



T.C
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**ORTAOKUL-LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞINDA ANNE BABA TUTUMLARININ VE ZEKÂ TÜRLERİ
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Haydar ÇETİNKAYA
YÜKSEK LİSANS TEZİ

HEMŞİRELİK ANABİLİM DALI
Halk Sağlığı Hemşireliği Yüksek Lisans Programı

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. Rabia SOHBET

Gaziantep
2025



T.C
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

**ORTAOKUL-LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞINDA ANNE BABA TUTUMLARININ VE ZEKÂ TÜRLERİ
ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Haydar ÇETİNKAYA
YÜKSEK LİSANS TEZİ

HEMŞİRELİK ANABİLİM DALI
Halk Sağlığı Hemşireliği Yüksek Lisans Programı

TEZ DANIŞMANI
Doç. Dr. Rabia SOHBET

Gaziantep
2025

T.C.
GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
HEMŞİRELİK ANABİLİM DALI
Halk Sağlığı Hemşireliği Yüksek Lisans Programı

**ORTAOKUL-LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞINDA
ANNE BABA TUTUMLARININ VE ZEKÂ TÜRLERİ ARASINDAKİ
İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**
HAYDAR ÇETİNKAYA

Tez Savunma Tarihi: 22.01.2025

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Onayı

Prof. Dr. Davut Sinan KAPLAN

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürü

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğüne; Bu tez çalışmasının bir “Yüksek Lisans” derecesi için uygun ve yeterli bir çalışma olduğunu onaylıyorum.

Prof. Dr. Derya TANRIVERDİ

Hemşirelik Anabilim Dalı Başkanı

Bu tez tarafımca okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından bir “Yüksek Lisans” tezi olarak kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Rabia SOHBET

Tez Danışmanı

Bu tez tarafımca okunmuş, kapsamı ve niteliği açısından bir “Yüksek Lisans” tezi olarak kabul edilmiştir.

Tez Jürisi

İmza

Prof. Dr. Necdet AYTAÇ

Doç. Dr. Rabia SOHBET

Dr. Öğretim Üyesi Esra VERİM

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynaklar listesine aldığımı, yine bu tezin çalışılması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını beyan ederim.

Ocak, 2025

Haydar ÇETİNKAYA



TEŐEKKÖR

Bu arařtırma sürecinde tecrübelerinden ve deneyimlerinden yararlandıđım, tezimin her ařamasında yardımlarını esirgemeyen kıymetli danışmanım Doç. Dr. Rabia Sohbet'e, akademik hayatımda desteklerini esirgemeyen, samimiyetini ve desteđini her zaman hissettiđim deđerli lisans hocam Sinan Aslan'a, bu süreçte bana desteklerini ve sevgisini hissettiren aileme teşekkürlerimi sunarım.

Haydar ÇETİNKAYA

Ocak, 2025



İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
TEŞEKKÜR.....	i
TABLolar LİSTESİ.....	iv
KISALTMALAR DİZİNİ.....	vi
ÖZET.....	1
ABSTRACT.....	2
1.GİRİŞ VE AMAÇ.....	3
2.GENEL BİLGİLER.....	6
2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	6
2.1.1. Bağımlılık.....	6
2.1.2. Dijital Oyun Bağımlılığı.....	9
2.1.3. Dijital Oyun Sektörü Tarihçesi.....	10
2.1.4. Türkiye’de Dijital Oyun Sektörü.....	12
2.1.5. Elektronik Spor (E-Spor) ve Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi.....	14
2.1.6. Dijital Oyun Bağımlılığını Destekleyen Bileşenler.....	16
2.1.7. Dijital Oyun Oynamanın Olumlu Yönleri.....	16
2.1.8. Dijital Oyun Oynamanın Olumsuz Yönleri.....	18
2.2 Dijital Ebeveynlik.....	21
2.2.1. Dijital Ebeveynlik Yeterlilik Göstergeleri.....	22
2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığında Ebeveynlere Yönelik Öneriler.....	23
2.3.Zekâ Türleri.....	27
2.3.1.Zekâ Nedir?	27
2.3.2.Geleneksel Zekâ Kuramlarına Kavramsal Bakış.....	27
2.3.3.Howard Gardner’in Çoklu Zekâ Kuramı.....	30
3. GEREÇ VE YÖNTEM.....	37
3.1. Araştırmanın Tipi ve Yapıldığı Yer.....	37
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi.....	37
3.3.Verİ Toplama Araçları.....	37
3.4. Verilerin Değerlendirilmesi.....	39

3.5 Araştırmanın Etik Boyutu.....	39
3.6. Araştırmanın Güçlük ve Sınırlılıkları.....	39
4. BULGULAR.....	40
5. TARTIŞMA.....	64
6. SONUÇ VE ÖNERİ.....	71
7. KAYNAKLAR.....	72
8. EKLER.....	84
Ek-1 Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Tanımlayıcı Anket Soruları	84
Ek-2 Ebeveyn Teknoloji Tutum Ölçeği.....	85
Ek-3 Çocuklar İçin Çoklu Zekâ Ölçeği.....	86
Ek-4 Kurum İzinleri.....	88
Ek-5 Ölçek İzinleri.....	91
Ek-6 Gaziantep Üniversitesi Klinik Araştırmalar Etik Kurulu Karar Formu.....	92
ÖZGEÇMİŞ.....	93

TABLÖLAR LİSTESİ

	Sayfa No
Tablo 1. Çalışmaya Katılanların Aile Yapısı Dağılımı.....	40
Tablo 2. Çalışmaya Katılan Ebeveynlerin Sosyodemografik Özellikleri.....	41
Tablo 3. Çalışmaya Katılan Ebeveynlerin Teknoloji Kullanım Dağılımı	42
Tablo 4. Ebeveynlerin Güvenli İnternet Yaklaşımları Dağılımı.....	43
Tablo 5. Çocukların Bilgisayar/Tablet Sahip Olma, Kullanım Süresi Dağılımı	43
Tablo 6. Çocukların Aktivite Tercihi, İletişim ve Aile İçi İletişim Dağılımı.....	44
Tablo 7. Çocukların Uyku, Kitap Okuma ve Ders Başarı Dağılımı.....	44
Tablo 8. Çocukların Günlük Sevdikleri Gıda/Öğün Dağılımı.....	45
Tablo 9. Çocukların Sosyal Çevre Ve Sosyal Aktivite Dağılımı.....	45
Tablo 10. Çocukların Rol Model Aldığı Kişiler Ve Gelecek Hedefi Dağılımı...	46
Tablo 11. Ebeveyn Teknoloji Tutum Ölçeği Dağılımı.....	47
Tablo 12. Çocuğun Okul Ve Tatil Dönemi İçerisinde Teknoloji Kullanım Sıklığı Dağılımı.....	49
Tablo 13. Ebeveynlerin Çocuklarının Dijital Etkinlikleri Karşısındaki Tutumlarının Dağılımı.....	50
Tablo 14. Çocuklar İçin Çoklu Zekâ Ölçeği Dağılımı.....	52
Tablo 15. Çocuklar İçin Çoklu Zekâ Ölçeği Dağılımı(Devamı)	53
Tablo 16. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dağılımı.....	55
Tablo 17. Dijital Oyun Bağımlılığı Frekans Dağılımı.....	57
Tablo 18. Ortaokul-Lise' ye Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Dağılımı.....	57
Tablo 19. Araştırmaya Katılanların Zekâ Türleri İle Dijital Oyun Bağımlılığı Dağılımı.....	57
Tablo 20. Cinsiyetin Zekâ Türleri İle İlişkisinin Dağılımı.....	58
Tablo 21. Yaşın Zekâ Türleri İle İlişkisinin Dağılımı.....	59

Tablo 22.	Dijital Oyun Bağımlılığı İle Ders Başarı Dağılımı.....	59
Tablo 23.	Dijital Oyun Bağımlılığı İle Ebeveyn Eğitimi Dağılımı.....	60
Tablo 24.	Bilgisayar/Tablet Kullanım Süresi İle Dijital Oyun Bağımlılığı Dağılımı.....	61
Tablo 25.	Dijital Oyun Bağımlılığı İle Günlük Uyku Süresi Dağılımı.....	61
Tablo 26.	Dijital Oyun Bağımlılığı İle Tercih Edilen İletişim Kanalı Dağılımı...	62
Tablo 27.	Ekonomik Durum İle Dijital Oyun Bağımlılığı Dağılımı.....	62
Tablo 28.	Teknoloji Kullanımında Ebeveyn Tutumunun Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi Dağılımı.....	63



KISALTMALAR

DEHB	Dikkat Eksikliği/Hiperaktivite Bozukluğu
DSM	Amerikan Psikiyatri Birliği'nin Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Sınıflandırma El Kitabı
DOBS	Dijital Oyun Bağımlılığı Sınıflandırması
DSÖ	Dünya Sağlık Örgütü
E-spor	Elektronik Spor
EU	Avrupa Birliği
EU Kids Online	Avrupa Birliği Çocukları Çevrimiçi
FOSI	Family Online Safety Institute
g	Genellenebilir
ICD	International Statistical Classification Of Diseases And Related Health Problems
IQ	Intelligence Quetient
MÖ	Milattan Önce
NTIA	Ulusal Telekomünikasyon ve Bilgi İdaresi
OSB	Otistik Spektrum Bozukluğu
s	Özel
SPSS	Statistical Package For The Social Sciences
TDK	Türk Dil Kurumu
TÜİK	Türkiye İstatistik Kurumu
WHO	World Health Organization
YDBG	Yüksek Düzey Bağımlı Grup
%	Yüzde
Yy	Yüzyıl

ÖZET

ORTAOKUL-LİSE ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞINDA ANNE BABA TUTUMLARININ VE ZEKÂ TÜRLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ

HAYDAR ÇETİNKAYA

Yüksek Lisans Tezi, Hemşirelik Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği Programı

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Rabia SOHBET

Ocak 2025, 93sayfa

Davranışsal bağımlılık olan dijital oyun bağımlılığı hızla büyüyen yeni bir halk sağlığı sorunu haline gelmektedir. Çalışma ortaokul ve lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığını, ebeveyn tutumlarını ve zekâ alanlarının dijital oyun bağımlılığı ile ilişkisini değerlendirmek için yapılmıştır. Tanımlayıcı-kesitsel araştırmanın evrenini Ekim-Aralık 2021 tarihleri arasında Adıyaman Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı okullarda okuyan 5, 6, 7, 8; 9, 10, 11, 12 sınıflarından olmak üzere toplam 10.952 öğrenci oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini çalışma günü okula gelen veli izni ve katılımı olan, çalışmaya katılmak isteyen 748 öğrenci oluşturmuştur. Veriler Ebeveyn Teknoloji Tutum Ölçeği, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Çocuklar İçin Çoklu Zekâ Ölçeği ve tanımlayıcı anket soruları formu ile toplanmıştır. İstatiksel analizler için SPSS paket programı kullanılmıştır. Öğrencilerin %8'i normal, %44'ü az riskli, %30'u riskli, %15,6'sı bağımlı ve %2,4'ü yüksek düzey bağımlı grup olarak saptandı. Araştırmanın sonucuna göre öğrencilerin oyun oynama sürelerinin uzaması dijital oyun bağımlılığı ($p<0.05$) ve beraberinde aile içi iletişim kopukluğu ($p<0.05$), akademik başarısızlık ($p<0.05$), uyku problemleri ($p<0.05$) gibi sorunlara sebep olmaktadır. Ebeveynlerin ve toplumsal farkındalığın oluşturulması, okullarda halk sağlığı hemşirelerinin önleyici adımlar konusunda görev almaları önerilir.

Anahtar Sözcükler: Dijital Oyun Bağımlılığı, Ebeveyn Tutumları, Zekâ alanları, Teknoloji kullanımı, Bağımlılık

ABSTRACT

INVESTIGATION OF THE RELATIONSHIP BETWEEN PARENTAL ATTITUDES AND INTELLIGENCE TYPES IN DIGITAL GAME ADDICTION OF MIDDLE SCHOOL-HIGH SCHOOL STUDENTS

HAYDAR ÇETİNKAYA

Master Thesis, Department of Nursing, Public Health Nursing Program

Thesis Advisor: Doç.Dr. Rabia SOHBET

January 2025, Page:93

Digital game addiction, which is a behavioral addiction, is becoming a rapidly growing new public health problem. This study was conducted to evaluate digital game addiction in middle and high school students, parental attitudes towards technology use and the relationship between intelligence areas and digital game addiction. The population of the descriptive-cross-sectional study consisted of 10,952 students from grades 5th, 6th, 7th, 8th, 9th, 10th, 11th, 12th studying in selected schools affiliated to Adıyaman National Education Directorate between October-December 2021. The sample of the study consisted of 748 students who came to school on the day of the study, had parental permission and participation, and wanted to participate in the study. Data were collected with the Parent Technology Attitude Scale, Digital Game Addiction Scale for Children, Multiple Intelligences Scale for Children and descriptive survey questions. SPSS package programme was used for statistical analyses. 8% of the students were normal, 44% were low-risk, 30% were high-risk, 15.6% were dependent and 2.4% were highly dependent. According to the results of the study, the prolongation of the game playing time of students causes digital game addiction ($p<0.05$) and problems such as family communication breakdown ($p<0.05$), academic failure ($p<0.05$), sleep problems ($p<0.05$). As a result, it is important to create parental and social awareness about digital game addiction and for public health nurses in schools to take preventive steps.

Keywords: Digital Game Addiction, Parental Attitudes, Intelligence Areas, Technology Use, Addiction

1.GİRİŞ ve AMAÇ

Yeni bir yaşam biçiminin kapılarını açan “Dijitalizm” olarak isimlendirebileceğimiz ve hayatın her alanını hızlı bir şekilde kuşatan bu değişim yüzyılımı dijital çağ olarak ifade edilir. Dijitalleşmenin getirdiği kültürün bir argümanı olan sanal dünya toplumsal yaşam pratiklerine sunmuş olduğu katkı kadar, birçok yönden risk ve sorunları beraberinde getirmektedir(1). Avrupa Birliği Çocukları Online (EU Kids Online) 2010 Türkiye raporuna göre internet kullanım oranlarının %31,9 dan %84,6 ya yükseldiğini, çocukların internet becerileri 2,64 ten 4,77’ye ve toplam risk türlerinin ise 2,18 de 3,83’e çıkmıştır(2). Hayatın her alanında pay edinmiş dijital araçlar psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik açıdan birçok sorunun gündeme gelmesinde etkili olmuştur. Bu sorunların başında her geçen gün başta gençler olmak üzere tüm yaş gruplarında hızla popülerleşen bağımlılık olarak sınıflandırılan dijital oyun bağımlılığı gelmektedir(1). Dijital çağın büyük risk sorunu olarak karşımıza çıkan dijital oyun bağımlılığı etken faktörü dijital oyunlar küresel ölçüde hızla yükseliş göstermektedir. Bu yükselişin 2026 yılında %8,4 büyüme göstererek 214.2 milyar dolardan 321.1 milyar dolar olması ön görülüyor. Türkiye 2021-2026 yılları arasında dijital oyun sektöründe tüketici geliri açısından %24,1 bileşik büyüme oranıyla lider pazar konumunda olması beklenmektedir(3). Kullanıcı sayısının her gün artış gösterdiği dijital oyun sektörü 2015 yıllarında 2 milyar kişi dijital oyun oynarken 2020 yılında bu sayı 2,7 milyar kişiye ulaşmıştır(4). Türkiye’de oyuncu sayısı 2020 yılında 36 milyon kişi iken, bu sayı 2022 yılında 42 milyon kişiye çıkmıştır(5).

Yeni bir halk sağlığı sorunu olarak karşımıza çıkan dijital oyun bağımlılığında dijital çağ kuşatması altında büyüyen çocuklarının dijital çağın faydalarından en iyi şekilde istifade etmesini aynı zamanda riski ve olumsuz taraflarının farkında olmalarını, bu konuda rehberlik etmeleri ve önlem almaları ebeveynlerin sorumlulukları arasına girmiştir(6). Sağlıklı ebeveyn-çocuk ilişkisi çocukların sağlıklı gelişimi için önem arz eden bir durumdur. Ebeveyn çocuk arasındaki olumlu ilişki çocuklarda sapkın arkadaş grupları ve teknoloji bağımlılığı gibi olumsuz davranışlara karşı koruyucu bir faktör olarak hizmet etmektedir(7). Teknolojiyi kullanırken ebeveynlerin sergiledikleri tutumlar gençlerin negatif davranış riskleri ve bu risklerden korunmada olumlu olumsuz etkilere sebep olmaktadır(8). Ebeveynlerin gelişen teknoloji karşısında yeterlilikleri, takındıkları tutumlar çocukların dijital ortam karşısındaki fayda ve risk durumlarını etkilemektedir. Çocukların dijital ortamdaki güvenlikleri için internet faaliyetlerini

denetlemesi, karşılaştığı risk ve tehditler karşısında bilgilendirmesi ebeveynlerin sorumlulukları arasına girmiştir(9). Oğuz ve Kutluca'nın yaptığı araştırmalarda teknoloji kullanımının okul öncesi döneme kadar indiği belirtilmiş, teknoloji kullanımında ebeveyn kontrolünün gerekliliği üzerinde durulmuştur. Ebeveynler çok sık teknolojik kullanımının çocuklar üzerinde sosyal ilişkileri zayıflatacağına, sorumluluk alma, paylaşma gibi sosyal-duygusal becerilerin zarar göreceğinden endişe etmektedirler. Bu durum karşısında koruyucu tutum sergileyen ebeveynler, olası risklerin azaltılmasında rehber eşliğinde teknoloji kullanımının önemine inanmaktadırlar(10). Ebeveynlerin koruyucu tutumları hakkında yapılan bir diğer araştırmada öğrenciler; akademik başarısına olumsuz etkileri(%65.4), aile içi görev ve ilişkilerin olumsuz etkilenmesi (%20.8), sosyal faaliyetlerin olumsuz etkilenmesi(%6.2) ve çocukların sağlıklarını olumsuz etkileyeceği ile ilgili tedirginliklerinden(5.4) kaynaklı ebeveynleri tarafından teknoloji kullanımlarına kısıtlama getirildiğini(%67) belirtmişlerdir(11). Ebeveynleri tarafından sevgi ve mutluluk duygusu karşılanmayan, aile içi iletişimsizliğin olduğu ve dijital araçların başında ihmalkâr tutum sergilenen çocukların teknolojinin dijital oyun bağımlılığı gibi risk faktörlerine maruz kalması kaçınılmazdır(12). Ebeveynler dijital çağın risklerinden korumak amacıyla teknolojinin eğlence, sosyalleşme, bilgiye ulaşma, eğitim gibi gelişimini olumlu etkileyecek faydalarından mahrum bırakmak yerine çocuklarına çağın gereksinimlerine göre rehberlik etmelidirler(13,14).

Çocukların gelişim döneminde (10-19 yaş) en önemli kazanımlarından biri kimlik oluşumudur. Gelişim sürecinde ebeveynler, öğretmenler, rol model aldığı kişiler ve arkadaş çevresi kimlik oluşumunda etkili olabilmektedir. Dijitalleşmenin hayatın her alanına girmesiyle çocukların bu çağın etkisi altında kalması kaçınılmazdır. Kimlik arayışı, duygusal problemler, sosyalleşme ihtiyacı gibi etkenlerle başlayan teknoloji kullanımı beraberinde risk faktörlerini de getirmektedir. Bu risk faktörleri arasında giderek artış gösteren teknoloji bağımlılığı gelmektedir. Bu konuyu ele alan çalışmalar incelendiğinde aile içinde sevgi, ilgi ve iletişim yetersizliğinin olması, utangaçlık, sağlıklı ve güvenli bir aile ortamının sağlanamaması, aile içindeki rol paylaşımının belirsizliği, aile bireyleri arasında tutarsız davranışlar, çocuklardan beklentilerin fazla olması ve sosyal desteğin azlığı gibi sebepler teknoloji bağımlılığına sebep olan risk faktörleridir. Gelişim döneminde çocukların karşılaştıkları risk ve sorunlar karşısında bireysel farklılıklar göz ardı edilmemelidir. Bireylerin düşünme ve algılama biçimi, öğrenme şekilleri ve bir duruma bakış açısı birbirinden farklı zekâ alanlarının etkileşimi

ile gerekleřir. Dolayısıyla evresine, yeniliklere ve teknolojiye olan tutum ve yaklařımları farklıdır. ocukların karřılařtıkları risk ve sorunlar karřısında özüm sunarken kullandıkları yollar, yöntemler veya stratejiler dikkate alındığında öđrencilerin sahip olduđu zekâ alanlarına göre özüm ürettiđi sonucuna varılmıřtır. Aynı arařtırmada zekâ alanlarının ocukların bilgisayar kullanımına yönelik tutumları incelendiđinde pozitif yönde anlamlı iliřkilerin olduđu görölmektedir.

ocukların ađın gereksinimlerine yönelik teknoloji kullanımı riskleri ve fırsatları beraberinde getirmektedir. Ebeveynler sergiledikleri tutum ve davranıřlar ile ocukların dijital yařamın faydalarından yararlanmasını, risklerin farkında olarak, olası riskleri en aza indirgeyecek kanıta dayalı uygulamalar sergilemeliler(15,16). Bu alıřmanın amacı, dijital ađ ierisinde büyüyen ocukların dijital oyun bađımlılıđı ve ebeveynlerin bu duruma karřı tutumları ile zekâ türleri arasındaki iliřkinin incelenmesi amaçlanmaktadır.

2.GENEL BİLGİLER

2.1.DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI

2.1.1.Bağımlılık

İnsanlık tarihinde ruhsal ve bedensel değişim yaratan çeşitli seremoni, ayinler ve tedavi gibi farklı amaçlarla bitkilerin kullanılması ile bağımlılık tarihi de yazılmaya başlanmıştır. Bitkilerin farklı türlerinin yarattığı etkiler; değişen insan ihtiyaçları, varoluşsal kaygıları, başa çıkma ve anlamlandırma çabaları karşısında insanları keyif verici kimyasal madde üretimine sürüklemiştir. Bağımlılık kavramı 19.yüzyıl(yy)'da günahkârlık ve suçluluk kavramları ile anılmış ve günümüze dek farklı kategorilerde incelenmiştir. Öncelikle Amerikan Psikiyatri Birliği'nin Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal Sınıflandırma El Kitabı (DSM)' nin ilk baskısında madde kullanımı sosyopatik kişilik bozukluğu olarak ele alınmış daha sonra DSM-III te ilk defa kişilik bozuklukları ve mental retardasyon ikinci eksenini oluşturan bozukluklar ile tanımlanmıştır. Maddenin kötüye kullanımı ve madde bağımlılığı ayrımı ilk defa yapılmıştır. Tanı için tolerans ve yoksunluk fizyolojik semptomlarının görülmesi üzerinde durulmuştur. DSM-IV tolerans ve yoksunluk semptomları bağımlılık tanısında şart olmaktan çıkarılmıştır. DSM-V te madde ile ilişkili bağımlılık bozuklukları olarak ele alınmıştır(17). Bağımlılık, bireyin bir uyarıcı, nesne, kullandığı madde, kişi veya aktivite ile yoğun bağ kurarak onlara karşı aşırı ilgi gösterecek boyutta kontrolünü kaybetmesidir. Bireyin fiziksel, duygusal, sosyal ve ruhsal sağlığının yanı sıra maddi durumunu da kötü etkileyebilecek bir aktivite veya madde kullanımı alışkanlığına bağlı oluşan dürtü olarak da tanımlanabilir(18,19). Madde bağımlılığı ve davranışsal bağımlılık olarak iki farklı şekilde ele alınmaktadır. Bireyde davranışsal, ruhsal ve psikolojik sorunlara sebep olarak görülen sigara, alkol ve uyuşturucu gibi maddeler madde bağımlılığını, aynı sorunlara sebebiyet veren internet, televizyon, dijital oyun oynama gibi madde kullanmadan alışkanlığın sık sık tekrarı ile oluşan bağımlılık ise davranışsal bağımlılığı göstermektedir(18,20).

Bağımlılık, söz konusu aktivite veya maddeye karşı konulamayan istek duygusu, onsuz yapamama düşüncesi ve eksikliğinde gelen mutsuzluk ile ifade edilir. Bireyi bu duruma sürükleyen çeşitli fizyolojik ve psikolojik uyarılar ile kendini gösteren çok sayıda etmen mevcuttur. Bireyin bağımlı olmasına sebep olan durumlar;

- Psikolojik ve fizyolojik haz almak
- Stres ve üzüntüsünü gidermek

- Eksikliğini yaşadığı olay veya durumu bastırmak
- Kendine oluşturmak istediği özgürlük alanı
- Maddeye duyulan merak duygusunu gidermek
- Sosyal çevresinde bulunun birey veya gruplardan etkilenmek
- Yaşamış olduğu stres veya hastalık durumunun etkisi
- Kendisini cezalandırma duygusu
- Şiddete maruz kalmak
- Bağımlı olmayacağına inanmak
- Kendini değersiz biri olarak görmesi
- Çevresi tarafından yeterince bilinçlendirilmemesi(18).

Madde bağımlılığı, World Health Organization(WHO) “Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ)”nın 11.revizyonunun yayımlandığı Uluslararası Hastalık Sınıflandırması El Kitabı’nda (ICD-11) vücuda alındığında davranışsal, ruhsal ve beden üzerinde değişikliklere neden olan bağımlılık yapabilen psikoaktif maddeler olarak geçmektedir. Psikoaktif maddeler; merkezi sinir sistemini etkileyerek algıda, davranışlarda, duyularda, bilinçte ve ruh halinde değişikliklere sebebiyet vererek beyin fonksiyonlarını bozan maddelerdir. DSM-V Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı’na göre madde bağımlılığı, bir yıllık süre içerisinde tanı ölçütlerinden en az ikisi ile kendini gösteren, işlevsellikte düşmeye yol açan ve klinik açıdan belirgin bir sıkıntıya sebebiyet veren madde kullanım örüntüsüdür.

DSM-V’e göre madde kullanım bozukluğu sonucu oluşan tanı ölçütleri:

1. Çoğu zaman arzulanandan daha büyük ölçüde ve daha uzun süreli madde alımı
2. Kullanılan maddeye karşı sürekli olumlu sonuçlanmayan kontrol altında tutma ve bırakma isteği
3. Kullanılan maddeyi elde etmek, maddeyi kullanmak ya da yarattığı etkilerden kurtulmak için gerekli etkinliklere çok zaman ayırmak
4. Maddeyi kullanmak için karşı konulamaz bir istek ve zorlanmış hissetme duygusu
5. Ev, iş ve okul hayatındaki sorumlulukları yerine getirememek ve tekrarlanan madde kullanımı
6. Maddenin yaratmış olduğu etkilerden kaynaklı tekrarlanan, toplumsal ve kişilerarası sorunlar yaşamasına rağmen madde kullanımını sürdürme durumu
7. Madde kullanımından kaynaklı toplumsal ve iş hayatı ile ilgili faaliyetlerin yanında eğlence-dinlenme etkinliklerini bırakması ya da azaltılması

8. Kendisi üzerinde bedensel ve ruhsal bozukluklarının farkında olmasına rağmen madde kullanımını sürdürmesi

9. Sarhoşluk ya da istenen etkiyi sağlamak için artan ölçülerde madde kullanması veya aynı doz da madde kullanımına rağmen daha az etki sağlaması olarak tanımlanabilecek maddeye karşı dayanıklılık (tolerans) gelişimi

10. Maddeye özgü yoksunluk sendromu veya yoksunluk belirtilerinden kurtulmak ya da kaçınmak için madde (veya yakından ilişkili bir madde) almak olarak tanımlanabilecek yoksunluk gelişmiş olması.

DSM-V Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı'na göre madde yoksunluğu en az birkaç ay süresince aşırı ölçüde ve uzun süreli neredeyse günlük kullanılan maddenin bırakılmasının ardından yaklaşık bir haftalık süre sonunda aşağıdaki belirti ve bulgulardan üç ya da daha çoğunun gelişmesi:

- Çabuk sinirlenme ya da saldırganlık
- Öfke hali ya da bunaltı
- Uykusuzluk ve rahatsız edici düşler
- Yeme isteğinde azalma ve kilo kaybı
- Huzursuzluk
- Çökmek
- Belirgin bir rahatsızlığa neden olan karın ağrısı, baş ağrısı, ateş, terleme, ürperme ya da sarsılma/titremlerden en az birinin görülmesi(21).

21.yy internetin ve teknolojik ilerlemelerin şekillendirdiği yeni dünya düzeninde insana ait değerler ve alışkanlıklar değişime uğramaktadır. Teknolojik gelişmelerin gün geçtikçe hızlanması, hayatın her alanında teknolojinin kullanılması toplumun yapısını değiştirmiş insanların bir nevi “dijitalleşmesine” sebep olmuştur. Hayatın her alanında pay edinmiş dijital araçlar gerçek dünyada kolaylık sağlamak ve sanal dünyanın keşfinde hoşça zaman geçmesini sağlamaktadır. Dijitalleşme ile birlikte gelen bu dönüşüm olumlu katkılarının yanı sıra gerçek dünyadan soyutlanıp sanal dünyanın içinde kontrol edilemeyen zaman kaybı gibi bazı problemleri de beraberinde getirmektedir. Bu problemlerin en başında davranışsal bağımlılık olarak görülen dijital oyun bağımlılığı gelmektedir.(18,19).

2.1.2.Dijital Oyun Bağımlılığı

İnsanlık tarihi kadar eskiye dayanan oyun kavramı pek çok araştırmaya konu olmuştur. Temelinde John Huizinga (1955) ve ardından Rubit, Fein ve Vandenberg (1983) in oyunu davranışsal eğilim, gözlenebilen davranışlar ve kaynak olarak gören araştırmalar yer almaktadır(22). Oyun, belirli kuralları olan, yetenek ve zekâ gelişimine katkı sağlayan, gönüllü ve iyi vakit geçirmeye yarayan aktivite olarak tanımlanabilir(23). Yapılan arkeolojik çalışmalarda oyun tarihi MÖ 800 yıllara kadar uzanmaktadır. Oyuncak şeklinde heykeller ve resimlerde top ve zar oyunları görülmüştür. Günümüz 21. yy dijitalleşen yeni dünya düzeninde internet ve teknolojinin gelişmesi, kolay ulaşılır hale gelmesiyle oyun dijitalleşme sürecine girmiştir. Çeşitli teknolojiler sayesinde sanal bir dünyada çeşitli simülasyonlar kullanılarak kendi yaratmak istedikleri kimliklerini oluşturup aktif veri tabanında, dünyanın birçok yerinden kişilerle sohbet etme imkânı sağlayan dijital oyunlar, küresel ölçekte en hızlı gelişen ve büyüyen sektörlerden biri olarak yerini almıştır. Kuralların olmadığı, mesafelerin ortadan kalktığı gerçek hayatın stresinden uzaklaştıran dijital oyunlar kontrollü oynandığı zaman duygusal boşalmalar ve rahatlama gibi olumlu yönleri görülmektedir. Fakat zamanın farkına varılmadan kontrolsüz biçimde oynanan oyunlar olumsuz etkilere sebebiyet verecek dijital oyun bağımlılığına sürükleyebilir(24,25).

Dijital oyun bağımlılığı oyun oynama süresini kontrol edememeye bağlı ekran başında fazla zaman geçirmek, buna bağlı olarak sosyal yaşamın olumsuz etkilenmesiyle sonuç gösteren dijital oyunların kontrolsüz ve aşırı kullanımıdır(5,20). Oyun içerisindeki rekabet duygusu ve mücadele ederek hedefe ulaşip kazanmak, beyinde ödül ve haz sistemlerini harekete geçirip tekrarlanan durumlara sebebiyet vererek bağımlılık riskini de ortaya çıkarmaktadır(18).

Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı (DSM IV) bağımlılık kriterleri temel alınarak dijital oyun bağımlılığında yedi kriter esas alınmıştır. Bu kriterler:

- Dikkat çekme: oyun düşünce ve duygularına hâkim olması, kişinin sürekli zihinsel olarak meşgul olması oyunu düşünmesi
- Hoşgörü: oyunun daha sık aralıklarla ve oynama süresinin kademeli olarak artması
- Ruh hâlinde değişiklikler: oyunu gerçek hayattan kaçış ve rahatlama amacıyla kullanmak.
- Geri çekilme: oyun oynamadığı zamanlar yoksunluk semptomları görülmesi, genellikle huysuzluk ve sinirlilik oluşur, bazen fizyolojik olarak titreme görülebilir.

- Kötüye gitme: yükümlülüklerini yerine getirmek yerine oyunun yarattığı sanal dünyadan çıkmak istememek
- Çatışma: aşırı oyun oynamaktan kaynaklı aile ve sosyal çevresiyle sorunlar yaşamasına rağmen oyun oynamaya devam etmek,
- Sorunlar: oyunda fazlasıyla zaman geçirmenin yarattığı sorunlardır. Sorumluluklarını yerine getirmek yerine oyun oynamayı tercih etmek sosyal hayatını ve akademik hayatını tehlikeye atmak(18,26).

DSÖ'ye (ICD 11) göre oyun oynama bozukluğu, fiziksel, zihinsel ve sosyal olarak olumsuz sonuçları sebebiyet vermesine rağmen kişinin dijital oyun oynama davranışı üzerinde kontrolünü kaybetmesi olarak tanımlanmıştır. Çevrimiçi ve çevrimdışı oyun oynama davranışlarına bağlı olarak kişisel, aile, sosyal, eğitimsel ve mesleki yaşam alanlarında sorunlar yaşamasına yol açabilmektedir(27).

DSM-V te ise oyun oynama bozukluğuna ilişkin zihnin sürekli internet oyunları ile meşguliyeti, sürekli olarak artan oyun oynama süresi, oyun oynamaktan kaynaklı oluşan sorunlara rağmen oyun oynamayı sürdürmek, tekrarlanan oyun oynamayı bırakma girişimleri, eğlence gibi keyif alınan etkinliklere olan ilginin azalması, oyun oynamadığı zamanlarda yoksunluk belirtilerinin görülmesi, oyun oynama süresi hakkında aile ve sosyal çevresine yanılması, kaygı ya da suçluluk duygularını hafifletmek amacıyla oyun oynama, oyun oynamaya bağlı olarak fırsatları değerlendirememesi, ailesiyle ve sosyal çevresiyle sorunlar yaşaması tanı ölçütleri olarak belirtilmiştir. Son bir yıl içerisinde bu tanı ölçütlerinden beşinin görülmesi internet oyun oynama bozukluğu tanısının konulması için yeterli olacaktır(28).

