği buna karşın babanın dijital oyun oynama durumunun çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerinde herhangi bir etkisinin olmadığı tespit edilmiştir.

Çalışmanın sonraki bölümünde oyun, bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı ile alakalı teorik bilgiler sunulmuştur. Aynı zamanda dijital oyun bağımlılığının sağlık çıktıları ile dijital oyun bağımlılığına etki eden faktörleri ortaya koyan literatür özetlenmiştir. Çalışmanın ikinci bölümünde çalışma kapsamında kullanılan veri ve yöntemler açıklanmıştır. Üçüncü bölümde çalışmanın bulgularına yer verilmiş, dördüncü bölümde çalışmanın bulguları tartışılmış ve son bölümde çalışma sonuçlandırılmıştır.

2. GENEL BİLGİLER

Bu bölümde, oyunun tanımına ve türlerine yer verilmiştir. Akabinde dijital oyunun tarihsel serüvenine değinilmiş ve içeriği açıklanmıştır. Sonrasında bağımlılık kavramına yer verilerek bağımlılığın tanımından ve türlerinden bahsedilmiştir. Devamında dijital mecranın sağlıkta, akademik başarıda, psikolojide, toplumda, fiziksel aktivitede ve iletişimde yarattığı olumsuz etkilerden bahsedilerek dijital oyun bağımlılığına etki eden faktörler ile ilgili literatür özetlenmiştir. Bu bağlamda dijital oyun bağımlılığına etki eden teknolojik faktör, ebeveyn faktörü, demografik faktör, çevresel faktör, psikolojik faktör ve sosyoekonomik faktör ele alınmıştır.

2.1. OYUN

2.1.1. Tanımı

Oyun, gerilim ve eğlence hislerini içeren, rahatlıkla kabul gören, ve bağlayıcı bazı kuralları olan, belli bir zaman ve alanda gönüllülük esasına dayalı yapılan faaliyetler bütünü olarak tanımlanmaktadır (14).

Literatürde oyun olgusunun topluma ve kültüre yön veren etkinlik olduğu belirtilmektedir (15). Dolayısıyla bir toplumun kültürünün incelenmesi, o toplumun oyunlarının da incelenmesini gerektirir (16). Çocuklar açısından oyun kavramı; yetişkinliğe geçişin hazırlığı (17) ve içindeki kreatif gücü artırma yolu (18) olarak ifade edilir. Oyun evrenseldir ve canlıların olduğu her ortamda oyunun varlığı ve gözlenebilir olması ihtimaldir (19). Aynı zamanda oyunun içgüdüsel olması (5), oyunu çocuklar için vazgeçilmez kılmaktadır (20).

2.1.2 Tarihçesi

Eğlenme, zevk alma, rekabet, yarışma, temsil ve hoşça vakit geçirme güdü ve davranışlarını yansıtan kültür-ötesi bir eylem biçimi olan oyunun; kültürden daha da eski bir etkinlik olduğu öne sürülmektedir (21).

Oyunların kültürün bir yansıması olduğunu savunan Costikyan (2002), her geçen gün büyüyen kültürlerle de yakın iletişim halinde olduğunu söylemektedir (22). Örneğin, tarihin en tehlikeli ve ölümcül oyunlarından biri olan Gladyatör

oyunları, tarihin eski dönemlerinde var olan Roma İmparatorluğunun egemenliğini halka benimsetme ve birlikteymiş duygusu uyandırma arzuları için çoğu kişinin kölelerden oluştuğu arenalarda oynanmıştır (23). Bu oyunların kamusal alanda iktidarını gösterme ve arttırma amacıyla oynanması oyun kültürünün incelenmesi ihtiyacına bir örnektir (24).

Beş taş oyununun tarihin bilinen en eski oyunu olduğu bildirilmiştir (25). Çocuklar tarih boyunca oyunlarını kendileri oluşturmuştur (25). Medeniyetin ilerlemesi ile ilkel oyunlar ve oyuncaklar yerini şekil, biçim, oynanan oyunlar ve oynayan kişi sayısında değişikliğe gidilmesi ile yeni oyun çeşitlerine bırakmıştır. Teknolojinin ilerlemesi ile günümüzün oyun anlamında en büyük payına sahip oyun konsolları ve bilgisayar oyunları var oluşunu göstermeye başlamıştır (26).

Dolayısıyla oyun zamanla açık alanlardan kapalı alanlara geçiş yaparak, geleneksel oyun yerini bilgisayar oyunları ve bireysel oyunlara bırakmıştır (27).

2.1.3 Türleri

Oyunlar türlerine göre (i) akılsal-düşünsel oyun, (ii) yalnız oyun, (iii) oyunsu davranış ile oyun, (iv) riskli oyunlar, (v) temsili oyun, (vi) performansa dayalı oyun, (vii) kutlama ve festivaller, (viii) spor müsabakaları ve (ix) informal sosyal oyun olarak sınıflandırılabilir (28). Bu sınıflandırmalara ek olarak teknolojinin varlığı ve kullanım sıklığı dikkate alındığında oyunları (i) geleneksel oyunlar, (ii) dijital oyunlar ve (iii) sanal gerçeklik oyunları olarak da sınıflandırmak mümkündür (15).

Geleneksel oyunlar; iletişime, fizikselliğe ve yaratıcılığa dayanarak ve mekanda bulunan araçların kullanımı ile oynanan oyunlara denir (29).

Dijital oyunlar ise bilgisayar, oyun konsolu veya mobil araçlarla oynanan oyunlarken; sanal gerçeklik oyunları dijital oyunların gerçek yaşama veyahut gerçek yaşamın dijital platforma taşınması aracılığıyla oynanan oyunlar olarak ifade edilebilir (15).

2.2 DİJİTAL OYUN

Dijital oyunlar elektronik platformlar üzerinde metin ya da görsellik üzerine inşa edilmiş eğlence ve boş zaman aktivitesi yazılımı olarak tanımlanmaktadır (30).

Dijital oyunun dönemsel gelişim evrelerine bakılacak olursa; (i) 1980'ler öncesi konsol oyunlarının ilham kaynağı olan oyunların oluşumu (erken gelişim dönemi), (ii) 1980'lerin ortası oyunlara müziğin entegre edilmesi ve oyun konsollarının varoşuyla birlikte konsolların oyun salonlarından evlere taşınması (büyüme dönemi), (iii) 1990'ların sonlarında beşinci nesil oyun konsollarının geliştirilmesi ve CD-ROM teknolojisinin üretimi (gelişme dönemi), (iv) Bu gelişmenin akabinde CD-ROM'dan depolama kabiliyeti daha yüksek olan DVD-ROM'a taşınması ile dijital oyunlarda yerleşmenin başlaması (olgunlaşma dönemi) ve (v) 2005'ten günümüze kadar ki süreçte yedinci nesil konsollar geliştirilmesi ve oyun projeleri, programlama, animasyon, grafik ve tasarım gibi alanlarda uzmanlaşma taleplerinin artışı (ilerleme ve hızlı gelişme dönemi) olarak ifade edilebilir (31).

Ev bilgisayarlarının var oluşu ve oyun konsolları aracılığıyla dijital oyunların evlere taşınabilirliği erişim kolaylığına sebebiyet vermiş ve dijital oyun oynanması artmıştır (32). Oyunlar dışarıda oynanırken, kentleşmenin oluşumuyla, oynanacak alanların azlığı ve teknolojinin ilerlemesiyle internet kafelerde ya da evlerde oynanan dijital oyunlara dönüşmüştür (8,9).

Bilgisayarlarda özellikle son yıllarda çocuk ve gençler arasında yoğun ilginin olması ile birlikte konsol oyunları, PC oyunları ve çevrim içi (online) oyunlar olarak bilinen dijital oyunların kullanımı her geçen gün artmaktadır (33).

2017 yılı bilgilerine göre dijital oyun sektörünün %51'i mobil oyun, %24'ü bilgisayar oyunu ve %25'i de konsol oyunu satımlarından oluşmaktadır (34).

Bir araştırma ağı olan EU Kids Online' ın raporlarına göre Türkiye ve 25 Avrupa ülkesinin katıldığı çalışmada internette %83 oranla oyun oynandığı belirtilmiştir (35). TÜİK'in 2012 yılında yayımladığı Hane halkı bilişim teknolojilerinin kullanımı başlıklı bültene göre, günümüzde internet kullanım amaçlarının başında %49,1 oran ile dijital oyun yer almaktadır (36). Mesela, ergen gruplar arasında popülerliğini sürdüren özel çevrimiçi bir oyun dünya genelinde aylık 32 milyon aktif oyuncuya sahip olması ile birlikte bahsi geçen oyun her ay ortalama bir milyar saat oynanmaktadır (37).

Dijital oyunların oynanmasının çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkiler barındırdığını kanıtlayan çalışmaların yanı sıra dijital oyun oynamanın olumlu

etkilerini olduğunu savunan çalışmalar da mevcuttur. Sosyal içerikli dijital oyunların şiddet içerikli oyunlardan farklı olduğu ve uzun vadeli etkilerinin raporlandığı çalışmalarda dijital oyunlar sayesinde bireylerin işbirliği ve yardım davranışının geliştiği bildirilmiştir (38). Öte yandan, eğitsel içeriğe sahip olan dijital oyunların ders başarısını arttırdığı ve okuryazarlık becerilerini geliştirdiği savunulmaktadır (39,40). Aynı zamanda bazı dijital oyunlarda oyuncunun neyi hafızasında tutması gerektiğinin ya da neyi göz ardı edeceğini belirlemesinin bireylerdeki hafıza gelişimine katkıda bulunduğu belirtilmiştir (41). Bununla birlikte, göz ve el-motor koordinasyonu gerektiren dijital oyunların oyuncularının daha iyi dikkat kapasitesine sahip oldukları tespit edilmiştir (42). Üstelik algılayıcı kumandalara sahip oyun konsolları ile oynanan dijital oyunların (exergaming) bireyi harekete yönlendirdiği belirlenmiştir (43).

2.3. BAĞIMLILIK

2.3.1 Tanımı

Bağımlılık, fonksiyonların yerine getirilebilmesi için bir maddeye fizyolojik ve/veya psikolojik bağlılık olarak tanımlanmakla birlikte (44) bir maddeyi ve veya davranışı bırakamama ya da kontrol edememe olarak da açıklanmaktadır (45). Bahsi geçen maddeye veya maddelere duyulan gereksinim olağanın üzerine çıktığı zaman çeşitli fonksiyon bozukluklarının yaşanması bağımlılığının en önemli belirtisidir (20). Bu sebeptir ki kişi bağımlı olduğu maddeyi bırakamamakta; devamlı olarak onunla uğraşmakta ve gün içerisinde sıkça onu düşünmektedir (8).

2.3.2. Türleri

Bağımlılık kavramının başında madde bağımlılığı olarak isimlendirilen sigara, alkol ve uyuşturucu gibi birçok madde gelmektedir (46). Bunlara ilave olarak, davranış tabanlı bağımlılıklardan oyun bağımlılığı, yeme bağımlılığı, seks bağımlılığı, bilgisayar bağımlılığı, televizyon bağımlılığı, alışveriş bağımlılığı, internet bağımlılığından söz edilebilir (47). Fakat teknolojinin ilerlemesi ve dijitalleşme yönünde atılan adımlar bağımlılığının literatürüne davranışsal bağımlılık çerçevesinde değerlendirilen “dijital oyun bağımlılığı” gibi yeni kavramların eklenmesine sebebiyet vermiştir (3,24,48).

2.4 DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) 2018 yılında yayımladığı ICD (International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems) Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması Kılavuzu'nun 11'inci sürümünde, aşırı dijital oyun oynama durumu davranışın bir sonucu olarak davranış tabanlı bir bağımlılık olarak değerlendirmiştir (11). Kılavuzda 'Oyun oynama bozukluğu' sürekli ve tekrarlayan oyun (dijital ya da video oyunları) oynama davranışı olarak açıklanmıştır (11). DSÖ dijital oyun bağımlılığına yönelik karakteristik davranış özelliklerini saptamıştır, buna göre dijital oyun bağımlılığının göstergeleri: (i) oyun oynama sıklığının ve süresinin artışı, (ii) oyun üzerinde bozulmuş kontrol dürtüsünün oluşması (iii) oyunun diğer yaşam aktiviteleri ve günlük işlerden önde tutulması, önceliğin artması (iv) olumsuz etkilerini göstermesi ve devamı esnasında da oyunu bırakamamasıdır. (11).

2.4.1 Dijital Oyun Bağımlılığının Olumsuz Etkileri

Dijital oyun oynamanın çocuk ve ergenler üzerinde olumsuz etkilerinin olduğu literatürde farklı çalışmalar ile gösterilmiştir (49,50). Bu olumsuz etkiler fizyolojik etkiler, akademik başarı üzerine etkiler, psikolojik etkiler, toplumsal etkiler, fiziksel ve sosyal aktivite üzerine etkiler ve iletişim üzerine etkiler sınıflandırılmış ve literatürde bahsedilen olumsuz etkiler bu konu başlıkları altında sunulmuştur (51-71).

2.4.1.1. Fizyolojik etkiler: Teknolojik cihazlarla fazla yakın ilişkisi bulunan çocukların obeziteye yatkınlığı olduğu tespit edilmiştir (51). Üstelik çocukların teknolojik cihaz ile ilişkisinin artması neticesinde obezite oranlarının arttığı belirtilmiştir (51).

Öte yandan dijital oyun oynama çocuklarda, anksiyete, agresif tutum ve depresyon gibi ruhsal problemlere ve kas iskelet sistemi problemlerine aynı zamanda gözlerde kuruluk, ağrı, kızarıklık gibi fiziksel sağlık sorunlarına da neden olabilmektedir (4). Dijital oyun oynayan kişilerde uyku problemleri yaşandığı bildirilmiş ayrıca teknolojik aletlerin olduğu ortamlarda uyuması uyku kalitesini

etkilediđi de açıklanmıştır (52). Buna ilave olarak çocuklarda epilepsi nöbeti ve kalp rahatsızlığına sebebiyet verebileceđi, sosyal becerilerde gecikmeler görülebileceđi saptanmıştır (53).

2.4.1.2. Akademik başarı üzerine etkiler: Literatür de çocukların eğitim seviyelerinin incelenmesi ile yapılan çalışmalarda dijital oyun oynama süresini kontrol edemeyen 12-18 yaş grubu çocuđun akademik performanslarında düşüş meydana geldiđi tespit edilmiştir (33,54,55).

