



T.C

SIVAS CUMHURİYET ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI

EĞİTİM PROGRAMLARI VE ÖĞRETİM BİLİM DALI

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMLERİNİN VELİ GÖRÜŞLERİNE GÖRE İNCELENMESİ

Yüksek Lisans Tezi

Kübra YERLİKAYA ALİM

Sivas

Şubat 2023

İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIK EĞİLİMLERİNİN VELİ GÖRÜŞLERİNE GÖRE İNCELENMESİ

Kübra YERLİKAYA ALİM

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi
Eğitim Bilimleri Enstitüsü

Lisansüstü Eğitim, Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı,
Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı İçin Öngördüğü

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Olarak Hazırlanmıştır.

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Mustafa ERSOY

Sivas

Şubat 2023

KABUL VE ONAY

Kübra YERLİKAYA ALİM'in hazırlamış olduđu “İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Veli Görüşlerine Göre İncelenmesi” başlıklı bu çalışma, 23/01/2023 tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda başarılı bulunarak jürimiz tarafından, “Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Eğitim Programları ve Öğretim Bilim Dalı”nda Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Dr. Öğr. Üyesi Uğur BAŞBOĞAOĞLU, (Başkan)

Doç. Dr. Mustafa ERSOY (Danışman)

Dr. Öğr. Üyesi Kaan Yılmaz GÜNEY (Üye)

Yukarıdaki imzaların adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

.../.../.....

Prof. Dr. Murat BURSAL

Enstitü Müdürü

ETİK SÖZÜ

Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tez Yazım Kılavuzu (Yönerge)’nda belirtilen kurallara uygun olarak hazırladığım “İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Veli Görüşlerine Göre İncelenmesi” adlı tez çalışmasında;

- Bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere, bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu ve atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- Bütün bilgilerin doğru ve tam olduğunu, kullanılan verilerde herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Tezin herhangi bir bölümünü, Cumhuriyet Üniversitesi veya bir başka üniversitede, bir başka tez çalışması olarak sunmadığımı; beyan ederim.

.../.../.....

Kübra YERLİKAYA ALİM

ÖZET

YERLİKAYA ALİM, Kübra, İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Veli Görüşlerine Göre İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Sivas, 2023.

Bu araştırma; İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını belirleyerek ebeveynlerin bu süreçte uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri ile çocukların bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişki düzeylerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma amacına uygun olduğu düşünülen araştırma metodolojisi olarak nicel araştırma yöntemi seçilmiş araştırma deseni olarak da “tarama deseni” kullanılmıştır. Araştırmanın evreni Sivas ili Merkez ilçesinde yer alan ilkokullarda aktif olarak öğrenim görmekte olan öğrencilerin velilerinden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise seçkisiz (tesadüfi) örneklem belirleme yönteminden basit seçkisiz yöntemle göre seçilen Sivas ili Merkez ilçesinde bulunan 10 farklı ilkokulda aktif olarak öğrenci olan bireylerin ailelerinden çalışmaya gönüllü olarak katılan 475 kişiden oluşmaktadır. Söz konusu kişilerden 341’i kadın (anne), 134’ü erkek (baba) olarak kayıt altına alınmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak; “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi” ve “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” ölçeği olmak üzere iki ölçek kullanılmıştır. Katılımcıların demografik özellikleri ve ilgili diğer değişkenlerin bilgileri ise kişisel bilgi formu aracılığıyla toplanmıştır. Kişisel bilgi formu ve ölçekler bir araya getirilerek araştırmada kullanılan ölçme aracı oluşturulmuştur. Verilerin analizinde SPSS paket programından yararlanılmıştır. Sonuç olarak dijital oyun bağımlısı olmayan öğrenci sayılarının bağımlı olanlara göre oldukça fazla olduğu; bireylerin kardeş sayıları, ebeveyn birliktelikleri, dijital cihaz sahibi olma durumu ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı; bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu; ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemeye yönelik aktif strateji uygulama, dijitale yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulama olmak üzere dört farklı strateji uyguladığı ve bu stratejiler ile ebeveyn cinsiyetleri ve dijital oyunlara yönelik eğilimleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı; bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu çıkarımında bulunmaktadır.

Anahtar Sözcükler: Bağımlılık, Dijital Oyun, Dijital Oyun Bağımlılığı, Ebeveyn Rehberliği

ABSTRACT

YERLİKAYA, Kübra, Examination of Digital Game Addiction Tendencies of Primary School Students According To The Opinions of Parents, Master Thesis, Sivas, 2023.

This research; It is aimed to determine the digital game addictions of primary school students and to examine the relationship levels between the digital game guidance strategies applied by the parents in this process and the addiction tendencies of the children. In the research, "screening design" was used as a quantitative research method and research design. The universe of the research consists of the parents of the students who are actively studying in the primary schools located in the central district of Sivas province. The sample of the research consists of 475 people who voluntarily participated in the study, from the families of individuals who are active students in 10 different primary schools in the central district of Sivas province. Of these persons, 341 were registered as female (mother) and 134 as male (father). As a data collection tool in the research; Two scales, "Digital Play Addiction Tendency" and "Digital Play Parental Guidance Strategies" scale were used. The demographic characteristics of the participants and the information of other relevant variables were collected through the personal information form. The measurement tool used in the research was created by combining the personal information form and the scales. SPSS package program was used in the analysis of the data. As a result, the number of students who are not addicted to digital games is considerably higher than those who are addicted; there is no significant relationship between individuals' number of siblings, parental associations, digital device ownership and digital game addiction levels; there is a significant relationship between the genders of individuals and their game addictions; parents applied four different strategies to prevent digital game addiction, namely active strategy implementation, digital-oriented strategy implementation, free strategy implementation, technical strategy implementation, and there was no significant relationship between these strategies and parental genders and their tendencies towards digital games; It is deduced that there is a significant relationship between individuals' parental income and their level of strategy implementation in order to prevent their game addiction.

Keywords: Addiction, Digital Game, Digital Game Addiction, Parental Guidance

ÖNSÖZ

Teknolojideki hızlı ilerlemenin, dijital araçların hemen herkes için ve her yerde erişilebilir duruma gelmesinin kaçınılmaz bir sonucu olarak, çocukların bu aracı kullanma sıklığı ve yaygınlığı önemli oranda artmıştır. İnsanların, özellikle ebeveynlerin dijital oyunların çocuklar için zararlı olabileceği ve uygulayacağı stratejiler açısından endişeleri vardır. Bu çalışma ise ebeveynlerin bu süreçte uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejilerinin saptanarak elde edilen sonuçlar ile çocukların bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişki düzeylerinin incelenmesi ve somut, uygulanabilir çözümler üretmeyi amaçlanmaktadır.

Tez çalışmama başladığım günden itibaren desteğini benden hiç esirgemeyen, tez süreci boyunca yaşadığım problemlere çözüm odaklı yaklaşan ve en önemlisi bu süreç içerisinde nazik tavrını koruyan tez danışmanım Doç. Dr. Mustafa Ersoy'a sonsuz teşekkür ederim.

Tüm yaşamın boyunca desteğini, sevgisini benden esirgemeyen aileme ve sevgili eşim Öğr. Gör. Hikmet Alim'e teşekkür ederim.

Kübra YERLİKAYA ALİM

Sivas, 2023

İÇİNDEKİLER

KABUL VE ONAY	i
ETİK SÖZÜ.....	iii
ÖZET	iv
ABSTRACT.....	v
ÖNSÖZ	vii
İÇİNDEKİLER	viii
TABLolar LİSTESİ	xii
BÖLÜM I.....	1
1. GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Problem Cümlesi.....	2
1.2.1. Birinci Alt Problem	2
1.2.2. İkinci Alt Problem	2
1.2.2.1. İkinci Alt Probleminin İlk Bölümü	3
1.2.2.2. İkinci Alt Probleminin İkinci Bölümü	3
1.2.2.3. İkinci Alt Probleminin Üçüncü Bölümü	3
1.2.2.4. İkinci Alt Probleminin Dördüncü Bölümü	3
1.2.3. Üçüncü Alt Problem	3
1.2.4. Dördüncü Alt Problem	3
1.2.4.1. Dördüncü Alt Probleminin İlk Bölümü	3
1.2.4.2. Dördüncü Alt Probleminin İkinci Bölümü	3
1.2.4.3. Dördüncü Alt Probleminin Üçüncü Bölümü	4
1.3. Araştırmanın Amacı	4
1.4. Araştırmanın Önemi.....	4
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	4
1.6. Varsayımlar	4

1.7. Tanımlar	4
BÖLÜM II	6
2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	6
2.1. Kuramsal Çerçeve	6
2.1.1. Oyun	6
2.1.1.1. Oyun Kavramının Tanımı	6
2.1.1.2. Oyun Kavramının Kökeni ve Tarihçesi	7
2.1.1.3. Oyunun İşlevi ve Özellikleri.....	8
2.1.1.4. Oyun Türleri	10
2.1.1.5. Dijital Oyun	12
2.1.1.5.1. Dijital Oyun Kavramı ve Türleri	12
2.1.1.5.2. Dijital Oyunların Özellikleri ve Etkileri.....	14
2.1.1.5.2.1. Dijital Oyunların Olumlu Özellikleri ve Etkileri.....	14
2.1.1.5.2.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri	15
2.1.2. Bağımlılık	16
2.1.2.1. Bağımlılık Kavramı ve Türleri	16
2.1.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı	17
2.1.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenleri ve Etkileri	17
2.1.2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Önleme Stratejileri ve Ebeveyn Rehberliği	18
2.2. İlgili Araştırmalar.....	19
2.2.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar	19
2.2.1. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar	22
BÖLÜM III.....	25
3. YÖNTEM	25
3.1. Araştırmanın Modeli	25
3.2. Evren ve Örneklem	25
3.3. Veri Toplama Araçları	26

3.4. Veri Toplama Süreci ve Veri Analizi.....	27
BÖLÜM IV	29
4. BULGULAR VE YORUM.....	29
4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	29
4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	30
4.2.1. İkinci Alt Probleminin İlk Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum	30
4.2.2. İkinci Alt Probleminin İkinci Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum.....	32
4.2.3. İkinci Alt Probleminin Üçüncü Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum	36
4.2.4. İkinci Alt Probleminin Dördüncü Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum.....	37
4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum.....	39
4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum	41
4.4.1. Dördüncü Alt Probleminin İlk Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum.....	41
4.4.2. Dördüncü Alt Probleminin İkinci Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum.....	43
4.4.3. Dördüncü Alt Probleminin Üçüncü Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum..	44
BÖLÜM V	47
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	47
5.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma.....	47
5.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma.....	48
5.2.1. İkinci Alt Probleminin İlk Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma.....	48
5.2.2. İkinci Alt Probleminin İkinci Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma.....	50
5.2.3. İkinci Alt Probleminin Üçüncü Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma.....	52
5.2.4. İkinci Alt Probleminin Dördüncü Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma	53
5.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma.....	54
5.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma	55
5.4.1. Dördüncü Alt Probleminin İlk Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma.....	56
5.4.2. Dördüncü Alt Probleminin İkinci Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma	57
5.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma	58

5.6. Araştırmanın Geneline İlişkin Sonuç	60
5.7. Öneriler	61
KAYNAKÇA.....	63
EKLER	71
Ölçek 1: Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği.....	71
Ölçek 2: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	72



TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1: Faktörlerin Ortalaması, Standart Sapması, Çarpıklık ve Basıklık Değerleri	26
Tablo 2. Araştırma Soruları ve Veri Analiz Yöntemleri	28
Tablo 3. Hayattan Kopma Boyutunun Bağımlılık İncelemesi.....	29
Tablo 4. Etrafla Çatışma Boyutunun Bağımlılık İncelemesi.....	29
Tablo 5. Sürekli Oynama Boyutunun Bağımlılık İncelemesi.....	30
Tablo 6. Hayata Yansıtma Boyutunun Bağımlılık İncelemesi	30
Tablo 7. Dijital Bağımlılık ve Kardeş Sayısı İlişkisi	31
Tablo 8. Hayattan Kopma Boyutunun Oyun Bağımlılığı ve Kardeş Sayısı İlişkisi	31
Tablo 9. Etrafla Çatışma Boyutunun Oyun Bağımlılığı ve Kardeş Sayısı İlişkisi	31
Tablo 10. Sürekli Oynama Boyutunun Oyun Bağımlılığı ve Kardeş Sayısı İlişkisi	32
Tablo 11. Hayata Yansıtma Boyutunun Oyun Bağımlılığı ve Kardeş Sayısı İlişkisi.....	32
Tablo 12. Oyun Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi	32
Tablo 13. Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi	33
Tablo 14. Hayattan Kopma Boyutunun Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi	33
Tablo 15. Hayattan Kopma Boyutunun Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi	33
Tablo 16. Etrafla Çatışma Boyutunun Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi.....	34
Tablo 17. Etrafla Çatışma Boyutunun Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi	34
Tablo 18. Sürekli Oynama Boyutunun Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi	34
Tablo 19. Sürekli Oynama Boyutunun Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi	35
Tablo 20. Hayata Yansıtma Boyutunun Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi.....	35
Tablo 21. Hayata Yansıtma Boyutunun Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi.....	35
Tablo 22. Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi.....	36
Tablo 23. Hayattan Kopma Boyutu ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi	36
Tablo 24. Etrafla Çatışma Boyutu ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi	36
Tablo 25. Sürekli Oynama Boyutu ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi	37
Tablo 26. Hayata Yansıtma Boyutu ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi.....	37
Tablo 27. Oyun Bağımlılığı ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi	37
Tablo 28. Hayattan Kopma Boyutu ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi	38
Tablo 29. Etrafla Çatışma Boyutu ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi.....	38
Tablo 30. Sürekli Oynama Boyutu ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi.....	38
Tablo 31. Hayata Yansıtma Boyutu ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi	39
Tablo 32. Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi	39