Yeni bir halk sağlığı sorunu olarak karşımıza çıkan dijital oyun bağımlılığı, 2018 Haziran tarihinde Uluslararası Hastalık Sınıflandırması (ICD-11) taslağında “Gaming Disorder ” (Oyun Oynama Bozukluğu) olarak tanımlanmıştır. DSM-5'e (2013) göre “İnternet Oyun Oynama Bozukluğu (Internet Gaming Disorder)” ise konu hakkında kitabın üçüncü araştırma ekinde ileri düzey araştırma yapılması önerilmiştir(29).

2.1.3.Dijital Oyun Sektörü Tarihçesi

Yapılan arkeolojik çalışmalarda oyun tarihi MÖ 800 yıllara kadar uzanmaktadır. Oyuncak şeklinde heykeller ve resimlerde top ve zar oyunları görülmüştür. Mısır ve Hindistan'da ise duvar üzerine çizilmiş resimlerde; oyun tahtası üzerinde zarla oynanan oyunlar, topa ve el vuruşma oyunları oynayan çocuk resimlerine rastlanmıştır. İnsanlık tarihi boyunca sürekli değişime uğrayan oyun, teknolojik sistemlerin gelişmesi ve

fiziksel çevrenin değişimi ile oyun araçları ve alanları değişime uğramıştır(18,23,25). Geleneksel oyun anlayışı 1947 yılında ilk eğlence cihazının ortaya çıkmasıyla oyunun değişim kapıları aralanmıştır. . 1949-1950 yıllarında ‘zıplayan top’ adlı program Charly Adams tarafından yazılmıştır fakat etkileşimli bir oyun olmaması, onun sadece kendinden sonraki oyunlara fikir vermesini sağlamıştır. İlk bilgisayar oyunu olarak bilinen İki kişilik tenis (Tennis for two) 1958 yıllarında oluşturulmuştur. Toplumsal etki oluşturan ilk ticari bilgisayar oyunu “Spacewar” 1962 yılında, Institute of Technology tarafından geliştirilmiştir. İlk oyun konsolu Brown Box 1968’ de piyasaya sürülerek insanların oyuna daha ucuz ve kolay erişimi kolaylaştırılmıştır. Nolan Bushnell tarafından 1972 yılında piyasaya sürülen “Pong” isimli masa tenisi, büyük oyuncu kitlesine ulaşmıştır.

Hızla gelişen ve büyüyen oyun sektörü 1989 yıllarında Nintendo şirketi tarafından ilk taşınabilir oyun konsolu unvanına sahip Gameboy oyun piyasasında yerini almıştır. Ardından dünyanın ilk üç boyutlu oyunu olan Wolfenstein 1992 yıllarında oyunculara sunulmuştur. Oyun sektörünün küresel pazar sektöründe önemli bir ivme kazanmasına neden olan “PlayStation” Sony şirketi tarafından 1994 yılında çıkarılmıştır. 20.yy teknolojik gelişmelerin hızla ilerlemesi sanal gerçeklik ve yapay zekâ destekli dijital dünya çocuklar için oyun oynama alanı ve oyun aracı olarak oldukça popüler bir alan sunmaktadır(30,31,32).

Teknolojik gelişmelerin yanında 21.yy da dünyayı etkisi altına alan Covid 19 salgını ve beraberinde gelen kapanma süreçleri dijital oyun sektörünün büyümesinde önemli faktörlerden biri oldu. Çin’in Hubei eyaletinin Wuhan şehrinde 31 Aralık 2019’da etiyolojisi bilinmeyen pnömoni vakaları görülmüştür. İnsanlarda daha önce tespit edilmemiş olan yeni bir etken olan koronavirüs tanımlanmıştır. Daha sonra hastalığın adı Covid-19 kabul edilmiş, SARS CoV’e yakın benzerliğinden dolayı SARS-CoV-2 olarak adlandırılmıştır. Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ), Covid 19 salgınına “uluslararası boyutta halk sağlığı acil durumu” olarak sınıflandırmış, virüsün yayılımı ve şiddetine bağlı olarak Çin dışında 113 ülkede görülmesi üzerine 11 Mart tarihinde küresel salgın (pandemi) olarak tanımlamıştır. Türkiye’de salgın ile ilgili çalışmalar Ocak ayından itibaren başlanmış ve 22 Ocak’ta T.C. Sağlık Bakanlığı Bilimsel Danışma Kurulu ilk toplantısı gerçekleştirilmiştir. İlk vaka 11 Mart’ta görülmesi ve ardından vaka sayısındaki hızlı artış beraberinde birtakım önlemlerin alınmasına sebep olmuştur(5,33). Sosyal mesafe, hijyen, temiz hava, solunum kuralları ve evde kalma(34) gibi önlemler insanların günlük yaşamlarında değişikliklere neden olmuştur. Evde uzun vakit

geçirmek insanları dijital oyun oynama, televizyon izleme ve mobil cihaz kullanma gibi hareket gerektirmeyen davranışlara yönlendirmiştir(35). Pandemi sürecinin getirdiği sınırlılık ve zorluklara karşı alternatif bir başa çıkma yöntemi olarak dijital oyun sektörü önemli bir alan haline gelmiştir. Çok oyunculu ve etkileşime dayanan dijital oyunlar sosyalleşme ihtiyacını gidermek isteyen insanların bu alana yönelmesini sağlamıştır(36). Küresel oyun pazarı büyüklüğü önemli bir yükseliş göstererek 214.2 milyar dolar (e-sporlar hariç) seviyelerine gelmiştir. Bu yükselişin 2026 yılında %8.4 büyüme göstererek 321.1 milyar dolar olması ön görülüyor. Türkiye 2021-2026 yılları arasında dijital oyun sektöründe tüketici geliri açısından %24,1 bileşik büyüme oranıyla lider pazar konumunda olması beklenmektedir. Türkiye'yi sırasıyla Pakistan (%21,9) ve Hindistan (%18,3) oranlar ile pazar büyüklüğünde yerini alması öngörülmektedir(3). Kullanıcı sayısının her gün artış gösterdiği dijital oyun sektörü 2015 yıllarında 2 milyar kişi dijital oyun oynarken 2020 yılında bu sayı 2,7 milyar kişiye ulaşmıştır(39). Oyun pazarında 1.506 milyon kişi (yaklaşık%60) oyuncu ile Asya-Pasifik ülkeleri ilk sırada yerini alırken Asya ülkelerinin ardından 758 milyon oyuncu ile Avrupa Orta Doğu ve Afrika ülkeleri gelmektedir. Amerika toplam 462 milyon oyuncu sayısı ile bu bölgeleri takip etmektedir(18). Türkiye'de oyuncu sayısı 2020 yılında 36 milyon kişi iken, bu sayı 2022 yılında 42 milyon kişiye çıkmıştır(5).

2.1.4.Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü

Türkiye 1980'li yıllarda Atari ile dijital ortamda oyun kavramıyla tanışmaya başlamıştır(37). 1992 yılında Osmanlı devletini de içinde olduğu "Hançer" adlı strateji oyunu Digital Dreams Art tarafından Amiga bilgisayar için geliştirilmiştir.1993 yılında ilk çiftlik oyunu olan "Umur Tarlaları" adlı oyun Amiga500 için geliştirilmiştir.

Sliconworx tarafından 1994 yılında geliştirilen "İstanbul Efsaneleri: Lale savaşçıları" oyunu, ilk Türk fantastik rol yapma video oyun olarak yerini almıştır.

Almanya'da üç Türk kardeşin 2004 yılında Crytek Stüdyoları tarafından geliştirilen "Far Cry" video oyunu aynı yıl Microsoft Windows için 23 Mart tarihinde Ubisoft tarafından piyasaya sürülmüştür.

2006 yıllarında Son Işık tarafından Vestel sponsorluğu ile geliştirilen hayatta kalma ve korku türlerinde yapılmış üç boyutlu olan "Kâbus 22" video oyunu çıktığı dönem ülkemizde büyük ilgi görmüştür.

2007 yılında yurtdışı odaklı olarak geliştirilen "Darkness Within: In Pursuit of loath Nolder" macera ve polisiye oyunudur. Aynı yıl tamamen Türk yapımı olan ve

online(çevrimiçi) olarak oynanabilen ‘‘İstanbul Kıyamet Vakti’’ video oyunu Sobee tarafından geliştirilmiştir.

Türkiye ve dünya çapında büyük bir kitlesi olan, hala varlığını devam ettiren üç Türk kardeşin yönettiği Crytek şirketi 2007 yılında Crysis oyununu geliştirerek, oyun sektöründe dünya çapında büyük bir pazara sahip olmuştur. Günümüzde de hala oynanan bu oyun 3 seriden oluşmaktadır. 2008 yılında Tale-Worlds tarafından geliştirilen Mount & Blade serisi de tıpkı Crysis gibi dünyaya mâl olmuş bir Türk yapımı oyundur.

Sobee tarafından geliştirilen bir diğer oyun ‘‘ I can football’’ 2008 yılında birincisi, 2011 yılında ikincisi çıkarılmıştı. Oyun ilk defa 11’e 11 online (çevrimiçi) oynanabilen tek futbol oyunu unvanına sahiptir.

Türk oyun sektörünün gelişiminde büyük bir öneme sahip olan MadByte Games tarafından 2015 yılında geliştirilen, tamamen Türk yapımı olan ‘‘Zula’’ video oyunu, günümüzde bile oyun sektöründe önemli bir paya sahiptir. Tolga Ay tarafından 2018 yılında geliştirilen bir platform oyunu olan ‘‘Remnants of Naezith’’ video oyunu ise kullanıcılar arasında son zamanlarda popüler hale gelmiştir(38).

21.yy sanal dünyasında hızla gelişen ve büyüyen oyun sektöründe Türkiye önemli ekosistem alanlarından birine sahip oldu. Tüm dünyada en çok video oyun oynayan 7. konuma bulunmaktadır. Sektörün başarısında yer edinen ve günümüzde tercih edilen Kafa Topu 2, 101 Okey Plus, Hair Challenge, Bus Simulator, Words of Wonders, Truck Simulator, Batak vb. Türk yapımı mobil popüler oyunlardır(5). Bu oyunların yanında Pubg Mobile, World of Warcraft, Metin 2 ve Counter Strike Global Offensive gibi oyunlar da en çok oynanan oyunlar arasında yer almıştır(38).

Türkiye yerel internet iletişim hizmeti veren firmalar ve üniversitelerin teknokentleri bünyesinde kurulan araştırma merkezleri sayesinde dijital oyun sektöründe önemli gelişmeler katetmiştir(37).

Türkiye’nin ilk ve tek ön kuluçka merkezi Orta Doğu Teknik Üniversitesi’nde Teknokent Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi (ATOM) dijital oyun, animasyon ve mobil uygulama alanlarında çalışma yapmakta(39) ve dijital oyun alanında yüksek lisans programı yürütmektedir(40). ATOM Türkiye’nin Turkcell Teknoloji, Microsoft, Intel ve Türk Ekonomi Bankası gibi öncü iletişim, teknoloji ve finans firmalarıyla işbirliğine giderek bu firmalar ile proje hazırlama ve küresel piyasada pazarlama faaliyetlerini yürütmektedir(39).

Koç Üniversitesi'nde ise mühendislik fakültesi ve psikoloji bölümü tarafından Medya ve Görsel Sanatlar Bölümü içinde Design Lab kurulmuş ve jestlere dayalı ara yüzler, dokunsal his veren kontrol cihazları, artırılmış gerçeklik ve dijital oyunlar üzerinde çalışmalar yürütülmüştür.

Bahçeşehir Üniversitesi Oyun Laboratuvarı'nda oyun tasarımı, oyun görseline giriş gibi oyun alanında birçok ders verilmekte laboratuvar, tasarıma odaklanan bir ar-ge merkezi olarak çalışmalarını sürdürmektedir.

Özyeğin Üniversitesi Oyun Atölyesi'nde oyun üzerine dersler verilmekte hatta lise öğrencileri de verilen eğitimle kendi oyunlarını tasarlayabilmektedir(40).

İstanbul Bilgi Üniversitesi Dijital Oyun Tasarımı Bölümü Türkiye'nin dijital oyun tasarımı alanında kurulan ilk dört yıllık lisans programını yürütmektedir. Bölüm, özellikle görsel iletişim tasarımı ve bilgisayar bilimleri alanlarıyla yakın ilişkiler kurarak öğrencilerin oyun tasarımı alanında yenilikçi fikirler geliştirmelerini ve deneysel çalışmalarda bulunmaları teşvik edilmektedir(41).

Türkiye, 84 milyona ulaşan nüfus içerisinde(42) 42 milyonu aşan oyuncu sayısı ve her yıl %10 büyüme oranı gösteren oyun sektörü ile dünyanın en önemli dijital oyun pazarlarından biri haline gelmiştir. Oyun sektöründe küresel pazar içinde 1.1 milyar dolardan fazla gelir ile dünya gelir sıralamasında 18. sırada yer almaktadır. Bu gelirlerin büyük bir kısmında payı 600 milyon dolardan fazla yatırım ile mobil oyunlar almıştır(26). Türkiye sosyal oyun kategorisinde ise, oyuncu başına 38.4 saat oyun oturumu süresi ile birinci sırada yer almaktadır(43).

Türkiye'de oyuncular belirli bir yaş aralığıyla sınırlı olmamakla beraber oyuncu profilinin %60 a yakını 18-34 yaş arası genç nüfus oluşturmaktadır. Oyuncuların %53 'ünü erkek oyuncular ,%47'sini kadın oyuncular oluşturmaktadır.

Türkiye'de oyun firmaları demografik yapısını ve kültür özelliklerini göz önünde bulundurarak seslendirmeden, çeviriye ve hatta oyun içi kültürel öğelere kadar birçok konuda Türk oyuncusunun ilgisini çekmeyi başarmış, hızla gelişen ve büyüyen sektör haline gelmiştir(5).

2.1.5.Elektronik Spor (E-Spor) ve Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi

Elektronik spor (e-spor), elektronik bir cihaz vasıtasıyla bireysel veya takım halinde katılım gösterilen çevrimiçi ve çevrimdışı alternatifler sunan her türlü aktiviteyi kapsayan sanal rekabet platformudur(44). Elektronik sporlar, belli kurallar ve prensipler

içerisinde oynanan, oyuncuların refleks, el-göz koordinasyonu, hızlı karar verme, takım ve kaynak yönetimi gibi yeteneklerin ön plana çıktığı rekabete dayalı spor alanıdır(45).

Atari tarafından 1980'de düzenlenen Space Invaders Turnuvası ile temeli atılan e-spor bugün dünya genelinde müsabakalarda 111 milyon dolar ödül dağıtabilen dev organizasyonlar haline gelmiştir. Tüm dünyada hızla popülerleşen e-spor 2018'de 380 milyon izleyici ile küresel dünya pazarında 1 milyar dolar gelire ulaşmıştır. Popülerleşen e-spor alanında dünyaca ünlü oyuncu ve sporcu isimleri arasında Mark Cuban, Ashton Kutcher, Magic Johnson, Shaquille O'neal, Rick Fox yer alıyor.

Türkiye'de de e-spor hızla gelişen ve büyüyen, futboldan sonra en çok ilgi çeken ikinci organizasyon olmuştur. Türkiye'nin ilk e-spor takımı olarak kabul edilen Dark Passage 2003 yılında kadrosuyla sahaya çıktı ve dünyaca bilinen oyunlar için kadro oluşturdu. E-spor alanında en çok bilinen takımlar Supermassive, Space Soldiers, Dark Passage, HWA Gaming ve Crew olarak sıralanabilir. Türkiye e-spor alanına hızla gelişen ülkeler arasında yerini alıyor. Nitekim Türk spor kulüplerinden Galatasaray, Fenerbahçe, Beşiktaş dahi pek çok geleneksel spor kulübü artık e-spor branşlarını genişletiyor.

Türkiye e-spor alanında bir diğer önemli gelişme ise 24 Nisan 2018 tarihinde Bakanlık Makamı onayı ile Türkiye E-Spor Federasyonu Başkanlığı (TEFSED) kurulmasıdır. Kurumun kuruluş amacı e-sporunun ulusal ve uluslararası platformlardaki yöneticisi ve temsilcisi olarak Türk e-sporunun büyümesi için çalışmak ve Türkiye E-Spor Federasyonu markasını geliştirmektir.

Türkiye'de 42 milyondan fazla insan bilgisayar oyunu oynuyor. Bunların 7-8 milyonunu ise e-sporcu oyuncular oluşturmaktadır. TEFSED kuruluşundan bu yana oyunculardan 2467'si kadın olmak üzere toplam 8126 e-sporcu federasyon tarafından lisanslandı. Bu sürede lisanslı kulüp sayısı 165'e çıkarken, e-spor salonu sayısı ise 2021 yılı itibari ile 57'ye yükseldi. Federasyonun 68 ilde temsilcilikleri hayata geçirildi ve yine 2021'de görev yapan antrenör sayısı 64'e yükselmiştir(5,46).

Yarının dünyası olarak nitelendirilen teknolojik gelişmeler, sanal gerçeklik ve yapay zekâ ile entegre olan dijital oyun dünyası her geçen gün başta gençler olmak üzere tüm yaş gruplarında hızla popülerleşmektedir. Oyun sektörünün bu denli artışı beraberinde bağımlılık kavramlarının tartışılmasına sebep olmuştur(5,47). Yeni bir kavram olarak karşımıza çıkan e-spor bu tartışmaları daha da derinleştirmektedir. Fiziksel aktivitenin yetersizliği, uzun süre ekran başında geçirilen zaman doğrultusunda sosyal yaşam biçimi bağımlılık risklerini arttırmaktadır. Oyun bağımlılığı kavramının tamamen bir

hastalık sınıfından çıkıp “spor” türüne dönüşüvermesini şirketlerin bu sektöre yatırımlarını arttırmakta ve her geçen gün oyuncu sayısı artmaktadır(46,48).

E-sporun geleneksel spor dallarından ayrı tutulmasını destekleyen genel yapısı ve literatür tartışmaları değerlendirildiğinde e-spor oyunlarının dijital oyun bağımlılığı ve farklı bağımlılıklara neden olabilme riski olduğu söylenebilir(49).

2.1.6. Dijital oyun bağımlılığını destekleyen bileşenler

Davranışsal bağımlılıklar olarak değerlendirilen dijital oyun bağımlılığı birey üzerinde fiziki ve duygusal etkiler yaratmaktadır. Birey üzerinde bu etkiler bırakan unsurlar bireyi bağımlılığa götüren bileşenler olarak kabul edilmektedir(50). Bu bileşenler başarı, sosyal ve oyuna dalma başlıkları altında toplanmıştır;

a) Başarı bileşeni:

- Yükselme/İlerleme: Oyun içerisinde güçlenerek hedeflenen kademeleri geçmek başarı, statü, sanal servet ve ödül kazanma isteği
- Mekanik: Oyunda performans arttırmak amacıyla oyunun temel kurallarını ve sistemi çözme isteği
- Rekabet: Oyun içerisindeki diğer yarışmacılarla mücadele etme isteği

b) Sosyal bileşen:

- Sosyalleşme: Diğer oyuncularla iletişim kurma ve yardımlaşma isteği ilişkisi: Çevrimiçi oyunlar sayesinde farklı şehirlerdeki arkadaşları ile aynı anda aktif olma veya farklı kişilerle arkadaşlık kurma olanağı
- Ekip Çalışması: Bir grup veya takımla birlikte çalışmak ve aidiyet duygusu yaşamaktan haz almak

c) Oyuna dalma bileşeni:

Keşif: Oyun içerisindeki hedeflenen öge veya yerleri bulma , bir sonraki kademede ne olduğunun merakı

- Rol Yapma: Gerçek hayatta olmak istediği kişiyi yaratma ve oynama imkanı
- Gerçeklerden Kaçma: Günlük hayatın sorumlulukları, stres, korku ve negatif duygularla baş etme olanağı(51).

2.1.7. Dijital Oyun Oynamanın Olumlu Yönleri

Gelişen teknoloji ile hayatımıza giren dijital oyunlar oyuncular üzerinde olumlu olumsuz birçok etki bırakmakta özellikle gelişim döneminde bulunan çocukların bilişsel, duygusal, sosyal ve fiziksel gelişim alanlarını etkilemektedir(52). Dijital oyunların çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerini değerlendirecek olursak

uzmanların ve ailelerin denetimi ve yönlendirmesi ile yaşına uygun olarak seçilen dijital oyunlar olumsuz özelliklerinin dışında birçok olumlu fayda sağlayabilecek(53) sosyalleşme ve eğlence alanlarıdır(54). Aynı anda farklı oyuncularla oynanan çevrimiçi oyunlar kişilerarası etkileşim kurma becerilerini geliştirmede etkili olabilmektedir. Oyun içerisinde diğer oyuncularla birlikte gerçekleştirilen aktiviteler aidiyet ve güven duygusunu oluşturarak sosyal refahı yükseltmektedir(55).

Teknolojinin yaygınlığı ve kolay ulaşımı sayesinde popüleritesi artan dijital oyunlar sosyalleşme ve eğlence alanlarının dışında bilişsel beceriler üzerinde olumlu etkiye sahiptir. İlk olarak 1987 yılında Donkey Kong e Pac-Man isimli ticari oyunun yaşlıların hızlı reaksiyon becerilerini iyileştirdiği gözlemlendi. Daha sonra 1989'da bilişsel psikologlar tarafından bir eğitim ve araştırma aracı olarak tasarlanan Space Fortress isimli oyun İsrail Hava Kuvvetleri'nin eğitim programına eklendi. Oyunun belirli davranışlar kazandırmadaki başarısının ardından, davranış kalıplarını değiştirmek amacıyla çok sayıda dijital oyunu geliştirildi(56).

Geliştirilen dijital oyunlar askeri eğitim aracı olarak kullanımının yanı sıra tıp eğitiminde de önemli roller üstlenmektedir. Simülasyonun tıp eğitimine dahil edilmesiyle standartlaştırılmış tekrarlanan uygulama ve geri bildirim ile bilgi ve becerilerinin kazanılmasında olumlu sonuçlar alınmıştır. Sağlık hizmeti sunucularına ve alıcıları simülasyon çatısı altında oynatılan oyunlar çeşitli öğrenme hedeflerine ve uzmanlıklara hizmet eden, büyüyen bir sağlık hizmeti eğitim platformudur(57).

Dijital oyunların eğitim alanında kullanılması öğrencilerin ilgisini çekmekte, öğrenmeyi hızlandırmakta ve başarıyı arttırmaktadır. Eğitim içerikli dijital oyunlar matematik, biyoloji ve okuma gibi ders alanlarında öğrencilerin öğrenme motivasyonunu arttırmak(51) ve özerk düşünme, problem çözme yeteneklerini geliştirmek için sanal eğitim ortamı olarak kullanılabilir(58).

Oyun tabanlı öğrenme tıbbi beceri ve bilgiyi geliştirmenin yanı sıra tıbbi tedaviler, terapi ve hastalık yönetiminde bir araç olarak kullanılabilir. Charlier ve arkadaşları tarafından kronik rahatsızlıkları (astım, diyabet, kanser) olan gençlerde bilgi ve özyönetimi geliştirmede dijital oyunlarının etkisini araştırıldığı çalışmada, oyunların hastaların hastalık hakkındaki bilgi düzeylerini arttırdığı, özyönetim davranışlarını geliştirmede iyileşme sağladığı gözlemlenmiştir(59).

Berenguer ve arkadaşları tarafından yapılan bir derleme çalışmasında ise artırılmış gerçeklik ile tasarlanmış oyunların iletişim ve sosyal etkileşimde zorluklar ile karakterize, aktiviteler arası geçişlerde zorlanma belirtisi gösteren Otistik Spektrum

Bozukluğu (OSB) teşhisi konmuş çocuklar üzerindeki etkisi araştırılmıştır. Yapılan araştırmada artırılmış dijital oyunların otizmlili çocuk ve ergenlerde sosyal etkileşim, sosyal iletişim becerileri, sözlü ve sözsüz iletişim, yüz duygu tanıma işlemleri, dikkat becerileri veya işlevsel yaşam gibi farklı alanların geliştirilmesinde olumlu etkisi olduğu görülmektedir(60, 61, 62).

Dijital oyunların olumlu etkileri arasındaki bir diğer araştırma dikkati geliştirmeye yardımcı olmak için Akili Interactive'in oyun tabanlı bir dijital terapötik cihazı olan EndeavorRx'e, Dikkat eksikliği/hiperaktivite bozukluğu (DEHB) olan bazı çocuklar kısa sürede video oyunu kullanılarak tedavi edilebilir sonucuna varılmasıdır. Nitekim The Food and Drug Administration (Gıda ve İlaç İdaresi), DEHB ile ilişkili semptomları iyileştirmek için EndeavorRx'e pazarlama onayı vermiştir(63).

Eğlenmek için bir fırsattan daha fazlası olan dijital oyunlar, çocuğun sağlığı ve gelişimi söz konusu olduğunda potansiyel faydalarının yanı sıra sahip olabileceği risklerin farkında olmak önemlidir (64).

2.1.8. Dijital Oyun Oynamanın Olumsuz Yönleri

Dijital oyunların olumlu yanlarının yanı sıra sürekli çoğalan uygunsuz oyun içerikleri, kontrolsüz oyun oynama süresi, dijital oyun oynamanın erken yaşlarda başlaması çocuklar üzerinde olumsuz etkilere sebebiyet vermektedir(65). Erken yaşlarda başlayan uzun süren oyun oynama süreleri çocukların bilişsel, dilsel, duygusal, sosyal ve motor gelişimini olumsuz etkileyebilmektedir.

Gelişim çağında olan çocukların teknolojik cihazlara uzun süre maruz kalması kas-iskelet sistemini olumsuz etkilemektedir. Oyunlara artan miktarda ayrılan zamanlar özellikle boyun, sırt ve omuz bölgesinde rahatsızlıklar yaşanmasına sebep olmaktadır(66).

Oyun sürecini yürütmek çocukların ince motor becerilerini kullanmasını gerektirir. Dijital oyunlarda etkileşimi kurmak için kolların, bileklerin, ellerin ve parmakların tekrarlayan yoğun hareketler sergilemesi gerekir. Bu hareketlerin uzun süre ve sürekli yapılması üst ekstremitelerde kas-iskelet sistemi rahatsızlıklarına yol açabilir. Dijital oyunlarda uzun süren oturma süreleri, fiziksel aktivite eksikliği kas-iskelet sistemi rahatsızlıklarını tetikleyen diğer önemli faktörlerdendir(67).

Dijital oyun başında devam eden uzun süre oturmalar küresel bir sorun haline gelen fiziksel hareketsizlik ile beraber potansiyel obezite riski, daha düşük zindelik, kötü kardiyometabolik sağlık ve daha kısa uyku süresi gibi çocuk gelişimini olumsuz

etkileyecek faktörleri barındıran bir halk sağlığı sorunudur(68). Nitekim WHO 2020 fiziksel aktivite ve hareketsiz davranış yönergelerinde, çocuklarda hareketsiz davranışlarda harcanan daha fazla zamanın (eğlenceli ekran başında vakit geçirme) olumsuz sağlık sonuçlarıyla ilişkili olduğunu göstermiştir. Dijital oyun süresinin azaltılarak fiziksel aktivitenin artırılması iyileştirilmiş fiziksel, zihinsel ve bilişsel sağlığa fayda sağlayacaktır(69).

Dijital oyun üzerine yapılan bir diğer çalışmada uzun süre ekrana maruz kalma, uykuya başlamada gecikmeye ve uyku kalitesinde olumsuz etkiler bıraktığı sonucuna ulaşılmıştır. Günde iki saatten fazla dijital oyun oynamanın uyku süresini azalttığı ve çocukların sağlığını olumsuz etkilediği bildirilmiştir. Uykunun çocukların sağlığı ve gelişimi için gerekli bir ihtiyaç olduğu, yetersizliğinden kaynaklı hafıza ve öğrenme güçlükleri, dikkat kaybı gibi çocuklar üzerinde olumsuz etkilere neden olabilecek ve yaşam kalitelerini olumsuz etkileyecek riskler barındırdığı belirtilmiştir(70).

Bağımlılık döngüsüne sebep olan uzun süreli dijital oyun oynamanın çocuklar üzerindeki etkilerini araştıran bazı araştırmalarda ise çocuk/ergenlerde agresif davranışlar ve yaygın anksiyete bozukluklarının görülme ihtimalinin yüksek olduğu görülmüştür. Bu durum çocuklarda sağlık sorunlarına, anti-sosyal davranışlar sergilemesine ve kişiler arası ilişkilerin bozulmasına sebebiyet vermektedir. Toplum ve sosyal ortamdan kendini soyutlayan çocuk, daha çok içine kapanarak yeni aktiviteler denemeyi reddeder ve bu durum kısır döngüye yol açarak çocukları daha depresif hale getirebilir(71,72).

Dijital oyunların aşırı kullanmasından kaynaklı ekran bağımlılığı çocukları gerçek hayattan soyutlayarak kimliğin oluşmasını ve ahlaki gelişimini engellemektedir. Dijital oyun dünyasının içinde kaybolan çocuklar gerek sosyal gerek akademik sorumluluklarından kaçınırlar. Bu durum çocuklarda başarısızlığa ve performans düşüklüğüne neden olabilir. Önemli kararlar alma aşamasında yetersizlik hissetmesinden kaynaklı çocukta benlik algısı eksikliği yaşayabilir(73).

Teknolojinin ilerlemesiyle çocukların hayatında vazgeçilmez hale gelen dijital oyunların bir diğer önemli risk faktörü ise zorbalık. Gün geçtikçe artan bir halk sağlığı sorunu olan akran zorbalığı, zarar vermek amaçlı tekrarlayan alay etme, sözel tehditler, stigma, fiziksel saldırganlık ve sosyal dışlama gibi davranışları barındırır(74). İnternetin ve mobil cihazların gelişiminin getirdiği çocukların hayatında yeni bir gelişimsel sorun olarak şekillenen akran zorbalığı siber zorbalık olarak şekillenmiştir. Siber zorbalık karşısındaki kişiyi tekrar tekrar ve kasıtlı olarak zarar vermek, taciz etmek, utandırmak

veya incitmek için bilgi ve iletişim teknolojilerini kullanmasıdır. Çevrimiçi oyunlarda kışkırtma(flaming) katılımcıların sıklıkla karşılaştığı siber zorbalığın bir türüdür. Bunun yanı sıra lakap takma, küfür, cinsel içerikli isimlerle çağırılma, dışlanma, yalan söyleme, cinsel taciz, cinsel olarak yakınlık kurma isteği ve cinsiyetçilik çevrimiçi oyunlarda siber zorbalık olarak ifade edebileceğimiz olumsuz faktörler arasındadır(75). Yapılan araştırmalarda bağımlılık yapan davranışlar ile saldırgan davranışlar arasında pozitif yönlü bir ilişki olduğu desteklenmektedir. Yani dijital oyun bağımlısı çocukların akran zorbalığı ve siber zorbalık eğilimlerinin arttığını göstermektedir(76).

Gelişim döneminde olan çocuklar için model alma ve özdeşleşme önemli öğrenme süreçlerindendir. Dijital oyunların içerikleri incelendiğinde genellikle şiddet içerikli davranışların (vurma, kırma, öldürme vb.) varlığından söz etmek mümkün. Oyun içerisinde sergilenen şiddet içerikli davranışların çocuklar üzerinde şiddete karşı duyarsızlaşmaya sebep olabileceği ve oyun dışında saldırgan davranışlarda artış gösterebileceği riskini taşımaktadır(77).

İnternetin yaygınlaşması ile çevrimiçi etkinliklerin çocukların hayatında yaygınlaşması gizlilik, güvenlik ve çocuklar için uygun olmayan içeriklerle karşılaşma konusunda endişelere yol açmaktadır(78). Çevrimiçi dijital oyun içerisinde şiddet ve pornografik mesajlar içeren reklamlar, çocukların gelişimini olumsuz etkilemektedir(79). Teknolojik gelişmenin getirmiş olduğu sesli iletişim ve mesajlaşma gibi imkânların bulunduğu farklı platformlarda oynama imkânı sağlayan oyunlar, çocukları sosyal ve psikolojik risklere de açık hale getirmektedir. Çocuklar için hayati zarar verebilecek bu riskler içerisinde; kötü niyetli insanlarla iletişime geçmek ve çocuk istismarı tehlikesi (pedofili) yer almaktadır. Çocuk, karşısındaki kişi tarafından samimi bir ortam yaratılarak güven zemini oluşturduktan sonra uygunsuz mesajlar, kendisine ait fotoğraflar, videolar ve cinsel istismara gidebilecek yüz yüze görüşmeler ile kandırma yoluna gidebilmektedir.

Dijital oyunların barındırdığı bir diğer risk faktörü ise doxindir. Doxin, kişisel bilgilerin, dosyaların, fotoğraf ve videoların, küçük düşürme, tehdit etme, korkutma ve maruz kalan kişi hakkında olumsuz bir olgu yaratmak amacıyla yayınlanmasıdır. Dijital oyunlar aracılığıyla ele geçirilen kişisel kullanıcı adı ve şifrenin diğer sosyal medya platformları ile aynı olması, oyun içerisinde kişisel bilgi ve e postaların paylaşılması tehlikenin maruz kalan kişi için yıkıcı psikolojik etkilere sebebiyet vermesine neden olmaktadır(75).

Dijital oyun platformlarının geniş bir alana yayılması bilinçsiz tüketim riskini beraberinde getirmektedir. Çevrimiçi oyunlar oyun içinde hızlı ilerleme, görevleri hızlı

yerine getirme, daha iyi görünüm ve prestij sağlama amaçlı oyun içi içerik ve aksesuarlarını satmak amaçlı sanal pazarlama platformlarıdır. Oyun içerisindeki içerik ve aksesuarlarının uygun olması satın almayı teşvik edici bir diğer önemli unsurdur(80). Oyuna ve oyun içindeki yaratmış olduğu karaktere harcanan emek oyuncunun duygusal ve psikolojik olarak oyun ve oyun içeriklerine daha fazla harcama yapmasına neden olmaktadır(81).

2.2. DİJİTAL EBEVEYNLİK

Teknolojinin hayatın her alanında yer edinmesiyle çocuklar dijital çağ kuşatması altında büyümektedir. Bu durum çocuklarının dijital çağın faydalarından en iyi şekilde istifade etmesini aynı zamanda riski ve olumsuz taraflarının farkında olmalarını, bu konuda rehberlik etmeleri ve önlem almaları ebeveynlerin sorumlulukları arasına girmiştir(6). Çocukların gelişimi konusunda ebeveynleri kendine rol model aldığı ve geleceklerini şekillendirdiği çocuk gelişimi alanında yapılan araştırmalarda belirtilmektedir. Ebeveynlerin dijital medya kullanmaları bu durum üzerinde etkili olacağından dijital ebeveynlik farkındalıklarının artması gerekmektedir(82). Dijital ebeveynlik, çocukların dijital dünyasında teknolojiyi doğru ve verimli kullanma tarzı aşlamak bu konuda tutum ve davranışlarıyla iyi birer rehber olabilmektir. Çocukların dijital medyanın olumlu yönlerinden istifade edip olumsuz yönlerinden korumak için ebeveynlerin davranış ve stratejilerine ebeveyn aracılığı denir. Ebeveyn aracılığı ile her ebeveynin üzerine düşen temel dijital ebeveynlik rolleri dijital okuryazarlık, farkındalık, kontrol, etik ve yenilikçilik(6,83).