Bununla birlikte bilgisayar oyunlarından özellikle 11-14 yaş grubundaki oyuncuların yetişkinlere oranla daha fazla etkilendikleri de belirtilmiştir (56). Dijital oyun bağımlılığı, uzun zaman dilimi içerisinde oyun oynayan kişilerin okul başarısı üzerinde negatif etkisi olduđu saptanmış ve başarıda azalmaya sebebiyet verdiđi belirtilmiştir (57).

2.4.1.3. Psikolojik etkiler: Dijital oyunların içeriđinin birçoğunda başat mitlerini, toplumsal önyargıları, tanımlanmış cinsiyet rollerini, homofobik, ırkçı söylemleri ve simgeleri barındırmaktadır (58). Ek olarak literatürde, dijital oyunların şiddet, ırkçılık, cinsellik, toplumsal cinsiyet gibi olumsuz kavramların normalleştirilerek çocukların bilinçaltını olumsuz yönde etkilediđi ve bilinçaltına yönelik yanlış mesajlar gönderildiđi belirtilmiştir (5). Anderson ve arkadaşları ise şiddet içerikli dijital oyun oynamanın agresif davranış eğilimlerini arttırdığını tespit etmişlerdir (59).

Bununla birlikte çocuklarda dijital oyunların; şiddet ve korkuyu uyandırdığı, çocukları hissizleştirdiđi, duygusuzlaştırdığı ve saldırganlaştırdığı öne sürülmektedir (3). Ayrıca şiddet içerikli dijital oyun oynayan kişilerde kötü madde kullanımının (sigara kullanımı, alkol tüketimi vb.) arttığı belirlenmiştir (60,61).

2.4.1.4. Toplumsal etkiler: Çocuklar dijital oyun oynama süreçlerinde aşırıya kaçtığı zaman hoş karşılanmayan ve ahlaki değerleri zedeleyici tavır ve tutumları sergilemede utanma hissi oluşmadan rahatlıkla hareket edebilmekte ve bu durum hem kontrolsüzce oynayan kişiyi hem de etrafındaki kişileri olumsuz etkilemektedir (5).

Dijital oyunlar, oynayanın gerçek hayatta yapmaması gereken, yasaklanan, ayıplanan birçok kural ve eylemi gerçekleştirebilme olanağını artırmaktadır (5). Video oyunlarındaki şiddet ile gerçek hayattaki şiddet arasında ayırım yapılamamakta ve bu oyunların çocuklarda toplumdan uzak kalmasına, çevresi ile iletişimde yetersizliğe yol açmaktadır (62). Bununla birlikte şiddet içerikli dijital oyunları uzun süre oynayan kişilerde şiddete karşı duyarsızlaşma, düşük empati ve yardımsever davranışlarda azalma gözlemlenmiştir (63).

2.4.1.5. Fiziksel ve sosyal aktivite üzerine etkiler: Bilgisayarda fazla zaman geçiren çocukların, fiziksel aktivite gerektiren oyunları oynama ve spor gibi etkinlikleri yapma isteğinin azaldığı ve bu etkinliklere vakit ayırmadıkları tespit edilmiştir (64). Sıklıkla oynanan dijital oyunlar, çocuklar için tehlikeli olup aynı zamanda çocukların hem davranışlarına hem de beyin gelişimlerine zarar vermektedir (56). Dijital oyun oynamada aşırıya gidilmesi durumunda hareket azlığına sebebiyet vererek çocukların hareket gerektirmeyen oyunları tercih etmelerinde öncelik oluşturmaktadır (65-67).

Öte yandan oynamanın gereği olarak hareket halinde olmanın önemli ve zorunlu olduğu eğitsel oyunlar çocukların dikkat düzeylerini olumlu etkilemektedir (68). Başka bir çalışmada dijital oyun bağımlılığının çocuklarda dikkat dağınıklığına sebebiyet vermediği belirtilmiştir (69).

Orhan ve arkadaşları (2018) tarafından 10-14 yaş arası 245 çocuk ile yapılan çalışmada, fiziksel aktivite seviyesinin dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisi incelendiğinde; çocuklarda cinsiyet fark etmeksizin fiziksel aktivite seviyesi arttıkça dijital oyun bağımlılığı seviyesinde azalma olduğu tespit edilmiştir (69).

2.4.1.6. İletişim üzerine etkiler: Dijital oyunlar çocukların başka kişilerle kurmuş oldukları iletişim düzeyini kısıtlamakla birlikte, çocuğun yalnızlaşmasına ve iletişim aracılığıyla bağ kurmasına engel olmaktadır (70). Bu yüzden ki çocuk oyunlarında yozlaşmaya gidildiği grup halinde oynanan oyunlarda azalma, tek başına oynanan oyunlarda ise artma gözlemlenmiştir (71). Çocukların dijital oyunları sıklıkla oynaması durumunda akranları ile yüz yüze iletişim kurarken azalmaların ve utangaç tavırlar sergileme meydana çıkmıştır (62).

Bilgisayar oyunlarının problem ve çatışmalara neden olabileceği, ayrıca aile içi etkileşimin zarar görebileceğine bu yüzden de ebeveynlerin çocuklarının oynadıkları oyunları iyi tanımaları ve dijital oyun oynama alışkanlıklarını kontrol etmeleri gerektiğine dikkat çekilmiştir(50).

2.4.2. Dijital Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler

Literatüre göre dijital oyun bağımlılığın teknolojik faktör, ebeveyn faktörü, demografik faktör, çevresel faktör, psikolojik faktör ve sosyoekonomik faktör etki etmektedir. Bu faktörlerin etkileri aşağıda ilgili başlığın altında sunulmuştur (15,24, 72-104).

2.4.2.1. Teknolojik faktör: Teknolojinin etkisiyle eski dönemlerde oynanan oyunların büyük bir parçası artık günümüzde oynanmamakta ve dijitalleşen oyunlara erişim mobil araçlar vasıtasıyla kolaylaşmaktadır (15). Özkoçak (2016) tarafından yetişkinlerde web oyunları ile mobil oyunların kullanılma durumlarının incelendiği çalışmada cep telefonu aracılığıyla dijital oyun oynamanın tercih edildiği sonucuna varılmıştır (72). Aynı çalışma cep telefonlarında en çok dijital oyun uygulamalarına ücret ödendiğini de bildirmiştir (72). Ayrıca dijital araçlarda ses, görüntü vb. fonksiyonların var olmasının dijital oyun bağımlılığına eğilimi arttırdığı savunulmaktadır (20).

2.4.2.2. Ebeveyn faktörü: Dijital oyun oynama sıklığının ayarlanması ve denetimi ebeveynler tarafından yapılmalıdır, ebeveynlerin dijital oyun oynama durumu çocuğu iyi veya kötü şekilde etkilemektedir (73).

Okul öncesi eğitim alan çocuklar ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarını inceleyen Akçay ve Özcebe (2012), ebeveynlerin duygusal

özelliklerinden, ilgi alanlarından ve eğilimlerinden çocuklarının etkilendiğini belirtmiştir (74). İlave olarak Durmuş ve arkadaşlarının (2008) yaptığı çalışmada ise ilköğretim öğrencileri ve velilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları incelenmiş ve aralarında anlamlı ilişki bulunmuştur (75).

Öte yandan boşanmış olan ebeveynlerin çocukları, evli olan ebeveynlerin çocuklarına kıyasla hem daha yalnız hissettikleri hem de akıllı telefon bağımlılığına daha yatkın oldukları belirlenmiştir (76). Öte yandan okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının incelendiği bir çalışmada annesi ya da babası dijital oyun oynayan çocukların bilgisayar oyunu oynama seviyeleri, dijital oyun oynamayan ebeveynlerin çocuklarına oranla daha yüksek olduğu tespit edilmiştir (74). Ek olarak Aydoğdu'nun 2018 yılında yaptığı çalışmada çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinde annenin dijital oyun oynama durumunun etkili olduğu saptanmıştır (77).

2.4.2.3. Demografik faktör: Kadınlar ve erkekler teknolojiye erişim konusunda günümüzde eşit konumda olmasına rağmen erkeklerin bilgisayar kullanımını ve dijital aletlerle oyun oynama durumu kadınlara oranla daha fazla olduğu tespit edilmiştir (78).

Dijital oyun oynamak için internet kafeleri ya da oyun salonlarını kullanan bireylerin ağırlıklı olarak erkek çocuklardan oluştuğu; bu yüzden de dijital oyun oynayan kız sayısının erkek sayısına oranla az olduğu açıklanmıştır (79). 11-14 yaş grubu çocuğun bilgisayar oyunu oynama alışkanlığının incelendiği çalışma da erkek oyuncuların daha fazla etkilendiği ortaya çıkmıştır (80). Bununla birlikte erkeklerin dijital oyunlardan daha fazla etkilendikleri ve daha düşkün oldukları belirtilmiştir (81).

Çocukların dijital oyun oynama nedenlerinin arasında can sıkıntısından kurtulma, alternatif etkinlik arayışı içinde olma gibi nedenlerin olduğu belirtilmiştir (49). Öte yandan ergenlerin yetişkinlere nazaran oyun oynamaya daldıkları zaman yapacaklarını ertelemeye ve/veya ihmal etmeye daha meyilli oldukları savunulmuştur (82). Ayrıca Demirbozan'ın 2019 yılında yapmış olduğu çalışmasında iki veya daha az kardeşe sahip olan çocukların dijital oyun bağımlılığına yatkınlığının daha çok olduğunu tespit etmiştir (83). 3 ile 6 yaş grubuna dahil 39 okul

öncesi çocuğun dijital oyun ile etkileşiminin araştırıldığı çalışma da 5 yaşında dijital oyun etkileşiminin en üst düzeyde olduğu belirlenmiştir (84). Bununla beraber çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği geliştiren Hazar (2017) çalışmasında yaş ortalaması 12 olan çocuk grubunun, bulduğu ilk fırsatta yapılacak aktivite olarak dijital oyun oynamayı seçtiğini ifade etmiştir (79).

2.4.2.4. Çevresel faktör: Plowman ve arkadaşları (2012) ile Genç (2014) tarafından yapılan iki ayrı çalışmada erken çocukluk döneminde çocukları dijital oyun kullanımına iten önemli bir faktörün çocuğun çevresinde bulunan ebeveyn dışındaki yetişkinlerin olduğunu belirtilmiştir (85,86). Öte yandan Akkoyunlu ve Tuğrul (2002) erişkin kesimin dijital oyunlara olan ilgi ve merakının çevrelerinde bulunan çocuk grubunu da etkilediğini, dijital oyunlara olan ilgilerinin ve meraklarının arttığını tespit etmiştir (87).

2.4.2.5. Psikolojik faktör: Dijital oyun dünyasının hakiki olmayan yeni bir hüviyet oluşturduğu belirtilmiş aynı zamanda da ekonomik ve sosyal anlamda haksızlığa uğrayan kişiler için bir kaçış imkanı olduğu ifade edilmiştir (88). Bahsi geçen dijital oyunlar tarafından uyandırılan sevinç, heyecan, mağlubiyet, tatmin vb. hisler kişide oyunu sahiplenme duygusu yarattığı tespit edilmiştir (89). Bununla birlikte takım halinde oynanan dijital oyunlarda oyuncular oyunun kurallarını anlama ve takım ruhunu koruma hissiyatı ile oyuna aidiyetlik kattıkları düşünülmektedir (90).

Ayrıca dijital oyun oynayan kişiler oyunu “her an kazanabilme” hissi verilerek bu dürtü ile şevklendirildiği ve psikolojik açıdan oyuncunun oyundan kopamamasına sebebiyet vermiştir (91).

2.4.2.6. Sosyoekonomik faktör: Bağımlılığa genel bir bakış ile bakıldığında, sosyoekonomik düzeyi yüksek olan kişilerin daha yüksek bağımlılığa sahip olduğunu belirten çalışmalar mevcuttur (92,93). Ayrıca sosyoekonomik düzeyin genel olarak bağımlılığı etkilemediğini savunan çalışmalarda bulunmaktadır (94,95). Daha spesifik olarak ailesinin toplam gelirinin dijital oyun bağımlılığına etkisinin araştırıldığı çalışmalarda ailenin toplam geliri ne olursa olsun çocuğun dijital oyun bağımlılığını etkilemediği savunulmuştur (96,97). Öte yandan ailenin gelirinin yüksek olmasının çocuğun dijital oyun bağımlılığını arttırdığını savunan çalışmalar da mevcuttur (2, 24, 98, 99). Ancak, Eni 2017 yılında yaptığı çalışmasında ailenin toplam geliri arttıkça çocuğun dijital oyun bağımlılık seviyesinin azaldığını belirtmiştir (100).

Toran ve arkadaşları (2016) tarafından yapılan çocukların dijital oyun oynama durumları üzerine annelerin görüşlerinin alındığı nitel çalışmada çocukların dijital oyun oynamasının olumlu/olumsuz yönlerinin anneleri üzerinde farkındalığının oldukça düşük olduğu belirlenmiştir (101). Aynı zamanda literatürde annelerin eğitim seviyesi yükseldikçe çocukların bilgisayar oyun oynama durumunun arttığı belirtilmiştir (102,103). Ek olarak Arslan ve arkadaşları (2015) tarafından yapılan çalışmada annenin eğitim düzeyi ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişkiler bulunurken babanın eğitim düzeyinin çocuğun dijital oyun bağımlılığını etkilemediği belirtilmiştir (96). Bunların dışında Bilgin'in 2015 yılında yaptığı çalışmasında ise anne babanın eğitim seviyesinin düşmesi çocuğun dijital oyun bağımlılığını arttırdığını savunmaktadır (104).



3. GEREÇ VE YÖNTEMLER

3.1. Veri

Bu çalışmada, çocukların ve ailelerinin sosyoekonomik karakterlerinin çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerine etkileri incelenmiştir.

Çalışma kapsamında toplam 605 gönüllü ebeveyne anket uygulanmıştır. Uygulanan anketler aracılığı ile ebeveynin ve birlikte yaşadığı 18 yaş altı çocuklarının tamamının sosyoekonomik karakterlerinin ve dijital oyun oynama alışkanlıklarının bilgileri edinilmiştir. Dolayısıyla çalışmanın verisi 605 ebeveyn ile 0-18 yaş aralığında ki 907 çocuğun bilgilerini içermektedir.

Çalışmanın anketlerinin anlaşılabilirliğini test etmek amacıyla anketler öncelikle araştırmaya katılma şartlarını sağlayan 50 ebeveyne yüz yüze olacak şekilde yöneltilmiştir. Pilot uygulama olarak veriler ayrı yerde gözlemlenmiş ve sonrasında anket soruları revize edilerek asıl 605 gönüllü ebeveyne uygulanmıştır.