Tablo 33. Aktif Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi	39
Tablo 34. Dijitale Yönlendiren Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi	40
Tablo 35. Serbest Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi.....	40
Tablo 36. Teknik Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi	40
Tablo 37. Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi.....	41
Tablo 38. Aktif Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi	41
Tablo 39. Dijitale Yönlendiren Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi.....	42
Tablo 40. Serbest Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi	42
Tablo 41. Teknik Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi.....	42
Tablo 42. Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi.....	43
Tablo 43. Aktif Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi	43
Tablo 44. Dijitale Yönlendiren Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi.....	43
Tablo 45. Serbest Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi.....	44
Tablo 46. Teknik Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi	44
Tablo 47. Bağımlılık ve Strateji Korelasyonu	45

BÖLÜM I

1. GİRİŞ

Araştırmanın bu bölümünde; araştırmanın problem durumuna, problem cümlesine, alt problemlerine, amacına, önemine, sınırlılıklarına, araştırmaya ait varsayımlara ve tanımlara yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Hümanizm akımının öncülerinden Abraham Maslow'a göre insan, yaratılışı itibarıyla fiziksel, zihinsel ve ruhsal açıdan çeşitli ihtiyaçları bulunan ve bu ihtiyaçlarının zaruret sırası ölçüsünde karşılanması gerekli olan bir varlıktır. İhtiyaç, bireyin yaşamını sürdürebilmesi, neslini devam ettirebilmesi, iletişimsel açıdan gelişim sağlayabilmesi en son aşamada ise kendini gerçekleştirebilmesi için uygun koşulların oluşturulması istemi şeklinde ifade edilmekte ve istenilenlerin tatmini bireye haz verirken tatminsizlik hali ruhsal bir acıya yol açabilmektedir. Karşılanan her ihtiyaç bir sonrakinin varoluşuna zemin hazırlamakta ve beslenme, barınma gibi en temel gereksinimlerle başlayan hiyerarşik sistem güvenlik, sevgi ve saygı ihtiyacı gibi üst düzey beklentilerin bulunduğu basamaklarla devam etmektedir.

Bireyin eğlenme, oyun oynama ve oyun olgunun asıl çıkış noktası olan taklit vasıtasıyla çevresini tanıyarak bilgi edinme istekleri de birer ihtiyaç olmakla birlikte kişinin gelişim dönemine göre hiyerarşik sistemdeki pek çok gereksinimin önüne dahi geçebilmektedir. Oyun, gerçek hayatın eğlence faktörünü ön planda bulunduran bir taklidi olarak görülen, kimi zaman eğitsel-öğretici değeri bulunabilen, bir veya daha çok kişi ile gerçekleştirilebilen aktiviteler bütünü olarak ifade edilmektedir (Aktaş, 2018: 45; Oğuzkan, 1981: 71; Abukan, 2014: 15-17).

Oyun bireyin doğumu ile başlayan bir süreç olmakla birlikte İsviçreli bir psikolog olan Jean Piaget, fiziksel büyüme ile korelasyonel olarak gelişim gösteren oyun evrelerini 0-2 yaş aralığını "Alistırmalı Oyun" (işlevsel oyun), 2-12 yaş aralığını "Sembolik Oyun" (simgesel-taklit) ve 12 ve üstü yaş grubu için ise "Kurallı Oyun" evresi diyerek üç aşamaya ayırmaktadır. Açıklamada kastedilen oyunlar, çocukların fiziksel faaliyetleri vasıtasıyla gerçekleştirdikleri etkinlikleri kapsamaktadır ancak günümüzde teknolojinin gelişmesiyle birlikte oyun tanımı "Alistırmalı Oyun" evresinde bulunan bireylerin dahi kolaylıkla oynayabileceği dijital oyunları da kapsayacak şekilde

yeni bir boyut kazanmıştır. Dijital oyun, bir hedef doğrultusunda, belirli kurallar çerçevesinde bir donanımsal araç vasıtasıyla oynanan video destekli iki ya da üç boyutu bulunan oyunlardır. Günümüzde bilgisayar ve benzeri donanımlara erişimin kolaylaşması bununla birlikte şehir yapılanmasının da eş zamanlı olarak fiziksel oyun oynamaya yönelik alanları kısıtlaması neticesinde çocuklar için ev ortamında sanal oyunlar oynamak dışarıda vakit geçirmekten daha cazip görünmektedir. Bu durum kısıtlı sosyalleşme, uzun süre bilgisayar başında durmaktan ötürü gerçek hayat bağlantılarında zayıflama, fiziksel faaliyetlerde azalma ve nihayetinde kendi durumunun farkında olmadan devamlı olarak oyun oynama hatta yokluk halinde yoksunluk çekme gibi etkilere yol açabilmektedir (Yaman, 2019; Aral ve Doğan Keskin, 2018).

Hazırlanmak istenilen bu çalışmada söz konusu dijital oyunların olumsuz etkileri özellikle de bağımlılık durumuna dair eğilimler ilkökul çağındaki öğrenci velilerinin görüşleri alınarak incelenmek istenmektedir. Bu doğrultuda çalışmanın problem cümlesi aşağıda belirtilmektedir.

1.2. Problem Cümlesi

İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ve ebeveynlerin bu süreçte uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri nelerdir? şeklindedir. Bu genel araştırma problemi çerçevesinde incelenen alt problemler aşağıdaki gibidir. Söz konusu alt problemlerden birinci ve ikinci alt problem “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği”, üçüncü ve dördüncü alt problem “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği” temel alınarak düzenlenmiş ve bulgular bu sisteme göre düzenlenmiştir.

1.2.1. Birinci Alt Problem

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir? şeklindedir.

1.2.2. İkinci Alt Problem

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları hangi faktörlere göre farklılık göstermektedir? Söz konusu problem detaylı inceleme amacıyla dört bölüme ayrılmaktadır.

1.2.2.1. İkinci Alt Probleminin İlk Bölümü

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları kardeş sayılarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

1.2.2.2. İkinci Alt Probleminin İkinci Bölümü

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları cinsiyetlerine göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

1.2.2.3. İkinci Alt Probleminin Üçüncü Bölümü

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın birlikte yaşama durumuna göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

1.2.2.4. İkinci Alt Probleminin Dördüncü Bölümü

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları cep telefonu/tablet veya bilgisayar sayısına göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

1.2.3. Üçüncü Alt Problem

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler nelerdir? şeklindedir.

1.2.4. Dördüncü Alt Problem

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler hangi faktörlere göre farklılık göstermektedir? şeklindedir. Söz konusu problem detaylı inceleme amacıyla üç bölüme ayrılmaktadır.

1.2.4.1. Dördüncü Alt Probleminin İlk Bölümü

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ebeveynin cinsiyetine göre farklılık göstermektedir? şeklindedir.

1.2.4.2. Dördüncü Alt Probleminin İkinci Bölümü

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler gelir durumuna (anne ve babanın gelir durumu toplanarak ailenin gelir durumu elde edilecek, gelir sınırları, asgari ücret, 4 kişilik ailenin asgari geçim sınırı, 4 kişilik ailenin yoksulluk sınırı) göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

1.2.5. Beşinci Alt Problem

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile dijital oyunlara yönelik eğilimleri arasındaki ilişki nasıldır? şeklindedir.

1.3. Araştırmanın Amacı

İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını belirleyerek ebeveynlerin bu süreçte uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri ile çocukların bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişki düzeylerinin incelenmesini amaçlanmaktadır.

1.4. Araştırmanın Önemi

Bu çalışma İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini belirleyerek ebeveynlerin bu soruna çözüm olarak kullanabilecekleri rehberlik stratejilerinin belirlenerek ebeveynlere hangi rehberlik stratejilerini kullanılabileceklerine ilişkin dönüt sağlaması açısından önem taşımaktadır. Ayrıca bu sorunun aşılmasına dönük yapılan bilimsel araştırma sayısının oldukça sınırlı olması bakımından alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

1. Araştırmanın örneklemi, Sivas ilinde, 2020-2021 yılında güz döneminde Sivas ilinde bulunan ilkokula devam eden ebeveynler ile sınırlıdır.
2. Araştırma bulgularının elde edilmesi, Dijital Bağımlılık Eğilimi ölçeği, Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği ve demografik bilgiler ile sınırlıdır.
3. Araştırma yapısı gereği ebeveynlerin görüşleri doğrultusunda sınırlıdır.

1.6. Varsayımlar

1. Araştırmada kullanılan ölçme araçları ile verilerin toplanması aşamasında katılımcıların samimi ve yansız bir biçimde yanıt verdikleri varsayılmıştır.
2. Araştırmada kullanılacak veri toplama araçları ölçtükleri özellikler bakımından geçerli ve güvenilir olduğu varsayılmıştır.

1.7. Tanımlar

Bağımlılık: “Karşılaşılan sorunları yalnız başına çözmek ve kendine yön seçmek için gerekli yetenekten yoksun olma durumu.” (Oğuzkan, 1981).

Dijital Oyun: Dijital oyun, dijital yazılımlar üzerinde bir ya da daha fazla kimsenin ilgili donanımlar vasıtasıyla bireysel ya da karşılıklı çevrimiçi ağ üzerinden fiziksel şekilde kullanılabildiği keyifli vakit geçirme aktivitesi olarak tanımlanmaktadır (Frasca, 2001).

Dijital Oyun Bağımlılığı: Dijital oyun bağımlılığı kişide baş gösteren sosyal veya duygusal problemlere rağmen oyun yazılımlarını aşırı derece kullanması ve bu durumu kontrol edememesi hali olarak ifade edilmektedir (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009).



BÖLÜM II

2. KURAMSAL ÇERÇEVE VE KONU İLE İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

Araştırmanın bu bölümünde; araştırmanın kuramsal bilgilerine ve alanla ilgili araştırmalara ait varsayımlara ve tanımlara yer verilmiştir.

2.1. Kuramsal Çerçeve

2.1.1. Oyun

2.1.1.1. Oyun Kavramının Tanımı

Oyun, ilk çağlardan günümüze varlığını sürdüren, yaşam gerçekliğinin eğlence boyutuyla tasvirine dayalı bir provası olarak görülen, insanın birçok alana yönelik gelişimi açısından eğitsel-öğretici değeri bulunan, bireysel ya da topluluk halinde yapılabilen, önceden belirlenmiş çeşitli kuralları bulunan, mekânsal açıdan herhangi bir sınırlılığı bulunmayan ve çeşitli araçlar vasıtasıyla da gerçekleştirilebilen aktiviteler bütünü olarak ifade edilmektedir (Türk Dil Kurumu Güncel Sözlüğü, 2022; Yıldırım, 2015: 10; Hazar, 2000; Nalbur Taşdemir, 2007: 17).

Kavramın bir başka tanımı ise yine bir öncekine benzer şekilde katılımcıların zevk almak amacıyla yapmış oldukları, belirli kurallar çerçevesinde rekabete dayalı fiziksel ya da bilişsel gelişime yönelik aktiviteleri kapsayan iletişim ve etkileşim yöntemi şeklindedir (Petit Robert, 1981: 1046; Akt. Er, 2008: 302-303).

Oyun kavramının bir başka tanımı ise, dili, milleti, cinsiyeti, ırkı ne olursa olsun bütün yaş kademelerindeki kişilerin özellikle de çocukların, günlük hayattaki uğraşlarına ayırdıkları zamanları haricindeki süreçlerde, çeşitli alanlardaki kabiliyetlerini kullanarak, çoğunlukla herhangi bir maddi beklenti gütmeyen, eğlenmek, öğrenmek ya da yeni bir şeyler üretmek amacıyla gönüllü olarak katılım sağladıkları, kendine özgü kuralları bulunan, duygusal ve sosyal açıdan beceri geliştirme özelliği de olan hazırlık yapma, taklit etme, alıştırma, anlama ve kavrama basamaklarını bünyesinde barındıran etkinlikler bütünü, şeklindedir (Yalçın ve Bertiz, 2019: 29; Çoban ve Nacar, 2006: 7).

2.1.1.2. Oyun Kavramının Kökeni ve Tarihçesi

Psikolojiden antropolojiye, iletişim bilimlerinden pedagojiye pek çok disiplinin ilgi alanına giren oyun olgusunun tarih sahnesindeki varlığının milattan önce yaklaşık 2500-3000’li yıllara kadar uzandığı çeşitli kaynaklarca rivayet edilmekle birlikte söz konusu ifade kelime kökeni olarak Latince “ciddiyeti bulunmayan” ya da “-mış gibi yapma” ifadelerini kapsayan “Ludus” sözcüğüne üçüncü bir anlam yüklenmesi neticesinde literatüre kazandırılmış bir kavram olup oyun faaliyetini tanımlayan çalışma koluna ise “Ludoloji (Oyun bilimi)” denilmektedir. (Huizinga, 2006: 16; Pilavcı, 2014).