- Dijital okuryazarlık: temel düzeyde teknolojiyi ve interneti kullanarak bilgiye ulaşabilme, bilginin kaynağını sorgulayabilecek eleştirel düşünme becerisine sahip olmakla birlikte bilgi iletişim teknolojilerindeki gizlilik politikalarına sahip olmaktır.
- Farkındalık: dijital ebeveyn dijital mecranın olumlu ve olumsuz yönlerinin bilincinde olan, çeşitli risklerin farkında olan bu sayede çocuklarını takip edebilen bir birey olmalıdır(6,84).
- Kontrol: dijital çağda ebeveynlere düşen bir diğer önemli sorumluluk ise çocukların dijital ortamda kontrolünü sağlamaktır. Ebeveynler internette çocuklarının olumsuz zarar verici içeriklere erişimine engel olma, bu içeriklere erişimi engelleyecek filtre programları kullanma, bu kısıtlamalar hakkında mantıklı bilgilendirmeler

yapmalıdır. Dijital dünyada ebeveynler çocuklarının teknolojiyi etkin, verimli ve güvenli kullanmasını sağlamalıdır(6,85).

- Etik: ebeveynler gerçek hayatta kişilerin hak ve onuruna saygılı olmak, özel hayatın gizliliği, bilgi ahlakına uygun davranmak; edinilen bilgilerin güvenliğini sorgulamak ve bilgileri hak sahibinin isteğine uygun kullanmak, fikri mülkiyete saygılı davranmak gibi etik ilkeleri benimsemelidirler. Ebeveynler benimsenen etik ilkeleri çocuklarına aktarmalı ve gerçek hayatta sergilenen etik ilkelerin dijital dünyada da sergilenmesi gerekliliğini aşılmalıdır(6, 85, 86).
- Yenilikçilik: ebeveynler hızla gelişen teknolojik yeniliklere ilgili ve bu değişimlere açık olmalıdır. Gelişen değişimleri takip edip kavrayabilmeli aynı zamanda olumlu olumsuz yönlerinin farkında olmalıdır(6).

2.2.1. Dijital Ebeveynlik Yeterlilik Göstergeleri

Ebeveynler akademik başarının ve çağdaş yaşamın gereksinimi olan teknoloji ve interneti sunmasının yanı sıra çocuklarının bu teknolojileri güvenli, verimli ve bilinçli kullanmalarını sağlamak dijital çağın temel sorumlulukları arasındadır. Dijital çağda çocuk yetiştiren ebeveynlerin birtakım yeterliliklere sahip olması gerekmektedir.

- Ebeveynler çocuklarının dijital ortamda doğru bilgi paylaşımında rol model olmalıdırlar. Kişisel bilgilerin paylaşımında hangi bilgilerin ne ölçüde paylaşılabileceği hakkında bilgi sahibi olmalı ve dijital ayak izi hakkında çocuklarına bilgi vermelidir. Dijital ortamlarda paylaşılan bilgilen silinmeyeceği ve kaybolmayacağı bilinciyle çocuklarına örnek olmalıdırlar.
- Araştırma ve ödevlerde elde edinilen bilgilerin fikri mülkiyet haklarına saygılı olma konusunda örnek olmalıdır.
- Ebeveynler dijital iletişim araçlarını (e-posta, sosyal medya vb.) kullanabilmeli, çocuklarının dijital ortamda güvenli iletişim kurabilmelerini cesaretlendirmelidir. Çocuklarının dijital paylaşımlarına değer vermeli ve dijital dünyada kimlerle iletişim kurduğunu takip edebilmelidir.
- Ebeveynler gelişen ve değişen dijital araçlar hakkında bilgi sahibi olmalı ve çocuklarının hangi dijital araçları kullandığını bilmelidir. Çocuklarının kullandığı dijital araçları kullanma konusunda temel düzeyde bilgi sahibi olmalıdır.
- Çocuklarına güven duygusunu hissettirerek onların takipçisi olmalıdırlar. Çocuklarında gözlenen farklı durumlarda web sitesi geçmişini kontrol etmelidir.

- Ebeveynler çocuğun yaşına ve gelişim düzeyine uygun olarak dijital araç seçimi ve erişim güvenliği yeterliliklerine sahip olmalıdırlar. Çocuklarının yaşına uygun dijital ortamlara katılmasını sağlamalı ve güvenli internet ortamı için uygun filtreleme programları kullanmalıdır.
- Dijital ebeveynler alışveriş yaparken kişisel bilgilerin korunması, alışveriş sitelerinin güvenlik sertifikaları, uygulama içi satın alma işlemleri hakkında bilgi sahibi olma gibi güvenli alışveriş ve dijital bütçe yeterliliklerine sahip olmalıdır.
- Dijital ebeveynler hak ve sorumluluklara sahip olduğunu ve hukuk sisteminin dijital ortamda da geçerli olduğunu bilincinde olmalıdırlar. Dijital ortamlarda kişisel bilgilerin paylaşımına ve mahremiyete özen göstermeli, çocuklarına rol model olmalıdır.
- Çocukların dijital cihazları kullanırken fiziksel rahatsızlıkları önlemek için uygun pozisyonda olmalarını ve uygun ergonomik cihaz kullanımlarını tercih edebilme yeterliliğine sahip olmalıdırlar.
- Dijital ebeveynler siber zorbalık, dijital bağımlılık ve uygunsuz içerikler sonucu meydana gelebilecek psikolojik rahatsızlıkların farkında olabilmelidir(87).

2.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığında Ebeveynlere Yönelik Öneriler

Sağlıklı ebeveyn-çocuk ilişkisi çocukların sağlıklı gelişimi için önem arz eden bir durumdur. Ebeveyn çocuk arasındaki olumlu ilişki çocuklarda sapkın arkadaş grupları ve teknoloji bağımlılığı gibi olumsuz davranışlara karşı koruyucu bir faktör olarak hizmet etmektedir(7). Teknolojiyi kullanırken ebeveynlerin sergiledikleri tutumlar gençlerin negatif davranış riskleri ve bu risklerden korunmada olumlu olumsuz etkilere sebep olmaktadır(8).

Ebeveynlerin çocukların teknolojiyi kullanırken yaklaşımları otoriter, demokratik, müsamahakâr ve ihmalkâr olarak sınıflandırılabilir. Teknolojiyi ve dijital araçları yasaklayan tutum sergileyen otoriter ebeveynlerin yaklaşımları esnetilemez sabit kurallar sergiler. Teknoloji kullanımı ve dijital araç seçiminde çocuklarında düşüncelerini dile getirdiği, ebeveyn çocuk birlikteliğiyle kuralların belirlenmesine izin veren demokratik ebeveynler, belirlenen kurallara kendisi de uyar. Müsamahakâr ebeveynler kimi zaman belirlenen kuralların esnetilmesine izin verebilir. Dijital ortamlarda kontrol ve denetimden uzak, çocuklarını serbest bırakan ebeveynler ise ihmalkâr ebeveynler olarak sınıflandırılmaktadır(87). Yapılan araştırmalarda ihmalkâr ebeveynlerin çocukları tarafından ebeveyn yaklaşımının ilgisiz olarak algılanması

internet bağımlılık puan düzeylerinin otoriter, demokratik, müsamahakâr ebeveynlerin çocuklarına oranla anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur(88). Bundan yola çıkarak ebeveyn tutumlarının çocuklarda dijital bağımlılığı önlemede koruyucu faktör olabileceği gibi olumsuz yaklaşımların sürdürücü stres faktörü olması oyun oynama eğilimlerini artırmaktadır(89). Çocukların kendini ifade edebildiği, önemsendiği, aile içi kararlarda dinlendiği ve iletişim kanallarının açık olduğu ebeveyn tutumlarının sergilendiği ailede büyüyen çocuklar olumsuz yönelim arayışlardan kaçınmaktadır(90). Çocukları bağımlılıklara veya yanlış yönelimlere karşı koruyan, gelişimsel ihtiyaç ve arayışlarını daha doğru kanallara yönlendiren pozitif ebeveynlik tutumları önemli temel unsurdur. Pozitif ebeveynlik, çocukların merak, keşif, araştırma ihtiyaçlarını karşılayacak pozitif ve ilgi çekici bir çevre ortamı yaratmaktır. Aile, bireylerinin birbirleriyle oluşturduğu karşılıksız sevgi temelinde gerçekleştirilen sağlıklı iletişim ve güçlü bağların kurulduğu ortamdır. Bağımlılıktan koruyan aile tutarlı, öngörülebilir, ceza odaklı değil, olumlu davranış geliştirmeyi hedefler. Çocuğun beklentisini anlamak, kurallara ve sonuçlarına birlikte karar vermek önemlidir. Ebeveynler tutarlı, pozitif davranış yöntemleri ile sınırlılıkları koyabilmeli, çocuklarının problemli davranış karşısında o ihtiyacın olumlu yollarla giderilmesini sağlamalıdır. Ebeveynlerin kararlarından taviz vermeden gösterdikleri tutum çocukların davranışlarının sonuçlarını anlamasına ve sorumluluk almasına yardımcı olur. Çocukların can sıkıntısı, yaramazlıkları veya yemek yememe gibi problemleri karşısında ellerine teknolojik alet verilerek alınan kararlardan taviz verilmesi çocukta gelişebilecek olumsuz davranış ve risk faktörlerini beraberinde getirmektedir(91). Çocukların yaramazlıklarının yanı sıra ebeveynlerin evde rahat etmek istemesi, alışveriş gibi etkinliklerde rahat dolaşabilmek, toplu taşıma veya misafirlikte çocuğun sessiz kalmasını sağlamak gibi nedenlerden dolayı kuralların esnetilmesi çocuklarda olumsuz davranış ve risk faktörlerini tetikleyen diğer unsurlar arasındadır. Bilgisayar, tablet ve telefon gibi teknolojik aletlerin ödül veya ceza olarak kullanılması çocukların gelişimini olumsuz etkilemektedir. Dijitalleşen dünya ortamında ebeveynler, çocuklarının televizyon, bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi teknolojik aletler ve internet kullanımında belirlenen sınırlılıklardan taviz vermeden en iyi şekilde istifade etmesini sağlamalı çocuğun gelişimine katkı sağlayacak uygulama ve oyunların seçiminde çocuklarına rehberlik etmelidir(92). Sağlıklı iletişim ve bağların kurulduğu, aile içi sorumluluk ve rollerin yerine getirildiği, dijital ebeveynlik farkındalığının yüksek olduğu örnek rol model olan ebeveynlerin çocuklarının olumlu davranış düzeyleri artmaktadır. Dijital ebeveynlik farkındalıklarının düşük olduğu

olumsuz rol model olan anne ve babaların, ihmalkâr tutum ve davranış sergilemesi çocukların olumlu davranış düzeyini azaltmakta, problemlı internet kullanımı, dijital ihmal ve olumsuz davranış düzeyini arttırmaktadır(93).

Teknoloji ve dijital oyunların barındırdığı riskleri düşünerek dijital ortamdan endişe ve korku duyan ebeveynler otoriter tutum sergileyerek bu alana kısıtlama veya yasaklar getirmektedir. Bu otoriter tutum, çocukların dijital dünyayı denetimsiz ve tek başına yönetebileceğini düşünen ihmalkâr ebeveynlerin tutumu kadar yanlıştır. Bu tutum, yeni dijital çağın yetkinliklerinden yoksun bırakarak çağın gerisinde kalmış bireyler yetiştirmektedir. Venhoven'in ideal yaşam tanımından hareketle dijital teknolojilerin yaşamlarımızı anlamlı, faydalı ve güçlü kılabileceği gerçeği bir kenara bırakmak mümkün değildir. Dijital çağı bu noktalarda kullanabilmek dijital araçlara erişimden, teknolojik yetenek, yeterlilik ve ilgi gibi pek çok faktöre bağlıdır. Dijital toplumlar ve onun birer bireyleri olan ebeveynler, çocuklarına dijital teknolojilere erişim imkânı sağlamalı ve çocukların dijital dünyada bilinçli ve desteklenmiş eylemler yapabilme özgürlüğü sunmalıdır(94). Nitekim Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesi'nde çocukların yaşlarına uygun eğlence ve etkinlikler yapmalarına destek olmak (Md.31), çocukların potansiyelini farkında olacak (Md.28) "özgür bir toplum içinde sorumluluklarının yerine getiren" bir geleceğe hazırlamak (Md.29) amacıyla yaygın basın araçları (azınlıklar dâhil) yoluyla çocukların iyi oluşlarına katkı sağlayacak çeşitli kültürel ve sosyal içeriklerin eğitim yoluyla sunulma haklarına sahip olduğu ifade edilmiştir(Md.17). Dijital çağın gereksinimleri göz önünde bulundurulduğunda bu haklar örgün ve resmi olmayan öğrenim kaynakları (teknoloji/internet) ile yaratıcılık, keşfetme yeteneklerini kullanarak erişilebilir ve özelleştirilmiş bilgi kaynaklarına ulaşma, kendi kültür mirasını öğrenme ve temsil etme fırsatı, eğlence ve boş zaman etkinlikleri haklarının korunması ebeveynlerin sorumlulukları kapsamındadır(95). Ebeveynler korku ve endişelerini kontrol altında tutarak gelişen ve değişen dijital çağa ayak uydurabilecek dijital yeterliliğe sahip olmalıdır. Çevrimiçi dünyada pornografi, yanlış bilgilendirme, e-dolandırıcılık, siber zorbalık gibi pek çok risk etmenine karşı çocukları eğitmeli ve güvenli internet kullanımı hakkında bilgilendirmelidir. Çocuğun kendini korumaktan aciz olduğu siber zorbalık ve pornografi gibi risk etmenleri ile karşılaştığı durumlarda sakın kalarak ölçülü tepkiler vermelisiniz. Bu tür durumları öğretim fırsatına çevirmeli nasıl davranacağı konusunda bilgilendirmelidir. Ebeveynler istenmeyen bu durumlar karşısında çocukları ile birlikte hareket etmeli hak ve sorumluluklarının farkında, hukuk sisteminin dijital ortamda da geçerli olduğunun

bilincinde olmalıdır. Çocuklar ile iletişim kanallarını açık tutmak onlarla sık sık konuşmak olası sorunların büyümesini engelleyecektir. Çocukların sanal dünya içindeki risk ve tehlikelere karşı karşıya kalmaması için ne tür önlemler alabileceklerini çocuklara anlatmalı ve bu konuda geliştirilmiş programlar olan aile içi güvenli internet, ebeveyn filtreleri gibi programlar kullanılmalıdır. Türkiye güvenli internet kullanımı için ebeveyn filtreleri gibi programları ücretsiz sunmaktadır. Bu programlardan faydalanmak için internet sağlayıcısı firma ile görüşmek yeterli olacaktır. Evde güvenli internet alanı oluşturmakla beraber çocuklar ile beraber temel kurallar koymak ve kuralların çiğnenmesi durumunda uygulanacak yaptırımları belirlemek ebeveynlerin sorumlulukları arasındadır. Ebeveynler bir diğer sorumluluğu çocukların dijital ortamdaki aktiviteleri karşısında denetim kanallarını aşırıya kaçmadan açık tutmalı iyi bir iletişim ile gizlice izlemek yerine çocuklarında güven duygusu geliştirmelidirler(87,96,97). Bir rol model olduğunuzu unutmayın.

Bir aile olarak yaşamak istediğiniz değerlere odaklanmalı dijital refahınızı artıracak birtakım aile içi alışkanlıklar edinin. Çocuğunuzun yaşına, zihinsel olgunluğuna ve dijital dayanıklılığına bağlı olarak ekran süreleri belirleyin. İzin verilen maksimum 45 dakikalık dijital aktivite süresinin sonunda çocukların göz ve fiziksel sağlığı için dijital aktiviteye ara verilmelidir. İki yaş altı çocuk sahibi ebeveynler çocukların ekran başında zaman geçirmesine izin vermemelidir. Cep telefonlarını yemek masasından uzak tutmak, dijital araçları kapatıp göz teması kurarak sohbet etmek, uyku kalitesini artırmak ve uyku düzenini bozan mavi ışıktan kaçınmak için yatmadan en az bir saat önce dijital araçları kapatmak; bu zamanı kitap okuyarak, müzik dinleyerek veya banyo yaparak değerlendirebileceğiniz dijital diyet diyebileceğimiz sınırlamalar belirleyin.

Family Online Safety Institute “Çevrimiçi Aileler Güvenlik Komitesi” (FOSI) Ulusal Telekomünikasyon ve Bilgi İdaresi'ne (NTIA) bildirdiği görüşte: dijital güvenlik, dijital yaşamın faydalarından yararlanmak, risklerin farkında olmak ve olası riskleri en aza indirmek olarak tanımlamıştır. FOSI güvenli bir toplum için ebeveynlerin dijital farkındalık düzeylerinin yeterliliğinin yanında hükümetin ve politika yapıcı organların çevrimiçi dünyada güvenliği sağlamak ve riskleri azaltacak kanıta dayalı uygulamalara ihtiyaç olduğunu bildirmiştir(98,99).

2.3. ZEKÂ TÜRLERİ

2.3.1. Zekâ Nedir?

Tarihte zekâ tanımına ilişkin tartışmalar süregelmektedir. Bilimsel literatürde ilk olarak Aristoteles tarafından “dia-noesis” terimiyle, duygulanımsal ve hazsal süreçlere karşıt ilişkin, zihinsel özelliklerin ayırt etmek ve tercih gücü olarak iki katlı bir sınıflama şeklinde tanımlanmıştır. Galton ise zekâyı, bilgilerin duyu organları aracılığıyla beyne ulaştığını ve buna bağlı olarak algıda farklılıklar meydana getirdiğini dile getirmiştir. Alfred Binnet zekâyı, eleştirel bakış açısına sahip olma, iyi muhakeme edebilme ve iyi hüküm verebilme yeteneğine sahip olma şeklinde ifade etmiştir(100,101). Stenberg ise zekâyı, zihinsel becerilerin çevresel şartlara uyumu ve onları biçimlendirme yeteneği olarak tanımlamıştır. Bir başka deyişle insanın yeteneklerini belirleyen zihinsel kapasitesi olarak en basit şekilde ifade edilebilecek olan zekâ, bireyler arasındaki farkı oluşturan ve öğrenmeyi etkileyen önemli bir etken olarak tanımlanmaktadır(102,103).

Zekânın kavramsal açıklaması farklı bilim dallarınca farklı yorumlanmıştır. Biyoloji bilimi zekâyı, çevreye gösterdiği uyum ve değişen çevre koşullarında farklı davranışlarla göstermiş olduğu adaptasyon yeteneği olarak açıklamaya çalışmıştır. Eğitim bilimleri ise zekâyı öğrenme hızı ve miktarıyla doğru orantılı olduğu düşüncesini savunmuşlardır. Davranışçı yaklaşıma göre ise insanın zekâsı herhangi bir problem ve aktivitenin sonucunda bireyin davranışının başarı ile sonuçlanması bireyin zekâ göstergesidir. Zekânın kavramsal açıklamasındaki bu yorumlar ortak bir tanım üzerinden ele alınacak olursa zekâ, bireyin gelişen bir durum ve problem karşısında zihinsel tecrübelerinden dayanarak sorunu çözmesi ve değişen koşullara adapte yeteneği olarak tanımlanabilir(104).

2.3.2. Geleneksel zekâ kuramlarına kavramsal bakış

İnsanlık Yunan şehir devletinin yükselişinden bu yana insanlık durumuna ilişkin zihinsel güçlerin, akılcılık, zekâ ya da zihniyet gibi terimlerle açıklanmaya çalışılan bir dizi fikir etrafında toplanmıştır. İnsanlığın özüne dair bu arayış, türünün bilgi arayışını mercek altına almış, bilgiye ulaşmaktaki becerilere özel bir değer verilmiştir. Mısırlılar yargıda bulunmayı böbrek ve kafanın görevi olduğunu, düşünmenin ise kalbin görevi olduğunu ileri sürmüştür. İnsanların zihinsel becerilere dair sonu gelmeyen bu arayışı Aristoteles’ kadar uzanır. Sokrates’ ın “Kendini bil”, Descartes’ın “Düşünüyorum o

halde varım” ve Aristoteles’in “Bütün insanlar doğası gereği öğrenmek ister” sözü bütün bir uygarlığın çerçevesini çizmiştir(101).

Zekâ sözcüğü bilimsel literatürde ilk olarak Aristoteles tarafından “dia-noesis” terimiyle ortaya konmuştur. Bu terim dinamik ve örektik (duygulanımsal ve hazsal) süreçlere karşıt olarak, zihinsel özelliklerin (ayrıt etmek ve tercih) olarak iki katlı bir sınıflama olarak ele alınmıştır. 19.yy da farklı ırkların zekâ düzeylerinin farklı olduğunu düşüncesini desteklemek amacıyla kafatası ölçümü (craniometry) tekniği kullanılırdı. Fransız cerrah Paul Broca tarafından öne sürülmüş bu teknikte; kafataslarının dışı cetvelle ölçülür, ölçüme karşılık gelen bir şeklin içi hardal tohumlarıyla doldurularak sayılırdı ve çıkan sonuca göre insan zekâsı hesaplanırdı. Paul Broca kafatasının uzunluklarına göre dolikosefal(uzun) kafatasına sahip ırkların brakisefal(kısa) kafatasına sahip ırklardan daha üstün olduğu görüşünü savunmuştur.

20.yy da ise Alfred Binnet beynin fiziksel yapısından çok potansiyelini ölçmeyi hedefleyen zekâ testleri geliştirdi. Okullarda başarısız olma ihtimali olan çocukları normal çocuklardan ayrı bir eğitim alması amacıyla hazırlanan bir testtir. Öğretmenlerin soruları arasından seçilerek güçlük ve yaş kategorilerine göre gittikçe zorlaşan 30 soruluk bir testin sonucunda kendi yaş grubundaki soruları çözebilen çocuk normal sayılıyordu. Zekâya karşı ileri sürülmüş olan bu geleneksel yapıdaki anlayış (Intelligence Quotient) IQ-tarzı düşünme insanları zeki olanlar ve zeki olmayanlar olarak ikiye ayırmıştır. Günümüzde zekânın tek bir faktörden genellikle de IQ testlerinin ölçtüğü kabul edilen tek bir değerle çocukların zekâ düzeylerini saptamada yetersiz olacağı düşünülmektedir. Geleneksel zekâ anlayışını reddeden birçok eğitimci, zekâ gelişiminde genetik olduğu kadar çevresel faktörlerin de etkili olduğunu düşünmektedir. Zekâ kavramını açıklamaya çalışırken birçok sayıda yeteneği içeren bir zihinsel kapasite olduğu görüşü ağır basmaktadır(105). Zekâ bir zaman dilimi içerisinde kısa sorulara verilen kısa cevaplarla elde edilen bir rakamdan daha fazlası olmalıdır(101).

Galton, öğrenme gücü olarak değerlendirdiği zekâyı deneysel olarak ele almıştır. Bireysel farklılıkların oluşmasına sebebiyet veren duyu organlarının keskinliğinin zekâ seviyesi ile doğru orantılı olduğunu savunmuştur. Bireysel farklılıklara sebebiyet verdiğini düşündüğü deneysel çalışmalarda, bireyler arasındaki zihinsel yetenek farklarının incelenmesinde korelasyon ve ortalamadan sapma kavramlarını dile getiren bilim insanıdır. Galton deneysel çalışmalarında kullandığı bu kavramlar ile ilk defa istatistiği kullanan ilk bilim insanıdır. Mc Keen Cattell Galtonun duyumlar ile zekâ

arasındaki ilişkiyi öne süren kuramını ve Avrupa'daki duyumlar üzerine yapılan çalışmaları Amerika'ya götürmüştür. Üniversite öğrencileri üzerinde bellek, ses ve ağırlık algıları, renk tercihleri, görme-işitme keskinliği, imge, zaman algısı konusunda hazırlanan testleri uygulamıştır. Bu testler sonucunda bireylerin belli uyarıcılara gösterdikleri tepkinin hızı ile bireysel zihinsel farklılıkların bu alanda kendini gösterdiğini ispatlamaya çalışmıştır.

Piaget zekâya gelişimsel açıdan yaklaşarak, zekâyı zihnin değişme ve kendini yenileme gücü olarak tanımlamıştır. Bu yaklaşımda besinler bilgi ise onu özümleyecek olan zihinsel yapı sindirim sistemine benzetilmiştir. Zihni süreç özümleme ve uyma yolu ile yaşa bağımlı olmadan hayatın her anında bu iki süreç birbirini izler. Çocuk bir nesneye bakarak ve dokunarak nesneyi edindiği yaşantılara göre değerlendirmede ve yaşantılarına uyacak şekilde zihinsel yapı içinde değiştirmektedir. Her etkileşimde zihin kendini yeniden düzenlemekte ve yeni uyumlar ile var olan zihinsel yapıyı geliştirmektedir(106).

Charles A.Spearman zekâyı; her türlü zihin etkinliğinde görev alan zihinsel bir enerji olan genel(g) faktörü ve belirli bir zihin etkinliğinde görev alan zihin gücü olan özel(s) faktörü olmak üzere iki faktörlü bir yapı olarak oluştuğunu ileri sürmüştür. Spearman kişiden kişiye değişiklik gösteren özel faktörler (ya da yetenekler) olduğunu ileri sürse de kendisine göre zekâ ağırlıklı olarak genellenebilir (g) faktöründen oluşur ve tek boyutla açıklanabilir.

Edward Lee Thorndike, zekâ değil zekâlar vardır görüşünü ileri sürerek Spearman'ın genel bir zekâ vardır kuramına karşı çıkmıştır. Edward'a göre bir problemin çözümünde sözcük anlamı, aritmetik akıl yürütme, kavrama ve ilişkileri görsel algılama olmak üzere dört faktör rol oynar. Thorndike göre zekânın üç yönü vardır:

Seviye: zekânın yapabileceği işlerin zorluk derecesini ifade eder,

1. Genişlik: aynı zekâ düzeyine sahip kişilerin farklı işleri yapabileceğini vurgular,

2. Hız: zihinsel aktivitelerin başarılmasındaki çabukluk ve yavaşlığı ifade eder.

Joy Paul Guilford ise zekâyı, zihinsel bir aktivitenin gerçekleşmesi için içerik (problem içerisindeki resim kavram ve sayılar), işlemler (ezberleme ve anlama gibi zihinsel süreçler) ve ürünlerden (istenen cevap tipleri ve kalıplar) oluşan üç boyutlu bir yapıyla açıklamıştır. Guilford, aynı zamanda dört çeşit içerik (şekiller, semboller, anlamlar ve davranışlar); beş çeşit işlem (biliş, bellek, ayırtıcı düşünme, birleştirici düşünme ve değerlendirme) ve altı çeşit ürün (birimler, sınıflar, ilişkiler, sistemler, dönüşümler ve

doğurgular) olduğunu ve her birinin birbiriyle etkileşimi sonucu yaklaşık 120 çeşit özel zekâ türünün olabileceği görüşünü savunmuştur.

Louis Leon Thurstone yedi faktörlü bir kuramla zekâyı açıklamıştır. Bu kurama göre;

- Sayısal yetenek: matematiksel işlemleri hızlı hesaplayabilme
- Sözel kavrama: sözcük dağarcığına bağlı olarak kavramlar arasındaki ilişkiler kurabilme yeteneği
- Uzamsal görsellik: bir cismin uzaydaki çeşitli durumlarını görsel olarak canlandırabilme yeteneği
- Sözel akıcılık: verilen bir zaman dilimi içerisinde bir harften çok sayıda kelime üretebilme yeteneği
- Tümevarımcı akıl yürütme: analogi ve sayı serilerini tamamlama, bir kural veya ilkeyi fark etme yeteneği
- Bellek gücü: hafıza, mümkün olduğunca çabuk öğrenme
- Algılama gücü: çeşitli görseller arasındaki ince farkları sezme yeteneği olarak birbiriyle ilişkili yedi boyut ileri sürmüştür.

Thurstone’a göre yedi faktörün toplamını ifade eden tek bir “g” faktörü ile açıklanabilir. Aynı “g” puanına sahip bireylerde yedi faktör grubundaki puanların farklı olabileceğinden zekânın genel puan olarak değil, yedi faktördeki puanların bağımsız ifade edilmesini daha doğru olacağına dikkat çekmiştir(101).

Zekânın kavramsal açıklamasında geliştirilen birçok kuram zekânı yapısının tam olarak kavranabilmesi için onu farklı yönleriyle ele almıştır. Geliştirilen kuramlar arasında en çok kabul gören ve günümüzde de birçok eğitimci tarafından faydalı olacağı düşünülen bir model olan Howard Gardnerin geliştirdiği Çoklu Zekâ Kuramı beynin farklı bölümlerine ait özel fonksiyonları açıklar(101,104).

2.3.3. Howard Gardner’in Çoklu Zekâ Kuramı

Bilim asla tümevarımsal bir biçimde ilerlemez. İnsan zekâsıyla ilgili her türlü psikolojik test ve deneyi yapmış ya da nöroanatmik yapıyı tümüyle ortaya çıkarmış olsak da insan zekâsıyla ilgili kesin bir teşhise ulaşamamış olabiliriz. Zihinsel aktivitelerin nasıl gerçekleştiğini anlama çabalarımızda önemli olan bilginin kesinliği değil, bilginin nasıl elde edildiği olmalıdır. Gardner’a göre zekâ, bireyin karşılaştığı güçlükleri ve sorunları çözmesi, kültürel çevrede değer bulan yararlı bir ürün ortaya koyma yeterliliğidir(101).

Zihinsel yetkinliklere ilişkin psikolog olan Prof. Howard Gardner 1983 yılında zekânın geleneksel IQ testleri ile açıklanamayacak kadar çok boyutları olduğunu "Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences" adlı kitabında ele almıştır. Gardner, insanların zekâ alanları olarak adlandırdığı bu boyutlarda belli potansiyellere sahip olduğunu ve bu alandaki yetkinliklerin uygun koşullarda arttırılabileceği görüşünü savunmuştur(107).

Çoklu zekâ kuramında bireysel farklılıklar göz önüne alınarak kişilerin ilgi ve istekleri doğrultusunda yeteneklerini kullanmaları amaçlanmaktadır(108). Zihinsel yeteneklerin farklı kombinasyonların etkileşimi ile gerçekleştiğini açıklamıştır. Bu kombinasyonların genetik, ekolojik ve kültürel çevreyle edinilen tecrübe ve ilişkilerle şekillendiğini savunmuştur(109).

Bireysel farklılıkların önemini vurgulayan Gardner, zekânın bireyleri sınıflandırmak için değil bireyleri tanımak amacıyla kullanılır. Bu sayede bireylerin zihinsel yetkinliklerinde güçlü ve zayıf yönlerinin farkında olarak kişisel gelişimini doğru şekilde yönlendirebilir(106). Çoklu zekâ kuramı, bireysel farklılıklar dikkate alındığında geliştirilen eğitim programları sayesinde bireyler eleştirel düşünme, yaratıcı düşünme, disiplinler içi ve disiplinler arası düşünme, teknolojik farkındalığını sağlama gibi birçok zihinsel yeterliliğini geliştirmeyi amaçlar(110). Çoklu zekâ kuramı, son zamanlarda eğitim alanında da önemli yenileşme hareketlerine sebep olmuştur. Öğrencilerin sahip oldukları zekâ alanları hakkında farkındalığının sağlanması onların yaşamda ve akademik hayatta başarılı olmalarına olanak sağlar. Çoklu zekâ kuramı, eğitim sistemindeki öğrenme etkinliklerinin öğrencinin zekâ alanlarına göre düzenlenmesini savunur. Çocukların bilişsel zekâlarının farklılığı göz önünde bulundurularak, öğrenme stillerini karşılayabilecek imkânlar oluşturulmasında, farklı yeteneklerinin ortaya çıkarılmasında, güçlü yönlerinin belirlenerek daha verimli öğrenmelerini sağlamada, öğrenme ortamlarının verimliliğinin artırılmasında önemli katkılar sunar. Ülkemizde eğitimcilerin ilgi alanı olan çoklu zekâ kuramına dayalı öğretimin öğrencilerin akademik tutum, başarı ve öğrenmenin kalıcılığına etkisi üzerine çalışmalar yapılmıştır(103,111).

Psikolog olan Prof. Howard Gardner yaptığı araştırmalarda kaza veya hastalık sonucu hasar görmüş beyinleri incelemiş ve birbirinden bağımsız zekâ alanları olarak isimlendirdiği farklı yeteneklerin bir bölümü zarar gördüğünde genellikle diğer yetenek alanlarının zarar görmediğini tespit etmiştir. Gardner, bu tespitine dayanarak zekâ kavramına daha geniş bir görüş açısı kazandırmış ve zekânın klasik IQ testleri ile

açıklanamayacak kadar çok boyutlu olduğunu savunmuştur(105,107). Gardner'ın zekâ alanlarını olarak isimlendirdiği boyutlar, bütün özellikleri açısından kendi süreçlerine göre biyolojik temellerinde işler ve her biri kendine özgü kurallara sahip, kendine özgü sistemler olarak değerlendirilmelidir(101).

Gardner'ın çoklu zekâ kuramına göre zekâ türleri(105);

- ✓ Sözel-Dil Zekâsı
- ✓ Müziksel-Ritmik Zekâ
- ✓ Mantıksal-Matematiksel Zekâ
- ✓ Görsel-Uzamsal Zekâ
- ✓ Bedensel-Kinestetik Zekâ
- ✓ Sosyal Zekâ
- ✓ İçsel-Özedönük Zekâ
- ✓ Doğacı Zekâ

2.3.4. Sözel-Dil Zekâsı

Bireyin ana diline ait kavramları etkili bir şekilde kullanabilme kapasitesidir. Zekânın öne çıkan özellikleri arasında okuma, yazma, dinleme ve konuşma becerilerinin gelişmiş olduğudur. Kişinin kendi diline ait kavramları sözlü ve yazılı olarak etkili bir biçimde kullanabilme yeteneğine sahiptir. Sözel-dil zekâsına sahip bireyler konuşurken sözcüklerin vurgusuna ve kastettikleri anlamına uygun olarak ifade ederken, yazılı metinlerde ise dilin gramer yapısı ve sözcük dizilimini etkili bir şekilde kullanır(105,112). Sözel-dil zekâsına gelişmiş bireyler soyut ve simgesel düşünme, hikâye ve şiir okuma, mecazi anlatım, mizah, dilde yeni kompleks yapıları anlamlandırma ve yeni yapılar geliştirebilme, dili ustalıkla kullanabilme yeteneğine sahiptir.