Çalışmaya katılmak için; (i) gönüllü olmak, (ii) anne ya da baba olmak ve (iii) 18 yaş altı çocuklarından en az bir tanesi ile aynı evin içerisinde yaşıyor olmak yeterlidir. Onun dışında ayırıcı farklı bir nitelik aranmamıştır. Ayrıca kişinin çocuğunun/çocuklarının dijital oyun oynama durumu dikkate alınmadan anket yöneltilmiştir.

Anket uygulanan ebeveynden, çalışmaya katılıma gönüllü ve çalışmaya katılım için gerekli şartları karşılayan bir başka ebeveyni önermesi istenmiştir. Dolayısıyla anket uygulaması anne-baba dan sadece biri ile gerçekleştirilmiş ve gerçekleştirilen görüşme neticesinde ebeveynden birlikte yaşadığı 18 yaş altı çocukların tamamının bilgileri istenmiştir. Anket kapsamında çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları, çocukların kendilerine değil, ebeveynlerinden bir tanesine sorulmuştur. Zira beyan usulü çalışmaların doğasında bulunan subjektivite probleminin önüne geçilmeye çalışılmıştır (12,105). Diğer bir ifadeyle, çalışmalarda var olan tip 1 hata; (bu çalışma için fazla süre dijital oyun oynayan bir çocuğun olduğundan az beyan etmesi), tip 2 hata; (bu çalışma için çocuğun oyun oynama süresini var olduğundan daha fazla beyan etmesi) problemleri bu çalışma içerisinde olabildiğince azaltılmıştır.

Çalışma kapsamında çocuğun oyun bağımlılığı iki gösterge ile ölçülmüştür. Amerikan Pediatri Akademisi beş yaş altı çocuklarda günde ortalama iki saati geçen dijital aletlerle temasın problemli olduğunu bildirmiştir (106). Bununla birlikte Rossman (107) ise erişkinler için günde beş saatten fazla dijital oyun oynamanın dijital oyun bağımlılığı olarak kabul edileceğini belirtmiştir. Çalışma kapsamında, bu tanımlar göz önünde bulundurularak 18 yaş altı çocuklar için günde ortalama üç saat ve üzeri dijital oyun oynama davranışı dijital oyun bağımlılığı olarak benimsenmiştir.

Dolayısıyla çocuğun bir günde ortalama üç saat ve üzeri dijital oyun oynama durumu dijital oyun bağımlılığının ilk göstergesidir. İlave olarak DSÖ'nün yenilenen ICD-11 kılavuzunda dijital oyun oynama durumunun kontrol edilememesi dijital oyun bağımlılığının bir göstergesi olarak belirtilmiştir (11). Buna istinaden, çalışma kapsamında dijital oyun bağımlılığının ikinci göstergesi, çocuğun dijital oyun oynama durumunu kontrol edip edememe durumu olarak belirtilmiştir. Bahsi geçen iki göstergeye istinaden mevcut çalışmada 0-18 yaş grubu aralığında bulunan çocuklar dijital oyun bağımlısı ise "1" değerini, dijital oyun bağımlısı değil ise "0" değerini almıştır.

Anket kapsamında ebeveynlere sorulan sorular üç ayrı modül içerisinde gruplandırılmıştır. Birinci modül de çocuğun sosyoekonomik karakterleri ile ilgili sorular yöneltilmiştir. Bu kapsamda çocuğun yaşı, cinsiyeti, eğitim durumu, çocuğun kullandığı dijital alet sayısı ve çocuğun sahip olduğu sosyal aktivite durumu bulunmaktadır. İkinci modül de ailenin tamamını ilgilendiren genel sosyoekonomik faktörlerin tespiti için sorular sorulmuştur. Bu faktörler ebeveynin medeni hali, sahip olduğu çocuk sayısı, yaşanan evdeki oda sayısı, evin çevresinde oyun alanının olup olmama durumu, evde internetin olma durumu ve ailenin toplam geliridir. Üçüncü modülde ise ebeveynlerin sosyoekonomik durumları ve davranışsal faktörleri sorgulanmıştır. Bu kapsamda ebeveyne eğitim durumu, çalışma durumu ve dijital oyun oynama durumları sorulmuştur.

Çalışma kapsamında birinci modül olarak, çocuğun yaşı, 0-18 yaş aralığını kapsayan grup sürekli bir değişken olarak modelin içerisinde yer almıştır. Çocuğun cinsiyetinde kız çocukları referans kategori seçilmiş, erkek çocuklar ise modelin içerisine dahil edilmiştir. Çocuğun eğitim düzeyi 5 farklı kategorik değişken ile ölçülmüştür. Birinci kategori hiç okula gitmemiş çocukları, ikinci kategori kreşe

giden çocukları, üçüncü kategori ilköğretim düzeyindeki çocukları, dördüncü kategori ortaokul düzeyindeki ve beşinci kategori ise lise düzeyindeki çocukları temsil etmektedir. Okumuyor kategorisi referans kategori olarak belirlenmiştir. Ayrıca çocuğun sahip olduğu dijital alet sayısı sürekli bir değişken olarak modelin içerisine yerleştirilmiştir. Çocuğun sosyal aktiviteye (spor, dans, müzik, teknoloji vs.) katılma durumu ikili değişken olarak modelin içerisine dahil edilmiştir.

İkinci modül olarak, ebeveynin medeni hal bilgisi de modelde yer almış evli olmama durumu (boşanmış, dul vs.) referans kategori olarak tayin edilmiş evli değişkeni modelin içerisine yerleştirilmiştir. Ebeveynin sahip olduğu çocuk sayısı, çocuğun yaşadığı evin çevresinde oyun alanına sahip olma durumu ve çocuğun yaşadığı evde ev internetinin olma durumu ikili bir değişken olarak modelin içerisine dahil edilmiştir. Ebeveynin gelir durumu, ailenin toplam gelirini ifade etmektedir ve beş kategoriye ayrılmıştır. İlk kategori az gelir seviyesini (geliri yok, 1 TL- 2020 TL), ikinci kategori az-orta gelir seviyesini (2021 TL– 3500 TL), üçüncü kategori orta gelir seviyesini (3501 TL– 5000 TL), dördüncü kategori çok-orta gelir (5001 TL – 8000 TL) ve son kategori çok gelir seviyesini (8001 TL ve üzeri) temsil etmektedir. Az-orta gelir referans kategori olarak tayin edilmiştir.

Üçüncü modül de, her iki ebeveynin de eğitim durumu sorulmuştur. Ebeveynlerin eğitim düzeyleri dört kategoride ölçülmüştür. Birinci kategori olarak ilköğretim mezunu, ikinci kategori ortaokul mezunu, üçüncü kategori lise ve son kategori de üniversite mezunu ebeveynleri temsil etmektedir. Aynı zamanda kişi sayılarının az olması sebebiyle okuma yazma bilmeyen ebeveynler ve lisansüstü mezunu ebeveynler sırasıyla ilköğretim mezunu kategorisine ve üniversite mezunu kategorisine eklenmiştir. Annenin eğitim düzeyinde üniversite, babanın eğitim düzeyinde ise ilköğretim kategorileri referans kategori olarak tayin edilmiştir. Ebeveynlerin her ikisinin de çalışma durumları modellerde yerini almış olup, anne ve baba için çalışmıyor referans kategori olarak kabul edilirken, anne ve babanın çalışıyor olması modelin içerisine dahil edilmiştir. Ebeveynlerin her ikisine de dijital oyun oynama durumu sorulmuş ve üç ayrı kategoriye ayrılmıştır. Birinci kategori oynamaz, ikinci kategori ara sıra oynar, üçüncü kategori ise sürekli oynar şeklindedir. Üçüncü kategori referans kategori olarak seçilmiştir. Bahsi geçen

modellerin bağımlı ve bağımsız değişkenlerinin bilgileri aşağıdaki (Bk.) Çizelge 3.1’de verilmiştir.

Çizelge 3.1: Bağımlı ve Bağımsız Değişkenlerin Özet İstatistik Bilgileri

Değişkenin Adı	Açıklama	Kişi Sayısı	Ortalama	En Az	En Çok
BAĞIMLI	Çocuğun Günde Ortalama Dijital Oyun Oynama Süresi >3 saat	894	0,309	0	1
BAĞIMLI 2	Çocuğun Dijital Oyun Üzerindeki Kontrol Dürtüsü	886	0,506	0	1
ÇOCUĞUN YAŞI	Çocuğun Yaşı	893	10,071	1	17
ÇOCUĞUN CİNSİYETİ	Çocuğun Cinsiyeti=Erkek	892	0,545	0	1
ÇOCUĞUN EĞİTİM 1	Çocuğun Eğitim Durumu=Okumuyor (Referans kategori)	890	0,142	0	1
ÇOCUĞUN EĞİTİMİ 2	Çocuğun Eğitim Durumu=Kreş	890	0,113	0	1
ÇOCUĞUN EĞİTİMİ 3	Çocuğun Eğitim Durumu= İlkokul	890	0,323	0	1
ÇOCUĞUN EĞİTİMİ 4	Çocuğun Eğitim Durumu= Ortaokul	890	0,204	0	1
ÇOCUĞUN EĞİTİMİ 5	Çocuğun Eğitim Durumu= Lise	890	0,215	0	1
AKTİF	Çocuğun Sosyal Aktivite Durumu	894	0,557	0	1
ALET	Çocuğun Kullandığı Dijital Alet Sayısı	892	1,081	0	5
EVLİ	Ebeveynin Medeni Hali=Evli	891	0,940	0	1
GELİR 1	Toplam Gelir Durumu=Az Gelir	866	0,056	0	1
GELİR 2	Toplam Gelir Durumu=Az Orta Gelir(Referans kategori)	866	0,247	0	1
GELİR 3	Toplam Gelir Durumu=Orta Gelir	866	0,345	0	1
GELİR 4	Toplam Gelir Durumu=Çok Orta Gelir	866	0,202	0	1
GELİR 5	Toplam Gelir Durumu=Çok Gelir	866	0,148	0	1
ÇOCUK SAYISI	Ebeveynin Sahip Olduğu Çocuk Sayısı	884	1,953	1	10
ÇOCUĞUN ODASI	Çocuğun Kendine Ait Odasının Olma Durumu	886	0,595	0	1
OYUN OYNAMA ALANI	Çocuğun Dışarıda Oyun Oynama Alanının Durumu	891	0,762	0	1
EV İNTERNETİ	Evde İnternetin Olma Durumu	887	0,830	0	1
ANNE EĞİTİM 1	Anne Eğitim Seviyesi=İlkokul	874	0,159	0	1
ANNE EĞİTİM 2	Anne Eğitim Seviyesi=Ortaokul	874	0,129	0	1
ANNE EĞİTİM 3	Anne Eğitim Seviyesi=Lise	874	0,342	0	1
ANNE EĞİTİM 4	Anne Eğitim Seviyesi= Üniversite (Referans Kategori)	874	0,363	0	1
BABA EĞİTİM 1	Baba Eğitim Seviyesi = İlköğretim (Referans Kategori)	829	0,065	0	1
BABA EĞİTİM 2	Baba Eğitim Seviyesi=Ortaokul	829	0,060	0	1
BABA EĞİTİM 3	Baba Eğitim Seviyesi=Lise	829	0,359	0	1
BABA EĞİTİM 4	Baba Eğitim Seviyesi=Üniversite	829	0,453	0	1
ANNE ÇALIŞIYOR	Anne Çalışma Durumu=Çalışıyor	894	0,414	0	1
BABA ÇALIŞIYOR	Baba Çalışma Durumu=Çalışıyor	894	0,910	0	1
ANNE DİJİTAL OYUN 1	Annenin Dijital Oyun Oynama Durumu=Oynamaz	876	0,590	0	1
ANNE DİJİTAL OYUN 2	Annenin Dijital Oyun Oynama Durumu=Ara sıra Oynar	876	0,365	0	1
ANNE DİJİTAL OYUN 3	Annenin Dijital Oyun Oynama Durumu=Sürekli oynar (Referans Kategori)	874	0,044	0	1
BABA DİJİTAL OYUN 1	Babanın Dijital Oyun Oynama Durumu=Oynamaz	843	0,454	0	1
BABA DİJİTAL OYUN 2	Babanın Dijital Oyun Oynama Durumu=Arasıra Oynar	843	0,411	0	1
BABA DİJİTAL OYUN 3	Babanın Dijital Oyun Oynama Durumu=Sürekli Oynar (Referans Kategori)	843	0,134	0	1

3.2 Yöntem

Dijital oyun bağımlılığına etki eden sosyoekonomik faktörleri tespit etmek amacıyla çalışmada ekonometrik modelleme yapılmıştır. Bu bağlamda sosyoekonomik faktörler bir model içerisinde birleştirilmiş, lineer regresyon yöntemi ile dijital oyun bağımlılığının etkileri incelenmiştir. Lineer regresyon içerisinde yer alan faktörlerin etkileri en küçük kareler yöntemi uygulanarak ortaya çıkartılmıştır. En küçük kareler yöntemi (i) doğrusal katsayıları, (ii) tekrar eden faktör değerleri, (iii) ortalaması sıfır olan hata terimleri, (iv) sabit varyans, (v) aralarında içsel bağıntı olmayan hata terimleri, (vi) birbirinden bağımsız faktörler ve hata terimleri (kovaryans) varsayımları altında en iyi ve tarafsız tahmin edicidir (108). Bu yüzden söz konusu çalışmada etki eden faktörleri tahmin ederken en küçük kareler yöntemi kullanılmıştır. Modelde kullanılan lineer regresyonu aşağıdaki eşitlik aracılığı ile göstermek mümkündür;

$$y = \alpha + \sum_k \beta_k X_k + u$$

Bu eşitlikte y sırasıyla dijital oyun oynama süresinin günde ortalama üç saat ve üzeri olma durumu ile dijital oyun oynama süresini kontrol edip edememe durumunu, α sabit değeri, X_k k sayıdaki sosyoekonomik faktörü, β_k k sayıdaki sosyoekonomik faktörün sırasıyla dijital oyun oynama süresi ile dijital oyun oynama süresini kontrol edip edememe durumu üzerindeki etkilerini ve u ise model tarafından tahmin edilemeyen etkileri ifade etmektedir.