Oyun kavramı üzerine oldukça kapsamlı bir araştırma olarak kabul edilen “Homo Ludens” kitabının yazarı Johan Huizinga, söz konusu kavramın “kültür” ifadesinden bile daha eski bir oluşum olduğunu belirtmektedir. Öyle ki kültürün oluşumu ve aktarımı için insana ve asıl olarak topluma ihtiyaç duyulurken oyun, hayvanlar tarafından da gerçekleştirilebilen bir eylem olduğundan hatta temel bir ihtiyaç olarak dahi kabul edilebileceğinden kronolojik karşılaştırma yapılması durumunda oyunun kültüre kıyasla zaman çizelgesinde öncelikli bir konumda bulunduğu çıkarımı yapılabilmektedir. En ilkel şekilde oyun etkinliği, yavru köpeklerin doğal ortamlarında eğlence amacıyla ya da sahipleriyle iletişim kurmaya yönelik yaptıkları fakat insani bakış açısıyla kavgaya benzer hareketler şeklinde görünen zararsız eylemlerde veya buna benzer şekilde bebeklerde zevk alma ya da taklit vasıtasıyla davranış öğrenebilme amacıyla yapılan faaliyetlerde gözlemlenmektedir. Zaman içerisinde toplum yapısının gelişimi ve dolayısıyla insanların ortak gereksinimlerini karşılamak adına kümeler şeklinde yaşamaya başlamasıyla birlikte oyun etkinlikleri de ilkel yapısından sıyrılarak uzun soluklu bir değişim ve gelişim sürecine giriş yapmış bulunmaktadır (Ayan ve Memiş, 2012; Uysal, 2005:7; Yengin, 2012; Arslan ve Dilci, 2017).

Oyunun, güncel anlamına ulaşmadan evvel, geçmiş dönemlerde var olmuş pek çok uygarlık için rekabete dayalı, çeşitli araçlar vasıtasıyla gerçekleştirilen içerisinde kendini ispatlama ya da güç gösterisi yapma mantığını da bulunduran yetişkin odaklı eğlence etkinlikleri olduğu görülmektedir. Eski Yunan uygarlığında oyun kavramı, toplumu birleştirici bir yapısı bulunan ve çoğunlukla toprakla yapılan spor etkinliklerini nitelendirirken Roma uygarlığında ise yine top vasıtasıyla gerçekleştirilen fakat dönemin yapısı itibarıyla işçi sınıfının para kazanabilmek için yaşam koşullarıyla uğraşması gerektiğinden yalnızca burjuva ailelerinin dâhil olabildiği faaliyetleri ifade

etmektedir. Oldukça uzun bir süre oyun etkinlikleri, benzer uygulamaların tekrarlanmasından ötürü oldukça yavaş bir gelişim göstererek çoğunlukla rekabet esaslı spor faaliyetleri ya da oldukça basit düzeydeki çocuk uğraşları şeklinde varlığını sürdürmüştür. 18. ve 19. yüzyıla gelindiğinde ise Sanayi Devrimi sonucunda değişen yaşam koşulları kadınların da iş hayatında yer almasına imkân sağlamış bu nedenle çalışan anneler çocuklarının gündüzleri bakımlarının sağlanması amacıyla çocuklarını anaokullarına ya da kreşlere göndermeye başlamışlardır. Henüz okuma yazma yetkinliğine ulaşamamış çocukların okul ortamında bulunmasından ötürü bu tür kurumların çocuklar için bir çeşit oyun evi olmasıyla birlikte saklambaç, körebe, yakar top gibi küçük yaş gruplarına uygun işbirliğine dayanan kurallı etkinlikler de oyun sınıfına dâhil edilmeye başlanmıştır. 20.yüzyıla gelindiğinde ise hayat şartlarının iyileşmesi ve teknolojinin gelişmesiyle beraber oyun çocukların eğlence faaliyetleri ve yetişkinlerin boş zamanlarını değerlendirmek adına gerçekleştirdikleri çeşitli hobiler gibi gruplara ayrılmaya başlamıştır. Teknolojik gelişmelerden etkilenen ve evde daha çok vakit geçirmeye başlayan bireyler için teknolojik aletlerle oynanan oyunlar daha cazip hale gelmiş, oyun oynama şekilleri değişime uğramıştır. Bu dönem itibarıyla oyunlar, kültürlerin sosyal bileşenlerinin bir kısmını oluşturmakla birlikte gündelik hayatın getirdiği baskı ve sorunlardan kaçışı da sağlamaya başlamıştır. 20.yüzyılın sonları ve 21.yüzyılın başladığı dönemde söz konusu sorunlardan kaçış işini kolaylaştırmak adına oyunlar, sanal dünyada kendine yer etmiş ve günümüzdeki dijital oyun sektörünün oluşumuna katkı sağlamıştır. Bu durum şimdiki oyun kavramına çocuk etkinlikleri, spor faaliyetleri ve hobi amaçlı uğraşlar gibi alt başlıklarından farklı yeni bir başlık eklenmesine başka bir deyişle yeni oyun tanımlarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Jull, 2011: 14-23; Binark vd., 2009, s. 25; Doğu, 2009; Hazar ve diğerleri, 2016).

2.1.1.3. Oyunun İşlevi ve Özellikleri

Oyun, insan yaşamının ilk dönemlerinden itibaren öğrenmek, eğlenmek, boş vakitleri değerlendirmek amacıyla hayatın her döneminde farklı şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Söz konusu olgu işlevsel olarak bireyin yetişkinlik zamanlarında boş zaman aktivitesi olarak görülürken çocukluk döneminde kişinin sağlıklı gelişimi ve kendini dış dünyaya tanıtabilmesi için oldukça önemli ve gerekli bir uğraş şeklinde ifade edilmektedir. Oyun çocukların duygusal, zihinsel, dilsel, sosyal, fiziksel ve motor gelişimine olumlu katkıları ile beraber eğitime entegre edildiği vakit olumsuz

davranışların azalmasına da katkı sağlamaktadır. Oyun çocuklar için temel bir ihtiyaçtır ve aynı zamanda yasal bir haktır. Bu hak 1959 yılında Birleşmiş Milletler İnsan Hakları Yasası başlığı altında yayınlanan Çocuk Hakları bildirgesinin 7. maddesinde “Çocuğa Eğitimde olduđu gibi, oyun oynamada da tam fırsat tanınmalıdır; toplum ve kamusal ve otorite bu hakkı yerine getirmeye çalışmalıdır.” şeklinde ifade edilmektedir (Uskan ve Bozkuş, 2019; Fazlıođlu, Ilgaz ve Papatađa, 2013; Horzum, 2011).

Oyun, ayrıca günümüz dünyasında oldukça fazla değeri gören nitelikler olan; yüksek özgüven, liderlik, çevreyle uyum, saygı, hukuki bilinç sahibi olma, empati kurabilme, organizasyon ve muhakeme yapabilme açısından yeterlilik, uyumluluk, sorunları bireysel olarak çözebilme, yardımlaşma, kuvvetli iletişim kurabilme, fiziken dinç olma, saldırganlıktan uzak durma, kendi hak ve benliğine saygı gösterme, özgürlük, nesne ve canlıları koruyabilme, çalışkanlık, entelektüellik, merak duygularını geliştirebilme ve tatmin duygusu yüksek bireylerin yetiştirilmesine de katkı sağlamaktadır. Oyunlar, eğitim ortamlarında bireylerin motivasyon seviyelerini ve öğretimin kalıcılığını artırmak için de kullanılmaktadır (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008: 28; Sezer, Yılmaz ve Koçyiğit, 2016; Çetken ve Sevimli Çelik, 2018; Uslu ve Shakouri, 2012).

Oyunun kendine has pek çok özelliđi bulunmaktadır, söz konusu özelliklerinden birkaçı ise şu şekildedir:

- Oyun bireylerin, özellikle de çocukların kendini ifade edebilmesi için ortam sağlamaktadır.
- Oyun çocukların etik ve ahlak değerlerini deneyimleyebileceđi bir ortam sağlamaktadır.
- Oyun hayal ve gerçeklik arasında bağlantı kurmayı sağlamaktadır.
- Oyun isteđe bađlı bir uğraştır, kimse diđer bir kişiyi oyun oynamak için zorlayamaz.
- Oyun merak uyandırmak amacıyla yapılmaktadır, sonuçlarını kestirmek de pek mümkün olmadığından belirsizdir.
- Oyunda günlük hayatın gerçekliğini yansıtan farklı bir gerçeklik bulunmaktadır.
- Oyunun mantık durumu fark etmeksizin çeşitli kuralları bulunmaktadır ve oyun süresince bu kurallar geçerliliğini sürdürmektedir.
- Oyunun zaman ve mekân açısından sınırları bulunmaktadır.

Tüm bu özelliklere ekleme yapmak ve özetlemek gerekirse şahsi çıkarımlar temelinde oyunun ne olduğuna ya da neyi kapsadığına dair söylenmiş en iyi açıklamanın tiyatro eleştirmeni ve sanat tarihi araştırmacısı olan Metin And'ın (1974) belirttiği şekilde: “Oyun, ya bir şey için yarışma, karşılaşma, ya da bir şeyi yansılama, benzetme için oynanır. İki işlevi birleştirecek, oyun, ya bir yarışmayı benzetir, ya da bir şeye en iyi benzemek için yarışır.” ifadesi olduğudur (Kök, 2016; Pilavcı, 2014; Ayan ve Memiş, 2012; Caillois, 2005).

2.1.1.4. Oyun Türleri

Oyun kavramı üzerine çalışan ve bu alanda birçok kuram geliştiren bilim insanları söz konusu ifadeyi anlamaya ve farklı bakış açılarıyla değerlendirmeye çalışmışlardır. Belirtilen değerlendirmeler ve sonrasında yapılan sınıflandırmalar genel olarak oyunun doğası, biçimi, kuralları, sonuca ulaşma yöntemleri ve oynayan bireyler üzerine yoğunlaşmaktadır. Alan yazın incelendiği belirtilen başlık üzerinden yapılan çeşitli sınıflandırmalar olmakla birlikte temel alınan sıralama öncülünün genellikle Fransız edebiyat eleştirmeni Roger Collois'ın oyun sınıflamasına göre uyarlandığı görülmektedir (Hazar, M., 2000; Akandere, 2013, s. 20; Pilavcı, 2014; Caillois, 2005).

Roger Collois oyunu sınıflandırmasına dâhil ettiği bu gruplar; Agon (Grekçe, Mücadele), Alea (Latince, Zar), Mimicry (İngilizce, Taklit) ve Ilinx (Vertigo/Denge Yitimi) olarak belirtilmektedir. Söz konusu sınıflandırma açıklamalarıyla birlikte şu şekilde sıralanmaktadır:

- **Şans Oyunları (Alea):** Çoğunlukla yetişkin bireyler tarafından oynanan şans oyunlarında oyunu oynayan kişi herhangi bir enerji harcamaktansa süreçteki gidişatı olurlarına bırakmayı tercih etmektedir. Genellikle fiziksel alan ya da süre kısıtlaması yoktur, bu tür oyunlar her yerde, her zaman oynanabilir. Bu tür oyunlar rastlantısaldır, fiziksel beceri ve stratejilerin bir önemi bulunmamaktadır. Bu oyunlara örnek olarak, zar oyunları, rulet, yazı-tura, kumar makineleri, kâğıt oyunları, fal oyunları, tombala, okey, tavla vs. verilmektedir. Oyun sonunda oynayan taraflardan biri kazanmaktadır fakat bu kazanç bir beceriden dolayı gerçekleşmemiştir, tamamen rastlantısaldır. Oyunlarda etkili unsur şans faktörü olduğundan kişilerin kendilerini geliştirmek için çalışma yapması gerekmemektedir.