Gardner'a göre sözel-dil zekâ alanının dört temel unsuru vardır;

- a). Ses Bilgisi (Fonoloji):** kelimeleri meydana getiren sesleri kavrayabilmek
- b). Anlam Bilgisi:** kelimelerin ne anlam ifade ettiklerini bilme ve insanlarla olan iletişimde kelimeleri doğru anlamlarıyla kullanmak
- c). Sözdizimi (Sentaks):** dilin gramer yapılarını ve dil bilgisi kurallarını bilerek kelimeleri dizilimine uygun yazmak
- d). Edimbilim (Pragmatik):** dili amacına uygun olarak kullanmak, sözel ikna(113).

Sözel-dil zekâsı gelişmiş bireyler ana dilleri dışında bir dilde kendini ifade etme yeterliliğine sahiptirler. Kitap okuma, öykü yazma ve anlatma, sözcük oyunu oynama,

tartışma oluşturma, günlük yazma, doğaçlama yapma ve çeşitli okuma-yazma uğraşları sözel-dil zekâsının gelişimine fayda sağlayacak etkinliklerdir (105).

2.3.5. Müziksel-Ritmik Zekâ

İnsanların değer biçimlerini ritmik olarak düzenlenmiş notalar haline getirmek ve insanlarla iletişim kurarken bu metrik açıdan düzenlenmiş yeteneklerini kullanma kapasitesidir. Bu yetenekler sinir sisteminin farklı kesimlerine iletilir ve farklı yetkinlik dizileri oluşur(101). Ses, nüans, armoni, ritim, tempo ve müzik formları gibi müziğin çeşitli öğelerini ayırt etme, algılama ve ifade etme yetkinliklerine sahiptir. Müziksel-ritmik zekâ işitsel-sessel sistemlere bağlı fiziksel nesnelere dayanmayan entelektüel bir beceridir(114). Müziksel zekâ ile zekânın diğer bölümleri arasında da önemli bağlar bulunmaktadır. Nitekim bu konuda Antropolog L vi-Strauss m zięi açıklarsak insan d ş ncesinin anahtarını bulacaęız ifadesiyle m ziksel zek  insana verilmiř l tuflardan biri olduęunu ifade etmiřtir. İnsan d ř ncesi  zerine yapılacak bu arařtırmalar m zięin eřsiz tadını anlamamıza ve insan zek sının dięer alanları ile iliřkisini   zmemize yardımcı olabilir(101).

M zik ses, tempo, ritim vb.   gelerin bulunduęu  ok bileřenli bir yapıdır. M zięi sadece dinlemek, dinlerken duygulanmak veya tempo tutturmak, m zięi icra etmek, ses olmadan m zięi beyinde hayal etmek sinir sisteminde bir ok alanı harekete ge irmektedir. Dortmund  niversitesinde profesyonel m zisyenler ve m zik hakkında kuramsal bilgisi olmayanlar arasında yapılan bir arařtırmada m zięe verdikleri tepkinin beyinde iki farklı yarımk renin (birinci grupta sol, ikinci grupta saę) etkilendięi tespit edilmiřtir. M zik arařtırmacıları Herv  Platel ve Jean Claude Baron da pozitro emisyon tomografi (PET) y ntemiyle inceledikleri bir arařtırmada, melodideki nota deęiřimlerinin beynin g rme korteksinin uyardıęını tespit etmiřlerdir. Robert Zatorre ve Anne Blood'ın yine aynı y ntemle y r tt ę  arařtırmalarda uyumsuz, s rt řen seslerin limbik sistemin olumsuz duygularla ilgili yapılarını, uyumlu seslerin ise limbik sistemin olumlu duygularla ilgili yapılarını etkilediklerini g rm řlerdir(115).

M zikal performans ve insan duyguları arasındaki iliřki evrensel bir ger eklik kazanmıřtır. M zik duyguları anlamının ve ifade etmenin bir yoludur. Mutluluk, h z n, korku ya da kızgınlık durumlarını ifade eden konuřmalar m zikal bir ritim i ermektedir. M zięin evrensel nitelikteki bu kabul  m ziksel beyin kavramını ortaya atmıřtır. Anne karnında geliřme g steren m ziksel zek  beynin geniř alanlarına yayılmıř  zerk yapılar i ermektedir. M zikal etkinliklerin beyinde bellek, duygu-

durum, dikkat, hareket, algı gibi birçok zihinsel işlevlerle yakından ilişkili olduğu kanıtlanmıştır(116).

Müziksel-ritmik zekâ ile şüphesiz yakından ilişkili olan bir başka zekâ alanı ise matematiksel zekâdır. Müzikal ritimlerin değerlendirilmesinde, tekrarlanmasında, eklenmesinde, dönüştürülmesinde veya karşılıklı çalınabilmesinde şüphesiz matematiksel zekânın yetkinliğine sahip olmak gerekiyor(101).

Müziksel-ritmik zekâ alanını geliştirecek etkinlikler; şarkı sözü yazma, bir müzik aleti yapma ve kullanma, sesleri ve melodileri tekrar etme, taklit etme, farklı kültürlerle ait müzik eserlerini dinleme, duyguları müzikle ifade etme vb. örnek verilebilir(105).

2.3.6. Mantıksal-Matematiksel Zekâ

Mantıksal-matematiksel zekâ türüne sahip kişilerin sayıları etkili bir şekilde kullanabilme, matematiksel işlemleri zihinden çözebilme, olaylar karşısında sebep-sonuç ilişkisini yürütebilme, kompleks ilişkileri çözümleme, tahmin yürütme, eleştirel düşünme ve soyut düşünme becerileri gelişmiştir(112). Öğrencileri mantıksal-matematiksel zekâ ile problem çözme becerileri arasında yapılan araştırmalarda problem çözme ile matematiksel zekâ arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur(117).

Beyin fırtınası yapma, benzerlikler ve farklılıkları bulma, sayı oyunları oynama, geometrik şekiller oluşturma, hesap makinesi, abaküs ve pusula kullanma gibi etkinlikler mantıksal-matematiksel zekâ alanının gelişimine fayda sağlayacaktır(105).

2.3.7. Görsel-Uzamsal Zekâ

Farklı açılardan değerlendirildiğinde görsel-uzamsal zekânın insan beyninin kullandığı ilk zekâ olduğu söylenmektedir. Gelişim döneminde duyuşal-motor algısının keskinleşmesi ile başlayan zekâ, gelişimini daha sonra renk, şekil, biçim, dokunuş, derinlik, boyut ve bunlar arasındaki ilişkileri kavrayarak sürdürmektedir(118).Bireyin üç boyutlu nesneleri algılama ve muhakeme etme, grafik, şekil, resim ve imgelerle düşünme kapasitesidir(119). Görsel-uzamsal zekâ alanları gelişmiş bireyler yer, zaman, şekil, çizgi, renk, biçim ve desen gibi olgulara ve aralarındaki ilişkilere karşı duyarlıdırlar. Dolayısıyla varlıkları, karşılaştıkları olayları ve olguları resim, çizgi, renklerle görselleştirerek öğrenirler. Görsel-uzamsal zekâsı gelişmiş bireyler yaşadığı çevreyi kavrayabilme yeteneğine de sahiptirler ve yön duyguları oldukça gelişmiştir(118).

Görsel-uzamsal zekâ alanının gelişimine katkı sağlayacak etkinlikler: broşür, logo tasarlama; konuyla ilgili tablo harita ya da grafik kullanma; hikayenin resmini çizme; renklerle şifreleme; bilgisayar yazılımları kullanma; yap-boz hazırlama; bir nesnenin ebat ve şeklini değiştirme; slayt gösterisi yapma, video ya da fotoğraf albümü oluşturma sayılabilir(105).

2.3.8. Bedensel-Kinestetik Zekâ

Bireyin duygu ve düşüncelerini aktarmak için ellerini ve vücudunu kullanmadaki yetkinliğinin kapasitesidir(112). Bir ürün meydana getirmek veya çözüme kavuşturulacak bir sorun karşısında vücudunu kullanabilme yeteneğidir(120). Bedensel-kinestetik zekâ kabiliyeti atletik yapılı insanlarla sınırlı değildir. Gelişim döneminde etkili olan motor ve denge hareketleri, doğuştan kazanılan kinetik potansiyeller bedensel zekânın gelişimini etkileyen faktörlerdir(118). Bedensel-kinestetik zekâsı gelişmiş bireyler denge, koordinasyon, hız, güç ve esneklik gibi yetenekleri ve bu yeteneklerin birlikte yapılmasını sağlayan özel devinimsel nitelikteki becerilere sahiptirler.

Bedensel-kinestetik zekâ üzerine yapılan araştırmalarda akademik başarı üzerine pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Aynı araştırmada çocuk yaşta bedensel-kinestetik zekâ gelişiminin desteklenmesinin, bireylerin ileride profesyonel sporcu veya akademik hayatında başarı elde etmesinde önemli bir faktör olduğu düşünülmektedir(120). Herhangi bir konuyla ilgili dans kareografisi yapma, alan gezileri düzenleme, el becerisine dayalı materyal üretme, pandomim sergileme, taklit yapma, sessiz sinema oynama, halk oyunları oynama, dans etmek vb. gibi etkinlikler bedensel-kinestetik zekânın gelişiminde yararlı olacaktır(105).

2.3.9. Sosyal Zekâ

Sosyal zekâ bireyin diğer insanların duygularını, isteklerini, motivasyonlarını, ruh hallerini, iş ortamındaki tutumlarını, çalışma şekillerini, ortaklaşa çalışma potansiyelini kavrayabilme ve sorunları birlikte çözebilme kapasitesidir. Sosyal zekâsı gelişmiş bireyler karşılıklı iletişimde ses ve mimiklere, yüz ifadelerine karşı duyarlı davranarak etkili cevap verme özelliklerine sahiptir(121). Arkadaş ortamındaki iyi etkileşimi ve onların duygularını, düşüncelerini, beklentisini algılayabilme yeteneğiyle sosyal ilişkilerinde iyi geçinirler. Yapılan araştırmalarda sosyal zekâsı yüksek bireylerin insan ilişkileri konusunda daha girişken oldukları, sosyal ortamlara kolaylıkla girebilme ve uyum sağlama göstergesi olan sosyal beceri konusunda kendilerine güvenlerinin olduğu

saptanmıştır. Söz konusu araştırmadan sosyal zekânın gelişmesi ile benlik saygısı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur(122).

Sosyal zekâ alanının gelişmesini sağlamak için bir topluma hizmet projesinde yer alma, yerel bir sorunun çözümüne yardımcı olma, eşli tartışma yapma, akran öğretimi yapma, karşılıklı beyin fırtınası yapma, insanları betimleme vb. etkinlikler yapılabilir(105).

2.3.10. İçsel-Özedönük Zekâ

Bir kişinin kendini güçlü ve zayıf yönleriyle objektif olarak değerlendirmesi, tanınması, sahip olduğu duygu ve düşüncelerin farkında olarak amaçları doğrultusunda çevreyle olan uyumu içsel-özedönük zekâ olarak tanımlanabilir. Bireyin kendisini durmaya, düşünmeye, karşılaşılan sorunlar hakkında çıkarımlar yapmaya ve kendi düşünme süreçlerini de analiz ederek öğrenme süreçlerine dikkatini verme yetkinliğidir.

İçsel-özedönük zekâ alanının geliştirilmesi için; yapılacakların listesini oluşturma, rüyaları kaydetme ve analiz etme, otobiyografi yazma, sevdiği ve sevmediği şeyleri ifade etme, kişisel şiirler yazma etkinlikleri yapılabilir(105).

2.3.11. Doğacı Zekâ

Çevredeki hayvan ve bitkileri tanıma ve belli özelliklerine göre sınıflayabilme, doğadaki canlı cansız nesneleri birbirinden ayırt etme, doğal olaylara karşı ilgili olma ve çevre bilincinin farkında üretken bir birey olma kapasitesidir(105). Doğacı zekâ alanı gelişmiş kişiler doğa ve insan arasındaki etkileşime, doğa araştırmalarına ve varoluş üzerine düşünme becerisine sahiptirler(112,123). Bitki yetiştirme, doğa gezileri düzenleme, kamp yapma, doğa ile ilgili belgeselleri izleme, doğa fotoğrafları çekme, doğa sesleri dinleme, dersleri sınıf dışına taşıma ve meyve/sebze çekirdeklerini inceleme doğa zekâ alanının gelişmesine fayda sağlayacaktır(105).

3.GEREÇ YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Tipi ve Yapıldığı Yer

Araştırma Adıyaman merkez ve Besni ilçesindeki seçilen okullarda tanımlayıcı-kesitsel tipte yapılmıştır.

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırma evrenini Adıyaman Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı merkez ve Besni ilçesindeki: Adıyaman Bilgi Anadolu Lisesi, Adıyaman Fen Lisesi, Adıyaman Fevzi Çakmak Anadolu Lisesi, Adıyaman Ertuğrul Gazi Anadolu Lisesi, Adıyaman Altınşehir Anadolu Lisesi, Adıyaman Erdemir Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi, Adıyaman Atatürk Kız Anadolu İmam Hatip Lisesi, Besni Mehmet Akif Ersoy Fen Lisesi; Adıyaman Fevzi Çakmak Ortaokulu, Adıyaman Biraralık Ortaokulu, Adıyaman Türkiye Petrolleri Ortaokulu, Adıyaman Akif Güleş İmam Hatip Ortaokulu, Adıyaman Rekabet Kurumu Ortaokulu, Besni Dumlupınar Ortaokulu, Besni A.C. Yamazaki Ortaokulu, Besni Necip Fazıl Kısakürek Ortaokulu okullarında okuyan 5-6-7-8 ; 9-10-11-12 sınıflarından olmak üzere toplam 10.952 öğrenci oluşturmaktadır. Okullar Adıyaman ve Besni ilçe merkezindeki mahallelerin ekonomik dağılımına göre orantılı tabakalı rastgele yöntemiyle seçilmiştir. Power analizi sonucu araştırmanın evrenini 0.05 yanılgi düzeyinde, %95 güven aralığında, 0.95 temsil gücüyle örneklem büyüklüğü 628 olarak belirlendi. Araştırma evrenini 1 Ekim-31 Aralık 2021 tarihleri arasında çalışma günü okula gelen veli izni ve katılımı olan çalışmaya katılmak isteyen öğrencilerden ortaokul 385 (%51,5) ve lise 363 (%48,5) olmak üzere toplam 748 öğrenci oluşturmaktadır.

3.3. Veri Toplama Araçları

Verilerin toplanmasında 1 Ekim-31 Aralık 2021 tarihleri arasında çalışmaya katılmak isteyen öğrencilere, ebeveyn onay formu ile birlikte “Ebeveyn Teknoloji Tutum Ölçeği” anketi verilmiştir. Ebeveyn onay ve katılımı alınan öğrencilere “Tanımlayıcı Anket Soruları formu” , “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Çocuklar İçin Çoklu Zekâ Ölçeği” dağıtılmıştır. Veriler gözlem altında toplanmıştır.

3.3.1. Ebeveyn Teknoloji Tutum Ölçeği

Ölçek Duygu Gür tarafından 2019 yılında ebeveynlerin çocuklarının teknoloji kullanımlarına yönelik davranışlarını, tutumlarını, denetimlerini ve sınırlamalarını ortaya koymak amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek “Eğitim Amaçlı Kullanımı”, “Denetim ve Sınırlamalar”, “Olumsuz Etkileri” olmak üzere üç faktörlü bir yapıya sahiptir. Beşli likert tipinde düzenlenen 18 maddenin yer aldığı ölçekte; negatif maddeler “Kesinlikle Katılmıyorum” seçeneğinden başlayarak 5, 4, 3, 2, 1 olarak puanlanmıştır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 18, en yüksek puan 90 olarak belirlenmiştir. Ölçeğin güvenirliğini belirleyen Cronbach Alpha katsayısı 0,77 olarak hesaplanmıştır. Bu çalışmada Cronbach Alpha katsayısı 0,75 olarak hesaplanmıştır.

3.3.2. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Ölçek çocukların dijital oyun bağımlılığını belirlemek için Zekihan Hazar ve Muhsin Hazar tarafından 2017 yılında geliştirilmiştir. Ölçek 5 li Likert tipindedir. Ölçek “dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma”, “oyun süresinde tolerans gelişimi”-“oyuna yüklenen değer”, “bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi”, “yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma” olmak üzere dört alt faktörlüdür. Ölçekten en düşük 24, en yüksek 120 puan alınabilmektedir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde; “1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bağımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bağımlı grup” olarak değerlendirilmektedir. Ölçeğin Croanbach Alpha iç tutarlık katsayısı 0,90 olarak hesaplanmıştır. Bu çalışmada Cronbach Alpha katsayısı 0,94 olarak hesaplanmıştır.

3.3.3. Çocuklar İçin Çoklu Zekâ Ölçeği

F. Susar Kırmızı tarafından 2006 yılında geliştirilen, öğrencilerin zekâ alanlarına katılma düzeylerini belirlemek için beşli likert tipi ile derecelendirmiştir. Envanter Howard Gardner’in çoklu zekâ kuramı esas alınarak sekiz zekâ alanına göre gruplara ayrılmış ve her birine ilişkin 10’ar madde toplam 80 madde içermektedir. Ölçeğin puanlamasında tamamen uygun = 4 puan, oldukça uygun = 3puan, kısmen uygun =2 puan, çok az uygun = 1 puan, hiç uygun değil= 0 puan olarak hesaplanmıştır. Her bir zekâ alanındaki puanlar ayrı toplanıp derecelendirmesi yapılmıştır. Zekâ alanları puan derecelendirmesinde; 32-40 puan çok gelişmiş, 24-31 puan gelişmiş, 16-23 puan orta düzeyde gelişmiş, 8-15 puan biraz gelişmiş, 0-7 puan gelişmemiş zekâ alanı olarak değerlendirilmektedir. Ölçeğin tümü için yapılan çözümlmelerde Cronbach’s Alpha

0,86 olarak tespit edilmiştir. Bu çalışmada Cronbach Alpha katsayısı 0,93 olarak hesaplanmıştır.

3.3.4. Tanımlayıcı Anket Soruları

Anket formu araştırmacı tarafından literatür doğrultusunda hazırlanmış 26 soruluk sosyodemografik özellikleri, kronik hastalık durumunu, günlük alışkanlıklarını, akademik başarı, iletişim tutumları vb. içeren sorular yer almaktadır. Anket formunun hazırlanmasında toplam 15 öğrenciye **ön uygulama** yapılmış ve forma son şekli verilmiş, ön uygulamaya katılan öğrenciler çalışma dışı bırakılmıştır.

3.4. Verilerin Değerlendirilmesi

Veriler Statistical Package for The Social Sciences (SPSS) 21 paket programına aktararak istatistiksel analizi yapılmıştır. Toplanan verilerin çözümlenmesinde standart sapma (SD), dağılımı ve ortalama ($\bar{x}$), yüzde (%) değerleri belirlenerek ki-kare (χ^2) önemlilik testi uygulanmıştır. Anlamlılık düzeyi istatistiksel açıdan $P \leq 0,05$ olarak kabul edilmiştir.

3.5. Araştırmanın Etik Boyutu

Araştırma etik kurallar çerçevesinde gerçekleştirilmiş olup, araştırma kapsamında Adıyaman Valiliği İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden 12.01.2022 tarih ve 41144812 sayılı yazılı kurum izni; Gaziantep Klinik Araştırmalar Etik Kurulu'ndan 28.12.2021 tarih ve 130229 sayılı etik kurul izni alınmıştır. Ortaokul ve lise okullarında idari görevliler ve öğretmenlerin sözel onamları alınmıştır. Çalışmaya katılan öğrencilere araştırmanın amacı ve formun içeriği hakkında sözlü açıklamada bulunulup, yazılı ebeveyn onayı ve sözel onay alınmıştır. Ebeveyn Teknoloji Tutum Ölçeği, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Çocuklar İçin Çoklu Zekâ Ölçeği kullanım izni alınmıştır.

3.6. Araştırmanın Güçlük ve Sınırlılıkları

Araştırma öğrencilerin anket formları, ebeveyn teknoloji tutum ölçeği, çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği, çocuklar için çoklu zekâ ölçeğinin ölçtüğü özelliklerle sınırlıdır. Araştırma 1 Ekim-31 Aralık 2021 tarihleri arasında Adıyaman Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı merkez ve Besni ilçelerindeki çalışma günlerinde okula gelen çalışmaya katılmak isteyen, veli izni olan öğrenciler ile sınırlıdır. Araştırma 2019 yılında ortaya çıkan ve devam eden Covid-19 salgınından dolayı yürütülen mevcut kısıtlamalar ile sınırlıdır.

4.BULGULAR

Ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığında anne baba tutumlarının ve zekâ türleri arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla yapılan bu araştırmada öğrencilerden elde edilen verilerin dağılımları sunulmuştur.

Tablo 1. Çalışmaya Katılanların Aile Yapısı Dağılımı

Cinsiyet	Sayı	%
Kadın	445	59,5
Erkek	303	40,5
Yaş		
10-11 yaş	41	5,5
12-13 yaş	330	44,1
14-15 yaş	252	33,7
16-17 yaş	125	16,7
Okul		
Ortaokul	385	51,5
Lise	363	48,5
Doğum yeri		
Adıyaman	694	92,8
Diğer	54	7,2
Kardeş sayısı		
1-3 arası kardeş	529	70,7
4-6 arası kardeş	204	27,3
7 ve üstü kardeş	15	2,0
Sosyal güvence		
Sgk	375	50,1
Emekli sandığı	146	19,5
Bağ-kur	40	5,3
Yeşilkart	61	8,2
Emekli	50	6,7
Güvencesi yok	76	10,2
Gelir durumu		
Gelir giderden fazla	145	19,4
Gelir gidere denk	382	51,1
Gelir giderden az	221	29,5
Kronik rahatsızlığı olanlar		
Evet	39	5,2
Hayır	709	94,8
Toplam	748	100,0

Tablo1’de çalışmaya katılanların %59,5’i kadın, %40,5’i erkek; %44,1’i 12-13 yaş arasında, %33,7’si 14-15 yaş arasında; %51,5’u ortaokul öğrencisi, %48,5’i lise öğrencisi; %92,8’i Adıyaman doğumlu; %70,7’si 1-3 arası kardeş sayısına sahip, %27,3’ü 4-6 arası kardeş sayısına sahip, 7 ve üstü kardeş sayısına sahip olanlar %2,0; %50,1’inin sosyal güvencesi SGK, %19,5’inin emekli sandığı, güvencesi olmayanlar %10,2’sini; %19,4’ü gelir durumunu giderden fazla , %51,1’i geliri gidere denk, %29,5’i geliri giderden az değerlendirmiş; %94,8’inin herhangi bir kronik rahatsızlığı olmayanlar olarak saptanmıştır.

Tablo 2.Çalışmaya Katılan Ebeveynlerin Sosyodemografik Özellikleri

Anne eğitimi	Sayı	%
Okuryazar değil	24	3,2
Okuryazar	32	4,3
İlkokul	193	25,8
Ortaokul	110	14,7
Lise	202	27,0
Lisans ve lisansüstü	187	25,0
Baba eğitimi		
Okuryazar değil	8	1,1
Okuryazar	25	3,3
İlkokul	88	11,8
Ortaokul	116	15,5
Lise	230	30,7
Lisans ve lisansüstü	281	37,6
Ebeveyn mesleği		
İşçi	103	13,8
Emekli	52	7,0
Devlet memuru	238	31,8
Serbest meslek	95	12,7
İşi yok	13	1,7
Ev hanımı	246	32,9
Diğer	1	,1
Ebeveyn yaşı		
21-30 yaş	3	,4
31-40 yaş	303	40,5
41-50 yaş	379	50,7
51-60 yaş	60	8,0
60 yaş üstü	3	,4
Formu dolduran ebeveyn		
Anne	384	51,3
Baba	362	48,4
Diğer	2	,3
Toplam	748	100,0

Tablo 2’de araştırmaya katılan ebeveynlerin %51,3 anne, %48,4 ü baba, anne eğitimi: %3,2 okuryazar olmayanlar, ilkokul mezunu olanlar %25,8, ortaokul mezunu olanlar %14,7, lise mezunu olanlar %27,0, lisans ve lisansüstü mezunu olanlar %25,0; baba eğitimi: %3,3 okuryazar, ilkokul mezunu olanlar %11,8, ortaokul mezunu olanlar %15,5, lise mezunu olanlar %30,7, lisans ve lisansüstü mezunu olanlar %37,6, ebeveynlerin %13,8 i işçi, %31,8 i devlet memuru, %12,7 si serbest meslek, %32,9 u ev hanımı; formu dolduran ebeveynlerin %40,5 i 31-40 yaş arası, %50,7 si 41-50 yaş arasında saptanmıştır.

Tablo 3. Çalışmaya Katılan Ebeveynlerin Teknoloji Kullanım Dağılımı

Ebeveyn bilgisayar/tablet sahib olma durumu	Sayı	%
Evet	523	69,9
Hayır	225	30,1
Evinde internet bağlantısı olanlar		
Evet	677	90,5
Hayır	71	9,5
Ebeveyn bilgisayar/tablet kullanımı		
Evet	464	62,0
Hayır	284	38,0
Ebeveyn bilgisayar kullanım sıklığı		
1 saatten az	481	64,3
1-2 saat	205	27,4
3-4 saat	32	4,3
5-6 saat	4	0,5
6 saatten fazla	26	13,5
Ebeveyn internet kullanımı		
Evet	714	95,5
Hayır	34	4,5
Ebeveyn internet kullanım sıklığı		
1 saatten az	163	21,8
1-2 saat	385	51,5
3-4 saat	150	20,1
5-6 saat	18	2,4
6 saatten fazla	32	4,3
Ebeveyn e-posta (e-mail) kullanma durumu		
Evet	628	84,0
Hayır	79	10,6
Bilgim yok	19	2,5
İnterneti olmayanlar	22	2,9
Ebeveyn e-posta adresini kullanma sıklığı		
Sürekli	52	7,0
Günde birkaç kez	59	7,9
Günde bir kez	72	9,6
Haftada bir kez	228	30,5
Haftada bir ve daha az	315	42,1
İnterneti olmayanlar	22	2,9
Toplam	748	100.0

Tablo 3’de formu dolduran ebeveynlerin %69,9 unun bilgisayar/tableti var, %30,1 inin bilgisayar/tableti yok; ebeveynlerin %90,5 i evinde internet bağlantısı olan ve %95,5 i interneti kullanan, %9,5 evinde internet bağlantısı olmayan ve %4,5 i interneti kullanan; interneti kullanan ebeveynlerin %21,8 i 1 saatten az, %51,5 i 1-2 saat, %20,1 i 3,4 saat, %2,4 ü 5-6 saat, %4,3 ü 6 saatten fazla interneti kullanmakta; %42,1 i haftada bir ve daha az %30,5 i haftada bir kez e-posta adresini kullanmaktadır.

Tablo 4. Ebeveynlerin Güvenli İnternet Yaklaşımları Dağılımı

Aile koruması programı kullanma durumu	Sayı	%
Evet	95	12,7
Hayır	310	41,4
Bilgim yok	319	42,6
İnterneti olmayanlar	24	3,2
Çocuğunu güvenli internet kullanımı konusunda bilgilendiren ebeveynler		
Evet	474	63,4
Hayır	145	19,4
Bilgim yok	103	13,8
İnterneti olmayanlar	26	3,4
Toplam	748	100.0

Tablo 4'te aile koruması programı kullananlar %12,7, aile koruması programı kullanmayanlar %41,4, aile koruması programı hakkında bilgisi olmayanlar %42,6 ve interneti olmadığı için soruya cevap vermeyenler %3,2 saptanmıştır.

Tablo 5. Çocukların Bilgisayar/Tablet Sahip Olma, Kullanım Süresi Dağılımı

Çocuğun bilgisayar/tablet sahip olma durumu	Sayı	%
Var	612	82
Yok	136	18
Bilgisayar/tablet kullanım süresi		
1 saatten az	283	37,8
1-2 saat	295	39,4
3-4 saat	126	16,8
5-6 saat	38	5,1
6 saatten fazla	6	0,9
Kullandığı program ve oyunlar		
Bilgisayar/tablet	376	50,3
Cep telefonu	289	38,6
Oyun konsolu	13	1,7
Televizyon	67	9,0
Diğer	3	0,4
Toplam	748	100.0

Tablo 5'de çocukların %81,8 i bilgisayar/tablet sahibi, %17,9 u bilgisayar/tableti olmayanlar; %37,8 i bilgisayar/tableti günlük 1 saatten az, %39,4 ü günlük 1-2 saat, %16,8 i 3-4 saat, %5,1 i 5-6 saat, %0,9 6 saatten fazla kullanmakta; %50,3 ü bilgisayar/tablet kullanmakta, %38,6 sı cep telefonu kullanmakta, %9,0 televizyon seyretmektedir.

Tablo 6. Çocukların Aktivite Tercihi, İletişim ve Aile İçi İletişim Dağılımı

Boş zamanlarda yapılan aktivite	Sayı	%
Bilgisayar/telefonla oynama	296	39,6
Kitap okuma	103	13,8
Spor	56	7,5
Televizyon izleme	115	15,4
Müzik dinleme	158	21
Resim çizme	20	2,7
Tercih ettiği iletişim		
Yüz yüze konuşmak	427	57,1
Sosyal medya platformunda konuşmak	176	23,5
Görüntülü konuşmak	145	19,4
Anne, baba ve kardeşlerle iletişimi		
Çok kötü	12	1,6
Kötü	19	2,5
Orta	150	20,1
İyi	255	34,1
Çok iyi	312	41,7
Toplam	748	100.0

Tablo 6’da çocuklar boş zamanlarında %39,6 sı bilgisayar/tabletle oynamakta; %57,1 i yüz yüze iletişimi tercih ederken; aile içi iletişimi değerlendirdiğinde %41,7 si çok iyi, %20,1’i orta, %2,5 i kötü , %1,6’sı çok kötü olarak değerlendirmiştir.

Tablo 7. Çocukların Uyku, Kitap Okuma ve Ders Başarı Dağılımı

Ders başarı durumu	Sayı	%
Her yıl en az 1 zayıfı olanlar	44	5,9
Başarı belgesi almadan sınıfı geçenler	128	17,1
Teşekkür belgesi alanlar	188	25,1
Takdir belgesi alanlar	372	49,7
Onur belgesi alanlar	16	2,2
Günlük kitap okuma süresi		
1 saatten az	323	43,2
1-2 saat	339	45,3
3-4 saat	66	8,8
5-6 saat	11	1,5
6 saatten fazla	9	1,2
Günlük uyku süresi		
0-3 saat	30	4,0
3-6 saat	163	21,8
6-9 saat	454	60,7
9-12 saat	82	11,0
12 saatten fazla	19	2,5
Toplam	748	100.0

Tablo7’de çocukların %49,7 si takdir belgesi; %43,2 si günde 1 saatten az kitap okumakta; %60,7 si günde 6-9 saat uyumakta, %21,8 günde 3-6 saat uyumaktadır.

Tablo 8. Çocukların Günlük Sevdikleri Gıda/Öğün Dağılımı

Beslenme durumu/öğün sayısı	Sayı	%
1 öğün	16	2,1
2 öğün	211	28,2
3 öğün	419	56,0
4 öğün	76	10,2
5 öğün	12	1,6
6 ve daha fazlası	14	1,9
En çok sevdiği gıdalar		
Et/köfte vb.	123	16,4
Sebzeler ve kuru baklagiller	55	7,4
Kızartmalar	41	5,5
Börek türleri	17	2,3
Hamburger/tost vb.	73	9,8
Tatlılar	38	5,1
Hepsi	401	53,6
Toplam	748	100.0

Tablo 8’de çocukların %56,0 ı günde 3 öğün besleniyor, %28,2 si günde 2 öğün besleniyor, en sevdiği besin tercihlerinde %53,6 tüm besin çeşitlerini tercih etmekte, %16,4 ü et/köfte vb. besinleri tercih etmektedir.

Tablo 9. Çocukların Sosyal Çevre ve Sosyal Aktivite Dağılımı

Arkadaş sayısı	Sayı	%
1-3 arkadaş	125	16,7
4-6 arkadaş	146	19,5
7-9 arkadaş	77	10,3
10-12 arkadaş	58	7,8
13 ve daha fazlası	342	45,7
Arkadaşları ile yaptığı aktiviteler		
Oyun oynamak	250	33,4
Bilgisayar/tablet oynamak	166	22,2
Sanal medyada gezinmek	125	16,7
Spor yapmak	43	5,7
Alışveriş yapmak	59	7,9
Ders çalışmak	80	10,7
Kitap/dergi/şiir vb. okumak	13	1,7
Müzik yapmak	12	1,6
Toplam	748	100.0

Tablo 9’da araştırmaya katılan çocukların 1-3 arkadaşı olanlar %16,7, 13 ve daha fazla arkadaşı olanlar %45,7; %33,4 ü arkadaşları ile oyun oynamakta, %22,2 si arkadaşları ile bilgisayar/tablet oynamakta, %16,7 si arkadaşları ile sanal medya platformlarında gezinmekte, %10,7 si arkadaşları ile ders çalışmaktadır.

Tablo 10. Çocukların Rol Model Aldığı Kişiler ve Gelecek Hedefi Dağılımı

Hayran duyduğu, rol model aldığı kişiler	Sayı	%
Sporcular	168	22,5
Sanatçılar	249	33,3
Bilim insanları	142	19,0
Tarihçiler	47	6,3
Fenomenler	128	17,1
Diğer	14	1,9
Gelecek hedefi		
Memur olmak	406	54,3
İşçi olmak	30	4,0
Asker olmak	39	5,2
Akademisyen olmak	70	9,4
Ticarette uğraşmak	68	9,1
Fenomen olmak	11	1,5
Sporcu olmak	70	9,4
Sanal pazarlamacı olmak	9	1,2
Sanatçı olmak	43	5,7
Diğer	2	,3
Toplam	748	100.0

Tablo 10’da çocukların hayranlık duyduğu rol model aldığı kişiler arasında %33,3 ü sanatçılar, %22,5 i sporcular, %19,0 ı bilim insanları, 17,1 i fenomenler; gelecek hedefleri arasında %54,3 ü memur olmak, %9,4 ü akademisyen olmak, %9,1 i ticarette uğraşmak olarak değerlendirmiştir.