Çalışma kapsamında gerçekleştirilen incelemelerde, çocukların dijital oyun bağımlılığı iki farklı gösterge ile ölçülmüştür. İlk olarak çocukların dijital oyun oynama süresi baz alınarak oluşturulan ikili değişken ile ölçülmüştür. Çocukların dijital oyun oynama süresi ortalama bir gün içerisinde üç saat ve daha fazlası ise dijital oyun oynayan çocuklar bağımlı olarak değerlendirilmiştir. Çocukların dijital oyun oynama sürelerini kontrol edememe durumu ise ikinci bağımlılık göstergesi olarak ölçülmüştür.

Çalışmada her bir bağımlı değişken (dijital oyun oynama süresi ve kontrol dürtüsü) için iki farklı model oluşturulmuştur. Birinci model için birinci ve ikinci modülü kapsayan çocuğun sosyoekonomik faktörleri ile ailenin tamamını ilgilendiren genel sosyoekonomik faktörler mevcutken, ikinci model ise üç modülü de içerisinde barındıran yani, çocuğun sosyoekonomik faktörleri, ailenin tamamını

ilgilendiren genel sosyoekonomik faktörler, ebeveynlerin eğitim, çalışma ve dijital oyun oynama durumlarını içeren bir modeldir.



4. BULGULAR

Çalışma kapsamında uygulanan regresyonların sonuçları aşağıda (Bk.) Çizelge 4.1’de ve (Bk.) 4.2’de sunulmuştur. Her bir çıktı değişkeni için iki ayrı çizelge oluşturulmuştur. Söz konusu çizelgelerden (Bk.) Çizelge 4.1’de çocukların dijital oyun oynama süresi (Model 1 ve Model 2); (Bk.) Çizelge 4.2’de dijital oyun oynama süresini kontrol edip edememe durumları (Model 1 ve Model 2) ilgili bağımlı değişken olarak yer almıştır.

Çizelgelerin ilk sütunlarında modellere dahil edilen ve her üç modülün tamamını barındıran açıklayıcı değişkenler bulunmaktadır. İkinci sütunlarda sadece birinci ve ikinci modüllerde yer alan bağımsız değişkenlerin ilgili bağımlı değişken üzerindeki etkileri gösterilmiştir. Üçüncü sütunlarda ise her üç modülün içerisinde yer alan bağımsız değişkenlerin ilgili bağımlı değişken üzerindeki etkileri verilmiştir.

Çizelge 4.1: Dijital Oyun Oynama Süresi Model 1 – Model 2

	DİJİTAL OYUN OYNAMA SÜRESİ MODEL	DİJİTAL OYUN OYNAMA SÜRESİ MODEL 2
Çocuğun Yaşı	0,003 0,008	0,004 0,009
Çocuğun Cinsiyeti=Erkek	0,121*** 0,030	0,128*** 0,031
Çocuğun Eğitimi 2	0,074 0,622	0,091 0,063
Çocuğun Eğitimi 3	0,118 0,065	0,102 0,066
Çocuğun Eğitimi 4	0,175** 0,088	0,0159* 0,089
Çocuğun Eğitimi 5	0,260** 0,114	0,188 0,115
Aktif	-0,095** 0,032	-0,092* 0,033
Alet	0,071*** 0,019	0,069** 0,020
Evli	-0,047 0,067	-0,201 0,201
Gelir 1	0,004 0,072	0,032 0,081
Gelir 3	-0,067* 0,040	-0,069 0,042
Gelir 4	-0,135** 0,046	-0,053 0,053
Gelir 5	-0,109* 0,052	-0,016 0,063
Çocuk Sayısı	-0,005 0,018	0,007 0,020
Çocuğun Odası	0,011 0,034	0,016 0,035
Oyun Oynama Alanı	-0,033 0,036	-0,019 0,038
Ev İnterneti	0,036 0,042	0,058 0,045
Anne Eğitim 1		0,080 0,067
Anne Eğitim 2		0,225*** 0,061
Anne Eğitim 3		0,076* 0,045
Baba Eğitim 2		-0,122 0,087
Baba Eğitim 3		-0,099* 0,054
Baba Eğitim 4		-0,138** 0,061
Anne Çalışıyor		0,014 0,038
Baba Çalışıyor		0,020 0,086
Anne Dijital Oyun 1		-0,398*** 0,081
Anne Dijital Oyun 2		-0,357*** 0,082
Baba Dijital Oyun 1		-0,013 0,050
Baba Dijital Oyun 2		-0,013 0,049
Sabit	0,032 0,110	0,478** 0,233
Kişi Sayısı	842	742
F değeri	8,04***	6,71***
R-kare	0,142	0,214

(*=p<0,1 **=p<0,05 ***=p<0,01)

4.1. Birinci Bağımlı Değişken= Dijital Oyun Oynama Süresi

Dijital oyun bağımlılığının göstergesinin çocuğun dijital oyun oynama süresinin üç saat ve fazlası olma durumundaki regresyon sonuçları (Bk.) Çizelge 4.1'de Model 1 ve Model 2 olarak ayrı sütunlarda gösterilmiştir.

(Bk.) Çizelge 4.1'de her bir bağımsız değişkenin karşısında iki satır bulunmaktadır. Üstteki satır ilgili değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisini (β_k), alttaki satır ise o değişkenin standart hatasını göstermektedir.

4.1.1. Model 1

(Bk.) Çizelge 4.1 Model 1'de görüleceği üzere F değeri yüksektir ve dolayısıyla modeldeki değişkenler bütün olarak sıfırdan farklı bir etkiye sahiptir. R-kare'ye bakıldığında ise modelde yer alan bağımsız değişkenlerin dijital oyun bağımlılığına olan toplam etkinin %14'ünü açıkladığı anlaşılmaktadır.

(Bk.) Çizelge 4.1'de görüleceği üzere çocuğun cinsiyetinin, eğitim durumunun, sosyal anlamda aktif olma durumunun, sahip olduğu dijital alet sayısının ve ailenin toplam gelirinin çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı etkileri bulunmaktadır. Bunun aksine çocuğun yaşının, ebeveynin medeni halinin, ailedeki toplam çocuk sayısının, çocuğun kendisine ait odasının olma durumunun, yaşanılan evin çevresinde oyun alanı olma durumunun ve evde ev internetinin olma durumunun çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerine herhangi bir etkisi tespit edilememiştir.

Şaşırtıcı bir şekilde çocuğun yaşı ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Buna göre çocuğun dijital oyun bağımlılığı yaşa göre değişiklik göstermemektedir. Çocuklar hangi yaşta olursa olsun dijital oyun oynama alışkanlıklarının benzerlik göstermesi bu durumun potansiyel bir sebebi olabilir. Bu sebeple modelde çocuğun yaşının dijital oyun bağımlılığı üzerinde bir etkisi saptanamamıştır.

Çocuğun cinsiyetinin çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi bulunmaktadır. Buna göre erkek çocuklar kız çocuklarına oranla %12 daha fazla dijital oyun bağımlıdır. Öte yandan çocuğun eğitim durumunun çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerine (iki eğitim durumu değişkeninin istatistiksel olarak anlamsız olmasına rağmen) anlamlı bir etkisi bulunmaktadır. Şöyle ki, ortaokula

giden çocuklar okula gitmeyen çocuklara kıyasla, %17 daha fazla dijital oyun bağımlısıdır. Ayrıca liseye giden çocuklar okula gitmeyen çocuklara nazaran % 26 daha fazla dijital oyun bağımlısıdır. Dolayısıyla çocukların eğitim seviyesi arttıkça dijital oyun bağımlılığı artış göstermektedir. Çocuğun eğitim durumunun etkisi çocuğun yaşının etkisinin görülememesine sebep olmuş olabilir. Zira Model 1’de çocuğun eğitim seviyesi arttıkça yaşı da artmaktadır ve bu etki yaş değişkeni ile değil, eğitim durumu değişkeni ile elde edilmiş olabilir. Bir başka deyişle yaş değişkeninde beklenenin alınmadığı etki, çocuğun eğitim durumunda alınmış olabilir.

Beklenenin aksine çocuğun dijital oyun bağımlılığı ebeveynlerin medeni hallerinden etkilenmemektedir. Evli ya da bekar olan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıkları benzerlik gösteriyor olması beklenen etkinin alınmamasına sebep olmuş olabilir. Bunun dışında örneklemedeki çocukların %94’ünün anne ve babası evlidir. Dolayısıyla anne ve babası boşanan çocukların sayısının az olması beklenen etkinin alınmamasının ikinci bir sebebi olabilir (Bk.) Çizelge 4.1’de evli kategorisinin bilgileri mevcuttur).

Ailenin toplam gelir durumunun artması, çocuğun dijital oyun bağımlılığındaki azalma ile ilişkilidir. Bir başka deyişle gelir seviyesi yüksek ailelerin çocukları gelir seviyesi düşük ailelerin çocuklarına kıyasla daha az dijital oyun bağımlısıdır.

Sosyal faaliyetlerden (spor, resim, müzik, teknoloji vb.) en az bir tanesini aktif olarak yapan çocuklar, herhangi bir sosyal faaliyete katılmayan çocuklara kıyasla yaklaşık %10 daha az dijital oyun bağımlısıdır. Bununla birlikte çocuğun sahip olduğu dijital alet sayısının her bir birim artması, çocuğun dijital oyun bağımlılığını yaklaşık %7 artırmaktadır. Öte yandan çocuğun sahip olduğu dijital alet sayısının, ailenin gelir durumunun düşük ya da yüksek olması ile ilgili olmadığı sonucu da bulunmuştur. Gelir durumu düşük olan ailelerde dahi (Gelir 1 kategorisi) en az 3 tane dijital alet bulunmasının söz konusu etkinin görülememesinde rol oynadığı düşünülmektedir.

Çocuğun dışarıda oyun oynama alanına sahip olma durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Ankette bu soruya cevap veren ebeveynlerin % 76’sı “Evet” şikkını işaretlemişlerdir.

Dolayısıyla dışarıda oyun alanına sahip çocuklar ile oyun alanına sahip olmayan çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları muhtemelen benzer bir seyir içerisindedir. Bu durum söz konusu etkiyi alamamamızın sebebi olabilir. Eğer benzer bir seyir söz konusu ise de çocuklar dışarıda oyun oynama imkanına sahip olsalar dahi, dışarıda oyun oynamadıkları kanaatine varılabilir.

Son olarak ebeveynin sahip olduğu çocuk sayısının, çocuğun yaşadığı ev içerisinde kendisine ait odasının olma durumunun ve ev internetinin olma durumunun dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı etkileri bulunmamaktadır.

4.1.2 Model 2

(Bk.) Çizelge 4.1’de Model 2 için F değeri yüksektir, dolayısıyla modeldeki değişkenler bütün olarak sıfırdan farklı bir etkiye sahiptirler. R-kare’ye bakıldığında ise modelde yer alan bağımsız değişkenlerin dijital oyun bağımlılığına olan toplam etkinin %21’ini açıkladığı görülmektedir.

Model 2’de tespit edilen etkiler (bazı değişkenlerin istatistiksel olarak anlamlılığı olmamasına rağmen) Model 1’deki bulgular ile aynı doğrultudadır. Şöyle ki, Model 1’de olduğu gibi Model 2’de de çocuğun cinsiyeti, sosyal aktiviteye sahip olma durumu ve çocuğun sahip olduğu dijital alet sayısı ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında ilişkiler saptanmıştır. Yine Model 1’de de olduğu gibi Model 2’de de çocuğun yaşının, ebeveynin medeni halinin, çocuğun kendisine ait odasının olma durumunun, evde ev internetinin olma durumunun ve evin çevresinde oyun alanı olma durumunun dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı etkileri bulunamamıştır. Bunlarla birlikte, Model 1’de olmayıp Model 2’de regresyona eklenen açıklayıcı değişkenler arasında ebeveynlerin her ikisinin de eğitim seviyesinin ve annenin dijital oyun oynama durumunun çocuğun dijital oyun bağımlılığına etkilerinin olduğu tespit edilmiştir. Aksine, ebeveynlerin her ikisinin de çalışma durumlarının ve ayrıca babanın dijital oyun oynama durumunun çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerine etkisi saptanamamıştır.

Çocuğun cinsiyetinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi bulunmaktadır. Buna göre erkek çocukları kız çocuklarına oranla yaklaşık %13 daha fazla dijital oyun bağımlıdır. Öte yandan Model 1’den farklı olarak çocuğun eğitim seviyesinin dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı etkisi bulunamamıştır.

Sosyal faaliyetlerden (spor, resim, müzik, teknoloji vb.) en az bir tanesini aktif olarak yapan çocuklar, okul dışında herhangi bir faaliyete katılmayan çocuklara kıyasla yaklaşık %10 daha az dijital oyun bağımlısıdır. Bununla birlikte çocuğun sahip olduğu dijital alet sayısının her bir birim artması, çocuğun dijital oyun bağımlılığını yaklaşık %6 artırmaktadır.

Model 2’de de Model 1’de olduğu gibi dijital oyun bağımlılığı ebeveynlerin medeni hallerinden etkilenmemektedir. Evli ya da bekar olan ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun oynama alışkanlıklarının benzerlik gösteriyor olması beklenen etkinin alınamamasına sebep olmuş olabilir. Bunun dışında örneklemedeki çocukların %94’ünün anne ve babası evlidir. Dolayısıyla anne ve babası boşanan çocukların sayısının az olması beklenen etkinin alınamamasının ikinci bir sebebi olabilir.

Model 1’de bulunan tahminin aksine, Model 2’de ailenin toplam gelirinin çocuğunun dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisi olmadığı gözlemlenmiştir. Model 2’de anne ve babanın eğitim düzeylerinin de modele dahil edilmesi; ailenin toplam gelirinin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki anlamlılığını yitirmesinin sebebi olabilir.

Çocuğun dışarıda oyun oynama alanına sahip olma durumu ve dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Anlamlı bir ilişkinin bulunamamasının sebebi olarak başta çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları benzerlik göstermesi olabilir. Ebeveynlerin %76’sının oynama alanına sahip olduğunu belirtmesine rağmen oyun alanı ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki çıkmaması çocukların imkanı olsa dahi oyun oynamak için dışarıyı tercih etmedikleri sonucunu doğurabilir.

Öte yandan ebeveynin sahip olduğu çocuk sayısı, çocuğun yaşadığı ev içerisinde kendisine ait odasının olma durumu ve evin internetinin olma durumunun dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı etkileri bulunamamıştır.