- **Gösteri-Rol-Taklit (Mimicry) Oyunları:** Gösteri ve rol yapma oyunlarında kişi normal hayatından farklı bir rol üstlenme ve oyunu bu karakter üzerinden oynamaya çalışmaktadır. Bu tür oyunlar insanın doğumundan itibaren içinde olan yetiler sayesinde gerçekleştirebildiği ve bu sayede yaşamdaki pek çok şeyi öğrenebildiği vasıtalar olarak görülmektedir. Bireyler gerçekte olandan çok daha farklı bir dünyada bulunurlar. Kafalarında kurdukları hayali evrenin kuralları dâhilinde ilerlemekte ve oyunu bu şekilde sürdürmektedirler. Ancak kişi bu farklı gerçekliği sürdürme durumunun farkındadır ve istediği zaman sonlandırmak yine kendi elindedir. Caillois (2005) bu tür oyunlar için: “Kişinin kendisinden soyutlanarak oyun sayesinde yeni bir kendi yaratmasıdır.” şeklinde bir ifadeye bulunmaktadır. Tiyatro, tuluat, sinema, ortaoyunu, meddahlık, opera vb. taklit ve gösteri çeşitleri bulunan seyirlik oyunlardır.
- **Macera-Heyecan Oyunları:** Bu tür oyunlar kişiyi heyecanlandıran, başını döndüren, coşkulu hissettiren, ona ürpertili zevk tattıran eğlenceleri kapsamaktadır, bir tür baş dönmesi arayışıdır. Sallanma, coşkunca dans etme, araba veya motor gibi araçlarla hız yapma, dağ tırmanışı yapma, kayak yapma gibi aktiviteler bireylerin geçici olarak kaybolmuş olan vücut durağanlığını ve dengesini hissetme, fobilerin üstesinden gelebilme ve özgüven gereksinimlerine cevap niteliği taşıyan oyunlardır. Bu tür oyunlar için geliştirilmiş en iyi ortamın lunapark olduğu belirtilmektedir.
- **Mücadele-Yarışma Oyunları (Agon):** Mücadele ve yarışma oyunları en temelde başlangıç aşamasında iki taraf için aynı şartların sunulduğu, güç eşitliği ilkesi kapsamındaki bir rekabete dayalı, çekişme, yarışma ya da savaşma gerektiren oyunları kapsamaktadır. Oyunda kurallar önceden belirlenmekte ve kendi içlerinde çeşitli sınırları bulunmaktadır. Futbol, basketbol, tenis ya da voleybol gibi spor etkinliklerine benzer olarak motor faaliyetlerine veya go, satranç, dama, kelime bulmaca vb. olduğu gibi zekâ gücüne dayanmaktadır. Şans ya da tesadüf faktörlerinin çok fazla etkili olmadığı bu oyunlarda oyuncu kendi yetenekleri kullanarak oyunu tamamlamaya çalışmaktadır bu nedenle kişi oyunu daha iyi oynayabilmek için çok çalışmalı, disiplinli ve azimli olmalıdır. Yarışma bittiğinde oyuncu ya da takımlardan biri izleyenlerin de şahit olacağı şekilde diğerlerine üstünlüğünü kanıtlamış olmaktadır.

Oyunlarla ilgili başka bir sınıflandırma ise oyunları türlerine göre ayırmış olan Sutton-Smith (1997) tarafından yapılmıştır. Yapılan sınıflandırma başlıkları Akılsal-Düşünsel Oyunu, İnfomal Sosyal Oyunu, Kutlama ve Festivaller, Oyunsu Davranış ile Eylem, Performansa Dayalı Oyun, Riskli Oyunları, Spor Müsabakaları, Temsili Oyun, Yalnız Oyun şeklinde olup Caillois'un yapmış olduğu sınıflandırmanın detaylandırılarak alt başlıklara ayrılmasıyla oluşturulmuş olduğu görülmektedir. Yine benzer şekilde Avedon ve Smith ise oyunun sınıflamasını üç başlıkta incelemiştir. Bu oyun türlerinin özellikleri şöyledir;

- Fiziksel Beceri Oyunları: Koşu oyunları, spor faaliyetleri gibi fiziksel yeteneklerin kullanımına dayalı bu oyunda, rakip takımın avantaj ve dezavantajları, ani ve doğru karar verebilme gibi durumlar oyun sonunu etkilemektedir.
- Strateji Oyunları: Satranç, dama vb. kişinin ya da kişilerin oyun içerisindeki becerisine, zekâsına ve doğru karar verme yeteneğine bağlı olan oyunlardır.
- Şans Oyunları: Tombala, rulet gibi talih ve tesadüflere dayalı oyunlardır.

Oyun türleri günümüze kadar benzer özellik ve sınıflandırmalarla birlikte insanın doğrudan dâhil olduğu etkinlikler şeklinde ilerleme göstermekle beraber teknolojinin gelişimi sonrasında oyun ifadesi işlev ve özellikleri dijitalleştirilerek ve ekran arkası bir tecrübe şekline büründürülerek yepyeni bir anlam kazanmaya başlamıştır. Bu tür oyunlar “Dijital Oyun” başlığı altında geliştirilen oyunları kapsamaktadır (Akandere, 2013; Kadim, 2012).

2.1.1.5. Dijital Oyun

2.1.1.5.1. Dijital Oyun Kavramı ve Türleri

Dünya genelinde yaşanan teknolojik gelişmelerle beraber internetin sivil vatandaşların kişisel kullanımına açılması ve eğlence amaçlı kullanıma imkân sağlanmasıyla birlikte özellikle 20. yüzyılın son çeyreğinde dijital oyunların kullanımı ön plana çıkmaya başlamıştır. 1971 yılı itibarıyla ilk ticari oyun başlığı altında piyasaya sürülen “Computer Space” oyunu ile literatüre dahi olan dijital oyun kavramı, çeşitli teknolojiler dâhilinde programlanan, kullananlar için oyun aşamalarını kaydedip kişisel ilerlemeyi rahatça takip etmelerine yönelik kullanıcı girişiyle birlikte video tabanlı görsel bir ortam içerisinde hikâye örgüsüne göre farklı deneyimler sunan ve her yaştan kullanıcı için popüler bir kültür haline gelen aktiviteler olarak ifade edilmektedir. Bu

alanı inceleyen disipline ise “Ludoloji” denmektedir (Çetin, 2013; Fleeer, 2014; Toffler, 1974).

1990’lı yılların ikinci yarısı itibariyle Compact Disc (CD) veya Disket (Floppy Disc) teknolojilerine kopyalanarak taşınan ve çoğaltılan, kişisel bilgisayarlarda ya da konsol cihazlarında kendine çalışma imkânı bulan dijital oyunlar ya da farklı ifadelerle bilgisayar/video oyunları milenyum sonrasında özellikle grafik teknolojilerinin ilerleme göstermesiyle kullanıcı tarafında büyük bir patlama yaşamıştır. Belirtilen yükseliş döneminde, oyun üreticileri arasında rekabetin artması ve sektörün gelişim göstermesiyle birlikte oyun tür ve sayısında da oldukça hızlı bir artış yaşanmış, çevrimiçi ve çoklu oyuncularla oynanan dijital oyunlar oyuncuları arasında popülerlik kazanmıştır. Dijital oyunların geleneksel oyunlara göre en önemli farklılığının oyunun oynandığı saha olduğu ifade edilmektedir. Geleneksel oyunların gerçekleşebilmesi için fiziksel bir çevreye gereksinim duyulurken dijital oyunlar sanal ortamlarda çevrimiçi bir ağ bağlı olarak ya da ağ bağlantısına gerek duymadan dijital oyun çalıştırma desteği bulunan çeşitli cihazlar vasıtasıyla oynanabilmektedir.

Günümüz dünyasında gündelik hayatın olağan bir parçası haline gelen dijital oyunların bu denli popüler olması ve her yaştan oyuncu için geleneksel oyunlara kıyasla daha fazla tercih edilmelerindeki bariz sebebin bağımsız yer ve zaman kullanımı olmasıyla birlikte bu tür oyunlar oyuncuların kendilerine günlük yaşamlarında gerçekleşmesi olası olmayan hedef koyabilmeleri, hedeflerini gerçekleştirmek için çaba sarf etmeleri, sanal bir ortamda da olsa başarı duygusunu defalarca yaşama ve başarılarını devam ettirme imkânı sağlamaktadır (Özsoy, 2010; Binark, Mutlu ve Bayraktutan-Sütçü, Günseli, 2009).

Günümüz dijital oyun endüstrisinde oyuncu tercihlerince şekillenmiş olan birçok farklı türde dijital oyun bulunmaktadır. Farklı kaynaklarca yapılan sınıflandırmalarda kesin bir fikir birliği olmamakla birlikte kişisel bilgisayarlar, oyun konsolları, tabletler, telefonlar ya da arcade makineleri vasıtasıyla tekil olarak ya da birden fazla oyuncu ile birlikte oynanabilen, aksiyon, macera, rol yapma, simülasyon, spor, taktik ve yap boz olmak üzere yedi farklı dijital oyun türü olduğu ifade edilmektedir (Adams ve Rollings, 2006).

2.1.1.5.2. Dijital Oyunların Özellikleri ve Etkileri

Dijital oyunlar bireylerin yaşları fark etmeksizin her türlü kullanıcıya hitap etmektedir. Bu tür oyunlar içerisinde barındırdığı kullanıcıları çeken faktörlere bağlı olarak oyuncular üzerinde çeşitli etkiler bırakabilmektedirler. Söz konusu sonuçlar oyunları oynama şekli, oyunların içerikleri ya da oyunun oynanma süresi gibi etkenlere göre çeşitlilik gösterebilir ve bu etkiler olumlu ya da olumsuz olabilmektedir. Dijital oyunlar boş zaman aktivitesi olarak düşünüldüğünde gün içinde meydana gelen yorgunluk ve stresi azalttığı özgüven artırıcı etkilerinin bulunduğu görülürken uzun süreli oyun oynama durumunun ise oyun bağımlılığı gibi problemlere yol açabileceği alanın uzmanlarınca ifade edilmektedir (Lee ve Peng, 2006; Green ve Bavelier 2003). Bahsi geçen olumlu ve olumsuz etki ve özellikler başlıklar halinde aşağıda verilmektedir.

2.1.1.5.2.1. Dijital Oyunların Olumlu Özellikleri ve Etkileri

Dijital oyunlara ait olumlu özellikler ve etkiler aşağıda sıralanmaktadır (Griffiths 2005; Horzum, 2011; Tarhan, 2007).

- Bireylerin dil becerisi, matematik ve fen öğrenimlerindeki kalıcılık sağlanabilmesi, motivasyonlarının artırılabilmesi ve daha kolay öğrenmenin sağlanabilmesine yardımcı olmaktadır.
- Birden fazla işi beraber yürütme yeteneği kazanmaya yardımcı olmaktadır.
- Bireylerin oyunlar el-göz koordinasyonunu geliştirmekte, odaklanma ve aynı anda pek çok nesneyi görsel olarak takip edebilme kabiliyeti kazandırmaktadır.
- Eleştirel, bağımsız düşünme yetilerinin geliştirilmesine, merak duygusunun giderilmesine, problem çözebilme ve okuryazarlık becerilerinin gelişimine katkı sağlamaktadır.
- Fiziksel beceri gerektiren oyunlar özellikle çocuklar için enerjileri fiziksel gelişimleri için harcamalarına olanak sağlamaktadır.
- Günlük hayatta imkânsız olarak görülen şeyleri gerçekleştirme ya da sanal dünyadaki edinilen başarılarla kişisel tatmin duygusunu sağlayabilmeye katkı sağlamaktadır.
- Günlük yaşamda yapılmasının tehlike açısından yüksek olduğu faaliyetlerin sanal bir ortamda simülasyon vb. araçlar vasıtasıyla gerçekleştirilmesine yardımcı olmaktadır.

- Kişilerin, hayatlarındaki zorlu anlarda ya da acil tepki gerektiren durumlarda hızlı reaksiyon gösterebilmelerini sağlayabilmektedir.
- Oyuncuların içlerinde bulundukları çevrimiçi ağ ortamları sayesinde ve etkili iletişim kurma, işbirliğine dayalı çalışmalarla aktif sosyal yaşantı oluşturma imkânı sunmaktadır.
- Oyunda gelişim ya da ilerleme sağlayabilmek için öğrenilmiş bilgilerin sonraki aşamalarda kullanılmasını sağladığından ileriye dönük düşünme becerilerini geliştirmektedir.
- Planlama, yönetsel kontrol, hatırlatma gibi alanlarda gelişim sağlamaya yardımcı olmaktadır.
- Probleme dayalı ve deneysel öğrenmelerin gerçekleşmesine yardımcı olmaktadır.
- Psikiyatrik tedavisi gören hastalar için motor kabiliyetlilerin desteklenmesinde, Otizm gibi bazı özel gereksinim durumlarının tedavi süreçlerinde ya da kullanılmaktadır.

2.1.1.5.2.2. Dijital Oyunların Olumsuz Etkileri

Dijital oyunlara ait olumsuz özellikler ve etkiler aşağıda sıralanmaktadır (NIMF, 2005, Öztütüncü-Doğan, 2006; Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008).

- Bireylerin sanal ortamlarda fazlaca zaman geçirmesinden dolayı gerçek dünyadan kopukluk yaşaması, aile ve arkadaşlarla daha az zaman geçirme, diğer sosyal alışkanlıklarda sıkıntı yaşanması buna bağlı olarak kişilerde yalnızlık, depresyon, depresif semptomlar, endişe ve içine kapanma gibi durumların görülmesinin olası olduğu belirtilmektedir.
- Daha öncesinde başkaları tarafından geliştirilmiş olan ürünlerin devamlı olarak tüketimi sonucunda bireylerin yaratıcılıklarında azalma meydana gelebilmektedir.
- Oyun esnasında oyundan kopmamak ya da zaman kaybetmemek için sağlıklı yemek tüketimi yerine daha çabuk temin edilebilecek ve tüketilebilecek yiyeceklerde olduğundan abur cubur tüketimi artabilmekte ayrıca sigara ve alkol gibi kötü alışkanlıkları dahi tetikleyebilme ihtimali olduğu belirtilmektedir.
- Uzun süreli dijital oyun kullanımından ötürü bireylerde öğrenme sorunları, dikkat ve konsantrasyon problemleri, okuma sıkıntılarının yaşanması, kitap

okuma alışkanlığının azalması ve akademik başarının düşmesi gibi sorunlara yol açabilmektedir.