Tablo 11. Ebeveyn Teknoloji Tutum Ölçeği Dağılımı

	Kesinlikle katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle katılıyorum		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	Sayı		Sayı	%	%	Sayı	%	Sayı	%
Çocuğumun derslerinde yapacağı çalışmalarda teknolojiye başvurması hoşuma gider	93	12,4	66	8,8	145	195	26,1	33,3	195	26,1	748	100
Bilgisayar gibi teknolojik aletler öğrencilerin derse dikkatini çekmede etkili bir araçtır	116	15,5	139	18,6	179	112	15,0	27,0	112	15,0	748	100
Teknoloji kullanımı öğrencilere ders saatlerini dışında uygulama ve tekrar imkânı sağlar	64	8,6	108	14,4	126	196	26,2	34,0	196	26,2	748	100
Çocuğumun eğitsel yazılımları kullanmasını desteklerim	58	7,8	61	8,2	104	241	32,2	38,0	241	32,2	748	100
Çocuğumun derslerdeki başarısı teknoloji destekli eğitimle artar	77	10,3	120	16,0	175	141	18,9	31,4	141	18,9	748	100
Çocuğumun teknolojiyi eğitim amaçlı kullanması bana zevk verir	60	8,0	74	9,9	103	244	32,6	35,7	244	32,6	748	100
Teknoloji destekli etkinlikler çocuğumun araştırma, inceleme, bilgiye ulaşma ve paylaşma becerilerini geliştirir	47	6,3	73	9,8	102	204	27,3	43,0	204	27,3	748	100
Çocukların içerisinde bulunduğu internet ortamında filtreler kullanılmalı.	46	6,1	75	10,0	141	256	34,2	30,7	256	34,2	748	100
Çocukların teknolojiyi etkin ve faydalı bir şekilde kullanmasında temel sorumluluk aileye aittir.	43	5,7	65	8,7	127	230	30,7	37,8	230	30,7	748	100
Çocuğumun teknoloji kullanımını denetlerim.	43	5,7	63	8,4	92	232	31,0	42,5	232	31,0	748	100
Teknoloji kullanımında mutlaka bir saat sınırlaması belirlenmesi gerektiğini düşünürüm.	60	8,0	46	6,1	97	314	42,0	30,9	314	42,0	748	100
Çocuğumun teknoloji kullanımında sorumluluk sahibi olduğunu düşünürüm.	57	7,6	93	12,4	147	189	25,3	35,0	189	25,3	748	100
Çocuğumun sosyal medya platformlarında fotoğraflarını ve kişisel bilgilerini paylaşmasına izin vermem.	62	8,3	104	13,9	99	290	38,8	25,8	290	38,8	748	100
Teknoloji kullanımı çocuğumun sağlığını olumsuz etkiler	104	13,9	133	17,8	174	144	19,3	25,8	144	19,3	748	100
Eğitimde teknoloji kullanımı öğrencilerin sosyo-psikolojik gelişimlerini engeller	124	16,6	185	24,7	212	92	12,3	18,0	92	12,3	748	100
İnternet sadece ödevler için kullanılmalı	142	19,0	205	27,4	140	111	14,8	20,1	111	14,8	748	100
Teknoloji kullanımı aile-çocuk ilişkilerini olumsuz etkiler	74	9,9	168	22,5	173	148	19,8	24,7	148	19,8	748	100
Bilgisayar gibi teknolojik aletler öğrencilerin derse karşı dikkatini azaltır.	72	9,6	123	16,4	152	186	24,7	28,7	186	24,9	748	100

Tablo 11’de ebeveynler çocuğumun derslerinde yapacağı çalışmalarda teknolojiye başvurması hoşuma gider sorusuna %33,3’ü katılıyorum, %26,1’i kesinlikle katılıyorum, %19,4’ü kararsızım, %12,4’ü kesinlikle katılmıyorum; bilgisayar gibi teknolojik aletler öğrencilerin derse dikkatini çekmede etkili bir araçtır sorusuna %27,0’ı katılıyorum, %23,9’u kararsızım, %18,6’sı katılmıyorum, %15,5’i kesinlikle katılmıyorum; teknoloji kullanımı öğrencilere ders saatlerini dışında uygulama ve tekrar imkânı sağlar sorusuna %34’ü katılıyorum, %26,2’si kesinlikle katılıyorum, %16,8’i kararsızım; çocuğumun eğitsel yazılımları kullanmasını desteklerim %38,0’ı katılıyorum, %32,2’si kesinlikle katılıyorum; çocuğumun derslerdeki başarısı teknoloji destekli eğitimle artar sorusuna %31,4 ü katılıyorum, %23,4’ü kararsızım, %16,0 katılmıyorum; çocuğumun teknolojiyi eğitim amaçlı kullanması bana zevk verir sorusuna %35,7’si katılıyorum, %32,6’sı kesinlikle katılıyorum; teknoloji destekli etkinlikler çocuğumun araştırma, inceleme, bilgiye ulaşma ve paylaşma becerilerini geliştirir sorusuna %43,0’ı katılıyorum, %9,8’i katılmıyorum; çocukların içerisinde bulunduğu internet ortamında filtreler kullanılmalı sorusuna %34,2’si kesinlikle katılıyorum, %30,7’si katılıyorum, %18,9’u kararsızım; çocukların teknolojiyi etkin ve faydalı bir şekilde kullanmasında temel sorumluluk aileye aittir görüşüne %37,8’i katılıyorum, %30,7’si kesinlikle katılıyorum, %17’si kararsızım; çocuğumun teknoloji kullanımını denetlerim sorusuna %42,5’i katılıyorum, %31,0’ı kesinlikle katılıyorum; teknoloji kullanımında mutlaka bir saat sınırlaması belirlenmesi gerektiğini düşünürüm sorusuna %42,0’ı kesinlikle katılıyorum, %30,9’u katılıyorum; çocuğumun teknoloji kullanımında sorumluluk sahibi olduğunu düşünürüm %35,0’ı katılıyorum, %25,3’ü kesinlikle katılıyorum; çocuğumun sosyal medya platformlarında fotoğraflarını ve kişisel bilgilerini paylaşmasına izin vermem sorusuna %38,8’i kesinlikle katılıyorum, %25,8’i katılıyorum; teknoloji kullanımı çocuğumun sağlığını olumsuz etkiler %25,8’i katılıyorum, %23,3’ü kararsızım, %17,8’i katılmıyorum; eğitimde teknoloji kullanımı öğrencilerin sosyo-psikolojik gelişimlerini engeller %28,3’ü kararsızım, %24,7’si katılmıyorum; internet sadece ödevler için kullanılmalı sorusuna %27,4’ü katılmıyorum, %20,1’i katılıyorum, %18,7’si kararsızım; teknoloji kullanımı aile-çocuk ilişkilerini olumsuz etkiler %22,5’i katılmıyorum, %23,1’i kararsızım, %24,7’si katılıyorum; bilgisayar gibi teknolojik aletler öğrencilerin derse karşı dikkatini azaltır sorusuna %28,7’si katılıyorum seçeneğini işaretlemiştir.

Tablo12. Çocuğun Okul ve Tatil Dönemi İçerisinde Teknoloji Kullanım Sıklığı Dağılımı

	1 saatten az		1-2 saat		3-4 saat		5-6 saat		6 saatten fazla		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Çocuğunuzun okul dönemi içerisinde cep telefonu kullanım sıklığı	317	42,4	256	34,2	143	19,1	20	2,7	12	1,6	748	100
Çocuğunuzun okul dönemi içerisinde akıllı telefon kullanım sıklığı	289	38,6	274	36,6	153	20,5	26	3,5	6	0,8	748	100
Çocuğunuzun okul dönemi içerisinde bilgisayar kullanım sıklığı	448	59,9	215	28,7	68	9,1	13	1,7	4	0,5	748	100
Çocuğunuzun okul dönemi içerisinde tablet kullanım sıklığı	475	63,5	204	27,3	62	8,3	5	0,7	2	0,3	748	100
Çocuğunuzun okul dönemi içerisinde internet kullanım sıklığı	185	24,7	263	35,2	196	26,2	72	9,6	32	4,3	748	100
Çocuğunuzun tatil dönemi içerisinde cep telefonu kullanım sıklığı	224	29,9	201	26,9	200	26,7	77	10,3	46	6,1	748	100
Çocuğunuzun tatil dönemi içerisinde akıllı telefon kullanım sıklığı	177	23,7	229	30,6	216	28,9	76	10,2	50	6,7	748	100
Çocuğunuzun tatil dönemi içerisinde bilgisayar kullanım sıklığı	322	43,0	212	28,3	147	19,7	33	4,4	34	4,5	748	100
Çocuğunuzun tatil dönemi içerisinde tablet kullanım sıklığı	359	48,0	191	25,5	128	17,1	55	7,4	15	2,0	748	100
Çocuğunuzun tatil dönemi içerisinde internet kullanım sıklığı	102	13,6	207	27,7	220	29,4	122	16,3	97	12,9	748	100

Tablo 12’de okul dönemi içerisinde öğrencilerin %42,4’ü cep telefonu, %38,6’sı akıllı telefon, %59,9’u bilgisayar, %63,5’i tableti 1 saatten az; %34,2’si cep telefonu,%36,6’sı akıllı telefon, %28,7’si bilgisayar, %27,3’ü tablet, %35,2’si interneti 1-2 saat; %19,1’i cep telefonu, %20,5’i akıllı telefon, %26,2’si interneti 3-4 saat kullanmaktadır. Tatil dönemi içerisinde ise öğrencilerin %29,9’u cep telefonu, %23,7’si akıllı telefon, %43’ü bilgisayar, %48’i tablet, %13,6’sı interneti 1 saatten az, %26,9’u cep telefonu, %30,6’sı akıllı telefon, %28,3’ü bilgisayar, %25,5’i tablet, %27,7’si interneti 1-2 saat; , %26,7’si cep telefonu, %28,9’u akıllı telefon, %19,7’si bilgisayar, %17,1’i tablet, %29,4’ü interneti 3-4 saat; %10,3’ü akıllı telefonu, %10,2si akıllı telefonu, %16,3’ü interneti 5-6 saat kullanmaktadır.

Tablo 13. Ebeveynlerin Çocuklarının Dijital Etkinlikleri Karşısındaki Tutumlarının Dağılımı

	İZİN VERİRİM										İzin VERMEM		BİLGİM DÂHİLİNDE, DENETİM ALTINDA İZİN VERİRİM											
	1 saatten az		1-2 saat		3-4 saat		5-6 saat		6 saatten fazla				1 saatten az		1-2 saat		3-4 saat		5-6 saat		6 saatten fazla			
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%		
Sosyal medya hesabı oluşturmak ve kullanmak	88	11,8	122	16,3	23	3,1	8	1,1	1	0,1	280	37,4	115	15,4	86	11,5	21	2,8	0	0,0	4	5,5		
Anlık mesajlaşmak (MSN, What's app, Skype)	192	25,7	110	14,7	26	3,5	8	1,1	2	0,3	96	12,8	206	27,5	99	13,2	7	0,9	0	0,0	2	0,3		
Video/film izlemek (örnek: Youtube)	143	19,1	205	27,4	50	6,7	9	1,2	11	1,5	56	7,5	135	18,0	114	15,2	22	2,9	2	0,3	1	0,1		
Oyun oynamak (bilgisayar, tablet, telefon oyunları)	220	29,4	160	21,4	26	3,5	4	0,5	1	0,1	66	8,8	156	20,9	90	12,0	18	2,4	3	0,4	4	0,5		
Çevrimiçi oyun oynamak (internet üzerinden)	158	21,1	90	12,0	23	3,1	3	0,4	2	0,3	230	30,7	170	22,7	67	9,0	3	0,4	1	0,1	1	0,1		
Coğrafi konumunu kaydetmek, paylaşmak	188	25,1	35	4,7	15	2,0	0	0,0	1	0,1	275	36,8	191	25,5	40	5,3	2	0,3	1	0,1	0	0,0		
Müzik dinlemek	185	24,7	197	26,3	89	11,9	33	4,4	13	1,7	36	4,8	82	11,0	89	11,9	19	2,5	3	0,4	2	0,3		
İnternette gazete, dergi okumak	235	31,4	209	27,9	44	5,9	22	2,9	5	0,7	37	4,9	108	14,4	75	10,0	10	1,3	2	0,3	1	0,1		
Toplam	748	100	748	100	748	100	748	100	748	100	748	100	748	100	748	100	748	100	748	100	748	100		

Tablo 13’de ebeveynler çocuklarının sosyal medya hesabı oluřturmasına ve kullanmasına %37,4’ü izin vermediđi, %16,3’ü 1-2 saat, %15,4’ü bilgisi dahilinde 1 saatten az izin verdiđi; anlık olarak çevrimiçi mesajlařmasına %25,7’si 1 saatten az, %27,5’i bilgisi dahilinde 1 saatten az izin verdiđi, %12,8’i izin vermediđi; video/film izlemesine %27,4’ü 1-2saat, %18,0’i bilgisi dahilinde 1 saatten az, %15,2’si bilgisi dahilinde 1-2 saat izin verdiđi; bilgisayar/tabletle oyun oynamasına %29,4’ü 1 saatten az, %21,4’ü 1-2 saat izin verdiđi, %20,9’u ise bilgisi dahilinde izin verdiđi; internet üzerinden çevrimiçi oyun oynamasına %30,7’si izin vermediđi, %21,1’i 1 saatten az izin vereceđini, %22,7’si bilgisi dahilinde izin verdiđi; dijital ortamda cođrafi konumunu kaydetmesi veya paylařmasına %36,8’i izin vermediđi, %25,1’i 1 saatten az , %25,5’i bilgisi dahilinde 1 saatten az izin verdiđi; müzik dinlemesine %24,7’si 1 saatten az, %26,3’ü 1-2 saat, %11’i bilgisi dahilinde 1 saatten az, %11,9’u bilgisi dahilinde 1-2 saat izin verdiđi; internet üzerinden gazete ve dergi okumasına %31,4’ü 1 saatten az, %27,9’u 1-2 saat, %14,4’ü bilgim dahilinde 1 saatten az, %10’u 1-2 saat izin verdiđi, %4,9’u izin vermediđi saptanmıřtır.

Tablo14. Çocuklar İçin Çoklu Zekâ Ölçeği Dağılımı

	Tamamen Uygun		Oldukça Uygun		Kısmen Uygun		Çok Az Uygun		Hiç Uygun Değil	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Kitap okumayı severim.	273	36,5	192	25,7	194	25,9	61	8,2	28	3,7
Boş zamanlarımda yazı, şiir vb. şeyler yazarım.	65	8,7	77	10,3	129	17,2	195	26,1	282	37,7
Dinleyerek daha kolay öğrenirim.	209	27,9	207	27,7	229	30,6	68	9,1	35	4,7
Sözcük bulmacalarından hoşlanırım.	209	27,9	197	26,3	164	21,9	106	14,2	72	9,6
Metinlerde karşılaştığım dilbilgisi yanlışları dikkatimi çeker.	165	22,1	182	24,3	197	26,3	118	15,8	86	11,5
Yer ve kişi isimlerini kolaylıkla hatırlarım.	302	40,4	176	23,5	172	23,0	71	9,5	27	3,6
Konuşurken okuduğum şeylere yer veririm.	270	36,1	196	26,2	177	23,7	70	9,4	35	4,7
Yabancı dil dersini severim.	242	32,4	156	20,9	137	18,3	119	15,9	94	12,6
Derslerde yer verilen yazma etkinliklerini severek yaparım.	183	24,5	163	21,8	157	21,0	151	20,2	94	12,6
Yazılarımı dilbilgisi kurallarına uyarak yazmaya özen gösteririm.	203	27,1	199	26,6	193	25,8	94	12,6	59	7,9
Sayısal bulmacaları çözmekten zevk alırım.	271	36,2	160	21,4	146	19,5	94	12,6	77	10,3
Olayların nedeni ve sonucu üzerinde düşünürüm.	343	45,9	224	29,9	111	14,8	54	7,2	16	2,1
Nesnelerin benzerliklerini ve farklılıklarını bulmayı severim.	328	43,9	207	27,7	133	17,8	58	7,8	22	2,9
Matematiğe dayalı bilgisayar oyunlarını severim.	183	24,5	163	21,8	165	22,1	133	17,8	104	13,9
Ders dışı zamanlarda da deney yapmaya çalışırım.	120	16,0	93	12,4	195	26,1	159	21,3	181	24,2
Yapacağım deneyin sonuçlarına yönelik tahminlerde bulunurum.	138	18,4	157	21,0	163	21,8	138	18,4	152	20,3
Makinelerin işleyişi ilgimi çeker.	252	33,7	153	20,5	119	15,9	118	15,8	106	14,2
Satranç ya da dama gibi oyunlar oynarım.	279	37,3	121	16,2	138	18,4	104	13,9	106	14,2
Yapacağım işlerle ilgili olarak plan hazırlarım.	242	32,4	176	23,5	198	26,5	74	9,9	58	7,8
Şifreli olan her şey ilgimi çeker.	302	40,4	165	22,1	156	20,9	75	10,0	50	6,7
Film, slayt gibi görsel etkinliklerle daha kolay öğrenirim.	313	41,8	188	25,1	157	21,0	62	8,3	28	3,7
Hayal ettiğim şeylerin resmini çizebilirim.	177	23,7	161	21,5	157	21,0	145	19,4	108	14,4
Resimli bulmacaları severek çözerim.	294	39,3	153	20,5	150	20,1	83	11,1	68	9,1
Bulut kümelerini bir şeylere benzetmekten hoşlanırım.	277	37,0	160	21,4	141	18,9	80	10,7	90	12,0
Benim için resimli metinleri okumak daha kolaydır.	293	39,2	157	21,0	159	21,3	72	9,6	67	9,0
Resim ya da şekilleri sözcüklerden daha kolay hatırlarım.	329	44,0	171	22,9	138	18,4	71	9,5	39	5,2
Fikirlerimi çizelge, tablo ve şemalarla daha iyi ifade ederim.	171	22,9	152	20,3	186	24,9	134	17,9	105	14,0
Renkli materyaller ilgimi daha çok çeker.	289	38,6	221	29,5	124	16,6	70	9,4	44	5,9
Boş zamanımı boya, kil, el işi kâğıdı, hamur gibi araçlarla değerlendiririm.	120	16,0	104	13,9	146	19,5	146	19,5	232	31,0
Boş zamanlarımda resim çizerim.	141	18,9	96	12,8	127	17,0	151	20,2	233	31,1
Bir müzik parçası dinlerken ritim tutarım.	483	64,6	123	16,4	80	10,7	26	3,5	36	4,8
Farkında olmadan tempo ya da ritim tuttuğum olur.	388	51,9	182	24,3	88	11,8	46	6,1	44	5,9
Bir şarkıyı kolayca öğrenebilirim.	379	50,7	191	25,5	97	13,0	53	7,1	28	3,7
Şarkı söylemede başarılı olduğumu düşünürüm.	163	21,8	114	15,2	171	22,9	131	17,5	169	22,6
Şarkılara farkında olmadan eşlik ederim.	376	50,3	157	21,0	91	12,2	63	8,4	61	8,2
Bir şeylerle meşgul olurken müzik dinlerim.	411	54,9	129	17,2	83	11,1	73	9,8	52	7,0
Tekerleme söylemeyi severim.	115	15,4	125	16,7	152	20,3	196	26,2	160	21,4
Kendimce farklı ritimler oluştururum.	266	35,6	158	21,1	133	17,8	95	12,7	96	12,8
Müzik hayatımda önemli bir yer tutar.	360	48,1	142	19,0	124	16,6	58	7,8	64	8,6
Bir şeylerle uğraşırken şarkı mırıldanırım.	451	60,3	115	15,4	92	12,3	37	4,9	53	7,1

Bir spor dalında aktif olarak çalışırım.	208	27,8	153	20,5	120	16,0	115	15,4	152	20,3
Bedenimi kullanabileceğim etkinliklere katılmayı severim.	302	40,4	177	23,7	121	16,2	81	10,8	67	9,0
Başkalarını taklit etmede zorlanmam.	213	28,5	185	24,7	175	23,4	80	10,7	95	12,7
Bir aleti parçalarına ayırıp tekrar birleştirebilirim.	241	32,2	154	20,6	176	23,5	105	14,0	72	9,6
Dans etme, koşma, sıçrama gibi hareketleri severek yaparım.	280	37,4	169	22,6	141	18,9	76	10,2	82	11,0
Düşüncelerimi dans ya da hareket ederek anlatabilirim.	181	24,2	103	13,8	175	23,4	141	18,9	148	19,8
Başkaları benim için “yerinde duramaz, kıpır kıpır, hareketli” ifadeler kullanır.	175	23,4	143	19,1	142	19,0	129	17,2	159	21,3
Pantomim, drama gibi etkinliklere severek katılırım.	110	14,7	90	12,0	171	22,9	190	25,4	187	25,0
Konuşurken bedenimi de hareket ettiririm.	288	38,5	194	25,9	150	20,1	65	8,7	51	6,8
Sportif yarışma ya da oyunlara severek katılırım.	282	37,7	133	17,8	132	17,6	110	14,7	91	12,2
Arkadaşlarımla duygu ve düşüncelerimi paylaşmayı severim.	338	45,2	206	27,5	103	13,8	59	7,9	42	5,6
Sorunu olan arkadaşlarım benimle konuşmayı tercih ederler.	283	37,8	201	26,9	165	22,1	56	7,5	43	5,7
Arkadaşlarım önerilerde bulunmam için bana başvururlar.	231	30,9	203	27,1	185	24,7	76	10,2	53	7,1
Arkadaşlarımla vakit geçirmeyi severim.	463	61,9	162	21,7	68	9,1	36	4,8	19	2,5
Oyunları yönetmeyi ve organize etmeyi severim.	304	40,6	216	28,9	129	17,2	52	7,0	47	6,3
Etkileyici bir konuşma tarzım olduğunu düşünürüm.	194	25,9	189	25,3	207	27,7	96	12,8	62	8,3
Arkadaşlarımla şakalaşmayı severim.	399	53,3	197	26,3	83	11,1	37	4,9	32	4,3
İlk kez karşılaştığım insanlarla kolay kaynaşırım.	229	30,6	148	19,8	166	22,2	102	13,6	103	13,8
İnsanlara elimden geldiğince yardım ederim.	351	46,9	247	33,0	101	13,5	23	3,1	26	3,5
Bir derneğe ya da kulübe üyeyim.	89	11,9	62	8,3	71	9,5	94	12,6	432	57,8
Davranışlarımın doğruluğunu ya da yanlışlığını değerlendiririm.	368	49,2	214	28,6	102	13,6	33	4,4	31	4,1
Duygularımı kontrol edebilirim.	250	33,4	184	24,6	180	24,1	59	7,9	75	10,0
Yaşadığım olaylardan kendime dersler çıkarırım.	321	42,9	190	25,4	137	18,3	65	8,7	35	4,7
İnsanların hayatta belli ilkelere sahip olması gerektiğine inanırım.	356	47,6	172	23,0	135	18,0	49	6,6	36	4,8
Özgürlüğümün kısıtlanmasından hoşlanmam.	538	71,9	110	14,7	53	7,1	19	2,5	28	3,7
İnsanların kendisi ile barışık olması gerektiğine inanırım.	413	55,2	162	21,7	96	12,8	43	5,7	34	4,5
Herhangi bir konuda belirlediğim hedefler için çalışmayı severim.	369	49,3	184	24,6	136	18,2	32	4,3	27	3,6
Yalnız kalıp derin düşüncelere dalmaktan hoşlanırım.	398	53,2	131	17,5	98	13,1	70	9,4	51	6,8
Ben kimim sorusu üzerinde düşünürüm	280	37,4	155	20,7	153	20,5	86	11,5	74	9,9
Duygularımı rahatlıkla ifade ederim.	191	25,5	142	19,0	190	25,4	124	16,6	101	13,5
Canlı türlerinin isimleri ilgimi çeker.	321	42,9	140	18,7	134	17,9	76	10,2	77	10,3
Doğa gezilerine severek katılırım.	314	42,0	142	19,0	143	19,1	76	10,2	73	9,7
Doğa ve canlılarla ilgili belgeselleri izlerim.	249	33,3	140	18,7	145	19,4	93	12,4	121	16,2
Doğa olaylarını gözlemlerim (gel-git, ay tutulması vb.).	234	31,3	168	22,5	141	18,9	115	15,4	90	12,0
Bitki yetiştiririm.	255	34,1	109	14,6	123	16,4	119	15,9	142	19,0
Evimde hayvan kuş, balık, köpek vb. gibi hayvan beslerim.	249	33,3	72	9,6	68	9,1	83	11,1	276	36,9
Doğal yaşamı konu alan kitap, gazete, dergi gibi yayınlar ilgimi çeker.	199	26,6	122	16,3	156	20,9	123	16,4	148	19,8
Çevre kirliliğine neden olacak davranışları yapmaktan kaçınırım.	348	46,5	218	29,1	103	13,8	45	6,0	34	4,5
Doğadan topladıklarımla (kelebek, taş vb.) koleksiyon yaparım.	139	18,6	69	9,2	128	17,1	132	17,6	280	37,4
Doğa ve canlı fotoğrafları biriktirmeyi severim.	224	29,9	88	11,8	130	17,4	111	14,8	195	26,1

Tablo 14-15'te araştırmaya katılan çocukların %36,5'i kitap okumayı severim,% 40,4'ü yer ve kişi isimlerini kolaylıkla hatırlarım, %36,2'si sayısal bulmacaları çözmekten zevk alırım, %45,9'u olayların neden ve sonucu üzerinde düşünürüm, %24,5'i matematiğe dayalı bilgisayar sorularını severim, %41,8'i film/slayt gibi görsel etkinliklerle daha kolay öğrenirim, %44'ü resim ya da şekilleri sözcüklerden daha kolay hatırlarım, %64,6'sı bir müzik parçası dinlerken ritim tutarım, %60,3'ü bir şeyle uğraşırken şarkı mırıldanırım, %61,9'u arkadaşarımla vakit geçirmeyi severim, %40,6'sı oyunları yönetmeyi ve organize etmeyi severim, %46,9'u insanlara elimden geldiğince yardım ederim, %71,9'u özgürlüğümün kısıtlanmasından hoşlanmam, %55,2'si insanların kendisi ile barışık olması gerektiğine inanırım, %53,2'si yalnız kalıp derin düşüncelere dalmaktan hoşlanırım, %46,5'i çevre kirliliğine neden olacak davranışları yapmaktan kaçınırım savlarının kendileri için tamamen uygun olduğu saptanmıştır. Araştırmaya katılan çocukların %30,6'sı dinleyerek daha kolay öğrenirim, %26,3'ü metinlerde karşılaştığım dilbilgisi yanlışları dikkatimi çeker, %26,1'i ders dışı zamanlarda deney yapmaya çalışırım, %24,9'u fikirlerimi çizelge, tablo ve şemalarla daha iyi ifade ederim, %25,4'ü duygularımı rahatlıkla ifade ederim savlarının kendileri için kısmen uygun olduğu saptanmıştır. Çalışmaya katılan %26,2'si tekerleme söylemeyi severim, %25,4'ü pantomim, drama gibi etkinliklere severek katılırım savlarının kendileri için çok az uygun olduğu saptanmıştır. Tablo 14'te çocukların %37,7'si boş zamanlarımda yazı, şiir vb. şeyler yazarım, %31,0'ı boş zamanımı boya, kil, el işi kâğıdı, hamur gibi araçlarla değerlendiririm, %31,1'i boş zamanlarımda resim çizerim, %57,8'i bir derneğe ya da kulübe üyeyim, %37,4'ü doğadan topladıklarımla (kelebek, taş vb.) koleksiyon yaparım savlarının kendileri için hiç uygun olmadığı saptanmıştır.

Tablo16. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Dağılımı

	Kesinlikle Katılmıyorum		Katılmıyorum		Kararsızım		Katılıyorum		Kesinlikle Katılıyorum		Toplam	
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim	186	24,9	169	22,6	216	28,9	110	14,7	67	9,0	748	100
İstediğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim	307	41,0	175	23,4	128	17,1	68	9,1	70	9,4	748	100
Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim.	462	61,8	123	16,4	67	9,0	49	6,6	47	6,3	748	100
Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oy oynamaktır.	342	45,7	169	22,6	99	13,2	69	9,2	69	9,2	748	100
Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet vb.) var mı diye etrafa bakınırım	381	50,9	143	19,1	83	11,1	69	9,2	72	9,6	748	100
Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	384	51,3	155	20,7	86	11,5	51	6,8	72	9,6	748	100
Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediğim olur	385	51,5	146	19,5	109	14,6	58	7,8	50	6,7	748	100
Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır	219	29,3	137	18,3	120	16,0	119	15,9	153	20,5	748	100
Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim	268	35,8	185	24,7	126	16,8	96	12,8	73	9,8	748	100
Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur	215	28,7	129	17,2	144	19,3	170	22,7	90	12,0	748	100
Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem	205	27,4	105	14,0	177	23,7	167	22,3	94	12,6	748	100
Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)	335	44,8	149	19,9	108	14,4	87	11,6	69	9,2	748	100
Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir	282	37,7	128	17,1	149	19,9	113	15,1	76	10,2	748	100
Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir	392	52,4	135	18,0	105	14,0	64	8,6	52	7,0	748	100
Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz	431	57,6	166	22,2	64	8,6	49	6,6	38	5,1	748	100
Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur	483	64,6	141	18,9	56	7,5	38	5,1	30	4,0	748	100
Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz	472	63,1	137	18,3	72	9,6	26	3,5	41	5,5	748	100
Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur	382	51,1	144	19,3	97	13,0	82	11,0	43	5,7	748	100
Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur	442	59,1	119	15,9	82	11,0	61	8,2	44	5,9	748	100
Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim	435	58,2	145	19,4	55	7,4	40	5,3	73	9,8	748	100
Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam	387	51,7	138	18,4	95	12,7	65	8,7	63	8,4	748	100
Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim	398	53,2	164	21,9	116	15,5	40	5,3	30	4,0	748	100
Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır	488	65,2	138	18,4	59	7,9	34	4,5	29	3,9	748	100
Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm	435	58,2	156	20,9	88	11,8	32	4,3	37	4,9	748	100
Toplam	748	100	748	100	748	100	748	100	748	100		

Tablo 16’da araştırmaya katılan çocukların %28,9’u annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim sorusuna kararsızım; %17,1’i İstedğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim kararsızım; bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamaktır sorusuna %9,2’si katılıyorum ve %9,2’si kesinlikle katılıyorum; ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet vb.) var mı diye etrafa bakınırım %9,6’sı kesinlikle katılıyorum; başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim %9,6’sı kesinlikle katılıyorum; başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediğim olur %14,6’sı kararsızım; mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır %15,9’u katılıyorum, %20,5’i kesinlikle katılıyorum; her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim %16,8’i kararsızım; gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur %22,7’si katılıyorum; bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem %22,3’ü katılıyorum; dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim içim çok önemlidir) %11,6’sı katılıyorum; dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir %15,1’i katılıyorum, %10,2’si kesinlikle katılıyorum; dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir %14’ü kararsızım; dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur %11’i katılıyorum; dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur %8,2’si katılıyorum; okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim %9,8’i kesinlikle katılıyorum; dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam %8,7’si katılıyorum, %8,4’ü kesinlikle katılıyorum; dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim %15,5’i kararsızım; okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm %11,8’i kararsızım seçeneğini işaretlemiştir.

Tablo17. Dijital Oyun Bağımlılığı Frekans Dağılımı

	Sayı	%
Normal Grup	60	8
Az Riskli Grup	329	44,0
Riskli Grup	225	30,1
Bağımlı Grup	116	15,5
Yüksek Düzey Bağımlı Grup(YDBG)	18	2,4
Toplam	748	100

Araştırmaya katılanların dijital oyun bağımlılık düzeyleri incelendiğinde %8'i normal grup, %44'ü az riskli grup, %30 riskli grup ve %17,4 bağımlı grup olarak saptandı.

Tablo 18. Ortaokul-Lise' ye Göre Dijital Oyun Bağımlılığı Dağılımı

	Ortaokul		Lise	
	Sayı	%	Sayı	%
Normal Grup	31	4,1	29	3,9
Az Riskli Grup	169	22,6	160	21,4
Riskli Grup	118	30,6	107	29,5
Bağımlı Grup	61	8,2	55	7,4
Yüksek Düzey Bağımlı Grup(YDBG)	6	0,8	12	1,6
Toplam	385	51,5	363	48,5

Tablo 19. Araştırmaya Katılanların Zekâ Türleri İle Dijital Oyun Bağımlılığı Dağılımı

Dijital Oyun Bağımlılığı Sınıflandırması (DOBS)	Doğa Zekâsı Gelişmişlik Düzeyi										Toplam	
	Gelişmemiş		Az Gelişmiş		Orta Düzey Gelişmiş		Gelişmiş		Çok Gelişmiş			
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Normal Grup	4	12,1	3	2,5	12	5,4	19	9,0	22	13,5	60	8,0
Az Riskli Grup	15	45,5	54	45,8	90	40,5	96	45,3	74	45,4	329	44,0
Riskli Grup	6	18,2	42	35,6	73	32,9	60	28,3	44	27,0	225	30,1
Bağımlı Grup	6	18,2	17	14,4	44	19,8	29	13,7	20	12,3	116	15,5
YDBG	2	6,1	2	1,7	3	1,4	8	3,8	3	1,8	18	2,4
İstatistik	$\chi^2=27,682$ $sd=16$ $p=.034$ $p<0,05$											
	İçsel-Özedönük Zekâ Gelişmişlik Düzeyi											
Normal Grup	0	0,0	0	0,0	3	3,5	20	6,3	37	11,8	60	8,0
Az Riskli Grup	4	44,4	6	28,6	24	27,9	135	42,5	160	51,0	329	44,0
Riskli Grup	4	44,4	6	28,6	32	37,2	105	33,0	78	24,8	225	30,1
Bağımlı Grup	1	11,1	7	33,3	25	29,1	45	14,2	38	12,1	116	15,5
YDBG	0	0,0	2	9,5	2	2,3	13	4,1	1	0,3	18	2,4
İstatistik	$\chi^2=58,437$ $sd=16$ $p=.000$ $p<0,05$											
	Müziksel-Ritmik Zekâ Gelişmişlik Düzeyi											
Normal Grup	1	4,2	2	5,6	4	3,0	15	5,9	38	12,7	60	8,0
Az Riskli Grup	12	50,0	16	44,4	64	47,8	101	39,8	136	45,3	329	44,0
Riskli Grup	6	25,0	15	41,7	43	32,1	91	35,8	70	23,3	225	30,1
Bağımlı Grup	3	12,5	3	8,3	22	16,4	40	15,7	48	16,0	116	15,5
YDBG	2	8,3	0	0,0	1	0,7	7	2,8	8	2,7	18	2,4
İstatistik	$\chi^2=33,131$ $sd=16$ $p=.007$ $p<0,05$											
	Mantıksal-Matematiksel Zekâ Gelişmişlik Düzeyi											
Normal Grup	0	0,0	6	8,1	15	6,5	18	6,7	21	12,7	60	8,0
Az Riskli Grup	7	77,8	29	39,2	94	40,5	112	41,9	87	52,4	329	44,0
Riskli Grup	1	11,1	20	27,0	83	35,8	87	32,6	34	20,5	225	30,1
Bağımlı Grup	0	0,0	17	23,0	34	14,7	42	15,7	23	13,9	116	15,5
YDBG	1	11,1	2	2,7	6	2,6	8	3,0	1	0,6	18	2,4
İstatistik	$\chi^2=32,127$ $sd=16$ $p=.010$ $p<0,05$											
	Sözel-Dilsel Zekâ Gelişmişlik Düzeyi											
Normal Grup	0	0,0	2	4,0	15	5,5	22	7,7	21	16,3	60	8,0
Az Riskli Grup	5	55,6	12	24,0	103	37,5	141	49,5	68	52,7	329	44,0
Riskli Grup	0	0,0	20	40,0	87	31,6	93	32,6	25	19,4	225	30,1
Bağımlı Grup	4	44,4	16	32,0	59	21,5	24	8,4	13	10,1	116	15,5
YDBG	0	0,0	0	0,0	11	4,0	5	1,8	2	1,6	18	2,4
İstatistik	$\chi^2=73,546$ $sd=16$ $p=.000$ $p<0,05$											

Tablo19’da araştırmaya katılanların %50,1’i doğa zekâsı gelişmiş/çok gelişmiş zekâ düzeyine sahip olduğu belirlendi. Doğa zekâsı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı olduğu ($p=,034/ p<0,05$), bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %44,7’si gelişmiş/çok gelişmiş zekâ düzeyine sahip olduğu belirlendi. Öğrencilerin %84,4’ü içsel-öze dönük zekâ düzeyi gelişmiş/çok gelişmiş olarak belirlendi. İçsel-öze dönük zekâ ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı ($p=,000/ p<0,05$) bulundu. Bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %72,3’ünün içsel-öze dönük zekâ alanları gelişmiş/çok gelişmiş olarak belirlendi. Araştırmaya katılanların %74’ünün gelişmiş/çok gelişmiş müziksel-ritmik zekâ alanına sahip olduğu belirlendi. Müziksel-ritmik zekâ alanı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı ($p=,007/ p<0,05$) bulundu. Bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %76,8’inin müziksel-ritmik zekâ alanları gelişmiş/çok gelişmiş olarak belirlendi.