Beklendiği üzere annenin eğitim seviyesi ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki saptanmıştır. Buna göre annenin eğitim seviyesi düştükçe çocukların dijital oyun bağımlılığı artmaktadır. Şöyle ki, lise mezunu annelerin çocukları üniversite mezunu annelerin çocuklarına kıyasla %7 daha fazla dijital oyun bağımlısıdır. Ayrıca ortaokul mezunu annelerin çocukları üniversite mezunu

annelerin çocuklarına kıyasla %22 daha fazla dijital oyun bağımlısıdır. Aynı durum babanın eğitim düzeyi için de söylenebilir. Buna göre, üniversite mezunu babaların çocukları lise mezunu babalarının çocuklarına kıyasla %13 daha az dijital oyun bağımlısıdır.

Öte yandan şaşırtıcı bir şekilde anne ve babanın çalışma durumu ile çocukların dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Dijital oyun oynamayan annelerin çocukları sürekli dijital oyun oynayan annelerin çocuklarına kıyasla %35 daha az dijital oyun bağımlısıdır. Yani annenin dijital oyun oynama sıklığı arttıkça çocuğun dijital oyun bağımlılığı artmaktadır. Fakat babanın dijital oyun oynama durumu çocuğunun dijital oyun bağımlılığı üzerine etkisi saptanamamıştır. Bu durum çocukların genelde anne davranışlarından etkilendiğinin bir göstergesi olabilir.

Çizelge 4.2: Dijital Oyun Kontrol Dürtüsü Model 1- Model 2

	DİJİTAL OYUN KONTROL DÜRTÜSÜ MODEL 1	DİJİTAL OYUN KONTROL DÜRTÜSÜ MODEL 2
Çocuğun Yaşı	0,017* 0,009	0,017* 0,010
Çocuğun Cinsiyeti=Erkek	0,096* 0,034	0,102** 0,036
Çocuğun Eğitimi 2	-0,009 0,069	0,044 0,073
Çocuğun Eğitimi 3	-0,034 0,074	-0,041 0,076
Çocuğun Eğitimi 4	-0,066 0,099	-0,052 0,103
Çocuğun Eğitimi 5	-0,222 0,127	-0,234* 0,132
Aktif	-0,153*** 0,036	-0,155*** 0,038
Alet	0,037* 0,022	0,029 0,023
Evli	0,065 0,075	0,091 0,230
Gelir 1	-0,102 0,081	-0,046 0,092
Gelir 3	0,062 0,045	0,085* 0,048
Gelir 4	0,028 0,052	0,040 0,061
Gelir 5	-0,051 0,058	0,002 0,072
Çocuk Sayısı	-0,049** 0,020	-0,039* 0,023
Çocuğun Odası	-0,001 0,038	-0,006 0,040
Oyun Oynama Alanı	-0,153*** 0,041	-0,175*** 0,043
Ev İnterneti	-0,001 0,047	-0,002 0,052
Anne Eğitim 1		0,023 0,077
Anne Eğitim 2		0,190* 0,070
Anne Eğitim 3		0,048 0,052
Baba Eğitim 2		-0,086 0,099
Baba Eğitim 3		0,057 0,062
Baba Eğitim 4		0,124* 0,070
Anne Çalşıyor		-0,082* 0,094
Baba Çalşıyor		-0,206** 0,098
Anne Dijital Oyun 1		-0,029 0,093
Anne Dijital Oyun 2		-0,082* 0,094
Baba Dijital Oyun 1		-0,035 0,057
Baba Dijital Oyun 2		-0,013 0,049
Sabit	0,441*** 0,123	0,568** 0,267
Kişi Sayısı	836	737
F değeri	4,63***	3,66***
R-kare	0,087	0,130

(*=p<0,1 **=p<0,05 ***=p<0,01)

4.2. İkinci Bağımlı Değişken= Dijital Oyun Kontrol Dürtüsü

Dijital oyun bağımlılığının göstergesinin çocuğun dijital oyun oynama süresini kontrol edememe durumu olması halindeki regresyon sonuçları (Bk.) Çizelge 4.2'de Model 1 ve Model 2 olarak ayrı iki sütunda gösterilmiştir.

(Bk.) Çizelge 4.2'de her bir bağımsız değişkenin karşısında iki satır bulunmaktadır. Üstteki satır ilgili değişkenin bağımlı değişken üzerindeki etkisini (β_k), alttaki satır ise o değişkenin standart hatasını göstermektedir.

4.2.1. Model 1

(Bk.) Çizelge 4.2'de Model 1'de görüleceği üzere F değeri yüksektir, dolayısıyla modeldeki değişkenler bütün olarak sıfırdan farklı bir etkiye sahiptirler. R-kare'ye bakıldığında ise modelde yer alan bağımsız değişkenlerin dijital oyun bağımlılığına olan toplam etkinin %8'ini açıkladığı anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığı çocuğun dijital oyun oynama süresini kontrol edip edememe durumu ile ölçüldüğünde çocuğun; yaşı, cinsiyeti, sosyal anlamda aktif olma durumu, sahip olduğu dijital alet sayısı, ebeveynin sahip olduğu çocuk sayısı ve ev çevresinde oyun alanı olma durumu ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. Öte yandan çocuğun eğitim durumunun, ebeveynlerinin medeni halinin, ailenin toplam gelirinin, çocuğun yaşadığı evde kendisine ait odasının olma durumunun ve evde ev internetinin olma durumunun dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı etkisinin bulunmadığı tespit edilmiştir.

Çocuğun yaşının ve cinsiyetinin dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı bir ilişkileri bulunmuştur. Çocuğun yaşı bir birim arttıkça dijital oyun bağımlılığı yaklaşık %2 artış göstermektedir. Aynı zamanda erkek çocuklar kız çocuklarına kıyasla %10 daha fazla dijital oyun bağımlıdır.

Çocuğun eğitim seviyesi ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Eğitimden beklenen etki yaş değişkeni ile alınmış olabilir. Şöyle ki çocuğun yaşı arttıkça eğitim seviyesi de artış göstermektedir.

Çocukların sosyal aktiviteye (spor, resim, müzik, teknoloji vb.) sahip olma durumunun ve çocukların sahip olduğu dijital alet sayısının çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı etkileri tespit edilmiştir. Sosyal aktiviteye sahip olan çocuklar sosyal aktiviteye sahip olmayan çocuklara kıyasla %15 daha az dijital oyun

bağımlıdır. Aynı zamanda çocukların sahip olduğu dijital alet sayısının her bir birim artması dijital oyun bağımlılığını %3 artırmaktadır.

Diğer tahminlerde olduğu gibi, çocuğun dijital oyun bağımlılığı ebeveynlerin medeni hallerinden etkilenmemektedir. Daha evvel belirtildiği üzere verilerde anne ve babası boşanan çocukların sayısının az olmasının beklenen etkinin alınamamasının bir sebebi olduğu düşünülmektedir.

Öte yandan ailenin toplam gelirinin de çocuğunun dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı bir etkisi bulunamamıştır. Gelir durumu yüksek ve düşük ailelerin çocuklarının dijital oyun oynama sürelerini kontrol edip edememe durumları benzerlik gösteriyor olması anlamlı bir ilişki gözlenememesine sebep olmuş olabilir.

Çocuğun dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama süresini kontrol edebilme durumu ile ölçüldüğünde ebeveynin çocuk sayısı ile çocuğunun dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Şöyle ki, ebeveynin sahip olduğu çocuk sayısı arttıkça, çocuğunun dijital oyun bağımlılığı %4 azalmaktadır. Bir kardeşe sahip olan 0-18 yaş grubu çocuğun, bir şekilde paylaşım yaptığı kardeşi ile zaman geçirmesi dijital oyun bağımlılığını azalttığı düşünülmektedir.

Daha önceki sunulan tahminlerin aksine, yaşanılan evin çevresinde oyun alanının olma durumu ile dijital oyun bağımlılığının göstergesi olan kontrol etme/edememe durumu arasında anlamlı ilişki tespit edilmiştir. Şöyle ki, çocuğun evinin çevresinde oyun alanının olması çocuğun dijital oyun bağımlılığını %15 azaltmaktadır.

Son olarak, çocuğun yaşadığı evde ev internetinin olma durumunun ve çocuğun kendisine ait odasının olma durumunun çocuğun dijital oyun bağımlılığını etkilemediği tespit edilmiştir.

4.2.2. Model 2

(Bk.) Çizelge 4.2’de Model 2 için F değeri yüksektir, dolayısıyla modeldeki değişkenler bütün olarak sıfırdan farklı bir etkiye sahiptirler. R-kare’ye bakıldığında ise modelde yer alan bağımsız değişkenlerin dijital oyun bağımlılığına olan toplam etkinin %13’ünü açıkladığı görülmektedir.

Model 1'deki gibi çocuğun yaşı, cinsiyeti, sosyal aktiviteye sahip olma durumu, ebeveynin çocuk sayısı ve evin çevresinde oyun alanı olma durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişkiler bulunmuştur.

Model 1'de olmayıp Model 2'deki regresyona eklenen açıklayıcı değişkenlerden ebeveynlerin eğitim düzeyinin, çalışma durumunun ve annenin dijital oyun oynama sıklığının çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı etkileri gözlemlenmiştir.

Tıpkı Model 1'deki gibi çocuğun yaşının ve cinsiyetinin dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı bir ilişkileri bulunmuştur. Çocuğun yaşı arttıkça dijital oyun bağımlılığı yaklaşık %2 artış göstermektedir. Aynı zamanda erkek çocuklar kız çocuklarına kıyasla yaklaşık %10 daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir.

Çocuğun eğitim seviyesinin dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı bir etkisi bulunamamıştır. Model 1'de olduğu gibi çocuğun yaşının ve eğitim seviyesinin paralellik göstermesinden dolayı beklenen etkinin yaş değişkeni tarafından alındığı düşünülmektedir.

Sosyal aktiviteye(spor, resim, müzik, teknoloji vb.) sahip olan çocuklar sosyal aktiviteye sahip olmayan çocuklara nazaran %15 daha az dijital oyun bağımlısıdır. Diğer yandan çocukların sahip olduğu dijital alet sayısının çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı bir etkisi bulunmamıştır.

Ebeveynlerin evli ya da boşanmış olmasının çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerine etkisi bulunamamıştır. Evli ya da boşanmış olan bireylerin çocuklarının oyun oynama alışkanlıkları benzerlik gösteriyor olabilir. Yahut veri setinde evli olan ebeveyn sayısının fazla olması (%94) bu etkinin alınamamasının sebebi olabilir.

Dijital oyun bağımlılığının çocukların dijital oyun oynama sürelerini kontrol etme durumu ile ölçüldüğünde ailenin toplam gelir durumu ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki saptanamamıştır. Dolayısıyla çocukların dijital oyun oynama durumlarını kontrol edip edememeleri ailelerinin gelir düzeylerine göre farklılık göstermemektedir.

Ebeveynin sahip olduđu çocuk sayısı ile çocuđun dijital oyun bađımlılıđı arasında anlamlı iliřki bulunurken, çocuđun ev ierisinde kendisine ait odasının olma durumu ile dijital oyun bađımlılıđı arasında iliřki bulunmamaktadır.

Evin evresinde oyun alanına sahip olan ocukların, oyun alanına sahip olmayan ocuklara kıyasla %17 daha az dijital oyun bađımlısı olduđu tespit edilmiřtir. Buradan hareketle dıřarıda ocuklar iin oyun alanının olmasının ocukları geleneksel oyunlara sevk ettiđi ve dijital oyunlardan uzaklařtırdıđı sylenebilir.

Dijital oyun bađımlılıđı oyun kontrol drts ile lldđnde, tıpkı oyun oynama sresi ile lldđndeki gibi ebeveynlerin eđitim dzeyleri ile ocuklarının dijital oyun bađımlılıđı arasında anlamlı iliřkiler tespit edilmiřtir. Buna gre, niversite mezunu annelerin ocukları ortaokul mezunu annelerin ocuklarına kıyasla %19 daha az dijital oyun bađımlısıdır. Bununla birlikte niversite mezunu babaların ocukları lise mezunu babaların ocuklarından %12 daha az dijital oyun bađımlısıdır. Yani ebeveynlerin eđitim dzeyi arttıa ocukların dijital oyun bađımlılıđı azalmaktadır.

Oyun kontrol drtsnn bađımlılık gstergesi olması durumunda, nceki tahminlerden farklı olarak ebeveynlerin alıřma durumlarının ocukların dijital oyun bađımlılıđına etkileri saptanmıřtır. alıřan annelerin ocukları %8 daha az dijital oyun bađımlısı iken, aynı durum baba iinde geerli olup alıřan babaların ocukları %20 daha az dijital oyun bađımlısıdır.

Ebeveynlerden, annenin dijital oyun oynama sıklıđı ile çocuđunun dijital oyun bađımlılıđı arasında anlamlı iliřki tespit edilmiřken, aynı iliřki babanın dijital oyun oynama sıklıđında bulunamamıřtır. Bununla beraber ara sıra dijital oyun oynayan annenin ocuđu, hi dijital oyun oynamayan annenin ocuklarına kıyasla da %8 daha fazla dijital oyun bađımlısıdır.

5. TARTIŞMA

Bu bölümde, çalışma kapsamında yapılan tahminlerde beklenen ve gözlenemeyen etkilere detaylı bir şekilde yer verilmiş, bulgular tartışılmış ve literatür ile kesişen ve ayrışan hususları vurgulanmıştır.

Çalışma kapsamında dijital oyun bağımlılığı çocuğun dijital oyun oynama süresi ve çocuğun dijital oyun oynama süresini kontrol edip/edememe dürtüsü ile ölçülmüştür.