- Uzun süreli fiziksel hareketsizlikten dolayı obezite, yüksek kolesterol, insülin direnci, uyku alışkanlıkların düzensizleşmesi gibi sağlık sorunlarına yol açabileceği, çocuklarda beyin gelişimini olumsuz yönde etkileyebileceği ifade edilmektedir.
- Oyunlarda yer alan saldırgan tavır ve şiddet unsurlarının oyuncularını benzer olumsuz davranışlar gerçekleştirmeye yöneltebileceği vicdani değerlerin, merhamet duygusunun yoksunluğuna neden olabileceği ifade edilmektedir.
- Çevrimiçi oyunların kullanımından ötürü bireylerde dijital oyun ya da internet bağımlılığı problemleri baş gösterebilmekte hatta bu durum 2013 itibarıyla dijital oyun bağımlılığı başlığı altında Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından sürekli güncellenen Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabında yer almaya başlamıştır.

2.1.2. Bağımlılık

2.1.2.1. Bağımlılık Kavramı ve Türleri

Bağımlılık kavramı, bireylerin karşılaşılan problemleri tek başlarına çözebilme ve kendilerine uygun bir rota oluşturabilmek için gerekli olan becerilerden yoksun olma durumu ya da özerkliği yönetme hali olarak ifade edilmektedir. Temelde bireyin herhangi bir şeyden tekrarlı olarak haz almasından kaynaklı bir bozukluk olmakla birlikte kişileri sosyal hayatlarından uzaklaştırarak yalnızlaştıran ve sorumluluk halini unutturan olumsuz bir tutumdur. Yine başka bir tanımlamada ise bağımlılık, bir maddenin ya da sempati duyulan herhangi bir şeyin, kişinin fiziksel ya da ruhsal açıdan vücudunda eksik almasından dolayı ortaya çıkan durumların ortadan kaldırılması gibi bir amaç gütmeyen yalnızca keyfi olarak devamlı surette ve artan miktarlarca alınması ya da kullanılması sonucunda oluşan, engellenemeyen bir istek hali şeklinde ifade edilmektedir. Bireylerin bağımlılık sergiledikleri ve hayatlarını olumsuz yönde etkileyen uyuşturucu, alkol, haz verici çeşitli maddeler, sigara, çok fazla alışveriş yapma, kumar, aşırı yemek yeme gibi pek çok kötü alışkanlığı bulunmaktadır. Kişisel bilgisayarların ya da oyun kurulumu sağlanan çeşitli cihazların hayatımıza girmesiyle birlikte gelişen diğer bağımlılık türleri kadar kullanıcıları zaman, para, sosyal yaşantı gibi alanlarda olumsuz etkileyen internet ve dijital oyun bağımlılığı, 2013 yılı itibarıyla

güncellenen Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı'nda bahsedilmesiyle birlikte ilgili literatürde yerini almaya başlamış ve engellenmesi adına önlemler alınması istemi geliştirilmiştir (Turnalar-Kurtaran, 2008; Oğuzkan, 1989; TDK, 2022; NIMF, 2005).

2.1.2.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Kavramı

Dijital oyun bağımlılığı, teknoloji ve internet bağımlılığının alt grubuna dâhil olan, dijital oyunların kişinin kontrolü dâhilinde olmadan bireyin sağlığı için tehlikeli teşkil edecek ölçüde ve olması gerekenden uzun süre kullanımını kapsayan söz konusu nedenden ötürü yerine getirmeleri gereken sorumlulukları gerçekleştirememelerine sebep olan davranışsal ya da eylemsel bağımlılık biçimi olarak ifade edilmektedir. Bununla birlikte bireyler oyun oynamanın getirdiği sosyal ya da duygusal problemleri bilmelerine rağmen oyuncuların bu davranışlarını denetim altına almaları mümkün olmayarak saplantılı ve takıntılı bir biçimde oyun oynamaya devam etmeleri durumu da yaşanmaktadır (Lemmen, Valkenburg, Peter 2009; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

2.1.2.3. Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenleri ve Etkileri

Dijital oyunların içerikleri, bu oyunların içerisinde bulunduğu topluluklar tarafından anlamca karşılıkları, oyunların hemen hemen bütün elektronik aletlerle oynanabilir durumdaki ürünler olmaları, gerçek hayatta gerçekleştirilmesi mümkün olmayan hareketlerin sanal bir ortam vasıtasıyla kolaylıkla gerçekleştirilmesi, oynayan bireylerin fiziksel ve psikolojik durumları ya da içerisinde bulundukları toplumun ekonomik ve sosyal şartları bireyleri dijital oyun bağımlılığına iten etkenler olarak görülmektedir. Oyun bağımlılığında problemin kaynağının oyunlar olmadığı asıl kaynağın kişinin kendisi yani oyuncu olduğu belirtilmektedir. Kişinin bu bağımlılığa sürüklenmesine neden olan faktörler ise en temelde sanal bir ortamda dahi olsa normalde sahip olamayacağı bir statüye ulaşarak başarı hissini tatılmak istenmesi, günlük hayatta yaşadığı sosyal sıkıntılardan bağımsız şekilde oyunlardaki kendine benzer davranışlar sergilediği belki de kendini anladığını düşündüğü bireylerle etkileşime girerek sohbet ederek bir gruba ait olma hissini tatmak istemek ve oyun içiğinde yer alan gizem ve macera unsurlarına kapılarak kendini dış dünyanın rahatsız edici gerçeklerinden uzakta tutma isteği gelmektedir (Karaduman ve Acıyan, 2020; Yumrukuz, 2021).

Dijital oyun bağımlısı olan bireyler oyun oynamaya başladıkları ilk dönemler bu uğraşı eğlence amaçlı yaparken bir süre sonra bu durum bir ihtiyaç haline gelmeye başlamakta kişi normal bağımlılık türlerinde de yaşanabileceği gibi yoksunluk çekebilmektedir. Bundan sonraki süreçte oyun bir eğlence aktivitesi yerine gerçekleştirilmesi gereken bir zorunluluk olarak görüldüğünden kişi zamanla gergin, stresli ve sinirli bir ruh haline bürünebilmekte, sosyal hayattaki baba, anne, kardeş, arkadaş, çalışan gibi rollerini geride bırakarak gerçek hayattan kopuk, başarısız, sorumsuz, yalnız, şiddete meyilli, saldırgan ya da çeşitli şekillerde sergilediği davranış bozuklukları bulunan kişilere dönüşebilmektedir. Bununla birlikte söz konusu bağımlılığın uzun süre ekran başında oyun oynamanın getirisi olan fiziksel hareketsizliklerden ötürü büyüme çağındaki bireylerde olası bozukluklara ya da obezite ve buna bağlı olarak gelişen diyabet gibi hastalıklara neden olabileceği de belirtilmektedir (Güneş ve Bayzan, 2011; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016; Yalçın ve Bertiz, 2019).

2.1.2.4. Dijital Oyun Bağımlılığı Önleme Stratejileri ve Ebeveyn Rehberliği

Dijital oyun bağımlılığını önlemek ya da mevcut durumla baş etme sürecinde ailelerin, psikiyatrist, psikolog ve psikolojik danışmanların ve yaşa bağlı olarak eğitimcilerin iş birliği içinde olduğu bir ekip çalışmasının gerçekleştirilmesi gerekmektedir. Söz konusu süreçte kişilerin davranışlarına yönelik iyileştirilmeler ve ailelere yönelik bilinçlendirme uygulamalarının yapılabilmesi için ilgili alanın uzmanları tarafından kullanılan bilişsel davranışçı terapi ve aile terapisi uygulamalarının bağımlılık tedavisine yönelik yaklaşımların başında geldiği görülmektedir. Bu bağlamda dijital bağımlılıklarla baş etme sürecinde oyunlara erişimin engellenmesinin doğru bir yaklaşım olmadığı, kaçınma yerine kontrollü kullanımın kişilere kazandırılması gerektiği ifade edilmektedir. Bunun için yapılabilecek uygulamalar, bireylerin oyun oynarken geçirdiği zaman aralıkları tespit edilerek onların her zaman uyguladıkları günlük rutinlerinin dışında kalan zamanlarda oyun oynamasına izin verilmesi, bağımlı bireye sorumluluklarını yerine getirmesi gerektiğinin hatırlatılması için alarm vb. dış uyarıcılar kullanılması, bağımlı bireyin oyun oynama süresinin azaltılmasına yönelik gerçekçi hedefler belirlenmesi, oyun oynama haricinde yapılacaklara yönelik somut notlar tutulmasının sağlanması, bağımlı bireyin destek gruplarına katılımın sağlanması, aile içi anlayış ve iletişim becerilerinin geliştirilmesi adına bağımlı bireylerin

ebeveynleri ile birlikte aile terapisi seanslarına katılım sağlanması şeklinde sıralanmaktadır (Yavuz, 2020; Arısoy, 2009; Keskin ve Aral, 2021).

Dijital oyun bağımlılığı sürecinde farklı kaynaklardan elde edilen bilgiler doğrultusunda alanın uzmanlarınca tavsiye edilen, ebeveynlere yönelik rehberlik stratejileri, çocukların kullanması olası olan çevrimiçi ortamların nasıl denetleneceğinin öğrenilmesi, çocuklar için bilgisayar kullanım süresi ve gerekli diğer sınırlılıkların belirlenmesi, göz kaslarının dinlenebilmesi için mola verilmesinin istenmesi, eğitsel içerikli oyunların seçilmesi ve dolayısıyla oyun içeriklerinin önceden denetlenmesi, başarı duygusunun sanat ya da spor faaliyetleri gibi başka alanlara yönlendirilmesi, özgüven artırıcı çalışmaların yapılması, aile içi iletişime önem verilerek, beraber kaliteli vakit geçirecek aktiviteler yapılması, bağımlılıkla baş etmek için kullanılabilecek rehber niteliğindeki görüşler olduğu ifade edilmektedir (Young, 2009; Cömert ve Kayıran, 2010; Güllü ve diğ, 2012).

2.2. İlgili Araştırmalar

2.2.1. Yurtiçinde Yapılan Araştırmalar

Odabaşı, Çoklar ve Kabakçı (2007) tarafından yapılan çalışmada ailelerin çocuklarına yönelik internet ortamında güvenliğini sağlayabilmeleri için alabilecekleri önlemlerin açıklanması amaçlanmaktadır. Çalışma sonucunda elde edilen bulgular doğrultusunda yapılan çıkarıma göre internetin doğru kullanımı konusunda çocukların yönlendirilmeleri ve bilinçlendirilmeleri adına öncelikle ailelerin internet kullanımı ve internetteki olası tehlikeler konusunda bilinç kazanmaları, sorumluluklarına yönelik farkındalık edinerek çocuklarını yönlendirmeleri gerektiği sonucuna varılmıştır.

Kırık (2014) çalışmasında ebeveynlerin internete yönelik bakış açılarını belirlemek amacıyla yapılmıştır. Araştırma neticesinde ebeveynlerin internet konusunda yeterli bilgi düzeyine sahip olmadığı ortaya çıkmış ve konuya yönelik çözüm önerileri sunulurak çalışma sonlandırılmıştır.

Şen, Sevim ve Artuç (2015) yapmış oldukları araştırmada ilköğretim seviyesinde öğrenim görmekte olan çocukların internet kullanım alışkanlıklarının ebeveyn görüşlerine göre değerlendirilmesi amaçlanmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda örneklem grubundaki ebeveynlerin ve çocukların internet kullanımı açısından genel olarak bilinç düzeylerinin yüksek seviyede oldukları görülmüştür. Bununla birlikte

ailelerin, çocukların uzun süreli internet kullanımına dikkat etmeleri ve çocukların interneti hangi amaçlarla kullandıklarını takip etmeleri istenmektedir.

Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) tarafından yapılan çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını çeşitli değişkenler açısından incelemeyi amaçlamaktadırlar. Elde edilen bulgular doğrultusunda örneklem grubunda bulunan yaklaşık 500 öğrenciden her 5 kişiden 1'inin dijital oyun bağımlılığı tehdidi altında bulunduğu, erkeklerin bağımlılık seviyelerinin kızlara göre daha yüksek olduğu gibi sonuçlarına ulaşılmıştır.

Erdoğan ve Irmak (2016) yapmış oldukları çalışmada dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı kavramları genel bir bakış açısıyla birlikte incelenerek bulguların ilgili sağlık profesyonelleri ile paylaşılması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda söz konusu kavramlar güncel bir literatür taraması şeklinde sunulmaktadır.

Saveci ve Aysan (2017) çalışmalarında sosyal medya bağımlılığı, akıllı telefon bağımlılığı, internet bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığın sosyal bağımlılığı yordayıcı etkisi incelemişlerdir. Elde edilen bulgular doğrultusunda söz konusu dört teknolojik bağımlılığın sosyal bağımlılığı önemli ölçüde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Dursun ve Eraslan-Çapan (2018) çalışmalarında ergenlerin dijital oyun bağımlılıklarının temelinde psikolojik ihtiyaç faktörünün etkisi olup olmadığı incelemişlerdir. Elde edilen bulgulara göre cinsiyet ve psikolojik ihtiyaçların dijital oyun bağımlılığını anlamlı olarak yordadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Ücan (2018) çalışmasında algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmeyi amaçlamaktadır. Elde edilen bulgular doğrultusunda sosyal destek algısı arttıkça dijital oyun bağımlılığının azalmakta olduğu ve katılımcıların sosyal desteği hissetmekte olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Aksoy ve Koçtürk (2019) ergenlerde internet bağımlılığı ile ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamaktadırlar. Araştırmaya katılan öğrenciler, İnternet bağımlılık düzeylerine göre asemptomatik, sınırlı semptomlu ve patolojik İnternet bağımlıları gruplarına ayrılmış ve bu grupların algılanan ebeveyn tutumları (demokratik, koruyucu/sert, otoriter) arasındaki farkların anlamlılığını belirlemek için tek yönlü varyans analizi yapılmıştır. Demokratik ve otoriter aile yapılarındaki ortalama farklar, öğrenciler arasında internet bağımlılık derecesine göre anlamlı

düzeyde bulunmamıştır ancak koruyucu/talepçi aile yapılarındaki ortalama farklar anlamlı bulunmuştur.

Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin (2019) ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının ve saldırganlık düzeylerinin bazı bağımsız değişkenlere göre incelenmesini amaçlamaktadır. Elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynler tarafından süre sınırı konulmayan ve fiziksel aktivite süreleri düşük olan çocukların dijital oyun bağımlılığı ile saldırganlık düzeylerinin yüksek seviyede olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Zehir (2019) yapmış olduğu araştırmada okul öncesi seviyesinde öğrenim gören çocukların teknolojik cihaz kullanımları ve ebeveynlerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada uyguladıkları stratejileri belirlemeyi amaçlamaktadır. Elde edilen bulgular doğrultusunda ailelerin büyük bir kısmının çocuklarının dijital ortamdaki hareketlerini izlediklerini, teknolojik cihaz kullanımlarında kısıtlamalar yaptıkları, dijital oyun haricindeki etkinliklere yönlendirdikleri, teknolojik cihaz kullanımında kendilerinin örnek alınması için verimli ve gerekli ölçüde cihaz kullanma gibi stratejiler izledikleri tespit edilmiştir.

Atak (2020) yapmış olduğu araştırmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal becerileri arasındaki bir ilişki olup olmadığını belirlemeyi amaçlamıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin artmasına bağlı olarak sosyal becerilerin azaldığı sonucuna varılmıştır.

Marufoğlu (2020) çalışmasında ortaokul düzeyindeki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının fiziksel faaliyetlerine ve uykularına etki seviyesini araştırmaktadır. Elde edilen bulgular doğrultusunda söz konusu faktörler ile dijital oyun bağımlılığının ilişkili olmadığı sonucuna varılmıştır.

Şimşek ve Karakuş Yılmaz (2020) çalışmalarında Türkiye’de yapılan Dijital Oyun Bağımlılığı Araştırmalarının (2010-2018) metodolojik eğilimlerini ve bulgularını kapsamlı ve bütünsel olarak incelemeyi ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili faktörleri belirlemeyi amaçlamaktadırlar. Elde edilen bulgular doğrultusunda cinsiyet, yaş, ebeveyn eğitim düzeyi gibi faktörlerin dijital oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde bir etkilediği sonucuna varılmıştır.

Aktaş ve Daştan (2021) yaptıkları araştırmada COVID-19 pandemisi döneminde üniversite düzeyindeki öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri ve pandeminin söz konusu duruma etkisini belirlenmeyi amaçlamaktadırlar. Elde edilen bulgular doğrultusunda pandemi süreci ve öncesindeki dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında sürenin pandemi öncesine göre düzeyde arttığı ve cihaz olarak en fazla mobil cihazların kullanıldığı ifade edilmektedir.

2.2.1. Yurtdışında Yapılan Araştırmalar

Nikken, Jansz ve Schouwstra (2007) çalışmalarında ebeveynlerin çocuklarının oynadıkları oyun içeriklerinde haberdar olma ve önlem alma durumunu incelemişlerdir. Elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin oyunların şiddet uyarılarına göre doğru kategorize edilmesi gerektiği ve ebeveynlerin oyunların zararlı etkisini önlemek için kısıtlayıcı ve arabulucu gibi stratejiler doğrultusunda hareket ettikleri sonucuna varılmıştır.

Livingstone ve Helsper (2008) tarafından yapılan çalışmada çocukların ve gençlerin çevrimiçi etkinliklerine ilişkin ebeveyn düzenlemesini incelemeyi amaçlamışlardır. Elde edilen bulgular doğrultusunda sanal ortamların çocukların günlük sosyal ilişkilerine olumsuz yansımaları olduğunu ve bunu önlemek için hem çevrimiçi hem de normal ortamlarda çocukların sağlıklı ilişkiler kurabilmeleri için ebeveynlerin uygun stratejiler geliştirmesi gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Hastings ve arkadaşları (2009) tarafından yapılan çalışmada davranışsal ve akademik sonuçlarla ilişkili olarak çocukların video oyunu oynama miktarını ve içeriğini incelenmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda şiddet içeren oyunların ve büyük miktarda oyun oynamanın sorunlu davranışsal ve akademik sonuçlarla ilişkili olduğunu, ancak eğitici oyunların olumlu sonuçlarla ilişkili olabileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Gentile, Choo, Liau, Sim, Li, Fung ve Khoo (2011) tarafından yapılan çalışmada video oyunu veya internet bağımlılığına dair risk ve sonuç faktörlerinin neler olduğunu belirlemeyi amaçlamışlardır. Elde edilen bulgular doğrultusunda söz konusu bağımlılığın risk faktörlerinin daha düşük sosyal yeterlilik ve daha fazla dürtüsellik olduğu ve bu bağımlılığın depresyon, kaygı, sosyal fobiler ve daha düşük okul performansı gibi sonuçlarının olduğu ortaya konulmuştur.

Cingel ve Krcmar (2013) tarafından yapılan çalışmada bireylerin oyun oynama esnasındaki ahlaki muhakeme yeteneklerinin varlıklarını incelemeyi amaçlamışlardır. Elde edilen bulgular doğrultusunda video oyunu deneyiminin bireylerin ahlaki muhakeme yeteneklerine olumlu yönde katkısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Nikken ve Jansz (2014) tarafından yapılan çalışmada 2 ila 12 yaş arası çocuğu olan 792 Hollandalı ebeveyn arasında ebeveynlerin yeni yürümeye başlayan çocukların ve küçük çocukların çevrimiçi etkinliklerine nasıl rehberlik ettiğine dair bir internet araştırması yapılması amaçlanmaktadır. Elde edilen bulgular doğrultusunda Ebeveynlerin cihazları beraber kullanım, süre kısıtlayıcı kullanım ve kendi kısıtlamaları doğrultusunda yönlendirici kullanım gibi stratejiler izledikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Lauricella, Wartella, Rideout (2015) tarafından yapılan çalışmada 0-8 yaş arası çocuklara sahip 2300'den fazla ebeveynin ulusal temsili örnekleme kullanılarak, çocukların dört dijital medya cihazıyla (televizyon, bilgisayarlar, akıllı telefonlar ve tablet bilgisayarlar) geçirdikleri zaman incelenmiştir. Doğrusal regresyon analizlerinden elde edilen sonuçlar, dört platformun tamamında ebeveynlerin kendi ekran sürelerinin çocukların ekran süreleriyle güçlü bir şekilde ilişkili olduğunu göstermektedir. Daha ileri analizler, çocukların ekran başında kalma süresinin çocuk ve ebeveyn faktörleri arasındaki etkileşimin bir sonucu gibi görüldüğünü ve ebeveyn tutumlarından büyük ölçüde etkilendiğini göstermektedir. Sonuçlar, politika yapıcıların, çocukların evde ekran medya kullanımını etkilemek için politika geliştirirken aile ortamını bir bütün olarak dikkate almaları gerektiğini göstermektedir.

Nevski ve Siibak (2016) tarafından yapılan çalışmada ebeveynlerin akıllı teknolojileri kullanımı, ebeveynlerin tutumları ve çocuğun yaşı arasında, küçük çocukların akıllı cihaz kullanımlarını tahmin edebilecek bir etkileşim olup olmadığını keşfetmeyi amaçlamışlardır. Elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveyn ekranı süresinin, ebeveyn tutumlarının ve çocuğun yaşının, bebekler ve yeni yürümeye başlayan çocuklar arasında dokunmatik ekran kullanımıyla ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Piotrowski (2017) tarafından yapılan çalışmada küçük Hollandalı çocukların medya kullanımının ebeveynlerin medya kullanımlarıyla ilişkisini değerlendirmek amaçlanmaktadır. Elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin medya

kullanımının küçük çocukların kullanımını aynı doğrultuda etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Hatzigianni ve arkadaşları (2018) tarafından yapılan çalışmada ebeveynlerin küçük çocuklarının bilgisayarları nasıl ve neden kullandıklarına ilişkin inançlarını incelemek amaçlanmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin çocuklarının bilgisayar kullanımı konusunda, çoğunlukla eğitimsel gelişimlerini ve teknolojik farkındalıklarını artırmak için olumlu inançlara sahip oldukları sonucuna ulaşılmıştır.

Neumann, Merchant ve Burnett (2020) tarafından yapılan çalışmada İngiltere'nin kuzeyindeki bir erken eğitim merkezinde 20-36 aylık çocukları olan dört ebeveynin ve iki öğretmenin çocukların tablet kullanmalarına dair bakış açılarını incelemeyi amaçlamaktadırlar. Elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin ve öğretmenlerin küçük çocukların tablet kullanımına ilişkin olumlu bir bakış açısına sahip olduğu ve tabletlerin özellikle eğitim amaçlı kullanımlarını destekledikleri sonucuna ulaşılmıştır.

BÖLÜM III

3. YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın deseni, çalışma evreni, örnekleme, veri toplama araçları, veri toplama araçlarının dağıtılması, toplanması ve verilerin nasıl analiz edileceğine ilişkin bilgiler verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma; İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını belirleyerek ebeveynlerin bu süreçte uyguladıkları dijital oyun rehberlik stratejileri ile çocukların bağımlılık eğilimleri arasındaki ilişki düzeylerinin incelenmesi amaçlanmaktadır. Araştırma amacına uygun olduğu düşünüldüğünden araştırma metodolojisi olarak “nicel araştırma yöntemi” seçilmiş araştırma deseni olarak da “tarama deseni” kullanılmıştır.

Nicel araştırma yöntemi: “tarama, deneysel çalışma, korelasyonel araştırma, nedensel karşılaştırma vb. çeşitli araştırma biçimlerini bünyesinde barındıran, gerçek olanın kişilerden bağımsız olduğunu savunan ve bu gerçekliğin nesnel olarak gözlenebilir, ölçülebilir, analiz edilebilir olduğunu kabul eden pozitivist görüş” olarak tanımlanmaktadır. Tarama deseni ise bir grup bireyin belirli özelliklerini belirleyebilmek için veri toplanmasını, elde edilen verilerin nicel sembollerle sunulmasını ve bu örneklemden yola çıkarak evrene genelleme yapabilmeyi amaçlayan araştırma olarak ifade edilmektedir (Büyüköztürk vd., 2019: 12-19; Creswell, 2017: 13).

3.2. Evren ve Örneklem

Bir araştırma için hedef evren (target population) ve ulaşılabilir evren (accessible population) olmak üzere iki tür evrenden söz edilebilir (Fraenkel ve Wallen, 2006). Bu araştırmanın ulaşılabilir evreni Sivas ili Merkez ilçesinde yer alan ilkokullarda aktif olarak öğrenim görmekte olan öğrencilerin velilerinden oluşmaktadır.

Araştırmanın örnekleme ise Sivas ili Merkez ilçesinde bulunan toplam 102 ilkokuldan seçkisiz (tesadüfi) örneklem belirleme yöntemlerinden basit seçkisiz örneklem yöntemi ile 10 farklı ilkokulda aktif olarak öğrenci olan bireylerin ailelerinden çalışmaya gönüllü olarak katılan 475 kişiden oluşmaktadır. Söz konusu kişilerden 341’i

kadın (anne), 134'ü erkek (baba) olarak kayıt altına alınmıştır. Seçkisiz örneklemenin en önemli özelliğinin örneklemin evreni temsil gücünün yüksek olması olduğu bunun için de evrendeki birimlerin örnekleme seçilme ihtimallerinin bağımsız ve eşit olması olarak açıklanan seçkisizlik kuralına uyması gerektiği ifade edilmektedir. Basit ve tabakalı olmak üzere iki tür seçkisiz yöntem bulunmakla birlikte basit seçkisiz örnekleme, her bir evren biriminin örnekleme seçilme olasılığının eşit olması neticesinde tek bir örneklem oluşturulurken tabakalı örneklemede ise her bir evren biriminin farklı alt gruplara bölünerek hiç bir birim açıkta kalmayacak şekilde farklı örneklemeler elde edilmesi hedeflenmektedir (Büyüköztürk vd., 2019: 88-89).

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Budak (2020) tarafından geliştirilen; “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi” ve “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” ölçeği olmak üzere iki adet ölçek kullanılmıştır.

“Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi” ölçeğine ve alt boyutlarına ait güvenirlik değerleri *Cronbach's Alpha* (α) Hayattan Kopma boyutunda $\alpha=.88$, Çatışma boyutunda $\alpha=.90$, Sürekli Oynama boyutunda $\alpha=.82$, Hayata Yansıtma boyutunda $\alpha=.70$ ve ölçeğin tamamı için ise $\alpha=.93$ olarak bulunmuştur.

“Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” ölçeğinin alt boyutlarının sırasıyla güvenirlik katsayıları *Cronbach's Alpha* (α) şu şekildedir; Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri $\alpha=.79$, Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri $\alpha=.76$, Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri $\alpha=.57$ ve Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri $\alpha=.61$ 'dir. Bu ölçekte alt boyutlar birbirinden bağımsız olarak yapılandırıldığı için toplam puan alınamayacağı belirtilmiştir (Budak, 2020).

Tablo 1:Faktörlerin Ortalaması, Standart Sapması, Çarpıklık ve Basıklık Değerleri

Faktörler	$\bar{x}$	Ss	Çarpıklık	Basıklık
Hayattan Kopma	14.41	5.99	.719	-.109
Çatışma	10.14	4.45	.894	.314
Sürekli Oynama	9.04	3.79	1.127	.959
Hayata Yansıtma	6.33	2.70	.488	-.727
Toplam	39.93	14.49	.626	-.299
Aktif	33.04	6.22	-1.404	2.721
Serbest	11.58	4.01	.697	.239
Dijitale Yönlendiren	7.44	2.80	.693	.148
Teknik	10.28	3.32	-.338	-.599

Tablo 1 incelendiğinde faktörlere ilişkin çarpıklık değerlerinin -1.39 ile 1.13 arasında, basıklık değerlerinin -.73 ile 2.70 arasında değiştiği görülmektedir. Alan yazında normal dağılım için incelenen çarpıklık ve basıklık değerlerinin -3 ile +3 arasında olduğu belirtilmektedir (Kalaycı, 2006). Bu doğrultuda çalışma verisinin normal dağılım gösterdiği görülmektedir. Normal dağılım gösteren verilerde parametrik testlerin kullanımı uygundur görülmektedir.

Katılımcıların demografik özellikleri ve ilgili diğer değişkenlerin bilgileri ise “Kişisel Bilgi Formu” aracılığıyla toplanmıştır. Kişisel bilgi formu örneklem grubundaki bireylerin şahsi verilerinin toplanması amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmış ve elde edilen bilgilerin gizli tutulacağına örneklem grubuna bildirilmiştir. Araştırmada kullanılan “Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği” ve “Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği” ilgili literatür taraması neticesinde keşfedilmiş olup farklı bir yüksek lisans tezinde kullanılmak üzere hazırlanan bu ölçekleri geliştiren araştırmacıdan izin alınarak kullanılmıştır.

3.4. Veri Toplama Süreci ve Veri Analizi

Araştırma verilerinin toplanması sürecinin ilk aşamasında Sivas ili Merkez ilçesinde bulunan 10 farklı ilkokula gidilmek üzere gerekli izinler alınmıştır. Sonraki basamakta ise çalışmaya katılmak için gönüllü olan, söz konusu okullarda okuyan öğrencilerin velilerinden 341’i kadın (anne), 134’ü erkek (baba) olmak üzere toplam 475 kişi ile görüşmeler yapılarak onlara sunulan anket ve ölçekler vasıtasıyla istenilen veriler elde edilmiştir.

Çalışmada kullanılan ölçekler için gerekli izinlerin alınması, verilerin toplanması ve elde edilen verilerin analizlerinin gerçekleştirilmesi toplamda 5 haftalık bir süreçte gerçekleşmiştir. Çalışmada kullanılan ölçeklerin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılarak ölçeği hazırlayan kişiler tarafından yeterlilikleri teyit edilmiştir. Verilerin analizinde SPSS paket programından yararlanılmıştır. Bu süreçte problemlerin verilerle eşleştirilmesi ve sayısal verilere dönüştürülmesi sürecinde Betimsel İstatistik Analizi, Ki-Kare Testi ve Pearson Korelasyon Katsayısı analizleri kullanılmıştır. Kullanılan analizler ve alt problemlerin eşleşme durumu aşağıdaki tabloda detaylarıyla gösterilmektedir.

Tablo 2. Araştırma Soruları ve Veri Analiz Yöntemleri

Araştırma Sorusu	Veri Toplama Aracı	Veri Analizi
Çocukların dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?	Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Betimsel İstatistikler
Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri hangi faktörlere göre farklılık göstermektedir?	Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği	Ki-Kare Testi Betimsel İstatistikler
Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ve sıklık düzeyleri nelerdir?	Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği	Betimsel İstatistikler
Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler hangi faktörlere göre farklılık göstermektedir?	Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği	Ki-Kare Testi Pearson Korelasyon Katsayısı

Tablo 2 incelendiğinde alt problem durumları, araştırmaya dâhil edilen ölçme araçları ve bu ölçme araçları aracılığıyla gerçekleştirilen istatistikler ifade edilmiştir.

Çalışmada kullanılan ölçeklerin, ölçme aracı vasıtasıyla elde edilen bulguların çalışmanın amacına yönelik olarak kullanılabilme durumu şeklinde ifade edilen geçerlik ve belirlenmiş olan bir değişkenin gerçek değerinin bir ölçek vasıtasıyla tam olarak ölçülebilme derecesi şeklinde ifade edilen güvenirlik çalışmaları ölçekleri hazırlayan araştırmacı tarafından yapılmış olup söz konusu araçların geçerlik ve güvenirlik açısından yeterli olduğu teyit edilmiştir (Özdamar, 2017; Budak, 2020).

BÖLÜM IV

4. BULGULAR VE YORUM

Bu bölümde araştırmanın problem ve alt problem cümlelerinde yer alan sorular için toplanan verilere dayalı olarak elde edilen bulgular ve bu bulgulara ilişkin yorumlar yer almaktadır.

4.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir? şeklindedir. Bu bağımlılık düzeyleri “Hayattan Kopma”, “Etrafla Çatışma”, “Sürekli Oynama” ve “Hayata Yansıtma” olmak üzere dört boyutta incelenmiştir.

Tablo 3. Hayattan Kopma Boyutunun Bağımlılık İncelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	183	38,5	38,5	38,5
Nadiren	115	24,2	24,2	62,7
Bazen	89	18,7	18,7	81,5
Çoğu zaman	69	14,5	14,5	96,0
Her zaman	19	4,0	4,0	100,0
Total	475	100,0	100,0	

Tablo 3 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda hayattan kopma derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri hiçbir zaman (f=189), nadiren (f=115), bazen (f=89), çoğu zaman (f=69) ve her zaman (f=19) olduğu görülmektedir.

Tablo 4. Etrafla Çatışma Boyutunun Bağımlılık İncelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	217	45,7	45,7	45,7
Nadiren	104	21,9	21,9	67,6
Bazen	72	15,2	15,2	82,7
Çoğu zaman	61	12,8	12,8	95,6
Her zaman	21	4,4	4,4	100,0
Total	475	100,0	100,0	

Tablo 4 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda etrafla çatışma derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri hiçbir zaman (f=217), nadiren (f=104), bazen (f=72), çoğu zaman (f=61) ve her zaman (f=21) olduğu görülmektedir.

Tablo 5. Sürekli Oynama Boyutundaki Bağımlılık İncelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	177	37,3	37,3	37,3
Nadiren	117	24,6	24,6	61,9
Bazen	82	17,3	17,3	79,2
Çoğu zaman	71	14,9	14,9	94,1
Her zaman	28	5,9	5,9	100,0
Total	475	100,0	100,0	

Tablo 5 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda sürekli oynama derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri hiçbir zaman (f=177), nadiren (f=117), bazen (f=82), çoğu zaman (f=71) ve her zaman (f=28) olduğu görülmektedir.

Tablo 6. Hayata Yansıtma Boyutundaki Bağımlılık İncelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	259	54,5	54,5	54,5
Nadiren	98	20,6	20,6	75,2
Bazen	73	15,4	15,4	90,5
Çoğu zaman	32	6,7	6,7	97,3
Her zaman	13	2,7	2,7	100,0
Total	475	100,0	100,0	

Tablo 6 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda hayata yansıtma derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri hiçbir zaman (f=259), nadiren (f=98), bazen (f=73), çoğu zaman (f=32) ve her zaman (f=13) olduğu görülmektedir.

4.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri (“Hayattan Kopma”, “Etrafla Çatışma”, “Sürekli Oynama” ve “Hayata Yansıtma”) hangi faktörlere göre farklılık göstermektedir? şeklindedir. Söz konusu problem detaylı inceleme amacıyla dört bölüme ayrılmaktadır.

4.2.1. İkinci Alt Probleminin İlk Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum

Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri (“Hayattan Kopma”, “Etrafla Çatışma”, “Sürekli Oynama” ve “Hayata Yansıtma”) kardeş sayılarına göre (ayrı evde yaşayanlar hariç) anlamlı farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

Tablo 7. Dijital Bağımlılık ve Kardeş Sayısı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	6,616a	12	,882
Likelihood Ratio	6,757	12	,873
Linear-by-Linear Association	,736	1	,391
N of Valid Cases	445		

Tablo 7 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,882$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin kardeş sayıları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 8. Hayattan Kopma Boyutunda Oyun Bağımlılığı ve Kardeş Sayısı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	4,079a	12	,982
Likelihood Ratio	3,995	12	,984
Linear-by-Linear Association	,811	1	,368
N of Valid Cases	445		

Tablo 8 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,982$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin kardeş sayıları ile hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 9. Etrafla Çatışma Boyutunda Oyun Bağımlılığı ve Kardeş Sayısı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	4,874a	12	,962
Likelihood Ratio	5,005	12	,958
Linear-by-Linear Association	,001	1	,971
N of Valid Cases	445		

Tablo 9 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,962$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin kardeş sayıları ile etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 10. Sürekli Oynama Boyutunda Oyun Bağımlılığı ve Kardeş Sayısı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	11,537a	12	,484
Likelihood Ratio	11,283	12	,505
Linear-by-Linear Association	1,085	1	,298
N of Valid Cases	445		

Tablo 10 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,484$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin kardeş sayıları ile sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 11. Hayata Yansıtma Boyutunda Oyun Bağımlılığı ve Kardeş Sayısı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	19,929a	12	,068
Likelihood Ratio	19,724	12	,072
Linear-by-Linear Association	,654	1	,419
N of Valid Cases	445		

Tablo 11 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,068$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin kardeş sayıları ile hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

4.2.2. İkinci Alt Probleminin İkinci Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum

Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri (“Hayattan Kopma”, “Etrafla Çatışma”, “Sürekli Oynama” ve “Hayata Yansıtma”) cinsiyetlerine göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

Tablo 12. Oyun Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi

		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu zaman	Her zaman	Total
Cinsiyet	Erkek	24,7%	30,5%	22,9%	18,8%	3,1%	100,0%
	Kız	51,2%	23,8%	15,5%	6,7%	2,8%	100,0%
Total		38,7%	26,9%	18,9%	12,4%	2,9%	100,0%

Tablo 12 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları yüzdelik düzeyde incelendiğinde genel olarak bağımlılık seviyelerinin erkekler için “Nadiren (30,5%)”, kızlar için “Hiçbir

Zaman (51,2%)", toplamda ise "Hiçbir Zaman (38,7%)" düzeyinde olduğu görülmektedir.

Tablo 13. Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	40,836a	4	,000
Likelihood Ratio	41,889	4	,000
N of Valid Cases	475		

Tablo 13 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Tablo 14. Hayattan Kopma Boyutunda Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi

		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu zaman	Her zaman	Total
Cinsiyet	Erkek	26,9%	24,2%	22,9%	21,1%	4,9%	100,0%
	Kız	48,8%	24,2%	15,1%	8,7%	3,2%	100,0%
Total		38,5%	24,2%	18,7%	14,5%	4,0%	100,0%

Tablo 14 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları yüzdelik düzeyde incelendiğinde genel olarak bağımlılık seviyelerinin erkekler için "Hiçbir Zaman (26,9%)", kızlar için "Hiçbir Zaman (48,8%)", toplamda ise "Hiçbir Zaman (38,5%)" düzeyinde olduğu görülmektedir.

Tablo 15. Hayattan Kopma Boyutunda Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	31,893a	4	,000
Likelihood Ratio	32,442	4	,000
N of Valid Cases	475		

Tablo 15 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Tablo 16. Etrafla Çatışma Boyutunda Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi

		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu zaman	Her zaman	Total
Cinsiyet	Erkek	32,3%	24,2%	17,5%	21,1%	4,9%	100,0%
	Kız	57,5%	19,8%	13,1%	5,6%	4,0%	100,0%
Total		45,7%	21,9%	15,2%	12,8%	4,4%	100,0%

Tablo 16 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları yüzdelik düzeyde incelendiğinde genel olarak bağımlılık seviyelerinin erkekler için “Hiçbir Zaman (32,3%)”, kızlar için “Hiçbir Zaman (57,5%)”, toplamda ise “Hiçbir Zaman (45,7%)” düzeyinde olduğu görülmektedir.

Tablo 17. Etrafla Çatışma Boyutunda Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	41,496a	4	,000
Likelihood Ratio	42,818	4	,000
N of Valid Cases	475		

Tablo 17 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Tablo 18. Sürekli Oynama Boyutunda Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi

		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu zaman	Her zaman	Total
Cinsiyet	Erkek	25,1%	24,7%	18,8%	23,3%	8,1%	100,0%
	Kız	48,0%	24,6%	15,9%	7,5%	4,0%	100,0%
Total		37,3%	24,6%	17,3%	14,9%	5,9%	100,0%

Tablo 18 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları yüzdelik düzeyde incelendiğinde genel olarak bağımlılık seviyelerinin erkekler için “Hiçbir Zaman (25,1%)”, kızlar için “Hiçbir Zaman (48%)”, toplamda ise “Hiçbir Zaman (37,3%)” düzeyinde olduğu görülmektedir.