Tablo 20.Cinsiyetin Zekâ Türleri İle İlişkisinin Dağılımı

	İçsel-Öze Dönük Zekâ Gelişmişlik Düzeyi										Toplam	
	Gelişmemiş		Az Gelişmiş		Orta Düzey Gelişmiş		Gelişmiş		Çok Gelişmiş			
Cinsiyet	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Kadın	3	33,3	10	47,6	42	48,8	188	59,1	202	64,3	445	59,5
Erkek	6	66,7	11	52,4	44	51,2	130	40,9	112	35,7	303	40,5
İstatistik	$\chi^2=10,905$ $sd=4$ $p=,028$ $p<0,05$											
	Müziksel-Ritmik Dönük Zekâ Gelişmişlik Düzeyi											
Kadın	9	37,5	13	36,1	61	45,5	152	59,8	210	70,0	445	59,5
Erkek	15	62,5	23	63,9	73	54,5	102	40,2	90	30,0	303	40,5
İstatistik	$\chi^2=37,593$ $sd=4$ $p=,000$ $p<0,05$											
	Görsel-Uzaysal Zekâ Gelişmişlik Düzeyi											
Kadın	4	40,0	42	42,4	128	52,9	144	64,0	127	73,8	445	59,5
Erkek	6	60,0	57	57,6	114	47,1	81	36,0	45	26,2	303	40,5
İstatistik	$\chi^2=34,502$ $sd=4$ $p=,000$ $p<0,05$											
	Mantıksal-Matematiksel Dönük Zekâ Gelişmişlik Düzeyi											
Kadın	6	66,7	58	78,4	156	67,2	142	53,2	83	50,0	445	59,5
Erkek	3	33,3	16	21,6	76	32,8	125	46,8	83	50,0	303	40,5
İstatistik	$\chi^2=27,542$ $sd=4$ $p=,000$ $p<0,05$											

Tablo 20 incelendiğinde kadınlarda içsel-öze dönük zekâ(%64,3), müziksel-ritmik zekâ(70,0), görsel-uzamsal zekâ(73,8), mantıksal-matematiksel zekâ alalarının(50,0) erkeklere göre daha gelişmiş olduğu saptanmıştır. Bu fark istatistiksel olarak anlamlı ($p<0,05$) bulunmuştur. Diğer zekâ alanları ile cinsiyet arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p>0,05$).

Tablo21. Yaşın Zekâ Türleri İle İlişkisinin Dağılımı

	İçsel-Öze Dönük Zekâ Gelişmişlik Düzeyi										Toplam	
	Gelişmemiş		Az Gelişmiş		Orta Düzey Gelişmiş		Gelişmiş		Çok Gelişmiş			
Yaş	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
10-11 yaş	0	0,0	3	14,3	6	7,0	13	4,1	19	6,1	41	5,5
12-13 yaş	7	77,8	12	57,1	52	60,5	139	43,7	120	38,2	330	44,1
14-15yaş	1	11,1	6	28,6	24	27,9	105	33,0	116	36,9	252	33,7
16-17 yaş	1	11,1	0	0,0	4	4,7	61	19,2	59	18,8	125	16,7
Toplam	9	100	21	100	86	100	318	100	314	100	748	100
İstatistik	x²=32,489 sd=12 p=.001 p<0,05											
	Doğa Zekâsı Gelişmişlik Düzeyi											
10-11 yaş	0	0,0	2	1,7	9	4,1	15	7,1	15	9,2	41	5,5
12-13 yaş	21	63,6	46	39,0	86	38,7	94	44,3	83	50,9	330	44,1
14-15 yaş	8	24,2	48	40,7	89	40,1	69	32,5	38	23,3	252	33,7
16-17 yaş	4	12,1	22	18,6	38	17,1	34	16,0	27	16,6	125	16,7
Toplam	33	100	118	100	222	100	212	100	163	100	748	100
İstatistik	x²=28,881 sd=12 p=.004 p<0,05											
	Bedensel-Kinestetik Zekâ Gelişmişlik Düzeyi											
10-11 yaş	0	0,0	5	5,1	5	2,4	18	6,9	13	8,6	41	5,5
12-13 yaş	8	27,6	36	36,7	81	38,4	117	45,2	88	58,3	330	44,1
14-15 yaş	16	55,2	38	38,8	90	42,7	74	28,6	34	22,5	252	33,7
16-17 yaş	5	17,2	19	19,4	35	16,6	50	19,3	16	10,6	125	16,7
Toplam	29	100	98	100	211	100	259	100	151	100	748	100
İstatistik	x²=42,778 sd=12 p=.000 p<0,05											
	Sözel-Dilsel Zekâ Gelişmişlik Düzeyi											
10-11 yaş	0	0,0	2	4,0	6	2,2	19	6,7	14	10,9	41	5,5
12-13 yaş	5	55,6	32	64,0	105	38,2	123	43,2	65	50,4	330	44,1
14-15yaş	3	33,3	13	26,0	118	42,9	93	32,6	25	19,4	252	33,7
16-17 yaş	1	11,1	3	6,0	46	16,7	50	17,5	25	19,4	125	16,7
Toplam	9	100	50	100	275	100	285	100	129	100	748	100
İstatistik	x²=41,850 sd=12 p=.000 p<0,05											

Tablo 21’de içsel öze dönük zekâ alanının en gelişmiş yaş aralığı 12-15 yaş arası (%75,1), doğa zekâsı gelişmişlik düzeyi 12-13 yaş (%50,9), bedensel-kinestetik zekâ alanı 12-13 yaş (58,3), sözel-dilsel zekâ alanı 12-13 yaş (50,4) çok gelişmiş olarak saptandı.

Tablo 22. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Ders Başarı Dağılımı

Dijital Oyun Bağımlılığı Sınıflandırması (DOBS)	Ders Başarı Durumu										Toplam	
	En az 1 zayıf alanlar		Başarı belgesi almadan sınıfı geçenler		Teşekkür Belgesi alanlar		Takdir Belgesi alanlar		Onur Belgesi alanlar			
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Normal Grup	4	8,7	5	3,9	15	8,0	35	9,4	1	7,7	60	8,0
Az Riskli Grup	16	34,8	48	37,5	81	43,1	177	47,5	7	53,8	329	44,0
Riskli Grup	14	30,4	24	18,8	63	33,5	121	32,4	3	23,1	225	30,1
Bağımlı Grup	11	23,9	42	32,8	26	13,8	35	9,4	2	15,4	116	15,5
YDBG	1	2,2	9	7,0	3	1,6	5	1,3	0	0,0	18	2,4
Toplam	46	100	128	100	188	100	373	100	13	100	748	100
İstatistik	x² =64,297 sd=16 p=,000 p<0,05											

Tablo 22 incelendiğinde yılsonu ders başarı durumunda en az 1 zayıfı olanların riskli grup (%30,4), bağımlı grup (%23,9), yüksek düzey bağımlı grup(%2,2);başarı belgesi

almadan sınıfı geçenlerin bağımlı grup (32,8), riskli grup(18,8), yüksek düzey bağımlı grup(%7,0) olarak belirlenen öğrenciler oluşturmaktadır. Teşekkür belgesi alanların (%51,1)'i, takdir belgesi alanların (%56,9)'u, onur belgesi alanların (%61,5)'i normal grup ve az riskli grup oluşturmaktadır. Ders başarı durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde bağımlılık arttıkça ders başarısının azaldığı görülmüştür. Bu sonuçlar istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p=,000/ p<0,05$).

Tablo 23. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Ebeveyn Eğitimi Dağılımı

DOBS	Anne Eğitimi												Toplam	
	Okuryazar değil		Okuryazar		İlkokul		Ortaokul		Lise		Lisans ve lisansüstü			
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Normal	0	0,0	0	0,0	22	11,4	8	7,3	14	6,9	16	8,6	60	8,0
Az Riskli	9	37,5	21	65,6	79	40,9	50	45,5	89	44,1	81	43,3	329	44,0
Riskli	5	20,8	5	15,6	56	29,0	38	34,5	56	27,7	65	34,8	225	30,1
Bağımlı	10	41,7	4	12,5	34	17,6	12	10,9	35	17,3	21	11,2	116	15,5
YDBG	0	0,0	2	6,3	2	1,0	2	1,8	8	4,0	4	2,1	18	2,4
Toplam	24	100	32	100	193	100	110	100	202	100	187	100	748	100
İstatistik			x ² =38,996 sd=20 p=,007 p<0,05											
	Baba Eğitimi													
Normal	0	0,0	1	4,0	5	5,7	11	9,5	24	10,4	19	6,8	60	8,0
Az Riskli	3	37,5	12	48,0	43	48,9	47	40,5	110	47,8	114	40,6	329	44,0
Riskli	3	37,5	7	28,0	24	27,3	42	36,2	54	23,5	95	33,8	225	30,1
Bağımlı	2	25,0	3	12,0	15	17,0	14	12,1	39	17,0	43	15,3	116	15,5
YDBG	0	0,0	2	8,0	1	1,1	2	1,7	3	1,3	10	3,6	18	2,4
Toplam	8	100	25	100	88	100	116	100	230	100	281	100	748	100
İstatistik			x ² =22,220 sd=20 p=,329 p>0,05											

Tablo 23’de annesi okuryazar olmayanların%20,8’i riskli grup, %41,7’si bağımlı grup; okuryazar olanların %15,6’sı riskli grup, %12,5’i bağımlı grup, %6,3’ü yüksek düzey bağımlı grup; ilköğretim mezunu olanların %29,0’u riskli grup, %17,6’sı bağımlı grup, %1,0’ı yüksek düzey bağımlı grup; ortaokul mezunu olanların %34,5’i riskli grup, %10,9’u bağımlı grup, %1,8’i yüksek düzey bağımlı grup olarak saptanmıştır. Baba eğitimi incelendiğinde okuryazar olmayanların %37,5’i riskli grup,%25,0’ı bağımlı grup; okuryazar olanların %28,0’i riskli grup, %12,0’si bağımlı grup, ilköğretim mezunu olanların %27,3’ü riskli grup, %17,0’ı bağımlı grup, %1,1’i yüksek düzey bağımlı grup olarak saptanmıştır. Anne eğitimi lise mezunu olanların %6,9’u normal grup, %44,1’i az riskli grup; lisans ve lisansüstü mezunu olanların %8’i normal grup, %44’ü az riskli grup olarak saptanmıştır. Baba eğitimi lise mezunu olanların %10,4’ü normal grup, %47,8’i az riskli grup; lisan ve lisansüstü mezun olanların %6,8’i normal grup, %40,6’sı az riskli grup olarak saptanmıştır. Bu sonuçlara göre ebeveyn eğitimi arttıkça dijital oyun bağımlılık riskinin azaldığı görülmüştür. Sonuçlar istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p=,007/ p<0,05$).

Tablo 24. Bilgisayar/Tablet Kullanım Süresi İle Dijital Oyun Bağımlılığı Dağılımı

DOBS	Bilgisayar/tablet kullanım süresi										Toplam	
	1 saatten az		1-2 saat		3-4 saat		5-6 saat		6saatten fazla			
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Normal Grup	41	14,5	18	6,1	0	0,0	1	2,6	0	0,0	60	8,0
Az Riskli Grup	149	52,7	139	47,1	37	29,4	4	10,5	0	0,0	329	44,0
Riskli Grup	61	21,6	97	32,9	54	42,9	13	34,2	0	0,0	225	30,1
Bağımlı Grup	30	10,6	37	12,5	29	23,0	14	36,8	6	100	116	15,5
YDBG	2	0,7	4	1,4	6	4,8	6	15,8	0	0,0	18	2,4
Toplam	283	100	295	100	126	100	38	100	6	100	748	100
İstatistik	x²=153,964 sd=16 p=,000 p<0,05											

Tablo 24'te gün içerisinde bilgisayar kullanım süresi 1 saatten az olanların %14,5'i, 1-2 saat %6,1'i normal grup, 5-6 saat %2,6'sı normal grup; 1saatten az %52,7'si, 1-2 saat %47,1'i, 3-4 saat %29,4'ü, 5-6 saat %10,5'i az riskli grup; 1saatten az olanların %21,6'sı, 1-2 saat %32,9'u, 3-4 saat %42,9'u, 5-6 saat %34,2'si riskli grup; 1saatten az olanların %10,6'sı, 1-2 saat %12,5'i, 3-4 saat %23'ü, 5-6 saat %36,8'i, 6 saatten fazla olanların %100'ü bağımlı grup; 1saatten az olanların %0,7'si, 1-2 saat %1,4'ü, 3-4 saat %4,8'i, 5-6 saat %15,8'i yüksek düzey bağımlı grup olarak saptanmıştır. Bilgisayar/tablet kullanım süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığı riskinin arttığı saptanmıştır. Sonuçlar istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p=,000/ p<0,05$).

Tablo 25. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Günlük Uyku Süresi Dağılımı

DOBS	Günlük uyku süresi										Toplam	
	0-2,9saat		3-5,9 saat		6-8,9 saat		9-11,9 saat		12 saatten fazla			
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%
Normal Grup	1	3,3	13	8,0	41	9,0	2	2,4	3	15,8	60	8,0
Az Riskli Grup	7	23,3	66	40,5	221	48,7	31	37,8	4	21,1	329	44,0
Riskli Grup	9	30,0	38	23,3	137	30,2	36	43,9	5	26,3	225	30,1
Bağımlı Grup	13	43,3	37	22,7	47	10,4	12	14,6	7	36,8	116	15,5
YDBG	0	0,0	9	5,5	8	1,8	1	1,2	0	0,0	18	2,4
Toplam	30	100	163	100	454	100	82	100	19	100	748	100
İstatistik	x²=65,240 sd=16 p=,000 p<0,05											

Tablo 25'de günlük uyku süresi 0-2,9 saat arası olan öğrencilerin %3,3'ü normal grup, %23,3'ü az riskli grup, %30'u riskli grup, %43,3'ü bağımlı grup; 3-5,9 saat uyku süresi olanların %8'i normal grup, %40,5'i az riskli grup, %23,3'ü riskli grup, %22,7'si bağımlı grup, %5,5'i yüksek düzey bağımlı grup; 6-8,9 saat uyku süresi olanların %9'u normal grup, %48,7'si az riskli grup, %30,2'si riskli grup, %10,4'ü bağımlı grup, %1,8'i yüksek düzey bağımlı grup; ; 9-11,9 saat uyku süresi olanların %2,4'ü normal grup, %37,8'i az riskli grup, %43,9'u riskli grup, %14,6'sı bağımlı grup, %1,2'si yüksek düzey bağımlı grup; ; 12 saatten fazla uyku süresi olanların %15,8'i normal grup, %21,1'i az riskli grup, %26,3'ü riskli grup, %36,8'i bağımlı grup olarak

saptanmıştır. Sonuçlar incelendiğinde dijital oyun bağımlılığı arttıkça günlük uyku süresinin azaldığı saptanmıştır. Bu sonuçlar istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p=,000/ p<0,05$).

Tablo 26. Dijital Oyun Bağımlılığı İle Tercih Edilen İletişim Kanalı Dağılımı

DOBS	Tercih edilen iletişim kanalı						Toplam		İstatistik
	Yüz yüze konuşmak		Sosyal medya platformu		Görüntülü konuşmak				
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	x² =24,140 sd=8 p=,002 p<0,05
Normal Grup	43	10,1	8	4,5	9	6,2	60	8,0	
Az Riskli Grup	188	44,0	87	49,4	54	37,2	329	44,0	
Riskli Grup	136	31,9	47	26,7	42	29,0	225	30,1	
Bağımlı Grup	52	12,2	27	15,3	37	25,5	116	15,5	
YDBG	8	1,9	7	4,0	3	2,1	18	2,4	
Toplam	427	100	176	100	145	100	748	100	

Tablo 26’da normal grup olarak saptanan öğrencilerden iletişim kanalı olarak yüz yüze iletişimi tercih edenler %10,1, sosyal medya platformu üzerinden iletişim kurmayı tercih edenlerin %26,7’si riskli grup, %15,3’ü bağımlı grup; görüntülü konuşmayı tercih edenlerin %29,0’u riskli grup, %25,5’i bağımlı grup olarak belirlenmiştir. Bu sonuçlar istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p=,000/ p<0,05$).

Tablo 27. Ekonomik Durum İle Dijital Oyun Bağımlılığı Dağılımı

DOBS	Ekonomik durumu						Toplam		İstatistik
	Gelir giderden fazla		Gelir gidere denk		Gelir giderden az				
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	
Normal Grup	8	13,8	40	66,7	12	20	60	8	x² =22,600 sd=8 p=,004 p<0,05
Az Riskli Grup	72	21,9	156	47,4	101	30,7	239	44	
Riskli Grup	37	16,4	124	55,1	64	28,4	225	30,1	
Bağımlı Grup	19	16,4	58	50,0	39	33,6	116	15,5	
YDBG	9	50	4	22,2	5	27,8	18	2,4	
Toplam	145	19,4	382	51,1	221	29,5	748	100	

Tablo 27’de ekonomik durum incelendiğinde normal grup olarak saptanan öğrencilerin toplam %80,5’i, az riskli grup olarak saptananların %69,3’ü gelir durumu gidere denk veya üzerindedir. Riskli grup olarak saptanan öğrencilerin %28,4’ü, bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %33,6’sı, yüksek düzey bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %27,8’i gelir durumu giderden az olarak bulunmuştur. Ekonomik durum ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur ($p=,004/ p<0,05$).

Tablo 28. Teknoloji Kullanımında Ebeveyn Tutumunun Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi Dağılımı

DOBS	1.Grup		2.Grup		Toplam		İstatistik
	Sayı	%	Sayı	%	Sayı	%	
Normal Grup	26	43,3	34	56,7	60	100	$\chi^2=1,995$ $sd=4$ $p=,0737$ $p>0,05$
Az Riskli Grup	138	41,9	191	58,1	329	100	
Riskli Grup	86	38,2	139	61,8	225	100	
Bağımlı Grup	53	45,7	63	54,3	116	100	
YDBG	7	38,9	11	61,1	18	100	
Toplam	310	41,4	438	58,6	748	100	

Tablo 28’de ebeveyn teknoloji tutum ölçeğinde kesme noktası 33,4 puan olarak belirlendi. Tablo 26’da 1.grup ortalama puanın altında, 2.grup ortalama puanın üstünde yer alanları temsil etmektedir. Ortalamanın altında kalan ebeveynlerin oranı 43,3, ortalamanın üstünde kalan ebeveynlerin oranı 56,7’dir. Normal grup olarak saptanan öğrencilerin ebeveynlerinin teknoloji puan ölçeğinde ortalamanın altında kalan ebeveynler %43,3’ünü, ortalamanın üstünde puan alan ebeveynler %56,7’sini oluşturmaktadır. Az riskli grup olarak saptanan öğrencilerin ebeveynlerinin teknoloji puan ölçeğinde ortalamanın altında kalan ebeveynler %58,1’ini, ortalamanın üstünde puan alan ebeveynler %41,9’unu oluşturmaktadır. Riskli grup olarak saptanan öğrencilerin ebeveynlerinin teknoloji puan ölçeğinde ortalamanın altında kalan ebeveynler %38,2’sini, ortalamanın üstünde puan alan ebeveynler %61,8’ini oluşturmaktadır. Bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin ebeveynlerinin teknoloji puan ölçeğinde ortalamanın altında kalan ebeveynler %45,7’sini, ortalamanın üstünde puan alan ebeveynler %54,3’ünü oluşturmaktadır. Yüksek düzey bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin ebeveynlerinin teknoloji puan ölçeğinde ortalamanın altında kalan ebeveynler %41,4’ünü, ortalamanın üstünde puan alan ebeveynler %58,6’sını oluşturmaktadır. Ebeveynlerin teknoloji tutumu ile çocukların dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır($p>0,05$).

5.TARTIŞMA

Araştırmaya katılan öğrencilerin %59,5'ini kız, %40,5'ini erkek öğrenci oluşturmaktadır. Hazar ve Hazar'ın çalışmasının %42'sini kız, %58'sini erkek; Küçükvardar ve Türel'in araştırmasının %60'ını erkek, %40'ını kız öğrenci oluşturmaktadır(36.52). Göldağ'ın yaptığı çalışmada ise kız öğrenciler %51,5, erkek öğrenciler %48,5'i araştırma grubunu oluşturmaktadır. Çalışma grubunda sınıf düzeyinde eşit katılımcıya ulaşılmaya çalışılmış ortaokul(%51,5), lise(%48,5) olarak bulunmuştur. Çalışmaya katılanların %44,1'i 12-13 yaş, %33,7'si 14-15 yaş grubu oluşturmaktadır. Türkiye'deki ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları raporunda %58,3 ortaokul, %41,7 lise ; %50'si 12-13 yaş, %6'sı 14-15 yaş grubu öğrenciler oluşturmaktadır(124). Hızla gelişen ve büyüyen teknoloji bireylerin hayatında büyük değişimlere neden olmaktadır. Bu değişim psikolojik, sosyolojik ve fizyolojik açıdan birçok sorunun gündeme gelmesinde etkili olmuştur(1). TÜİK'in 2013 yılında 6-15 yaş grubu çocuklarda yaptığı araştırma sonuçlarına göre bilgisayar kullanımına başlama yaşı 8, cep telefonu kullanma yaşı 10 ve ortalama internet kullanım yaşı 9 olarak belirlenmiştir. (20). Bu sorunların başında her geçen gün başta gençler olmak üzere tüm yaş gruplarında hızla popülerleşen bağımlılık olarak sınıflandırılan dijital oyun bağımlılığı gelmektedir(1). Yeni bir halk sağlığı sorunu olan dijital oyun bağımlılığı uluslararası çalışmalara göre %0,6 ile %15 arasında değişim göstermektedir. Çun-Yin Hou ve ark. Tayvan(%56,6/ 1534) ve Çin'de(%43,4 /1177) toplam 2711 öğrenci ile yaptıkları bir çalışmada çocukların %54'ünün başkalarıyla %31'inin tek başına oyun oynadığı ve çocukların %12,2'sinin mobil oyun bağımlısı olduğu tespit edilmiştir(79). Türkiye'de dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalar sınırlıdır(51). Karaca ve ark. 1019 öğrenci ile yaptığı çalışmada öğrencilerin %98,3'ünün çevrimiçi oyun oynadıkları ve her gün bilgisayar ile 0,5-3 saat zaman geçirdikleri tespit edilmiştir. Aynı çalışmada öğrencilerin %46,7'sinin sorunlu kullanıcı ve %5,6'sının dijital oyun bağımlısı olduğu bulunmuştur(72). Yiğit ve Günüş'ün Van ilinde 5, 6, 7 ve 8. sınıflar üzerinde 229 öğrenciye yaptığı bir diğer çalışmada öğrencilerin %44 bağımlılık riski taşıyan grup, %15,1'i bağımlı grup bulunmuştur(126). Araştırmamıza katılan 748 öğrenciden toplam 359 öğrenci riskli grup, bağımlı grup ve yüksek düzey bağımlı grup olarak bulunmuştur. Öğrencilerin %30,1'i riskli, %15,5'i bağımlı, %2,4'ü yüksek düzey bağımlı grup olarak değerlendirilmiştir. Çalışmamıza katılan öğrencilerin %81,8'i bilgisayar/tablet sahibi, %90,5'inin evinde internet

bağlantısına sahiptir. Araştırmaya katılan öğrencilerin %39,4'ü günde 1-2 saat, %16,8'i günde 3-4 saat, %5,1'i günde 5-6 saat, %0,8'i 6 saatten fazla bilgisayar /tableti kullanmaktadır. Atabay ve ark. yaptığı çalışmada bilgi ve iletişim teknolojileri (bilgisayar, tablet, akıllı telefon) kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur(125). Göldağ'ın lise öğrencilerinde yaptığı bir diğer çalışmada benzer sonuçlara ulaşılmış oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılık düzeyi artış gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır(128). Çalışmamızda günde 1-2 saat bilgisayar/tablet kullanan öğrencilerin toplam %13,9' u bağımlı veya yüksek düzey bağımlı grup, %32,9'u riskli grup; günde 3-4 saat kullanan öğrencilerin %27,8'i bağımlı veya yüksek düzey bağımlı grup, %42,9'u ise riskli grup; günde 5-6 saat kullanan öğrencilerin %52,6'sı bağımlı veya yüksek düzey bağımlı, %34,2'si riskli grup olarak değerlendirilmiştir. Araştırma sonucu bilgisayar/tablet kullanım süresi ile dijital oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu sonuç Atabay ve ark. ile Göldağ'ın yapmış olduğu araştırma sonuçlarını desteklemektedir.

Çocukların gelişimi konusunda ebeveynleri kendine rol model aldığı ve geleceklerini şekillendirdiği çocuk gelişimi alanında yapılan araştırmalarda belirtilmektedir. Ebeveynlerin dijital medya kullanmaları bu durum üzerinde etkili olacağından dijital ebeveynlik farkındalıklarının artması gerekmektedir. . Dijital çağda çocuk yetiştiren ebeveynlerin birtakım yeterliliklere sahip olması gerekmektedir. (82,87). Araştırmamızda annesi okuryazar olmayanların %20,8'i riskli grup, %41,7'si bağımlı grup; okuryazar olanların %15,6'sı riskli grup, %12,5'i bağımlı grup, %6,3'ü yüksek düzey bağımlı grup; ilkokul mezunu olanların %29,0'u riskli grup, %17,6'sı bağımlı grup, %1,0'ı yüksek düzey bağımlı grup; ortaokul mezunu olanların %34,5'i riskli grup, %10,9'u bağımlı grup, %1,8'i yüksek düzey bağımlı grup olarak saptanmıştır. Baba eğitimi incelendiğinde okuryazar olmayanların %37,5'i riskli grup, %25,0'ı bağımlı grup; okuryazar olanların %28,0'i riskli grup, %12,0'si bağımlı grup, ilkokul mezunu olanların %27,3'ü riskli grup, %17,0'ı bağımlı grup, %1,1'i yüksek düzey bağımlı grup olarak saptanmıştır. Anne eğitimi lise mezunu olanların %6,9'u normal grup, %44,1'i az riskli grup; lisans ve lisansüstü mezunu olanların %8'i normal grup, %44'ü az riskli grup olarak saptanmıştır. Baba eğitimi lise mezunu olanların %10,4'ü normal grup, %47,8'i az riskli grup; lisan ve lisansüstü mezun olanların %6,8'i normal grup, %40,6'sı az riskli grup olarak saptanmıştır. Çalışmamızda ebeveyn eğitimi arttıkça dijital oyun bağımlılık riskinin azaldığı görülmüştür. Hazar ve ark. yaptığı çalışmada ebeveyn eğitimi ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır.

Bu sonuç eğitim durumuna bakılmaksızın çok sayıda ebeveynin dijital oyun oynadığına dayandırılmıştır. Araştırmada oyun oynayan ebeveyn sayısı dağılımı hakkında bilgi verilmemiştir(127). Çalışmamızda katılan ebeveynlerin %69,9'u bilgisayar/tablete sahipken, % %62'si bilgisayar/tablet kullanmaktadır. Bu sonuçlar değerlendirildiğinde bilgisayar kullanımının dijital ebeveynlik yeterlilik düzeylerini etkilemediği söylenebilir. Göldağ lise öğrencilerinde yaptığı araştırmada ise çalışmamızdan farklı olarak ebeveyn eğitimi yüksek olan öğrencilerin dijital bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu sonucuna ulaşmıştır. Bunun sebebi olarak eğitim düzeyinin artışının ekonomik gelir artışını etkilediği ve öğrencilerin oyun oynamak için gerekli olan aygıta kolay ulaşmasına bağlamaktadır(128). Roij VJ ve ark. ise yaptığı çalışmada düşük gelirin çocuklar üzerinde sorunlu davranışların önemli bir faktörü olduğu bulunmuştur(26). Araştırma kapsamında alınan öğrencilerin ebeveynleri gelir durumlarını %51,1' gelirinin gidere denk,% 29,5'inin gelir durumlarını giderden az olarak değerlendirmiştir. Çalışmamızda öğrencilerin %81,8'inin bilgisayar/tablete sahip olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlar günümüz koşullarında değerlendirildiğinde bilgisayar/tablete ulaşım kolaylığı bir ayırıcı faktör olarak görülmemektedir. Araştırmamızda ekonomik durum ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin toplam %80,5'i, az riskli grup olarak saptananların %69,3'ü gelir durumu gidere denk veya üzerindedir. Riskli grup olarak saptanan öğrencilerin %28,4'ü, bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %33,6'sı, yüksek düzey bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %27,8'i gelir durumu giderden az olarak bulunmuştur Ekonomik durum düştükçe dijital oyun bağımlılığı risk düzeyi artmaktadır. Bu sonuç Roij VJ ve ark. yaptığı araştırma sonucunu desteklerken, Göldağ'ın yaptığı araştırma sonucu ile çelişmektedir.

Sağlıklı ebeveyn-çocuk ilişkisi çocukların sağlıklı gelişimi için önem arz eden bir durumdur. Ebeveyn çocuk arasındaki olumlu ilişki çocuklarda sapkın arkadaş grupları ve teknoloji bağımlılığı gibi olumsuz davranışlara karşı koruyucu bir faktör olarak hizmet etmektedir(7). Teknolojiyi kullanırken ebeveynlerin sergiledikleri tutumlar gençlerin negatif davranış riskleri ve bu risklerden korunmada olumlu olumsuz etkilere sebep olmaktadır(8). Araştırmamıza katılan ebeveynlerin %12,7'si aile koruması programı kullanırken, % 41,4'ü bu programı kullanmamaktadır.