Literatürde gelir seviyesi yüksek olan ailelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı oyun oynama süresi ile ölçüldüğü zaman, modelin içerisine anne ve babanın eğitim durumlarının dahil edilmesi ile gelir değişkenleri anlamlılığını yitirmektedir. Bu durum anne babaların eğitim düzeylerinin farklılıkları kontrol edildiğinde gelir farklılığının olmadığı kanaatini oluşturmuştur. Gelir değişkenleri anlamlılığını yitirdiği için (Bk. Çizelge 4.1) Model 1’de tespit edilen gelir etkisi (Bk. Çizelge 4.1) Model 2’de kaybolmaktadır. Literatürde hem ailenin toplam gelirinin hem de ebeveynlerin eğitim düzeylerinin bir model içerisinde birlikte incelendiği bir başka çalışmaya rastlanmamıştır. Fakat ailenin toplam gelirinin ve ebeveynlerin eğitim düzeylerinin ayrı ayrı çocuğun dijital oyun bağımlılığına etkisinin araştırıldığı çalışmalardan hareketle bulgular literatürü destekler niteliktedir. İkinci, Yalçın, Özer ve Kara’nın 2017 yılında yaptıkları çalışmada aile geliri yüksek olan öğrencilerin düşük olan öğrencilere kıyasla daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir (98). Ancak, Eni 2017 yılında yaptığı çalışmasında ailenin toplam geliri arttıkça çocuğun dijital oyun bağımlılık seviyesinin azaldığını belirtmiştir (100). Bu bağlamda çalışma kapsamında Model 1’de bulunan gelir etkisi Eni (2017) ile çelişirken İkinci ve arkadaşlarını (2017) desteklemektedir. Öte yandan, literatürde ebeveynlerin eğitim düzeylerinin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkileri ile alakalı farklı sonuçlara ulaşan çalışmalar mevcuttur (103; 104). Çalışma kapsamında elde edilen ebeveynlerin eğitim seviyelerinin etkileri ebeveynlerin eğitim düzeyi arttıkça çocuğun dijital oyun bağımlılığını arttırdığını savunan Erboy (2020) ile çelişmekte iken anne babanın eğitim seviyesinin düşmesi ile çocuğun artan dijital oyun bağımlılığını saptayan Bilgin (2015)’i destekler niteliktedir.

Her iki gösterge için çocuğun yaşının anlamlı etkisi bulunamamıştır. Çocuğun eğitim seviyesi bir başka açıklayıcı değişken olarak modellerde yer almaktadır. Çocuğun eğitim seviyesi arttıkça çocuğun yaşı da artış göstermektedir. Dolayısıyla, çocuğun eğitim seviyesini kontrol ederek eğitim seviyesindeki farklılıkların ortadan kaldırılmasının çocuğun yaşındaki farklılıkları da ortadan kaldırdığı düşünülmektedir. Bu yüzden modellerde yaş değişkeninin belirgin bir etkisinin saptanmadığına inanılmaktadır.

Her iki gösterge içinde, ebeveynlerin medeni halinin çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı etkisi tespit edilememiştir. Anketi yanıtlayan ebeveynlerin %95'i evli olduğunu beyan etmiştir. Evli olmayan ebeveyn sayısının az olması, beklenen etkinin alınamamasına sebep olduğu düşünülmektedir.

Mevcut çalışmada çocuğun dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama süresi ile ölçüldüğünde, ailedeki toplam çocuk sayısının çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı bir etkisi bulunmamaktadır. Ancak dijital oyun bağımlılığı göstergesinin çocuğun dijital oyun oynama süresini kontrol edip edememe durumu olduğunda ailedeki toplam çocuk sayısı ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki saptanmıştır. Buna göre bir veya birden fazla kardeşe sahip olan 0-18 yaş aralığındaki çocukların dijital oyun oynama sürelerini daha fazla kontrol ettiği gözlemlenmiştir. Söz konusu çocukların kardeşleri ile geleneksel oyunları oynama olasılığının etkili olduğu düşünülmektedir. Literatürde kardeş sayısı ile dijital oyun bağımlılığı arasında farklı tespitler bulunmaktadır. Demirbozan 2019 yılında lise öğrencileri ile yaptığı çalışmasında iki veya daha az kardeşe sahip olan çocukların daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğunu tespit ederken Aydoğdu 2018 yılında ortaokul öğrencileri ile yaptığı çalışmasında kardeş sayısının çocuğun dijital oyun bağımlılığını etkilemediğini belirtmiştir (77,83). Bu bağlamda, çalışmanın kardeş sayısına ilişkin bulguları Demirbozan (2019)'u destekler niteliktedir.

Çocuğun yaşadığı evin çevresinde oyun oynama alanının olma durumunun çocuğun dijital oyun oynama süresi ile ölçüldüğünde çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerine anlamlı etkisi bulunmamıştır. Fakat göstergenin çocuğun kendi dijital oyun oynama süresini kontrol edip edememesi olduğu durumda çocuğun oyun alanına sahip olması çocuğun dijital oyun bağımlılığını ciddi oranda azaltmaktadır.

Çocuğun evin çevresinde oyun oynama alanına sahip olması kendisi için bir seçenek oluşturduğu düşünülmektedir. Bu sonuç göz önünde bulundurulduğunda, oyun alanlarının, geleneksel oyunların ve çocukların yaptığı arkadaşlıkların çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerine detaylı etkilerini araştırarak bir başka çalışma literatüre katkı sağlayacaktır.

Dijital oyun bağımlılığının çocuğun dijital oyun oynama süresi ile ölçüldüğünde, ebeveynlerin çalışma durumları ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki gözlenememiştir. Buna karşın dijital oyun bağımlılığının çocuğun dijital oyun oynama süresini kontrol edip/edememe dürtüsü olduğu durumda ebeveynlerin çalışma durumları ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişkiler saptanmıştır. Dolayısıyla çalışan ebeveynlerin çocukları bir şekilde dijital oyun üzerinde otokontrollerini sağlayabiliyorlar denilebilir.

Yine her iki gösterge içinde, annenin dijital oyun oynama davranışı ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişkiler tespit edilmiştir. Buna karşın babanın dijital oyun oynama davranışı çocuğunun dijital oyun bağımlılığını etkilememektedir. Dolayısıyla 0-18 yaş aralığında bulunan çocuğun anne ile daha fazla zaman geçirmesi beklenen etkinin annenin dijital oyun oynama sıklığından alındığı söylenebilir. Çalışmanın bulguları Akçay ve Özcebe'nin 2012 yılında yaptıkları çalışma ile Aydoğdu'nun 2018 yılında yaptığı çalışmayı destekler niteliktedir (74,77). Bir başka deyişle, çalışma, literatürde de belirtildiği gibi babadan ziyade annenin dijital oyun oynama durum ve sıklığının çocuğun dijital oyun bağımlılığını etkilediğini öne sürmektedir.



6. SONUÇ

Bu çalışmada, sosyoekonomik faktörlerin çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerine etkileri araştırılmıştır.

Çalışma kapsamında toplam 605 gönüllü ebeveyne anket uygulanmıştır. Uygulanan anketler aracılığı ile ebeveynin ve birlikte yaşadığı 18 yaş altı toplamda 907 çocuğun tamamının sosyoekonomik karakterlerinin ve dijital oyun oynama alışkanlıklarının bilgileri elde edilmiştir. Sosyoekonomik faktörler üç ayrı grupta toplanmış ve her bir modülün çocukların dijital oyun oynama alışkanlıkları üzerindeki etkileri iki farklı ekonometrik modelde incelenmiştir. Birinci modülde çocuğun yaşı, cinsiyeti, eğitim durumu, çocuğun kullandığı dijital alet sayısı ve çocuğun sosyal aktiviteye sahip olma durumu yer almaktadır. İkinci modül ebeveynin medeni hali, ebeveynin sahip olduğu çocuk sayısı, yaşanan evdeki oda sayısı, evin çevresinde oyun alanının olma durumu ve ailenin toplam gelir durumunun bilgilerini içermektedir. Son olarak üçüncü modülde ebeveynlerin eğitim durumu, çalışma durumu ve dijital oyun oynama durumu bilgilerini bulunmaktadır.

Çalışmada dijital oyun bağımlılığını gösteren iki ayrı bağımlı değişken bulunmaktadır. Birincisi çocukların dijital oyun oynama süresi baz alınarak oluşturulan ikili değişken, ikincisi ise çocukların dijital oyun oynarken bu durumu kontrol edip edememeleri baz alınarak oluşturulan ikili değişkendir. Söz konusu değişkenlerin iki gösterge üzerindeki etkileri en küçük kareler yöntemiyle tahmin edilmiştir.

Sonuç olarak, eğitim düzeyi yüksek olan ebeveynlerin çocukları daha az dijital oyun bağımlısıdır. Öte yandan erkek çocukların kız çocuklara kıyasla daha fazla dijital oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir. Spor, resim, müzik ve teknoloji gibi faaliyetlerden en az bir tanesini aktif olarak yapan çocukların, yapmayan çocuklara kıyasla daha az dijital oyun bağımlısı olduğu saptanmıştır. Çocuğun dijital alet sayısının artması çocuğun dijital oyun bağımlılığını arttırmaktadır. Annenin dijital oyun oynama durumunun ve sıklığının çocuğun dijital oyun bağımlılığını etkilediği tespit edilmiştir. Buna karşın babanın dijital oyun oynama durumu çocuğun dijital oyun bağımlılığını etkilemediği bulunmuştur.

Dijital oyun bağımlılığı dijital oyun oynama süresi ile ölçüldüğünde, ailenin toplam gelirinin artması çocuğun dijital oyun bağımlılığını azalttığı gözlemlenmiştir. Ancak çocuğunun yaşının belirgin bir etkisi bulunamamıştır. Son olarak çocuğun yaşadığı evde ev internetinin olma durumu ile çocuğun dijital oyun bağımlılığı arasında ilişki bulunmamaktadır.

Buna göre çocukların sosyal anlamda aktif olmalarının ve çocuğun kullandığı dijital alet sayısının kontrol edilmesinin çocukların dijital oyun bağımlılığını azaltmada etkin rol oynayacağı düşünülmektedir. Annenin dijital oyun oynama sıklıklarının azaltılmasının da çocukların dijital oyun bağımlılığını azaltıcı yönde katkıda bulunacağı öngörülmektedir. Ayrıca ebeveynlerin eğitim düzeylerinin artırılması çocukların dijital oyun bağımlılığını azaltmada katkı sağlayacaktır. Bu bağlamda ebeveynleri bilinçlendirici politikaların oluşturulması çocuğun dijital oyun bağımlılığını azaltmada etkisinin olabileceğine inanılmaktadır.

7. KAYNAKLAR

1. Şirin R. M. (2017). Çocuk ve Çocukluk: Kültürel ve Sosyolojik Boyut. *Çocuk ve Medeniyet*, 2, 5-13.
2. Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36, 56-68.
3. Lieberman, D.A. Fisk, M. C. & Biely, E. (2009). Digital for Young Children Ages Three to Six: From Research to Desing. *Computers in The School*, 26(3), 299-313.
4. Mustafaoğlu, R., Zirek, E., Yasacı, Z., Özdiçler, A. R. (2018). Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 5, 227-247.
5. Yiğit Açıkgöz, F. Yalman, A. (2018). Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 29, 163-180.
6. Orhan, E., Aktuğ, Z. B., İbis S. (2018). Çocuklarda Fiziksel Aktivite Seviyesi Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Tarih Okulu Dergisi (TOD)*, 11, 447-469.
7. Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi (2004). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları (İnternette). Ankara: Kök Yayıncılık. Erişim 11.06.2019, <http://cokaum.ankara.edu.tr/yayinlar/>
8. Lemmens J. S. Valkenburg P. M. Peter J. (2009). Development and Validation of A Game Addiction Scale for Adolescents. *Media Psychol.* 12, 77-95.
9. Roe, K., Muijs, D. (1998). Children and Computer Games: A Profile of the Heavy User. *European Journal of Communication*, 13, 82-94.
10. Hazar, Z., Tekkurşun, D., Dalkıran, H. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Geleneksel Oyun ve Dijital Oyun Algılarının İncelenmesi: Karşılaştırmalı Metafor Çalışması. *Sportmetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 15, 179-190.
11. World Health Organisation (WHO): *Gaming Disorder* September 2018 – *ICD-11 for Mortality and Morbidity Statistics: Project Plan*. World Health Organisation (İnternette). Erişim 04.04.2019 <https://icd.who.int/dev11/l-m/en#/http%3a%2f%2fid.who.int%2fcd%2fentity%2f1448597234>
12. Wong, L. H., Chen, W., & Jan, M. (2012). How Artefacts Mediate Small-Group Co-Creation Activities in a Mobile-Assisted Seamless Language Learning Environment? *Journal of Computer Assisted Learning*, 28, 411–424.
13. Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital Oyun Popüler Mi? Ebeveynlerin Çocukları İçin Oyun Tercihlerinin İncelenmesi. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 1-17.
14. Caillois, R., (1958). *Man, Play and Games*. United States of Amerika: Library of Congress Cataloging.

15. Sezgin, S. (2016). İnsan ve Oyun: Oyunların Dünü, Bugünü, Yarını. *VIII. International Congress of Educational Research*. Çanakkale Onsekiz Mart University. 343-354.
16. And, M. (1979, Nisan). Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri ve Önemi. *Ulusal Kültür*, p.4.
17. Bruner, J. S. (1975). A Psychological Perspective. *From Communication to Language*, 3, 255-287.
18. Tina Bruce. (2012). *Early Childhood Practice: Froebel Today*. Sage Publications.
19. Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens -Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Mehmet Ali Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
20. Griffiths, M. D. (1999). Internet Addiction: Fact or Fiction? *The Psychologist*, 12, 246-250.
21. Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens -Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme*. (M. A. Kılıçbay, Çev.) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
22. Costikyan, G. (2002). I Have No Words & I Must Design. *Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference*, 9-33.
<http://www.costik.com/nowords2002.pdf>
23. Demiröz Y. İ. (2016) *Gladyatörler: Tarihin En Ölümcül Sportu*. Yazar: F. Meijer, Çeviren: D. Güneş. *Libri II*, 489-491.
24. Çavuş, S. Ayhan, B. Tuncer, M. (2016). Bilgisayar Oyunları: Üniversite Öğrencileri Üzerine Bir Alan Araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43, 261-289.
25. Başal, H. A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye’de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
26. Tuğrul, B., Ertürk, H., Özen, Ş., Güneş, G. (2014). Oyunun Üç Kuşaktaki Değişimi, *The Journal of Academic Social Science*, 27, 1-16.
27. Pektaş, Ö. H. (2017). Geleneksel Çocuk Oyunlarının Modern Eğitimde Kullanılması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10, 478-490.
28. Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge.: Harvard University Press.
29. Yengin, D. (2012). *Dijital Oyunlarda Şiddet*. İstanbul: Beta Yayıncılık.
30. Frasca, G. (2001). Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising. *Digital Creativity*, 12, 167-174.
31. O’Hagan M., Mangiron C. (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
32. Ankara Kalkınma Ajansı (2016). *Dijital Oyun Sektörü*. Ankara: Ankara Kalkınma Ajansı (İnternette). Erişim 13.05.2019
http://www.ankaraka.org.tr/tr/dijital-oyun-sektoru-raporu_3414.html.
33. Gürcan, A., Özhan, S., Uslu R. (2008). *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri Raporu* (İnternette). TC Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara. Erişim Tarihi 10.03.2019
<https://docplayer.biz.tr/438885-Dijital-oyunlar-ve-cocuklar-uzerindeki-etkileri.html>
34. Wijman, T. (2018). *Mobile Revenues Account for More Than 50% of the Global Games Market as It Reaches \$137.9 Billion in 2018*. Erişim 03.03.2019

<https://newzoo.com/insights/articles/global-games-market-reaches-137-9-billion-in-2018-mobile-games-take-half/>

35. Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A. ve Olafsson, K. (2012). Risks and Safety on the Internet: The Perspective of European Children: Full Findings and Policy Implications from the EU Kids Online Survey of 9-16 Years Olds and Their Parents in 25 Countries. *LSE Research Online*, 4, 20-23.
36. TÜİK. Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması. Ankara: Türkiye İstatistik Kurumu (internette) (2012, 16 Ağustos). Erişim 08.02.2019,
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do;jsessionid=FMnsYbNP0QBQpQrMj2nz5PTqQGHp2z2RppWB74mSCSc4LHy7vTmL!257022338?id=10880>
37. Lyons, S. (2012). League of Legends has 32 milion monthly active players. Erişim 14.03.2019,
<https://www.destructoid.com/league-of-legend-has-32-million-monthly-active-players-236618.phtml>
38. Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., ve Swing, E. L. (2014). The positive and negative effects of video game play. *Media and the WellBeing of Children and Adolescents* (109-128).
39. Prensky M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants, *MCB University Press*, 9, (5-12).
40. Ward, L. (2004). Computer Games “Can Help Children Learn”. The Guardian. Erişim 01.12.2020,
<http://education.guardian.co.uk/elearning/story/0,,1336801,00.html>
41. Essays, UK. (2018). Positive Effects Of Video Games Children And Young People Essay. Erişim 01.12.2020,
<https://www.ukessays.com/essays/young-people/positive-effects-of-videogames-children-and-young-people-essay.php?vref=1>
42. Castel, A. D., Pratt, J. & Drummond, E. (2005). The Effects of Action Video Game Experience on the Time Course of Inhibition of Return and the Efficiency of Visual Search. *Acta Psychologica*, 119, 217-230.
43. Biddiss E, Irwin J (2010). Active Video Games to Promote Physical Activity in Children and Youth. *Arch Pediatr Adolesc Med*. 164, 664-672.
44. Statt, D. A. (1998). *Concise Dictionary of Psychology*. London: Routledge.
45. Egger, O. & Rauterberg, M. (1996). Internet Behaviour and Addiction. Work & Organisational Psychology Unit (IfAP) , Swiss Federal Institute of Technology (ETH), Zurich.
46. Greenfield, D. N. (1999). Virtual Addiction: Sometimes New Technology Can Create New Problems. Erişim 11.06.2019
https://virtual-addiction.com/wp-content/pdf/nature_internet_addiction.pdf
47. Kim, S. & Kim, R. (2002). A Study of Internet Addiction: Status, Causes, and Remedies- Focusing on the Alienation Factor. *International Journal of Human Ecology*, 3, 1-19.
48. Anderson, C. A., Gentile, D. A. & Buckley, K. E. (2007). Violent Video Game Effects on Children and Adolescents. *Minerva Pediatr*, 57, 337-358.
49. Horzum, M. B., Ayas, T., Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3, 76-88.
50. Chai, S. L., Hua Chen, V. H., Khoo, A. (2011). Social Relationships of Gamers and Their Parents. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 30, 1237 – 1241.

51. Cox, R., Skouteris, H., Rutherford, L., Fuller-Tyszkiewicz, M., & Hardy, L. L. (2012). Television Viewing, Television Content, Food İntake, Physical Activity and Body Mass İndex: A Crosssectional Study of Preschool Children Aged 2-6 Years. *Health Promotion Journal of Australia*, 23, 58–62.
52. Cespedes, E. M., Gillman, M. W., Kleinman, K., Rifas-Shiman, S. L., Redline, S., & Taveras, E. M. (2014). Television Viewing, Bedroom Television, and Sleep Duration from İnfancy to Midchildhood. *Journal of the American Academy of Pediatrics*, 133, 1163–1171.
53. Griffiths M. (2005). Video Games and Health. *The Bmj*, 331,122-123. Eriřim 11.03.2019 <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC558687/>
54. Anand V. (2007) A Study of Time Management: The Correlation Between Video Game Usage and Academic Performance Markers. *Cyberpsychol Behav*, 10, 552-559.
55. Ülker. Ü., Bülbül. H., İ. (2018). Dijital Oyunların Eğitim Seviyelerine Göre Kullanılma Durumu. *Türk Bilim Arařtırma Vakfı*, 11, 10-19.
56. Hazar, Z. (Aralık, 2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yař Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıđına Etkisi. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
57. Elmas, O., Kete, S., Hızlısoy, S. S., Kumral, H.N. (2015). Teknolojik Cihaz Kullanım Alışkanlıklarının Okul Başarısı Üzerine Etkisi, *SDÜ Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*,6, 49-54.
58. Binark, M. (2007). Dijital Oyunlar: Sektör İçerik ve Oyuncular, *Folklor ve Edebiyat*, 13, 11-23.
59. Anderson, C. A., Dill, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78, 772–790.
60. Gentile, D. A., Anderson, C.A. (2006). Video Games. *Encyclopedia of Human Development*, 3, 1303- 1307.
61. Provenzo, E. (1992). The Video Generation. *American School Board*,179, 29–32.
62. Rosen, L. D. et al. (2014). Media and Technology Use Predicts İll-Being Among Children, Preteens and Teenagers İndependent of the Negative Health İmpacts of Exercise and Eating Habits. *Computers in Human Behavior*, 35, 364–375.
63. Anderson, C. A., Shibuya, A., Ihori, N., Swing, E. L., Bushman, B. J., Sakamoto, et al. (2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy, and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: A Meta-Analytic Review. *Psychological Bulletin*, 136, 151–173.
64. Muslu, G. K., Bolışık, B. (2009). Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8, 445-450.
65. Kuntzleman, C. T. (1993). Childhood Fitness: What is happening? What needs to be done? *Preventive Medicine*, 22, 520-532.
66. Pate, R.R., et al. (1995) Physical Activity and Public Health. A Recommendation from the Centers for Disease Control and Prevention and the American College of Sports Medicine. *Journal of the American Medical Association*, 273, 402-407.
67. Twisk, J. W. R. (2001). Physical activity guidelines for children and adolescents. *Sports Medicine*, 31, 617 -27.

68. Gelişli, Y. ve Yazıcı, E. (2016). Seke Seke Ben Geldim Adlı Oyunun Çocuklarının Dikkat Becerilerinin Gelişimine Etkisi, *Turan: Uluslararası Bilimsel Hakemli Mevsimlik*, 8, 29-38.
69. Orhan E., Aktuğ Z., B., İbiş S., (2018). Çocuklarda Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, *Journal of History School*, 2, 447-469.
70. Yavuzer, H. (1993). *Ana Baba ve Çocuk*. İstanbul: Yedinci Baskı.
71. Yavuzer, H. (2003). *Doğal Harika Bir Tedavi: Oyun. Evde ve Okulda Mutlu Çocuk Yetiştirmenin Temelleri*. İstanbul: Çocuk ve Aile Kitapları.
72. Özkoçak, Y. (2016). Türkiye’de Akıllı Telefon Kullanıcılarının Oyalanma Amaçlı Tercih Ettikleri Mobil Uygulamalar, *Global Media Journal Turkish Edition*, 6, 106-130.
73. American Academy of Pediatrics. Committee on Public Education. Media Violence. *Pediatrics* 2001; 108(5), 1222-12226.
74. Akçay D., Özcebe H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12, 66-71.
75. Durmuş A, Kaya S. (200). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları ile Velilerin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları Arasındaki İlişki. *VIII Uluslararası Eğitim Teknolojileri Konferansı Bildiriler*, 121-126.
76. Yiğit, Y., E. (2019). Ergenlerde Akıllı Telefon Bağımlılığının Yalnızlık Üzerine Etkisi, Biruni Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Akademik Arşiv Sistemi, Yüksek Lisans Tezi.
77. Aydoğdu, F. (2018). Dijital Oyun Oynayan Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Ulakbilge*, 6 , 1-18.
78. Karaman, M.Kemal ve Mazman, S.Güzin, (2009), Farklı Akademik Birimlere ve Cinsiyete Göre Üniversite Öğrencilerinin Bilgisayara Karşı Tutumları ve Bilgisayar Becerileri. 3th International Computer & Instructional Technologies Symposium, 07-09 October 2009, March 2010, Karadeniz Technical University Press.
79. Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *International Journal of Human Sciences*, 14, 204-216.
80. Akçayır, G. (2013). Dijital Oyunların Sağlığa Etkisi. İçinde Ocak M. A. *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi; 264-272.
81. Greenberg, B., Sherry, J., Lachlan, K. (2008). Orientations to video games among gender and age groups. *Simulation & Gaming*, 41, 238-259.
82. Gentile, D. A. (2009). Pathological video-game use among youths ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20, 594-602.
83. Demirbozan, N. (2019). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığının Anne Baba Tutumu ve Benlik Saygısı ile İlişkinin İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
84. Haake, M., Axelsson, A., Clausen-Bruun, M., Gulz, A. (2015). Scaffolding mentalizing via a play-&-learn game for preschoolers. *Computers & Education*, 90, 13-23.
85. Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., McPake J. (2012). Preschool children’s learning with technology at home. *Computers & Education*, 59, 30-37.

86. Genç, Z. (2014). Parents' Perceptions about the Mobile Technology Use of Preschool Aged Children. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 146, 55-60.
87. Akkoyunlu B, Tuğrul B. (2002). Okul Öncesi Çocukların Ev Yaşantısındaki Teknolojik Etkileşimlerinin Bilgisayar Okuryazarlığı Becerileri Üzerindeki Etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 12-21.
88. Eldeniz L., Sırma N. (2011). Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunlarının Gelişimi ve Kültürel Etkileri. İçinde Ünal G., Batı U. (Ed), *Dijital Oyunlar*. İstanbul: Derin Yayınları; 199-217.
89. Batı, U. (2011). Sekizinci Sanatın İnşası: "Dijital Oyunlar Kesişiminde Postmodernizm, Tüketim Kültürü, Üst Gerçeklik, Kimlik ve Olağan Şiddet". İçinde G. T. Ünal ve U. Batı (Ed), *Dijital Oyunlar: Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna*, İstanbul: Der Kitapevi; 3-33.
90. Burnett, R. (2012). *İmgeler Nasıl Düşünür*. İstanbul: Metis Yayınları.
91. Şirin, S. (2012). O Ses Varya O Ses. *Campaign Dergisi*, 7, 30-31.
92. Bayraktar, F. (2001). İnternet Kullanımının Ergen Gelişimindeki Rolü. Yüksek Lisans Tezi, Ege Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
93. Kayri, M., Günüş, S. (2016). Yüksek ve Düşük Sosyoekonomik Koşullara Sahip Öğrencilerin İnternet Bağımlılığı Açısından Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 3, 165-183.
94. Balcı, Ş., Gülnar, B. (2013). Üniversite Öğrencileri Arasında İnternet Bağımlılığı ve İnternet Bağımlılarının Profili. *Selçuk İletişim*, 6, 5-22.
95. Çakır Balta Ö., Horzum M. (2008). The Factors that Affect Internet Addiction of Students in a Web Based Learning Environment. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 41, 187-205.
96. Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., Çetinkaya, A. (2015). Lise ve Üniversite Öğrencilerinde Dijital Bağımlılık. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8, 34-58.
97. Bülbül, H., Tunç, T., Aydil, F. (2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11, 97-111.
98. Ekinci, N. E., Yalçın, İ., Özer, Ö., Kara, T. (2017). An investigation of the digital game addiction between high school students. *Journal of Human Sciences*, 14, 4989-4994.
99. İnal, Y., Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, *Eğitimde Yeni Yönelimler II Eğitimde Oyun Sempozyumu*, 71-74.
100. Eni, B. (2017). Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi, Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. İstanbul.
101. Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., Akbulut, A. (2016). Çocukların Dijital Oyun Kullanımına İlişkin Annelerin Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24, 2263-2278.

102. Şahin, C., Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal Of World Of Turks*, **4**, 115-130.
103. Erboy, E., Vural, R. A. (2010). İlköğretim 4 ve 5 Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, **11**, 39-58.
104. Bilgin, H.C. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi. Denizli.
105. Johnston D., Propper C., Shields M. (2009), Comparing subjective and objective measures of health: Evidence from hypertension for the income/health gradient, *Journal of Health Economics*, **28**, 540-552.
106. Marachi, R. (2016). American Academy of Pediatrics issues recommendations on #screentime and exposure to cell phones. *EduResearcher*. Erişim 10.02.2019
<https://eduresearcher.com/2016/10/25/media/>.
107. Rossman, S. (2017). Screen time increases teen depression, thoughts of suicide, research suggests. Erişim 05.02.2019
<https://www.usatoday.com/story/news/nation-now/2017/11/17/screen-time-increases-teen-depression-thoughts-suicide-research-suggests/874073001/>
108. Gujarati D. N., Porter, D. C. (1978). *Temel Ekonometri*. (Ümit Şenesen Çev.)(5. Baskı). İstanbul: Literatür Yayıncılık.



8. EK

ANKET SORULARI

Merhabalar,

Öncelikle anketime ilgi gösterdiğiniz için içten sevgi ve saygılarımı sunarım. 18 yaş altı olan çocukların dijital oyun oynama sürelerini ve bu sürelere etki eden faktörleri anlamak amacıyla siz ebeveynlere aşağıda birtakım sorular sorulmuştur. Çalışma esnasında sizin veya çocuğunuzun adı & soyadı gibi kimlik bilgileri sorulmayacaktır. Çalışma kapsamında verdiğiniz bilgiler dışında sizi tanımlayıcı, işaret edici ve/veya ima edici bilgiler kesinlikle kullanılmayacaktır. Cevaplamak istemediğiniz soru veyahut soruları geçebilirsiniz.

Teşekkürlerimi ve yeniden saygılarımı sunarım.

Dildar BAYKAL

EBEVEYN KARAKTERLERİ

Aşağıda 18 yaş altı çocuğa sahip bir ebeveyn olarak sizinle ve eşinizle alakalı birtakım sorular sorulmuştur. Lütfen ilgili kutucuğu işaretleyiniz.