Ebeveynlerin %42,6'sı aile koruması programı hakkında bilgisi olmadığı saptanmıştır. Ebeveynlerin % 63,4'ü çocuğunu güvenli internet kullanımı hakkında bilgilendirirken, %19,4'ü çocuğunu güvenli internet konusunda bilgilendirmeyen ve %13,8'inin güvenli internet konusunda bilgisi olmadığı saptanmıştır. Çocukların kendini ifade edebildiği,

önemsendiği, aile içi kararlarda dinlendiği ve iletişim kanallarının açık olduğu ebeveyn tutumlarının sergilendiği ailede büyüyen çocuklar olumsuz yönelim arayışlardan kaçınmaktadır(90). Yapılan araştırmalarda ihmalkâr ebeveynlerin çocukları tarafından ebeveyn yaklaşımının ilgisiz olarak algılanması internet bağımlılık puan düzeylerinin otoriter, demokratik, müsamahakâr ebeveynlerin çocuklarına oranla anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur(88). Deniz ve ark. ortaokul ve lise öğrencileri arasında toplam 866 öğrenci ile yaptığı araştırmada ailelerin %31.1'i demokratik, %24.3 ihmalkâr, %26.5'i otoriter ve % 18.1'i hoşgörölü tutum sergilediği saptanmıştır. Bu araştırma sonucuna göre ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde çocukların dijital oyun ile daha fazla vakit geçirdiği bulunmuştur. Kontrolsüz oyun oynama süresi, dijital oyun oynamanın erken yaşlarda başlaması çocuklar üzerinde olumsuz etkilere sebebiyet vermektedir(65). Dijital oyun bağımlılığın akademik başarı üzerindeki etkisi incelendiğinde istatistiksel olarak negatif yönlü anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Araştırmamızda en az 1 zayıfı olan öğrencilerin %8,7'si normal grup, %34,8'i az riskli grup, %30,4'ü riskli grup, %23,9'u bağımlı grup, %2,2'si ydbg; başarı belgesi almadan sınıfı geçenlerin %3,9'u normal grup, %37,5'i az riskli grup, %18,8'i riskli grup, %32,8'i bağımlı grup, %7'si ydbg; teşekkür belgesi alanların (%51,1)'i, takdir belgesi alanların (%56,9)'u, onur belgesi alanların (%61,5)'i normal grup ve az riskli grup oluşturmaktadır. Çalışmamızda elde edilen sonuçlar literatürdeki araştırmalara benzer bulgular göstermekte ve ders başarı durumu ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde bağımlılık arttıkça akademik başarısının azaldığı görölmektedir. Delebe ve Hazar'ın ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin bazı fiziksel parametrelere ve akademik başarıya göre incelenmesi adlı çalışmalarında dijital oyun bağımlılığı ile akademik başarı durumu arasında istatistiksel olarak negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur(130). Kayış ve Ayas'ın ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasındaki ilişkinin incelenmesi adlı bir diğer çalışmada ise dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur(131). Bülbül ve ark. yaptığı bir diğer çalışmada ise dijital oyun bağımlısı ve bağımlılık riski taşıyan adayların bağımlı olmayan adaylara göre daha az ders çalışma süresi sergiledikleri bulunmuştur(132). Dijital oyun bağımlılığı olan ve riski barındıran öğrencilerin normal grup öğrencilere kıyasla akademik ortalamalarının daha düşük olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlar çalışmamız sonuçları ile benzer bulgular göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığının çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinden bir diğeri ise uyku kalitesini düşürmektedir. Çalışmamız sonuçlarına göre; günlük uyku

süresi 0-2,9 saat olan öğrencilerin %3,3'ü normal grup, %23,3'ü az riskli grup, %30'u riskli grup, %43,3'ü bağımlı grup; 3-5,9 saat uyku süresi olanların %8'i normal grup, %40,5'i az riskli grup, %23,3'ü riskli grup, %22,7'si bağımlı grup, %5,5'i yüksek düzey bağımlı grup; 6-8,9 saat uyku süresi olanların %9'u normal grup, %48,7'si az riskli grup, %30,2'si riskli grup, %10,4'ü bağımlı grup, %1,8'i yüksek düzey bağımlı grup; ; 9-11,9 saat uyku süresi olanların %2,4'ü normal grup, %37,8'i az riskli grup, %43,9'u riskli grup, %14,6'sı bağımlı grup, %1,2'si yüksek düzey bağımlı grup; ; 12 saatten fazla uyku süresi olanların %15,8'i normal grup, %21,1'i az riskli grup, %26,3'ü riskli grup, %36,8'i bağımlı grup olarak saptanmıştır. Tuncay ve Göger'in yaptığı dijital oyun bağımlılığı ve uyku kalitesi arasındaki ilişkinin incelenmesi adlı çalışmada, çalışmaya katılanların %65,1'inin uyku kalitesinin iyi, %34,9'unun uyku kalitesinin kötü olduğu tespit edilmiştir. Bu çalışma sonucuna göre ergenlerin dijital oyun bağımlılığı puanları arttıkça uyku kalitesinin düştüğünü sonucuna ulaşılmıştır(133). Dağ ve ark. yaptığı bir diğer çalışmada dijital oyun bağımlılığının uyku kaygısı, gece uyanmaları, gün içinde uykululuk, parasomnia ve uyku ölçeği toplam puanlarının etkilediği sonucuna belirtilmiştir(134). Dijital oyun bağımlılığının uyku kalitesini olumsuz etkileyebileceği sonucuna ulaşılmıştır, Bu araştırma bulguları çalışmamızın sonuçları ile benzerlik göstermektedir. Marufoğlu ve Kutlutürk'ün ortaokul öğrencilerinde yaptığı araştırma dijital oyun bağımlılığının uyku alışkanlıklarını etkilemesi için bir risk faktörü olmadığını sonucuna ulaşılmıştır. Bunun çocukların eğitimleri için düzenli bir saatte uyumaları ve uyanmaları gerekliliğine bağlamışlardır(135). Çalışmamız dijital oyun bağımlılığının sorunlu davranışlara ve uyku kalitesinde azalmaya sebebiyet verdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Dijital oyun bağımlılığı çocuk/ergenlerde aile içi ve sosyal çevreyle olan iletişimi de etkilemektedir. Aile içi iletişim kanallarının açık olduğu, olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisinin geliştiği aile yapılarında çocukların dijital oyun bağımlılığı gibi olumsuz davranış riskleri azalmaktadır(126). Dursun ve Eraslan –çapan yaptığı çalışmada ailesiyle sağlıklı iletişim kuramayan, ilişkilerinde saldırgan ve şiddet eğilimi gösteren, şiddeti normalleştiren çocuk/ergenlerin dijital oyun bağımlılık riskinin yüksek olduğu bilinmektedir. Çalışmada aile ve sosyal çevreyle sağlıklı ilişkinin dijital oyun bağımlılığı riskini azalttığı sonucuna ulaşılmıştır(136). Araştırmamız bulgularına göre normal grup olarak değerlendirilen çocuklar iletişim kanalı olarak %71,7 yüz yüze konuşmak , %13,3 sosyal medya platformu, %15'i görüntülü konuşmak; az riskli grup olarak değerlendirilen çocukların %57,2'si yüz yüze konuşmak , %26,4'ü sosyal medya

platformu, %16,4'ü görüntülü konuşmak; riskli grup olarak değerlendirilen çocukların %60,4'ü yüz yüze konuşmak, %20,9'i sosyal medya platformu, %18,7; bağımlı grup olarak değerlendirilen çocukların % 44,8'i yüz yüze konuşmak, %23,2'si sosyal medya platformu, %32'si görüntülü konuşmak; ydbg olarak değerlendirilen çocukların %44,4'ü yüz yüze konuşmak, %38,8'i sosyal medya platformu ve %16,8'i görüntülü konuşmayı tercih etmektedir. Araştırma sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve riski taşıyan çocuklar yüz yüze iletişim kurmak yerine sosyal medya platformu veya görüntülü konuşmak gibi dijital araçlar üzerinden iletişim kanallarını tercih etmektedirler. Bu sonuçların kontörsüz oyun oynama süresinin aile ve sosyal çevre ilişkileri bozulmasına, sağlıklı iletişim becerilerini sürdürmemeye, yalnızlık ve kendini yetersiz hissetmesine neden olabilir. Aile ve sosyal çevreden izole olmuş çocukların sosyal ilişkilerini kurma ve sürdürme becerilerini dijital araçlar üzerinden sağlamasına sebebiyet verdiği olarak düşünülebilir.

Birey üzerinde fiziki ve duygusal etkiler bırakan davranışsal bir sorun olan dijital oyun bağımlılığına birçok bileşen sebep olmaktadır. Literatür araştırmaları incelendiğinde oyuna dalma, başarı ve sosyal bileşenler üzerinde durulmuştur(51). Literatüre ek olarak araştırmamızda dijital oyun bağımlılığının çocukların gelişmiş zekâ alanlarıyla ilgisi incelenmiştir. Çalışmamızda kadınlarda içsel-öze dönük zekâ(%64,3), müziksel-ritmik zekâ(70,0), görsel-uzamsal zekâ(73,8), mantıksal-matematiksel zekâ alalarının(50,0) erkeklere göre daha gelişmiş olduğu saptanmıştır. Araştırmamızda cinsiyet değişkeni ile sözel-dilsel zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, kişilerarası-sosyal zekâ ve doğa zekâsı arasında anlamlı bir fark bulunamamıştır. Tunç'un 11.sınıflar üzerinde yaptığı çalışmada zekâ alanlarının cinsiyet ile ilişkisi incelendiğinde cinsiyetin sözel-dilsel zekâ, müziksel zekâ, bedensel-kinestetik zekâ, sosyal zekâ ve içsel zekâ arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur(137). Yenilmez ve Çalışkan'ın yaptığı çalışmada cinsiyet değişkenine göre görsel-uzamsal zekâ, sözel-dilsel zekâ ve müziksel-ritmik zekâ alanlarının kız öğrencilerde daha gelişmiş olduğu görülmüştür(138). Aynı araştırmada mantıksal-matematiksel zekâ ile cinsiyet arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Araştırmamızda zekâ alanlarının yaş ile ilişkisi incelendiğinde, içsel öze dönük zekâ alanının en gelişmiş yaş aralığı 12-15 yaş arası (%75,1), doğa zekâsı gelişmişlik düzeyi 12-13 yaş (%50,9), bedensel-kinestetik zekâ alanı 12-13 yaş (58,3), sözel-dilsel zekâ alanı 12-13 yaş (50,4) çok gelişmiş olarak saptandı. Çalışmamızda zekâ alanları ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde doğa zekâsı, içsel-öze dönük zekâ, müziksel-ritmik zekâ, mantıksal-matematiksel zekâ ve sözel-dilsel zekâ arasında

anlamli yüksek düzeyde pozitif bir fark bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı ile görsel-uzaysal zekâ, bedensel-kinestetik zekâ ve sosyal zekâ arasında anlamli bir fark bulunamamıştır. Cirit Gül'ün ortaokul öğrencileri ile yaptığı çalışmada öğrencilerin bilgisayara yönelik tutum alt boyutları ile çoklu zekâ alanları arasında düşük ve orta düzey ilişkiler bulunmuştur. Cirit Gül doğacı zekâ ve içsel zekâ alanı ile bilgisayar önem boyutu arasında anlamli düşük düzeyde, sosyal zekâ ile orta anlamli düzeyde pozitif yönlü bir ilişki bulmuştur(16).

Araştırmamız bulgularına göre doğa zekâsı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamli olduğu ($p=,034/ p<0,05$), bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %44,7'si gelişmiş/çok gelişmiş zekâ düzeyine sahip olduğu belirlendi.

Araştırmamız bulgularına göre öğrencilerin %84,4'ü içsel-öze dönük zekâ düzeyi gelişmiş/çok gelişmiş olarak belirlendi. İçsel-öze dönük zekâ ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamli ($p=,000/ p<0,05$) bulundu. Bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %72,3'ünün içsel-öze dönük zekâ alanları gelişmiş/çok gelişmiş olarak belirlendi.

Araştırmaya katılanların %74'ünün gelişmiş/çok gelişmiş müziksel-ritmik zekâ alanına sahip olduğu belirlendi. Müziksel-ritmik zekâ alanı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamli ($p=,007/ p<0,05$) bulundu. Bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %76,8'inin müziksel-ritmik zekâ alanları gelişmiş/çok gelişmiş olarak belirlendi.

Araştırmamız bulgularına göre öğrencilerin %57,8'inin gelişmiş/çok gelişmiş mantıksal-matematiksel zekâ alanına sahip olduğu belirlendi. Mantıksal-matematiksel zekâ alanı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamli ($p=,010/ p<0,05$) bulundu. Bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %55,2'sinin mantıksal-matematiksel zekâ alanları gelişmiş/çok gelişmiş olarak belirlendi.

Araştırmamız bulgularına göre öğrencilerin %55,3'ünün gelişmiş/çok gelişmiş sözel-dilsel zekâ alanına sahip olduğu belirlendi. Sözel-dilsel zekâ alanı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelendiğinde istatistiksel olarak anlamli ($p=,00/ p<0,05$) bulundu. Bağımlı grup olarak saptanan öğrencilerin %32,8'inin sözel-dilsel zekâ alanları gelişmiş/çok gelişmiş olarak belirlendi.

6. SONUÇ ve ÖNERİ

Dijital oyun bağımlılığında ebeveyn tutumlarının ve zekâ türleri ile ilişkisinin incelenmesi amacıyla yapılan bu çalışmada şu sonuçlara ulaşılmıştır:

- Öğrencilerin bilgisayar/tablet oynama sürelerinin uzaması dijital oyun bağımlılığı riskini arttırdığı,
- Ebeveyn eğitim düzeyi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılık riskinin azaldığı,
- Dijital farkındalığı yüksek ve aile koruma programı kullanan ebeveynlerin çocuklarının dijital risk faktörünün azaldığı,
- Ekonomik durum düştükçe dijital oyun bağımlılığı risk faktörünün arttığı,
- Dijital oyun bağımlılığının çocukların geleceğini yönlendireceği akademik başarıyı olumsuz etkilediği,
- Çocukların sağlıklı bir yaşam için temel ihtiyaç olan uyku kalitesinin dijital oyun bağımlılığında düştüğü,
- Dijital oyun bağımlılığının aile ve sosyal iletişimi etkilediği,
- Dijital oyun bağımlılığının doğa zekâsı, içsel-öze dönük zekâ, müziksel ritmik zekâ, mantıksal-matematiksel zekâ, sözel-dilsel zekâ alanları ile istatistiksel olarak anlamlı bulunmuştur.

Bu sonuçlar doğrultusunda öneriler;

- Ebeveynlerin dijital farkındalığının artırılması konusunda eğitim verilmesi,
- Okullarda öğrencilerin, öğretmenlerin ve görev alan personellerine dijital farkındalık eğitimlerinin verilmesi amacıyla halk sağlığı hemşirelerinin görevlendirilmesi,
- Dijital oyun bağımlılığı, siber zorbalık, akran zorbalığı gibi çocukların hayatlarını olumsuz etkileyecek risklerin azaltılması amacıyla aile koruma programlarının yaygınlaştırılması,
- Çocukların zekâ alanlarına yönelik eğitim ve etkinlik programlarının düzenlenmesi,
- Sağlıklı ebeveyn-çocuk ilişkisinin dijital oyun bağımlılığı riskini azaltmada önemli bir etken olduğu unutulmamalıdır.

KAYNAKLAR

1. Dilci T. Dijital bağımlılıkla mücadele rehberi sorunlar-nedenler-çözümler. 1.Basım, Palme Yayınevi, Ankara, 2024.
2. <https://www.lse.ac.uk/media-and-communications/research/research-projects/eu-kids-online/participating-countries/turkey>. Erişim Tarihi:22 Ocak 2024
3. PwC (PricewaterhouseCoopers), Perspectives from the global entertainment & media outlook. 2022–2026.
4. <https://kalkinmaguncesi.izka.org.tr/index.php/2021/02/02/kuresel-pazarlara-giden-yol-dijital-oyun-sektoru/>, Erişim Tarihi: 26 Ekim 2022.
5. Gaming In Turkey, Oyun ve Espor ajansı. Türkiye Oyun Sektörü 2021 Raporu. 2021.
6. Yay M. Dijital ebeveynlik. Yeşilay Yayınları. 2017.
7. Yee-lam Li A, Lam Chau C, Cheng C. Development and validation of a parent-based program for preventing gaming disorder: The game over intervention. International Journal of Environmental Research and Public Health. 2019, 16(11).
8. Bonnaire C, Liddle HA, Har A, Nielsen P, Phan O. Why and how to include parents in the treatment of adolescents presenting Internet gaming disorder? Journal of Behavioral Addictions. 2019, 8(2), 201-212.
9. Türel YK, Gür D. Ebeveynlerin çocukların bilgi iletişim teknolojileri kullanımına yönelik tutumları üzerine bir ölçek geliştirme çalışması. Bursa Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 32(1), 145-165.
10. Oğuz BN, Kutluca AY. Okul öncesi dönemde çocukları olan ebeveynlerin teknoloji kullanımına yönelik görüşlerinin incelenmesi. Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2020, 39(2), 252-268.
11. Çetinkaya L, Sütçü SS. Çocukların gözüyle ebeveynlerinin bilişim teknolojileri kullanımlarına yönelik kısıtlamaları ve nedenleri. Türk Çevrimiçi Nitel Araştırma Dergisi, 7(1), 79-116.
12. Cengiz S, Peker A, Demeralp C. Dijital oyun bağımlılığının yordayıcısı olarak mutluluk. Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying, 2020, 7(1), 21-34.
13. Yurdakul IK, Dönmez O, Yaman F, Odabaşı HF. Dijital Ebeveynlik ve değişen roller. Gaziantep University Journal of Social Sciences. 2013; 12(4): 883-89.

14. Kaya K, Mutlu-Bayraktar D. Türkiye’de yapılan dijital ebeveynlik arařtırmalarına yönelik bir ierik analizi alıřması. İnönü Üniversitesi Eđitim Fakóltesi Dergisi, 22(2), 1046-1082.
15. Ektiriciođlu C, Arslantař H, Yüksel R. Ergenlerde ađın hastalıđı: Teknoloji bađımlılıđı. Arřiv Kaynak Tarama Dergisi, 29(1), 51-64.
16. Cirit Gül A. Ortaokul öđrencilerinin oklu zekâ alanları ile bilgisayarla yönelik tutumları arasındaki iliřkinin incelenmesi. Adnan Menderes Üniversitesi Eđitim Fakóltesi Eđitim Bilimleri Dergisi, 2018, 9(2), 155-164.
17. Ak M. Bađımlılık. İinde: Bađımlılık ve Önleyici yaklařımlar, Mızırak Z, Trař Z, Yalın SB (Eds.). Necmettin Erbakan Üniversitesi Yayınevi, Konya, 2021, 1-13.
18. Dijital bađımlılık ve E-Hastalıklar. Aygöl HH, Eke E. 1.Basım, Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık Eđitim Danıřmanlık Tic. Ltd. řti, 2020.
19. Bulunmaz B. Yeni medya eski medyaya karřı: Savařı kim kazandı ya da kim kazanacak? Karadeniz Teknik Üniversitesi İletiřim Arařtırmaları Dergisi.2014;4. 22-29.
20. T.C. Sađlık Bakanlıđı Sađlığın Geliřtirilmesi Genel Müdürlüğü. “Dijital oyun bađımlılıđı alıřtayı sonu raporu” Ankara: 07-08 Kasım 2018.
21. https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/madde-bagimliliđi?gad_source=1&gclid=CjwKCAiA5L2tBhBTEiwAdSxJX67R1yqIzsDaV0Qt2JoypPMr3xqw1zeGV9NB72YruwMb_OeuFLYkQRoCzikQAvD_BwE , Eriřim Tarihi: 23 Ocak 2024
22. Griffiths MD, Davies N, Chappell D. Online computer gaming: A comparison of adolescent and adult gamers. Journal of Adolescence, 2004; 27: 87-96.
23. Tuđrul B, Ertürk HG, Altınkaynak Özen ř, Güneř G. Oyunun ü kuřaktaki deđiřimi. The Journal of Academic Social Science Studies. 2014, 1 1-16.
24. Türk Dil Kurumu Sözlükleri (2022). Sözlük, Eriřim Tarihi: 11.10.2022 <https://sozluk.gov.tr/>
25. Karaduman M, Aciyan EP. Baudrillard’ın simölasyon kuramı bađlamında dijital oyunlar ve bađımlılık üzerine bir deđerlendirme. Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi. 2022, 22 453-472.
26. Roij VJ, Kuss DJ, Griffiths MD, Shorter GW, Schoenmakers, Mheen DVD. The (co-)occurrence of problematic video gaming, substance use, and psychosocial

- problems in adolescents. *Journal of Behavioral Addictions*. 2014; 3: 157-165.
27. <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği>, Erişim Tarihi: 23 Ocak 2024.
 28. Andiç S, Durak Batıgün A. DSM-5 Tanı ölçütleri temelinde internet bağımlılığı ölçeği'nin geliştirilmesi: internet oyun oynama bozukluğu açısından bir değerlendirme. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 2019, 32(1), 33-42.
 29. Doğan Keskin A, Aral N, Oyun bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Bağımlılık Dergisi*. 2021,22(3) 327-339.
 30. T.C.Sağlık Bakanlığı, Sağlığın Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü, Bağımlılık ile Mücadele Stratejik İletişim Belgesi, 2019, Yayın no: 1127.
 31. Uzunoğlu A. Dijital oyun ve bağımlılık. *Yeni Medya*, 2021 (11) 116-131.
 32. Alioğlu M, Algül. Türkiye'de dijital oyun durumu: E-Spor oyuncularının değerlendirmeleriyle League of Legends örneği. *İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 2021, (13. 1) , 121-154.
 33. T.C. Sağlık Bakanlığı Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü. COVID-19 (Sars-Cov-2 Enfeksiyonu) Genel Bilgiler, Epidemioloji ve Tanı. Ankara: Sağlık Bakanlığı, 2020.
 34. https://www.who.int/health-topics/coronavirus#tab=tab_2. Erişim Tarihi; 25 Ekim 2022.
 35. Arslan E, Ercan S. COVID-19 Pandemisi ve sosyal izolasyon sürecinde egzersizin önemi. *Spor Hekimliği Dergisi*, 2020, 55(2), 188-191.
 36. Küçükvardar M, Türel E. Covid-19 pandemisinde dijital oyun oynama düzeyi üzerine bir araştırma. *Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2022, 47, 47-58.
 37. Ilgaz Büyükbaykal C, Türkiye'de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. *Yeni medya elektronik dergisi*, 4(1) , 1-9.
 38. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Dijital Oyunlar Raporu. 2020.
 39. <https://www.metu.edu.tr/>. Erişim Tarihi: 30 Ekim 2022.
 40. Karahisar T. Türkiye'de dijital oyun sektörünün durumu. *Sanat ve Tasarım Manipülasyon Sempozyumu Bildiri Kitabı*. 2013, 107-113.
 41. <https://www.bilgi.edu.tr/>. Erişim Tarihi: 30 Ekim 2022.
 42. Türkiye İstatistik Kurumu, <https://data.tuik.gov.tr/>. Erişim Tarihi: 31 Ekim 2022.

43. Akçetin E, Çelik U, Yaldır A, Herand D. Dijital oyunlar ve istihdam: Türkiye için öneriler. Girişimcilik İnovasyon ve Pazarlama Araştırmaları Dergisi, 2017, 1(2), 136-153.
44. <http://tesfed.gov.tr/hakkimizda>. Erişim Tarihi; 31 Ekim 2022.
45. Evren T, Kargün M, Pala A, Yazarer İ. Spora yenilikçi yaklaşım, e-spor. Journal of International Social Research, 2019, 12.66.
46. <https://www.yesilay.org.tr/tr/makaleler/dijital-oyun-nasil-e-spor-oldu>. Erişim Tarihi: 31 Ekim 2022.
47. American psychiatric association, psychiatric news special report: Be Prepared to Address Technological Addictions in Psychiatric Practice. February 2022,57(2), 23.
48. Arıcak T, E-Spor bağımlılık riskini arttıracak. Yeşilay Dergisi, 2019,(1031).
49. Sulubey O. E-sporda ve sporda dijital oyun bağımlılığı, depresyon, anksiyete ve stresin ilişkisel olarak incelenmesi. Pamukkale Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans tezi, 2022, 122 sayfa, Denizli, (Doç. Dr. Özden Tepeköylü Öztürk)
50. Doğan Keskin A, Aral N. Oyun bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. Bağımlılık Dergisi, 2021. (22.3), 327-339.
51. Yalçın Irmak A, Erdoğan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. Türk Psikiyatri Dergisi, 2016, 27.
52. Hazar Z, Hazar M. Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. Journal of Human Sciences. 2017, 14.1, 203-216.
53. Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu. Dijital oyunlarda farkındalık (Fırsat ve Riskler) çalıştayı sonuç raporu Aralık, 2021.
54. Torres-Rodriguez A, Griffiths MD, Carbonell X, Oberst U. Internet gaming disorder in adolescence: Psychological characteristics of a clinical sample. Journal of behavioral addictions, 2018, 7(3), 707-718.
55. Greitemeyer T. The dark and bright side of video game consumption: effects of violent and prosocial video games. Current opinion in psychology, 2022, 101326.
56. Pallavicini F, Ferrarive A, Mantovani F. Video games for well-being: A systematic review on the application of computer games for cognitive and emotional training in the adult population. Frontiers in psychology, 2018, 9,

57. Wang, Ryan BA, DeMaria, Samuel Jr MD, Goldberg, Andrew MD, Katz, Daniel MD. A systematic review of serious games in training health care professionals. *Simulation in Healthcare*, 2016, 11(1), 41-51.
58. Hwang GJ, Chen CH. Influences of an inquiry-based ubiquitous gaming design on students' learning achievements, motivation, behavioral patterns, and tendency towards critical thinking and problem solving. *British Journal of Educational Technology*, 2017, 48(4), 950-971.
59. Charlier N, Zupancic N, Fieuws S, Denhaerynck K, Zaman B, Moons P. Serious games for improving knowledge and self-management in young people with chronic conditions: A systematic review and meta-analysis. *Journal of the American Medical Informatics Association*, 2016, 23(1), 230-239.
60. <http://www.odfed.org/otizm/>. Eriřim Tarihi: 24 Aralık 2022.
61. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>. Eriřim Tarihi: 24 Aralık 2022.
62. Berenguer C, Baixauli I, Gómez S, Andrés MDEP, De Stasio S. Exploring the impact of augmented reality in children and adolescents with autism spectrum disorder: A systematic review. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 2020, 17 (17), 6143.
63. <https://publications.aap.org/aapnews/news/9096/FDA-approves-digital-game-for-children-with-ADHD>. Eriřim Tarihi: 24 Aralık 2022.
64. <https://www.healthychildren.org/English/Pages/default.aspx>. Eriřim Tarihi: 24 Aralık 2022.
65. Mustafaoğlu R, Yasacı Z. Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağığı üzerinde olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*. 2018; 19.3, 51-58.
66. Mustafaoğlu R, Zirek E, Yasacı Z, Razak Özdiñler A. Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve sağığı üzerine olumsuz etkileri. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*. 2018; 5(2), 1-21.
67. Tholl C, Bickmann P, Wechler K, Froböse I, Grieben C. Musculoskeletal disorders in videogamers –a systematic review. *BMC Musculoskeletal Disorders*. 2022, 23(1), 1-16.
68. Chaput JP, Willumsen J, Bull F, Chou R, Ekelund U, Firth J, Jago R, Ortega FB, Katzmarzyk PT. 2020 WHO guidelines on physical activity and sedentary

- behaviour for children and adolescents aged 5–17 years: summary of the evidence. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*. 2020; 17(1), 1-9.
69. Bull FC, Al-Ansari SS, Biddle S, Borodulin K, Buman MP, Cardon G, Carty C, Chaput JP, Chastin S, Chou R, Dempsey PC, DiPietro L, Ekelund U, Firth J, Friedenreich CM, Garcia L, Gichu M, Jago R, Katzmarzyk PT, Lambert E, Leitzmann M, Milton K, Ortega FB, Ranasinghe C, Stamatakis E, Tiedemann A, Troiano R, P van der Ploeg H, Wari V, Willumsen JF. World Health Organization 2020 guidelines on physical activity and sedentary behaviour. *British Journal of Sports Medicine*. 2020; 54(24), 1451-1462.
70. Peracchia S, Curcio G, Exposure to video games: effects on sleep and on post-sleep cognitive abilities. A sistematic review of experimental evidences. *Sleep Science*. 2018; 11(4), 302.
71. Wang CY, Wu YC, Su CH, Lin PC, Ko CH, Yen JY. Association between Internet gaming disorder and generalized anxiety disorder. *Journal of behavioral addictions*. 2017; 6(4), 564-571.
72. Karaca S, Gök C, Kalay E, Başbuğ M, Hekim M, Onan N, Ünsal Barlas G. Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences*. 2016; 6(1), 14-19.
73. Lynn GT, Johnson CC, 2018, Breaking the Trance: a practical guide for parenting the screen-dependent child. *Ekran Bağımlısı Çocuklar İçin Ebeveyn Yönlendirme Kılavuzu, Ekran Bağımlılığı*, 1.baskı, Yolaçan F, Destek Yayınevi, İstanbul, 2018.
74. Meral B, Çağlar S. Siber Zorbalık: Çocuklarda zorbalığın yeni dönemi ve hemşirelik yaklaşımları. *Dokuz Eylül Üniversitesi Hemşirelik Fakültesi Elektronik Dergisi*. 2021, 14(3), 261-267.
75. Dijital Oyunlar-1: Araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler. Sağiroğlu Ş, Bülbül Hİ, Kılıç A, Küçükali M, Bayzan Ş, Samur Y. 1.Basım, Ankara. Nobel Yayınevi, Mart 2022.
76. Xiang GX, Zhang YH, Gan X, Qin KN, Zhou YN, Li M, Jin X. Cyberbullying and internet gaming disorder in Chinese youth: The role of positive youth development attributes. *Frontiers in Public Health*, 2022, 10.
77. Sallayıcı Z, Deniz Yöndem Z. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile

- davranış problemleri arasındaki ilişki. Bağımlılık Dergisi. 2020, 21(1), 13-23.
78. Biricik Z. Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine inceleme. Erciyes İletişim Dergisi. 2021, 8(2), 575-597.
79. Hou CY, Rutherford R, Chang H, Chang FC, Shumei L, Chiu CH, Chen PH, Chiang JT, Miao NF, Chuang HY, Tseng CC. Children's mobile-gaming preferences, online risks, and mental health. PloS one. 2022, 17(12), e0278290.
80. Sağlam M. Dijital oyunlar ve çevrimiçi tüketim üzerine etkisi: Üniversite öğrencileri üzerine bir araştırma. Nobel Akademik Yayıncılık Eğitim Danışmanlık Tic. Ltd. Şti. 2020.
81. https://www.researchgate.net/publication/359214836_Dijital_Oyunlar_ve_Cevrim_Ici_Tuketim_Uzerine_Etkisi/link/622f38d3daca3f83fce925/download
Erişim Tarihi: 17.04.2023.
82. Griffiths MD. Is the buying of loot boxes in video games a form of gambling or gaming? Gaming Law Review. 2018, 22(1), 52-54.
83. Biricik Z. Çocukların oynadığı dijital oyunlara ilişkin dijital ebeveynlerinin farkındalıkları üzerine bir inceleme. Erciyes İletişim Dergisi. 2021, 8(2), 575-597.
84. Kaya İ, Mutlu-Bayraktar D. Türkiye’de yapılan dijital ebeveynlik araştırmalarına yönelik bir içerik analizi çalışması. İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi. 2021, 22(2), 1046-1082.
85. Karaboğa MT. Dijital medya okuryazarlığında anne ve baba eğitimi. OPSUS International Journal of Society Researches. 2019, 14(20), 2040-2073.
86. Uludaşdemir D, Küçük S. Siber zorbalığın önlenmesinde önemli bir kavram: Dijital ebeveynlik ve pediatri hemşireliği. Türkiye Sağlık Bilimleri ve Araştırmaları Dergisi. 2021, 4(3), 54-70.
87. Zeybekoğlu Akbaş Ö, Dursun C. Teknolojinin aileye etkisi: Değişen ailenin dijital ebeveyn ve çocukları. Türk Araştırmaları - Sosyal. 2020, 15(4), 2245-2265.
88. Yaman F, Kabakçı Yurdakul I, Dönme O. Dijital vatandaşlıktan dijital ebeveynliğe dönüşüm. İçinde: Gençlik ve dijital çağ. Görgün Baran A, Hazer O, Öztürk MS (Editörler). Hacettepe Üniversitesi, 2020, 165-180
89. Büyükaşahin Çevik G, Çelikkaleli Ö. Ergenlerin arkadaş bağlılığı ve internet bağımlılığının cinsiyet, ebeveyn tutumu ve anne-baba eğitim düzeylerine göre

- incelenmesi. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi. 2010, 19(3), 225-240.
90. Tetik G, Aktan ZD. Ergenlerde algılanan ebeveyn tutumu ve duygusal zekâ arasındaki ilişkide, dijital oyun bağımlılığının aracı rolünün incelenmesi. Klinik Psikiyatri Dergisi. 2021, 24, 181-190.
91. Çalışkan Ö, Özbay F. 12-14 yaş aralığındaki ilköğretim öğrencilerinde teknoloji kullanımı eksenli yabancılaşma ve anne baba tutumları: Düzce ili örneği. The Journal of International Social Research. 2015, 8(39).
92. Öztürk M. Bağımlılıklardan koruyan aile rehberi. Çetin H, Korkmaz Z. Türkiye Yeşilay Cemiyeti.2022
93. Cengiz Saltuk M, Erciyes C. Okul öncesi çocuklarda teknoloji kullanımına ilişkin ebeveyn tutumlarına dair bir çalışma. Yeni Medya Elektronik Dergisi. 2020, 4(2), 106-120.
94. Manap A, Durmuş E. Dijital ebeveynlik farkındalığının çeşitli değişkenler, aile içi roller ve çocukta internet bağımlılığı açısından incelenmesi. E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi. 2021, 12(1), 141-156
95. Selwyn N. Çocuklar ve gençlerin dijital yaşamla mücadeleleri. İçinde: Dijital yaşamda çocuk. Odabaşı HF(Ed). Odabaşı HF. 5.Baskı, Pegem Akademi Yayıncılık. Ankara 2022, 1-18.
96. Livingstone S. Çocuklar ve gençler çevrimiçi yaşamaktadırlar: hakların, risklerin ve sorumlulukların yeniden yapılandırılması. İçinde: Dijital yaşamda çocuk. Odabaşı HF(Ed). Kabakçı Yurdakul I. 5.Baskı, Pegem Akademi Yayıncılık. Ankara 2022, 19-46.
97. Balkam S. Çocuklarda çevrimiçi sorumluluk kültürünü oluşturmak. İçinde: Dijital yaşamda çocuk. Odabaşı HF(Ed). Dönmez O. 5.Baskı, Pegem Akademi Yayıncılık. Ankara 2022, 47-64.
98. Campbell M. Yeni nesil akran zorbalığı: Siber zorbalık. İçinde: Dijital yaşamda çocuk. Odabaşı HF(Ed). Akbulut Y. 5.Baskı, Pegem Akademi Yayıncılık. Ankara 2022, 89-114.
99. <https://www.fosi.org/good-digital-parenting/7-tested-ways-your-familys-digital-wellbeing> 25.01.2024.
100. <https://www.fosi.org/policy-research/fosi-response-to-ntia-request-for-comment-on-protecting-kids-online> Erişim Tarihi: 25 Ocak 2024

101. <https://ustunzekalilar.org/tr/Makaleler/Icerik/1255-Zeka-Nedir-Ustun-Zeka-Nedir-Ustun-Yetenek-Nedir> Erişim Tarihi: 1 Şubat 2024.
102. Gardner H. Zihin Çerçeveleri. 4.Basım, Kılıç E, Tunçgenç G. Alfa Yayınevi, İstanbul, 2021.
103. Dolunay SK, Savaş Ö. Çoklu zekâ kuramı destekli dil bilgisi öğretimi. Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2018, 18(3), 1433-1455.
104. Güneş G, Gökçek T. A Case study on the graduate students' multiple intelligence types. Elementary Education Online, 2010, 9(2), 459-473.
105. İnal AE. Çocuk ve Ergenlerde baskın olan zekâ türü ve öğrenme motivasyonları arasındaki ilişkinin incelenmesi. Eurasian Journal of Researches in Social and Economics, 2023, 10(2), 375-388.
106. Saban A. Çoklu zekâ kuramı ve Türk eğitim sistemine yansımaları. 6.Basım, İstanbul, Nobel Yayınevi, 2010.
107. Karakurt E. İlköğretim 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerinin çoklu zekâ alanlarının belirlenmesi. 2012, Gaziantep Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 99 sayfa, Gaziantep, (Doç. Dr. Rabia Sohbet).
108. Gürçay D, Eryılmaz A. Çoklu zekâ alanlarına dayalı öğretimin öğrencilerin fizik başarısına etkisi. Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2005, (29), 103-109.
109. Düzgün M, Akkoç O. Spor ve çoklu zekâ kuramı. Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 2021, 26(4), 519-531.
110. Bahar EB. Zekâ türleri ile psikolojik belirtiler arasındaki ilişki. 2010, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, 173 sayfa, Sakarya, (Yrd. Doç. Dr. Mustafa KOÇ).
111. Yalmanlı SG. Çoklu zekâ türleri ile öğretmen adaylarının öğrenim gördükleri bölümler arasındaki ilişki. Uluslararası İnsan Bilimleri Dergisi, 2011, 8(1), 1269-1289.
112. Epçaçan C, Kırbaş A. Türkçe ders kitabı etkinliklerinin çoklu zekâ yaklaşımı temelli öğretim açısından değerlendirilmesi. Ekev Akademi Dergisi, 2018, (76), 57-78.
113. Susar F. İlköğretim 4. sınıf Türkçe öğretiminde çoklu zekâ kuramına dayalı işbirlikli öğrenme yönteminin eriş, tutumlar, öğrenme stratejileri ve çoklu zekâ alanları üzerindeki etkileri. 2006, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri

- Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Programı, Doktora Tezi, 253 sayfa, İzmir, (Prof. Dr. Ayfer KOCABAŞ).
114. Önemli M, Ahmedov HHO. Üstün zekâli/yetenekli çocuklarda dilsel sözel zekâ. Eğitim-Öğretim ve Bilim Araştırma Dergisi. 2016, (37), 87-91.
 115. Çuhadar CH. Müziksel zekâ. Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 2017, 26(3), 1-12.
 116. Tozar Z. Müzikle dans eden beyin. Bilim ve Teknik[Elektronik Dergi]. <https://services.tubitak.gov.tr/edergi/> . Şubat 2002.
 117. Torun Ş. Müziğin beynimizdeki yolculuğu. Osmangazi Tıp Dergisi, 2016;38 (1): 66-70.
 118. Oluk A, Çakır R. Üniversite öğrencilerinin bilgisayarca düşünme becerilerinin mantıksal matematiksel zekâ ve problem çözme becerileri açısından incelenmesi. Kuramsal Eğitimbilim Dergisi, 2019, 12(2), 457-473.
 119. Başaran BI. Etkili öğrenme ve çoklu zekâ kuramı: bir inceleme. Ege Eğitim Dergisi. 2004, (5) , 7-15.
 120. Yenilmez K, Çalışkan S. İlköğretim öğrencilerinin çoklu zekâ alanları ile yaratıcı düşünme düzeyleri arasındaki ilişki. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 2011, (17), 48-6.
 121. Baba Kaya H, Karakaş G, Gizdem S. Beden eğitimi ve spor yüksekokulu öğrencilerinin bedensel/kinestetik zekâsı ile akademik başarılarının incelenmesi. Celal Bayar Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi, 2015, 10(1), 66-74.
 122. Ünal Karagüven MH. Empati ve sosyal zekâ. International Journal of Social Science, 2015, 34, 187-197.
 123. Doğan T, Totan T, Sıpmaz F. Üniversite öğrencilerinde benlik saygısı ve sosyal zekâ. Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 2009, (17), 235-247.
 124. Canbay H, Çetinkaya Edizer Z. Behiç Ak'ın çocuk kitaplarında doğacı zekâ. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 32(1), 83-101.
 125. Bayzan Ş, Yaman F, Elkonca F, Gün A. Ortaokul ve Lise öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıkları raporu (Rapor No.3), Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu, Ankara. 2024.
 126. Atabay M, Şimşek M, Güllüoğlu K, Erdoğan F. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama alışkanlıklarının oyun bağımlılıkları ve çeşitli demografikler

- açısından karşılaştırılması. *International Journal of Computers in Education*, 2023, 6(1), 30-46.
127. Yiğit E, Günüş S. Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2020, 17(1),144-174.
 128. Hazar K, Özpolat Z, Hazar Z. Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 2020, 18(1), 225-234.
 129. Göldağ B. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2018, 15(1), 1287-1315.
 130. Deniz G, Aydın S, Odabaş D. Ankara il merkezindeki ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi. *Halk Sağlığı Hemşireliği Dergisi*, 2022, 4(1), 43-55.
 131. Delebe A, Hazar Z. ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin bazı fiziksel parametrelere ve akademik başarıya göre incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*. 2022, 20(3), 55-68.
 132. Kayış L, Ayas T. ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ile akademik erteleme arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*. 2024, 11(1), 30-68.
 133. Bülbül H, Tunç T, Aydil F. Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*. 2018, 11(3), 97-111.
 134. Tuncay B, Göger B. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve uyku kalitesi arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Türk Uyku Tıbbi Dergisi*. 2022, 9(1), 79-84.
 135. Dağ YS, Yayan YÖ, Yayan EH. Covid-19 sürecinde çocukların oyun bağımlılığı düzeylerinin uyku ve akademik başarılarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*. 2021, 22(4), 447-454.
 136. Marufoğlu S, Kutlutürk S. Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 2021, 22(2), 114-122.
 137. Dursun A, Eraslan-Çapan B. Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*. 2018, 19(2), 128-140.