1.Cinsiyetiniz:	<input type="radio"/> Kadın	<input type="radio"/> Erkek	2.Yaşınız:
3.Çocuğunuz ile aile bağınız:	<input type="radio"/> Anne	<input type="radio"/> Baba	
4.Medeni haliniz:	<input type="radio"/> Bekar	<input type="radio"/> Evli	<input type="radio"/> Dul <input type="radio"/> Boşanmış <input type="radio"/> Diğer
5.Eğitim durumunuz (Her ikiniz için de cevaplayınız):			
Anne:		Baba:	
<input type="radio"/> Okuryazar değil	<input type="radio"/> İlkokul	<input type="radio"/> Ortaokul	<input type="radio"/> Lise
<input type="radio"/> Üniversite	<input type="radio"/> Lisansüstü	<input type="radio"/> Okuryazar değil	<input type="radio"/> İlkokul
<input type="radio"/> Ortaokul	<input type="radio"/> Lise	<input type="radio"/> Üniversite	<input type="radio"/> Lisansüstü
6.Çalışma durumu (Her ikiniz için de cevaplayınız):			
Anne:		Baba:	
<input type="radio"/> Çalışıyor	<input type="radio"/> Çalışmıyor	<input type="radio"/> İşsiz (İş arıyor)	<input type="radio"/> Çalışıyor
<input type="radio"/> Çalışmıyor	<input type="radio"/> İşsiz (İş arıyor)	<input type="radio"/> Çalışmıyor	<input type="radio"/> İşsiz (İş arıyor)
7.Geliriniz:		8. Ailenizin toplam geliri:	
9.Ailenizin toplam geliri aşağıdaki grumlardan hangisine girmektedir ?			
<input type="radio"/> Geliri yok			
<input type="radio"/> 1-2020 TL arası			
<input type="radio"/> 2021 - 3500 TL arası			
<input type="radio"/> 3501 - 5000 TL arası			
<input type="radio"/> 5001 - 8000 TL arası			
<input type="radio"/> 8001 ve üzeri			
10.Çocuk sayınız:		11. Sizinle aynı evi paylaşan çocuk sayınız:	
12. Genel olarak dijital oyun oynama durumunuz (Her ikiniz için de cevaplayınız):			
Anne:		Baba:	
<input type="radio"/> Oynamaz	<input type="radio"/> Ara sıra oynar	<input type="radio"/> Sık sık oynar	<input type="radio"/> Sürekli oynar
<input type="radio"/> Ara sıra oynar	<input type="radio"/> Sık sık oynar	<input type="radio"/> Sürekli oynar	<input type="radio"/> Oynamaz
<input type="radio"/> Sık sık oynar	<input type="radio"/> Sürekli oynar	<input type="radio"/> Oynamaz	<input type="radio"/> Ara sıra oynar
<input type="radio"/> Sürekli oynar	<input type="radio"/> Oynamaz	<input type="radio"/> Ara sıra oynar	<input type="radio"/> Sık sık oynar
<input type="radio"/> Oynamaz	<input type="radio"/> Ara sıra oynar	<input type="radio"/> Sık sık oynar	<input type="radio"/> Sürekli oynar

EV KARAKTERLERİ

Aşağıda sizin eviniz ile ilgili birtakım sorular sorulmuştur. Bazı sorular tek cevaplı, bazı sorular kısmen çok cevaplıdır. Lütfen ilgili kutucuğa işaretleyiniz.

1. Evdeki toplam oda sayısı:	
2. Yaşadığınız ev kendi eviniz midir?	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet
3. Her bir çocuğunuzun kendine ait odası var mıdır?	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet
4. Evin çevresinde çocuğunuzun oyun oynayabileceği alan var mıdır?	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet
5. Yaşadığınız evde ev internetiniz var mıdır?	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet
6. Aşağıdakilerden hangisi sizin evinizi en iyi tanımlar?	<input type="radio"/> Daire
	<input type="radio"/> Residence
	<input type="radio"/> Müstakil
	<input type="radio"/> Villa
	<input type="radio"/> Diğer
7. Yaşadığınız evde aşağıdaki seçeneklerden hangisi/hangileri dijital oyun oynamak amacıyla kullanılıyor ?	<input type="radio"/> Masaüstü bilgisayar
	<input type="radio"/> Dizüstü bilgisayar
	<input type="radio"/> Tablet
	<input type="radio"/> Cep telefonu
	<input type="radio"/> Oyun konsolu
	<input type="radio"/> Hiçbiri
<input type="radio"/> Diğer	

18 YAŞ ALTI ÇOCUĞUN KARAKTERLERİ

Aşağıda sizinle beraber yaşayan 18 yaş altı çocuklarınız ile alakalı birtakım sorular verilmiştir. Lütfen soruları çocuklarınızın isimlerini belirtmeden ilk çocuğunuzdan başlayarak ilgili kutucuğa cevaplayınız. Eğer üçten fazla çocuğunuz varsa bir kağıt daha alarak, ek kağıttaki ' 1. Çocuk ' u dördüncü çocuğunuzdan başlayarak onlar için sorulmuş sorular olarak düşünerek cevaplayabilirsiniz.

SORULAR	1. Çocuk	2. Çocuk	3. Çocuk
1. Çocuğunuzun yaşı:
2. Çocuğunuzun boyu:
3. Çocuğunuzun kilosu:
4. Çocuğunuzun cinsiyeti:	<input type="radio"/> Kız <input type="radio"/> Erkek	<input type="radio"/> Kız <input type="radio"/> Erkek	<input type="radio"/> Kız <input type="radio"/> Erkek
5. Çocuğunuzun eğitim durumu:	<input type="radio"/> Okumuyor <input type="radio"/> Kreş <input type="radio"/> İlkokul <input type="radio"/> Ortaokul <input type="radio"/> Lise <input type="radio"/> Üniversite	<input type="radio"/> Okumuyor <input type="radio"/> Kreş <input type="radio"/> İlkokul <input type="radio"/> Ortaokul <input type="radio"/> Lise <input type="radio"/> Üniversite	<input type="radio"/> Okumuyor <input type="radio"/> Kreş <input type="radio"/> İlkokul <input type="radio"/> Ortaokul <input type="radio"/> Lise <input type="radio"/> Üniversite
6. Çocuğunuzun yapmış olduğu sosyal aktivite/aktiviteler var mıdır? Varsa nelerdir?	<input type="radio"/> Dans <input type="radio"/> Müzik <input type="radio"/> Sanat <input type="radio"/> Teknoloji <input type="radio"/> Spor <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Diğer	<input type="radio"/> Dans <input type="radio"/> Müzik <input type="radio"/> Sanat <input type="radio"/> Teknoloji <input type="radio"/> Spor <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Diğer	<input type="radio"/> Dans <input type="radio"/> Müzik <input type="radio"/> Sanat <input type="radio"/> Teknoloji <input type="radio"/> Spor <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Diğer
7. Çocuğunuzun okulda en son aldığı belge hangisidir?	<input type="radio"/> Takdir belgesi <input type="radio"/> Teşekkür belgesi <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Bilmiyorum	<input type="radio"/> Takdir Belgesi <input type="radio"/> Teşekkür Belgesi <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Bilmiyorum	<input type="radio"/> Takdir Belgesi <input type="radio"/> Teşekkür Belgesi <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Bilmiyorum
8. Sizce çocuğunuzun sizinle iletişimi ne düzeydedir?	<input type="radio"/> Çok kötü <input type="radio"/> Kötü <input type="radio"/> Orta <input type="radio"/> İyi <input type="radio"/> Çok iyi	<input type="radio"/> Çok kötü <input type="radio"/> Kötü <input type="radio"/> Orta <input type="radio"/> İyi <input type="radio"/> Çok iyi	<input type="radio"/> Çok kötü <input type="radio"/> Kötü <input type="radio"/> Orta <input type="radio"/> İyi <input type="radio"/> Çok iyi
9. Sizce çocuğunuzun şiddete eğilimi var mıdır?	<input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Hayır	<input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Hayır	<input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Hayır
10. Sizce çocuğunuz genel olarak mutlu mudur?	<input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Hayır	<input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Hayır	<input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Hayır
11. Yandaki seçeneklerden hangisi/hangileri çocuğunuzun kendisine aittir?	<input type="radio"/> Tablet <input type="radio"/> Cep telefonu <input type="radio"/> Masaüstü bilgisayar <input type="radio"/> Dizüstü bilgisayar <input type="radio"/> Oyun konsolu <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Diğer	<input type="radio"/> Tablet <input type="radio"/> Cep telefonu <input type="radio"/> Masaüstü bilgisayar <input type="radio"/> Dizüstü bilgisayar <input type="radio"/> Oyun konsolu <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Diğer	<input type="radio"/> Tablet <input type="radio"/> Cep telefonu <input type="radio"/> Masaüstü bilgisayar <input type="radio"/> Dizüstü bilgisayar <input type="radio"/> Oyun konsolu <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Diğer
12. Hafta içindeki bir günde çocuğunuz ile geçirdiğiniz süre ne kadardır?
13. Hafta sonundaki bir günde çocuğunuz ile geçirdiğiniz süre ne kadardır?

OYUN KARAKTERLERİ

Aşağıda sizinle beraber yaşayan 18 yaş altı çocuklarınızın oyun oynama durumu ile alakalı birtakım sorular verilmiştir. Lütfen soruları çocuklarınızın isimlerini belirtmeden ilk çocuğunuzdan başlayarak ilgili kutucuğa cevaplayınız. Eğer üçten fazla çocuğunuz varsa bir kağıt daha alarak, ek kağıttaki ' 1. Çocuk ' u dördüncü çocuğunuzdan başlayarak onlar için sorulmuş sorular olarak düşünerek cevaplayabilirsiniz.

SORULAR	1. Çocuk	2. Çocuk	3. Çocuk
1. Çocuğunuz oyun oynamak amacıyla seçeneklerdeki araçlardan hangisini/hangilerini kullanmaktadır?	<input type="radio"/> Tablet <input type="radio"/> Cep telefonu <input type="radio"/> Masaüstü bilgisayar <input type="radio"/> Dizüstü bilgisayar <input type="radio"/> Oyun konsolu <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Diğer	<input type="radio"/> Tablet <input type="radio"/> Cep telefonu <input type="radio"/> Masaüstü bilgisayar <input type="radio"/> Dizüstü bilgisayar <input type="radio"/> Oyun konsolu <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Diğer	<input type="radio"/> Tablet <input type="radio"/> Cep telefonu <input type="radio"/> Masaüstü bilgisayar <input type="radio"/> Dizüstü bilgisayar <input type="radio"/> Oyun konsolu <input type="radio"/> Hiçbiri <input type="radio"/> Diğer
2. Çocuğunuz yukarıda bahsi geçen seçeneklerdeki araçlarla hafta içindeki bir günde geçirdiği toplam süre(saate) ortalama nedir?	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> Bir saatten az <input type="radio"/> Bir saat <input type="radio"/> Bir saat-üç saat <input type="radio"/> Üç saat <input type="radio"/> Beş saat <input type="radio"/> Beş saat-yedi saat <input type="radio"/> Yedi saat ve üzeri	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> Bir saatten az <input type="radio"/> Bir saat <input type="radio"/> Bir saat-üç saat <input type="radio"/> Üç saat <input type="radio"/> Beş saat <input type="radio"/> Beş saat-yedi saat <input type="radio"/> Yedi saat ve üzeri	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> Bir saatten az <input type="radio"/> Bir saat <input type="radio"/> Bir saat-üç saat <input type="radio"/> Üç saat <input type="radio"/> Beş saat <input type="radio"/> Beş saat-yedi saat <input type="radio"/> Yedi saat ve üzeri
3. Çocuğunuz yukarıda bahsi geçen seçeneklerdeki araçlarla hafta sonundaki bir günde geçirdiği toplam süre(saate) ortalama nedir?	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> Bir saatten az <input type="radio"/> Bir saat <input type="radio"/> Bir saat-üç saat <input type="radio"/> Üç saat <input type="radio"/> Üç saat-beş saat <input type="radio"/> Beş saat <input type="radio"/> Beş saat-yedi saat <input type="radio"/> Yedi saat ve üzeri	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> Bir saatten az <input type="radio"/> Bir saat <input type="radio"/> Bir saat-üç saat <input type="radio"/> Üç saat <input type="radio"/> Üç saat-beş saat <input type="radio"/> Beş saat <input type="radio"/> Beş saat-yedi saat <input type="radio"/> Yedi saat ve üzeri	<input type="radio"/> 0 <input type="radio"/> Bir saatten az <input type="radio"/> Bir saat <input type="radio"/> Bir saat-üç saat <input type="radio"/> Üç saat <input type="radio"/> Üç saat-beş saat <input type="radio"/> Beş saat <input type="radio"/> Beş saat-yedi saat <input type="radio"/> Yedi saat ve üzeri
4. Sizce çocuğunuz oyun oynama süresini kontrol edebiliyor mu?	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Oynamıyor	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Oynamıyor	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Oynamıyor
5. Çocuğunuz dijital oyun oynamak için para istiyor mu?	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet
6. Çocuğunuz daha fazla dijital oyun oynamak için size/eşinize ısrar eder mi?	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Oynamıyor	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Oynamıyor	<input type="radio"/> Hayır <input type="radio"/> Evet <input type="radio"/> Oynamıyor
7. Çocuğunuz dijital oyun oynarken arkadaşıyla mı oynar kendi başına mı oynar ?	<input type="radio"/> Kendi başına <input type="radio"/> Arkadaşıyla <input type="radio"/> Oynamıyor	<input type="radio"/> Kendi başına <input type="radio"/> Arkadaşıyla <input type="radio"/> Oynamıyor	<input type="radio"/> Kendi başına <input type="radio"/> Arkadaşıyla <input type="radio"/> Oynamıyor
8. Çocuğunuzun dijital aletlerle oynadığı oyun türü hangisi/hangileridir?	<input type="radio"/> Savaş <input type="radio"/> Strateji <input type="radio"/> Yarış <input type="radio"/> Aksiyon-macera <input type="radio"/> Simülasyon <input type="radio"/> Diğer <input type="radio"/> Oynamıyor <input type="radio"/> Bilmiyorum	<input type="radio"/> Savaş <input type="radio"/> Strateji <input type="radio"/> Yarış <input type="radio"/> Aksiyon-macera <input type="radio"/> Simülasyon <input type="radio"/> Diğer <input type="radio"/> Oynamıyor <input type="radio"/> Bilmiyorum	<input type="radio"/> Savaş <input type="radio"/> Strateji <input type="radio"/> Yarış <input type="radio"/> Aksiyon-macera <input type="radio"/> Simülasyon <input type="radio"/> Diğer <input type="radio"/> Oynamıyor <input type="radio"/> Bilmiyorum