138. Tun E. 11.sınıf ğrencilerinin sahip oldukları oklu zekâ alanlarıyla devam ettikleri lise türü, alan ve cinsiyet arasındaki ilişki. Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi. 2008, 17, 108-130.
139. Yenilmez K, Çalışkan S. İlköğretim ğrencilerinin oklu zekâ alanları ile yaratıcı düşünme düzeyleri arasındaki ilişki. Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi. 2011, (17), 48-63.



EKLER

Ek 1. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Tanımlayıcı Anket Soruları

ÇOCUKLAR İÇİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ					
(1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum)					
Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma					
Annem ve babam dijital oyun oynamamı engellerse onlara dijital oyun oynamak için ısrar ederim	1	2	3	4	5
İstediğim zaman dijital oyun oynayamazsam sinirlenirim/öfkelenirim					
Sınıfta ders esnasında dijital oyun oynamayı hayal ederim.					
Bilgisayar, cep telefonu, tablet gibi teknolojik araçları gördüğümde aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamaktır.					
Ev dışında herhangi bir yere gittiğimde dijital oyun oynayabileceğim bir araç (bilgisayar, telefon, tablet vb.) var mı diye etrafa bakınırım					
Başkaları ile yüz yüze sohbet etmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim					
Başkalarına (aile, arkadaşlar, öğretmenler vb.) dijital oyun oynadığım süreyle ilgili yalan söylediğim olur					
Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklenen Değer	1	2	3	4	5
Mutsuz olduğum zamanlarda dijital oyun oynamak beni rahatlatır					
Her defasında daha uzun süre dijital oyun oynamak isterim					
Gün içerisinde birden bire/aniden dijital oyun oynamayı istediğim zamanlar olur					
Bilgisayar, telefon, tablet ve konsol gibi dijital oyun araçlarından uzak kalmayı istemem					
Dijital oyunlar hayatımın olmazsa olmaz bir parçasıdır (benim için çok önemlidir)					
Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana sıkıcı gelir					
Dijital oyunun olmadığı bir hayat bana anlamsız gelir					
Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Erteleenmesi	1	2	3	4	5
Dijital oyun oynadığım için arkadaşlarımla başka oyunlar oynamaya zamanım kalmaz					
Sabah uyandığımda aklıma gelen ilk şey dijital oyun oynamak olur					
Dijital oyun oynadığım için başka türlü eğlenceli aktivitelere (spor, müzik gibi) zamanım kalmaz					
Dijital oyun oynamak için ev ödevlerimi aksattığım zamanlar olur					
Dijital oyun oynarken tuvalet ihtiyacımı ertelediğim zamanlar olur					
Okula gitmek yerine dijital oyun oynamayı tercih ederim					
Yoksunluğun Psikolojik Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma	1	2	3	4	5
Dijital oyun oynarken acıktığının farkına varmam					
Dijital oyun oynamadığım zaman kendimi huzursuz hissedirim					
Dijital oyun oynamadığım zaman iştahım kaçır					
Okul dışındaki vaktimin çoğunu dijital oyun oynayarak geçiririm					
TANIMLAYICI ANKET SORULARI					
Cinsiyet: Kadın () Erkek () Okul adı:..... Sınıf:.....					
Yaş: Doğum yeri:..... Kardeş sayısı:.....					
Anne eğitimi: Okur yazar değil () Okur yazar () İlkokul () Ortaokul () Lise () Lisans ve Lisans üstü ()					
Baba eğitimi: Okur yazar değil () Okur yazar () İlkokul () Ortaokul () Lise () Lisans ve Lisans üstü ()					
Anne mesleği: İşçi () Emekli () Devlet Memuru () Serbest Meslek () İş Yok ()					
Baba mesleği: İşçi () Emekli () Devlet Memuru () Serbest Meslek () İş Yok ()					
Sosyal güvence: SGK () Emekli Sandığı () Bağ-kur () Yeşil Kart () Emekli () Güvencesi yok () Diğer.....					
Ekonomik durum: Gelir giderden fazla () Gelir gidere denk () Gelir giderden az ()					
Kronik hastalık varlığı: Evet () (Belirtiniz.....) Hayır ()					
Boş zamanlarda ne yapar: Bilgisayar/telefonla oynama () kitap okuma () spor () TV izleme () Müzik dinleme () Diğer.....					
Ders başarı durumu: Her yıl en az bir zayıfım olur () Her yıl sınıfımı geçerim,ama başarı belgesi almam () Her yıl teşekkür belgesi alırım () Her yıl taktir belgesi alırım () Her yıl onur belgesi alırım ()					
Kitap okuma: 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Bilgisayar/tablet sahip olma: Var () yok ()					
Bilgisayar/tablet kullanım süresi? 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Uyku problemi varlığı/ günlük uyku saati: 0-3 saat () 3-6 saat () 6-9 saat () 9-12 saat () 12 saatten fazla ()					
Beslenme durumu/öğün sayısı: 1 öğün () 2 öğün () 3 öğün () 4 öğün () 5 öğün () 6 ve daha fazla ()					
En sevdiği gıdalar :Et/köfte vb.()Sebzeler ve kuru baklagiller()Kızartmalar()Börek türleri()Hamburger,tost vb. () Tatlılar () hepsi ()					
Arkadaşları ile yaptığı işler: oyun oynamak () bilgisayarda/tablette oyun oynamak () sanal medyada gezinmek () spor yapmak () alışveriş yapmak () ders çalışmak () kitap/dergi/şiir vb. okumak () müzik yapmak ()					
Arkadaş sayısı: 1-3 arkadaş () 4-6 arkadaş () 7-9 arkadaş () 10-12 arkadaş () 13 ve daha fazlası ()					
Kullandığı program ve oyunlar: bilgisayar/tablet () cep telefonu () oyun konsolu () TV () Diğer.....					
İletişim problemi : yüz yüze konuşmak () sosyal medya platformunda konuşmak () görüntülü konuşmak ()					
En çok sevdiği şeyler: Kitap, vb.okumak ()Yemek yemek ()Gezmek () Oyun oynamak () Dijital Oyun oynamak () telefonla oynama ()					
Anne ve baba kardeşler ile iletişimi: Çok kötü () Kötü () Orta () İyi () Çok iyi ()					
Hayranı olduğu , rol model kişiler: Sporcular () Sanatçılar () Bilim İnsanları () Tarihçiler () Fenomenler () Diğer.....					
En sevdiği ders ve hocası:					
Gelecek hedefi: Memur olmak () İşçi olmak () Asker olmak () Akademisyen olmak () Ticaretle uğraşmak () Fenomen olmak () Sporcu olmak () Sanal pazarlamacı olmak () Sanatçı olmak () Diğer (.....)					

Ek 2. Ebeveyn Teknoloji Tutum Ölçeği

Bölüm 1						
Mesleğiniz	İşçi () Emekli () Devlet Memuru () Serbest Meslek () İş Yok () Diğer (..) Yaşınız:.....					
Eğitim Durumunuz	İlkokul () Ortaokul () Lise () Lisans () Lisansüstü ()					
Yakınlık derecesi	Anne () Baba () Diğer (Belirtiniz)					
Ekonomik durumu:	Gelir giderden fazla () Gelir gidere denk () Gelir giderden az ()					
Bölüm 2					EVET	HAYIR
Evinizde bilgisayar var mı?						
Evinizde internet bağlantısı var mı?						
Bilgisayar kullanıyor musunuz? (Cevabınız evet ise bir sonraki soruya, hayır ise 9. sorudan devam ediniz.)						
Bilgisayarı gün içerisinde ne sıklıkla kullanıyorsunuz? 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						
İnternet kullanıyor musunuz? (Cevabınız evet ise bir sonraki sorudan, hayır ise bölüm 3 sorularından devam ediniz)						
İnterneti gün içerisinde ne sıklıkla kullanıyorsunuz? 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						
Aile koruması programı kullanıyor musunuz? Bilgim yok ()						
Çocuğunuzu güvenli internet kullanımı konusunda bilgilendiriyor musunuz? Bilgim yok ()						
E-posta (e-mail) adresi kullanıyor musunuz? Bilgim yok () Cevabınız evet ise bir sonraki sorudan devam ediniz.						
E-posta adresini ne sıklıkla kullanıyorsunuz? Sürekli () Günde birkaç kez () Günde 1 kez () Haftada birkaç kez () Haftada 1 ve daha az						
(1 = Kesinlikle Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum)						
Bölüm 3 (Bu bölümde çocuğunuzun teknoloji kullanımıyla, teknolojiyi hangi amaçla kullandığıyla ve derslerde teknoloji kullanımıyla ilgili görüşleriniz istenmektedir. İfadelerle katılma derecenizi belirtiniz.)						
	1	2	3	4	5	
Çocuğumun derslerinde yapacağı çalışmalarda teknolojiye başvurusu hoşuma gider.						
Bilgisayar gibi teknolojik aletler öğrencilerin derse dikkatini çekmede etkili bir araçtır.						
Teknoloji kullanımı çocuğumun sağlığını olumsuz etkiler.						
Eğitimde teknolojinin kullanımı öğrencilerin sosyo-psikolojik gelişimlerini engeller.						
Teknoloji kullanımı öğrencilere ders saatlerinin dışında uygulama ve tekrar imkânı sağlar.						
Çocuğumun eğitsel yazılımları kullanmasını desteklerim.						
Çocuğumun derslerdeki başarısı teknoloji destekli eğitimle artar.						
Çocuğumun teknolojiyi eğitim amaçlı kullanması bana zevk verir.						
Teknoloji destekli etkinlikler çocuğumun araştırma, inceleme, bilgiye ulaşma ve paylaşma becerilerini geliştirir.						
İnternet sadece ödevler için kullanılmalı.						
Teknoloji kullanımı aile-çocuk ilişkilerini olumsuz etkiler.						
Çocukların içerisinde bulunduğu internet ortamında filtreler kullanılmalı.						
Bilgisayar gibi teknolojik aletler öğrencilerin derse karşı dikkatini azaltır.						
Çocukların teknolojiyi etkin ve faydalı bir şekilde kullanmasında temel sorumluluk aileye aittir.						
Çocuğumun teknoloji kullanımını denetlerim.						
Teknoloji kullanımında mutlaka bir saat sınırlaması belirlenmesi gerektiğini düşünürüm.						
Çocuğumun teknoloji kullanımında sorumluluk sahibi olduğunu düşünürüm.						
Çocuğumun sosyal medya platformlarında fotoğraflarını ve kişisel bilgilerini paylaşmasına izin vermem.						
Bölüm 4 Çocuğunuzun okul dönemi içerisinde aşağıdaki teknolojileri kullanım sıklığını belirtiniz.						
Cep Telefonu	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Akıllı Telefon	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Bilgisayar (masaüstü-dizüstü)	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Tablet	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
İnternet	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Çocuğunuzun tatil dönemi içerisinde aşağıdaki teknolojileri kullanım sıklığını belirtiniz.						
Cep Telefonu	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Akıllı Telefon	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Bilgisayar (masaüstü-dizüstü)	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Tablet	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
İnternet	1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()					
Çocuğunuzun aşağıda yer alan teknolojik uygulamaları kullanımına izin verme durumunuzu ve eğer izin veriyorsanız izin verdiğiniz kullanım sıklığını belirtiniz.	İzin Veririm	Bilgi Dahilinde İzin Veririm	İzin Vermem			
Sosyal medya hesabı oluşturmak ve kullanmak 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						
Anlık mesajlaşmak (MSN, What's app, Skype vs.) 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						
Video/film izlemek (örn. Youtube) 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						
Oyun oynamak (bilgisayar, tablet, telefon oyunları) 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						
Çevrimiçi oyun oynamak (internet üzerinden) 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						
Coğrafi konumunu kaydetmek, paylaşmak 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						
Müzik dinlemek 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						
İnternette gazete, dergi okumak 1 saatten az () 1-2 saat () 3-4 saat () 5-6 saat () 6 saatten fazla ()						

Ek 3. Çocuklar İçin Çoklu Zekâ Ölçeği

ÇOCUKLAR İÇİN ÇOKLU ZEKÂ ÖLÇEĞİ

Sevgili Öğrenci; Bu ölçek "sizi ve sizin ilgi duyduğunuz etkinlikleri daha yakından tanımak amacı" ile hazırlanmıştır. Bu bir sınav değildir. Her bir maddeyi dikkatli bir şekilde okuduktan sonra, bunun size ne kadar uygun olduğunu ya da olmadığını, maddenin karşısında ayrılan yeri (X) işareti ile işaretleyiniz. Yanıtlanmamış madde bırakmayınız ve her madde için tek yanıt veriniz. Yardım ve katkılarınızdan dolayı teşekkür ederim.

KİŞİSEL BİLGİ FORMU

Cinsiyetiniz? Kız () 1.2. Erkek ()
Okulunuz?Özel Okul () devlet Okul () Annenizin mesleği?Ev hanımı () 3.2. Serbest Meslek () 3.3. İşçi () 3.4. Memur ()
3.5.İşçi Emeklisi () 3.6. Memur Emeklisi () 3.7. Öğretmen () 3.8. Diğer (Yazınız).....

Babanızın mesleği?Serbest Meslek () 4.2. İşçi () 4.3. Memur () 4.4. İşçi Emeklisi () 4.5. Memur Emeklisi () 4.6. Öğretmen () 4.6 Diğer (Yazınız).....

6. Aşağıda en sevdiğiniz dersti seçerek karşısın karné notunuzu işaretleyiniz.

Dersleriniz	Karne notunuzu işaretleyiniz			
6.1. Türkçe ()	a) Pekiyi () b) İyi () c) Orta () d) Geçer () e) Zayıf ()			
6.2. Matematik ()	a) Pekiyi () b) İyi () c) Orta () d) Geçer () e) Zayıf ()			
6.3. Fen Bilgisi ()	a) Pekiyi () b) İyi () c) Orta () d) Geçer () e) Zayıf ()			
6.4. Bilgisayar ()	a) Pekiyi () b) İyi () c) Orta () d) Geçer () e) Zayıf ()			
6.5. Beden Eğitimi ()	a) Pekiyi () b) İyi () c) Orta () d) Geçer () e) Zayıf ()			
6.6. Resim ()	a) Pekiyi () b) İyi () c) Orta () d) Geçer () e) Zayıf ()			
6.7. İş Eğitimi ()	a) Pekiyi () b) İyi () c) Orta () d) Geçer () e) Zayıf ()			
6.8. Müzik ()	a) Pekiyi () b) İyi () c) Orta () d) Geçer () e) Zayıf ()			
6.9. Diğer (İstefen yazınız).....	a) Pekiyi () b) İyi () c) Orta () d) Geçer () e) Zayıf ()			

MADDELER

		Tamamen Uygun	Oldukça Uygun	Kısmen Uygun	Çok Az Uygun	Hiç Uygun Değil
Sözel-Dilsel Zekâ	1. Kitap okumayı severim.					
	2. Boş zamanlarımda yazı, şiir vb. şeyler yazarım.					
	3. Dinleyerek daha kolay öğrenirim.					
	4. Sözcük bulmacalarından hoşlanırım.					
	5. Metinlerde karşılaştığım dilbilgisi yanlışları dikkatimi çeker.					
	6. Yer ve kişi isimlerini kolaylıkla hatırlarım.					
	7. Konuşurken okuduğum şeylere yer veririm.					
	8. Yabancı dil dersini severim.					
	9. Derslerde yer verilen yazma etkinliklerini severek yaparım.					
	10. Yazılarımla dilbilgisi kurallarını uyarak yazmaya özen gösteririm.					
Matematiksel Zekâ	1. Sayısal bulmacaları çözmekten zevk alırım.					
	2. Çıgırların nedeni ve sonucu üzerinde düşünürüm.					
	3. Nesnelerin benzerliklerini ve farklılıklarını bulmayı severim.					
	4. Matematiğe dayalı bilgisayar oyunlarını severim.					
	5. Ders dışı zamanlarda da deney yapmayı çalışırım.					
	6. Yapacağım deneyin sonuçlarına yönelik tahminlerde bulunurum.					
	7. Makinelerin işleyişini ilgimi çeker.					
	8. Satranç ya da dama gibi oyunları oynarım.					
	9. Yapacağım işlerle ilgili olarak plan hazırlarım.					
	10. Şifreli olan her şey ilgimi çeker.					
Görsel-Uzaysal Zekâ	1. Film, slayt gibi görsel etkinliklerle daha kolay öğrenirim.					
	2. Hayal ettiğim şeyleri resimimle çizebilirim.					
	3. Resimli bulmacaları severek çözerim.					
	4. Bulut kimselerini bir şeylere benzetmekten hoşlanırım.					
	5. Benim için resimli metinleri okumak çok kolaydır.					
	6. Resim ya da şekilleri sözcüklerden daha kolay hatırlarım.					
	7. Fikirlerimi çizelge, tablo ve şemalarla daha iyi ifade ederim.					
	8. Renkli materyaller ilgimi daha çok çeker.					
	9. Boş zamanlarda boyalı, kâğıt, el işi kağıdı, hamur gibi araçlarla değerlendiririm.					
	10. Boş zamanlarımda resim çizerim.					
Müziksel-Ritmik Zekâ	1. Bir müzik parçası dinlerken oturm tuturum.					
	2. Farkında olmadan tempo ya da ritim tuttuğum olur.					
	3. Bir şarkıyı kolayca öğrenebilirim.					
	4. Şarkı söylemede başarılı olduğuma düşünürüm.					

Ek 4. Kurum İzinleri



T.C.
ADIYAMAN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-67610468-774.99-41144812
Konu : Uygulama İzin İsteği

12.01.2022

VALİLİK MAKAMINA

- İlg i : a) Gaziantep Üniversitesi Rektörlüğünün 28.12.2021 tarih ve 130229 sayılı yazısı.
b) İl Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma ve Değerlendirme Komisyonunun 06.01.2022 tarihli kararı.

Gaziantep Üniversitesi Rektörlüğünün ilgi (a) yazısına istinaden; Üniversitenin Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği Tezli Yüksek Lisans öğrencisi Haydar ÇETİNKAYA'nın Doç. Dr. Rabia SOHBET danışmanlığında İlimiz Merkez ve Besni İlçesinde belirtilen Ortaokul ve Ortaöğretim Kurumlarındaki öğrencilerine yönelik "Ortaokul-Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığında Anne-Baba Tutumlarının ve Zeka Türleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" Konulu Araştırma- anket uygulaması yapması talep edilmektedir.

Bu bağlamda; Gaziantep Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği Tezli Yüksek Lisans öğrencisi Haydar ÇETİNKAYA'nın Doç. Dr. Rabia SOHBET danışmanlığında İlimiz Merkez ve Besni İlçesinde belirtilen Ortaokul ve Ortaöğretim Kurumlarındaki öğrencilerine yönelik "Ortaokul-Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığında Anne-Baba Tutumlarının ve Zeka Türleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" Konulu Araştırma- anket uygulamasını ilçe/okul idarelerinin sorumluluğu ve gözetiminde eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) komisyon kararı doğrultusunda yapması Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Abdurrahman ÇELİK
Müdür a.
İl Millî Eğitim Şube Müdürü

OLUR

Hakan GÖNEN
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek: 1 Adet Yazı, Ölçek ve Değerlendirme Formu
1 Adet Araştırma ve Değerlendirme Komisyonu Kararı



T.C.
ADIYAMAN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-67610468-774.99-41230460
Konu : Uygulama izni

13.01.2022

GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE

- İlgili : a) Gaziantep Üniversitesi Rektörlüğünün 28.12.2021 tarih ve 130229 sayılı yazısı.
b) Valilik Makamının 12.01.2022 tarih ve 41144812 sayılı Onayı

Gaziantep Üniversitesi Rektörlüğünün ilgi (a) yazısına istinaden, Üniversitesinin Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği Tezli Yüksek Lisans öğrencisi Haydar ÇETİNKAYA'nın Doç. Dr. Rabia SOHBET danışmanlığında İlimiz Merkez ve Besni İlçesinde belirtilen Ortaokul ve Ortaöğretim Kurumlarındaki öğrencilerine yönelik "Ortaokul-Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığında Anne-Baba Tutumlarının ve Zeka Türleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" Konulu Araştırma- anket uygulamasını ilçe/okul idarelerinin sorumluluğu ve gözetiminde eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde yapması ile ilgili Valilik Makamının ilgi (b) Oluru ve ekleri yazımız ekinde gönderilmiştir.

Bilgilerinize arz ederim.

Hakan GÖNEN
İl Millî Eğitim Müdürü

Ekl:

1- Adet Valilik Makam Oluru ve ekleri





T.C.
ADIYAMAN VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-67610468-774.99-41230573

13.01.2022

Konu : Uygulama izin isteği.

DAĞITIM YERLERİNE

- İ l g i : a) Gaziantep Üniversitesi Rektörlüğünün 28.12.2021 tarih ve 130229 sayılı yazısı.
b) Valilik Makamının 12.01.2022 tarih ve 41144812 sayılı Onayı

Gaziantep Üniversitesi Rektörlüğünün ilgi (a) yazısına istinaden, Üniversitesinin Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği Tezli Yüksek Lisans öğrencisi Haydar ÇETİNKAYA'nın Doç. Dr. Rabia SOHBET danışmanlığında İlimiz Merkez ve Besni İlçesinde belirtilen Ortaokul ve Ortaöğretim Kurumlarındaki öğrencilerine yönelik "Ortaokul-Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığında Anne-Baba Tutumlarının ve Zeka Türleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" Konulu Araştırma- anket uygulamasını ilçe/okul idarelerinin sorumluluğu ve gözetiminde eğitim öğretimi aksatmayacak şekilde yapması ile ilgili Valilik Makamının ilgi (b) Oluru ve ekleri yazımız ekinde gönderilmiştir.

Bilgilerinizi ve gereğini rica ederim.

Hakan GÖNEN
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek:

-1 Adet Valilik Makam Oluru ve ekleri

Dağıtım :

- Besni Kaymakamlığına (İlçe MEM)
- İl Merkezindeki Ortaokul ve Ortaöğretim Kurmu Müdürlüklerine



Ek 5. Ölçek İzinleri



Ölçek izni

2 ileti

20 Ağustos 2021 23:03

Fatma Hocam iyi günler. Ben Gaziantep Üniversitesi Hemşirelik Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği Yüksek Lisans öğrencisi Haydar Çetinkaya.Yürütmekte olduğum " Ortaokul-Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığında Anne-Baba Tutumlarının ve Zeka Türleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi " adlı tezim için sizin geliştirmiş olduğunuz "Çocukları İçin Çoklu Zeka Ölçeği (ÇİÇZO) " ölçeğinizi izniniz olursa kullanmak istiyorum. Geri dönüş için bilgi vermek isterseniz telefon numaram [redacted] lar dilerim . Teşekkür ederim.

FATMA SÜ

Alıcı: Haydar

23 Ağustos 2021 00:13

Sevgili Haydar Merhaba;

Ölçeğinizi elbette kullanabilirsiniz. Kolay gelsin.

Prof. Dr. Fatma SUSAR KIRMIZI

Pamukkale Üniversitesi/Pamukkale University

Sınıf Öğretmeni/181 ABD/Primary School Department

[redacted] Kınıklı Campus/TURKEY



Haydar Çetinkaya

ölçek izni

2 ileti

15 Ağustos 2021 17:47

Haydar

Alıcı:

Zekihancı Hocam iyi günler. Ben Gaziantep Üniversitesi Hemşirelik Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği Yüksek Lisans öğrencisi Haydar Çetinkaya.Yürütmekte olduğum " Ortaokul-Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığında Anne-Baba Tutumlarının ve Zeka Türleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi " adlı tezim için sizin geliştirmiş olduğunuz "Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği " ölçeğinizi izniniz olursa kullanmak istiyorum. Geri dönüş için bilgi vermek isterseniz telefon numaram [redacted] lar dilerim . Teşekkür ederim.

zekihancı

Alıcı:

15 Ağustos 2021 17:52

Sayın araştırmacı ölçeği çalışmanızda kullanabilirsiniz ancak halihazırda Bilgisayarım olmadığı için ilgili dokümanları gönderemiyorum ancak derseniz ölçek makalesinde ilgili bütün bilgiler yer almaktadır oradan ulaşabilirsiniz. İyi çalışmalar diliyorum.

15 Ağu 2021 Paz 17:47 tarihinde Haydar Çetinkaya [redacted] şunu yazdı:

[Alıntılanan metin gizlendi]



Haydar Çetinkaya

ölçek izni

2 ileti

15 Ağustos 2021 17:41

Haydar

Alıcı:

Duygu Hocam iyi günler. Ben Gaziantep Üniversitesi Hemşirelik Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği Yüksek Lisans öğrencisi Haydar Çetinkaya.Yürütmekte olduğum " Ortaokul-Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığında Anne-Baba Tutumlarının ve Zeka Türleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi " adlı tezim için sizin geliştirmiş olduğunuz "Ebeveyn Teknoloji Tutum Ölçeği " ölçeğinizi izniniz olursa kullanmak istiyorum. Geri dönüş için bilgi vermek isterseniz telefon numaram [redacted] lar dilerim . Teşekkür ederim.

duygucan

Alıcı:

15 Ağustos 2021 21:03

Merhabalar,
Ölçeği kullanabilirsiniz... Ölçeğin yer aldığı anket ve makalemizi ekliyorum... Sormak istediğiniz bir nokta olursa yardımcı olurum... Çalışmanızda kolaylıklar dilerim...
İyi akşamlar....

4 eklenti

10.19171-uefad.455888-730782.pdf

445K

ATT00001.htm

1K

anket.docx

149K

ATT00002.htm

2K

Ek 6. Gaziantep Üniversitesi Klinik Araştırmalar Etik Kurulu Karar Formu

GAZİANTEP ÜNİVERSİTESİ KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU KARAR FORMU					
ARAŞTIRMANIN AÇIK ADI		Ortaokul-Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığında Anne Baba Tutumlarının ve Zeka Türleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi			
VARSA ARAŞTIRMANIN PROTOKOL KODU		293			
ETİK KURULU BİLGİLERİ	ETİK KURULUN ADI	Gaziantep Üniversitesi Klinik Araştırmalar Etik Kurulu			
	AÇIK ADRESİ	Gaziantep Üniversitesi Hayvan Deneyleri Araştırma Merkezi Binası (GAÜNDAM) Klinik Araştırmalar Etik Kurulu 27310 Şehitkamil/Gaziantep			
	TELEFON				
	FAKS				
	E-POSTA				
BAŞVURU BİLGİLERİ	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACI UNVANI/ADI/SOYADI	Doç.Dr.Rabia SOHBET			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ UZMANLIK ALANI	Halk Sağlığı			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ BULUNDUĞU MERKEZ	Gaziantep Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi			
	VARSA İDARI SORUMLU UNVANI/ADI/SOYADI				
	DESTEKLEYİCİ				
	PROJE YÜRÜTÜCÜSÜ UNVANI/ADI/SOYADI				
	(TÜBİTAK vb. gibi kaynaklardan destek alanlar için) DESTEKLEYİCİNİN YASAL TEMSİLÇİSİ				
	ARAŞTIRMANIN FAZİ VE TÜRÜ	FAZ 1	☐		
		FAZ 2	☐		
		FAZ 3	☐		
FAZ 4		☐			
Gözlemsel ilaç çalışması		☐			
Tıbbi cihaz klinik araştırması		☐			
In vitro tıbbi tanı cihazları ile yapılan performans değerlendirme çalışmaları		☐			
İlaç dışı klinik araştırma		☒			
ARAŞTIRMAYA KATILAN MERKEZLER	TEK MERKEZ	☒	COK MERKEZLI	☐	
	ULUSAL	☒	ULUSLARARASI	☐	
DEĞERLENDİRİLEN BELGELER	Belge Adı	Tarihi	Version Numarası	Dili	
	ARAŞTIRMA PROTOKOLÜ			Türkçe ☐ İngilizce ☐ Diğer ☐	
	BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU			Türkçe ☐ İngilizce ☐ Diğer ☐	
	OLGU RAPOR FORMU			Türkçe ☐ İngilizce ☐ Diğer ☐	
DEĞERLENDİRİLEN DİĞER BELGELER	Belge Adı			Açıklama	
	SİGORTA	☐			
	ARAŞTIRMA BÜTÇESİ	☐			
	DİYOR GİZLİ MATERYEL TRANSFER FORMU	☐			
	İLAN	☐			
	YILLIK BİLDİRİM	☐			
	SONUÇ RAPORU	☐			
	GÜVENLİLİK BİLDİRİMLERİ	☐			
	DİĞER	☐			
	Etik Kurul Başkanı Unvanı/Adı/Soyadı				
Unvanı/Adı					

ÖZGEÇMİŞ

İlkokul, ortaokul ve lise eğitimini Adıyaman'da tamamladı.

Adıyaman Üniversitesi Sağlık Yüksekokulu Hemşirelik bölümünden 2015 yılında mezun oldu. 2021 yılında Gaziantep Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik Anabilim Dalı Halk Sağlığı Hemşireliği yüksek lisans başladı.

2015 yılında Şanlıurfa Çocuk Hatalıkları Hastanesi'nde göreve başladı.

2016 yılından beri Adıyaman Besni Devlet Hastanesi'nde görev yapmaktadır.

Katıldığı kongreler:

1.1.Uluslararası, 4.Ulusal Kültürlerarası Hemşirelik Kongresi(21-24 Ekim 2017/Şanlıurfa),

2.Çetinkaya H, Sohbet R. Ortaokul-lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığında anne baba tutumlarının ve zekâ türleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, 8.Uluslararası, 26. Ulusal Halk Sağlığı Kongresi, (5-7 Aralık 2024/Ankara).

3.Çetinkaya H, Sohbet R. Ortaokul-lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığında anne baba tutumlarının ve zekâ türleri arasındaki ilişkinin incelenmesi, I. Uluslararası Transilvanya Bilimsel Araştırmalar ve İnovasyon Kongresi (14-15 Aralık/ Romanya).