Tablo 19. Sürekli Oynama Boyutunda Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	40,341a	4	,000
Likelihood Ratio	41,396	4	,000
N of Valid Cases	475		

Tablo 19 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Tablo 20. Hayata Yansıtma Boyutunda Bağımlılık Sıklığı ve Cinsiyet İlişkisi

		Hiçbir zaman	Nadiren	Bazen	Çoğu zaman	Her zaman	Total
Cinsiyet	Erkek	43,0%	26,9%	19,7%	8,5%	1,8%	100,0%
	Kız	64,7%	15,1%	11,5%	5,2%	3,6%	100,0%
Total		54,5%	20,6%	15,4%	6,7%	2,7%	100,0%

Tablo 20 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları yüzdelik düzeyde incelendiğinde genel olarak bağımlılık seviyelerinin erkekler için “Hiçbir Zaman (43%)”, kızlar için “Hiçbir Zaman (64,7%)”, toplamda ise “Hiçbir Zaman (54,4%)” düzeyinde olduğu görülmektedir.

Tablo 21. Hayata Yansıtma Boyutunda Oyun Bağımlılığı ve Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	26,730a	4	,000
Likelihood Ratio	26,950	4	,000
N of Valid Cases	475		

Tablo 21 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile hayata yansıtma düzeyindeki oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

4.2.3. İkinci Alt Probleminin Üçüncü Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum

Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri (“Hayattan Kopma”, “Etrafla Çatışma”, “Sürekli Oynama” ve “Hayata Yansıtma”) anne ve babanın birlikte yaşama durumuna göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

Tablo 22. Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	11,702a	8	,165
Likelihood Ratio	12,836	8	,118
N of Valid Cases	475		

Tablo 22 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,165$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 23. Hayattan Kopma Boyutu ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	7,440a	8	,490
Likelihood Ratio	9,925	8	,270
N of Valid Cases	475		

Tablo 23 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,490$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile hayattan kopma düzeyindeki oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 24. Etrafla Çatışma Boyutu ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	7,307a	8	,504
Likelihood Ratio	8,577	8	,379
N of Valid Cases	475		

Tablo 24 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,504$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile etrafla çatışma düzeyindeki oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 25. Sürekli Oynama Boyutu ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	9,855a	8	,275
Likelihood Ratio	13,813	8	,087
N of Valid Cases	475		

Tablo 25 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,275$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile sürekli oynama düzeyindeki oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 26. Hayata Yansıtma Boyutu ve Ebeveyn Birliktelik İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	6,774a	8	,561
Likelihood Ratio	9,110	8	,333
N of Valid Cases	475		

Tablo 26 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,561$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile hayata yansıtma düzeyindeki oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

4.2.4. İkinci Alt Probleminin Dördüncü Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum

Çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri (“Hayattan Kopma”, “Etrafla Çatışma”, “Sürekli Oynama” ve “Hayata Yansıtma”) cep telefonu/tablet veya bilgisayar sayısına göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

Tablo 27. Oyun Bağımlılığı ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	12,191a	12	,430
Likelihood Ratio	13,733	12	,318
Linear-by-Linear Association	,185	1	,667
N of Valid Cases	418		

Tablo 27 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,430$) $p>,05$ olduğundan

ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 28. Hayattan Kopma Boyutu ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	9,499a	12	,660
Likelihood Ratio	10,613	12	,562
Linear-by-Linear Association	,025	1	,874
N of Valid Cases	418		

Tablo 28 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,660$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 29. Etrafla Çatışma Boyutu ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	18,725a	12	,095
Likelihood Ratio	19,810	12	,071
Linear-by-Linear Association	,319	1	,572
N of Valid Cases	418		

Tablo 29 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,095$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 30. Sürekli Oynama Boyutu ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	18,779a	12	,094
Likelihood Ratio	20,225	12	,063
Linear-by-Linear Association	1,335	1	,248
N of Valid Cases	418		

Tablo 30 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,094$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 31. Hayata Yansıtma Boyutu ve Teknolojik Cihaz Sayı İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	36,531a	12	,000
Likelihood Ratio	38,598	12	,000
Linear-by-Linear Association	7,714	1	,005
N of Valid Cases	418		

Tablo 31 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

4.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ve sıklık düzeyleri nelerdir? şeklindedir.

Tablo 32. Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	41	8,6	8,6	8,6
Nadiren	113	23,8	23,8	32,4
Bazen	262	55,2	55,2	87,6
Çoğu zaman	58	12,2	12,2	99,8
Her zaman	1	,2	,2	100,0
Total	475	100,0	100,0	

Tablo 32 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları uygulamaların sıklık düzeyinin frekansları hiçbir zaman ($f=41$), nadiren ($f=113$), bazen ($f=262$), çoğu zaman ($f=58$) ve her zaman ($f=1$) olduğu görülmektedir.

Tablo 33. Aktif Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	45	9,5	9,5	9,5
Nadiren	56	11,8	11,8	21,3
Bazen	102	21,5	21,5	42,7
Çoğu zaman	133	28,0	28,0	70,7
Her zaman	139	29,3	29,3	100,0
Total	475	100,0	100,0	

Tablo 33 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları aktif strateji

uygulamaların sıklık düzeyinin frekansları hiçbir zaman (f=45), nadiren (f=56), bazen (f=102), çoğu zaman (f=133) ve her zaman (f=139) olduğu görülmektedir.

Tablo 34. Dijitale Yönlendiren Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	255	53,7	53,7	53,7
Nadiren	137	28,8	28,8	82,5
Bazen	64	13,5	13,5	96,0
Çoğu zaman	16	3,4	3,4	99,4
Her zaman	3	,6	,6	100,0
Total	475	100,0	100,0	

Tablo 34 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları dijital yönlendiren strateji uygulamaların sıklık düzeyinin frekansları hiçbir zaman (f=225), nadiren (f=137), bazen (f=64), çoğu zaman (f=16) ve her zaman (f=3) olduğu görülmektedir.

Tablo 35. Serbest Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	137	28,8	28,8	28,8
Nadiren	165	34,7	34,7	63,6
Bazen	122	25,7	25,7	89,3
Çoğu zaman	44	9,3	9,3	98,5
Her zaman	7	1,5	1,5	100,0
Total	475	100,0	100,0	

Tablo 35 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları serbest strateji uygulamaların sıklık düzeyinin frekansları hiçbir zaman (f=137), nadiren (f=165), bazen (f=122), çoğu zaman (f=44) ve her zaman (f=7) olduğu görülmektedir.

Tablo 36. Teknik Strateji Uygulama Sıklık Düzeyi İncelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	130	27,4	27,4	27,4
Nadiren	82	17,3	17,3	44,6
Bazen	117	24,6	24,6	69,3
Çoğu zaman	55	11,6	11,6	80,8
Her zaman	91	19,2	19,2	100,0
Total	475	100,0	100,0	

Tablo 36 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları teknik strateji

uygulamaların sıklık düzeyinin frekansları hiçbir zaman (f=130), nadiren (f=82), bazen (f=117), çoğu zaman (f=55) ve her zaman (f=91) olduğu görülmektedir.

4.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Bulgular ve Yorum

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler hangi faktörlere göre farklılık göstermektedir? şeklindedir. Söz konusu problem detaylı inceleme amacıyla üç bölüme ayrılmaktadır.

4.4.1. Dördüncü Alt Probleminin İlk Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ebeveynlerin cinsiyetine göre farklılık göstermektedir? şeklindedir.

Tablo 37. Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	4,510 ^a	4	,341
Likelihood Ratio	4,463	4	,347
N of Valid Cases	475		

Tablo 37 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) (p=,341) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 38. Aktif Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	1,464 ^a	4	,833
Likelihood Ratio	1,472	4	,832
N of Valid Cases	475		

Tablo 38 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) (p=,883) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla aktif strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 39. Dijitale Yönlendiren Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	2,699 ^a	4	,609
Likelihood Ratio	2,414	4	,660
N of Valid Cases	475		

Tablo 39 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,609$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla dijitale yönlendiren strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 40. Serbest Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	9,653 ^a	4	,047
Likelihood Ratio	11,463	4	,022
N of Valid Cases	475		

Tablo 40 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,047$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla serbest strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Tablo 41. Teknik Strateji Uygulama ve Ebeveyn Cinsiyet İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	4,339 ^a	4	,362
Likelihood Ratio	4,261	4	,372
N of Valid Cases	475		

Tablo 41 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,362$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla teknik strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

4.4.2. Dördüncü Alt Probleminin İkinci Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler gelir durumuna (anne ve babanın gelir durumu toplanarak ailenin gelir durumu elde edilecek, gelir sınırları, asgari ücret, 4 kişilik ailenin asgari geçim sınırı, 4 kişilik ailenin yoksulluk sınırı) göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir.

Tablo 42. Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	52,754a	16	,000
Likelihood Ratio	54,270	16	,000
Linear-by-Linear Association	15,276	1	,000
N of Valid Cases	475		

Tablo 42 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Tablo 43. Aktif Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	83,864a	16	,000
Likelihood Ratio	86,576	16	,000
Linear-by-Linear Association	18,637	1	,000
N of Valid Cases	475		

Tablo 43 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla aktif strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Tablo 44. Dijitale Yönlendiren Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	18,995a	16	,269
Likelihood Ratio	21,283	16	,168
Linear-by-Linear Association	,062	1	,804
N of Valid Cases	475		

Tablo 44 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,269$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla dijitale yönlendiren strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 45. Serbest Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	23,162a	16	,109
Likelihood Ratio	23,082	16	,112
Linear-by-Linear Association	,549	1	,459
N of Valid Cases	475		

Tablo 45 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,109$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla serbest strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Tablo 46. Teknik Strateji Uygulama ve Gelir Durumu İlişkisi

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	35,344a	16	,004
Likelihood Ratio	41,521	16	,000
Linear-by-Linear Association	1,476	1	,224
N of Valid Cases	475		

Tablo 46 incelendiğinde uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,004$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla serbest strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

4.4.3. Dördüncü Alt Probleminin Üçüncü Bölümüne İlişkin Bulgular ve Yorum

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile dijital oyunlara yönelik eğilimleri arasındaki ilişki nasıldır? şeklindedir.

Tablo 47. Bağımlılık ve Strateji Korelasyonu

		ERS_Aktif	ERS_Dijitale _Yönlendiren	ERS_Serbest	ERS_Teknik
Spearman's rho	Hayattan Kopma	Correlation Coefficient	-,002	,288**	,138**
		Sig. (2-tailed)	,968	,000	,003
		N	475	475	475
	Çatışma	Correlation Coefficient	,055	,280**	,057
		Sig. (2-tailed)	,233	,000	,217
		N	475	475	475
	Sürekli Oynama	Correlation Coefficient	-,085	,280**	,180**
		Sig. (2-tailed)	,064	,000	,000
		N	475	475	475
	Hayata Yansıtma	Correlation Coefficient	,184**	,288**	,056
		Sig. (2-tailed)	,000	,000	,219
		N	475	475	475

Tablo 47 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda;

- Bireylerin hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin aktif strateji uygulama durumu arasında ($p=,968$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.
- Bireylerin etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin aktif strateji uygulama durumu arasında ($p=,233$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.
- Bireylerin sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin aktif strateji uygulama durumu arasında ($p=,064$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.
- Bireylerin hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin aktif strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir.
- Bireylerin hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin dijital yönlendiren strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir.
- Bireylerin etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin dijital yönlendiren strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir.

- Bireylerin sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin dijitalle yönlendiren strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir.
- Bireylerin hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin dijitalle yönlendiren strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir.
- Bireylerin hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin serbest strateji uygulama durumu arasında ($p=,003$) $p<,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir.
- Bireylerin etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin serbest strateji uygulama durumu arasında ($p=,217$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.
- Bireylerin sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin serbest strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir.
- Bireylerin hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin serbest strateji uygulama durumu arasında ($p=,219$) $p<,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.
- Bireylerin hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin teknik strateji uygulama durumu arasında ($p=,131$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.
- Bireylerin etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin teknik strateji uygulama durumu arasında ($p=,909$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.
- Bireylerin sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin teknik strateji uygulama durumu arasında ($p=,073$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.
- Bireylerin hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin teknik strateji uygulama durumu arasında ($p=,144$) $p<,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.

BÖLÜM V

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde; araştırmanın sonuç, tartışma ve öneriler kısımlarına yer verilmiştir.

5.1. Birinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Birinci alt problem “Çocukların dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir?” şeklindedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bu durum hayattan kopma, etrafla çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma olmak üzere dört adet başlığa indirgenerek çıkarımlarda bulunulmuştur.

Öğrencilerin hayattan kopma derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri hiçbir zaman, nadiren, bazen, çoğu zaman ve her zaman başlıklı 5’li likert ölçek dâhilinde en fazla hiçbir zaman ($f=189$) ve en az çoğu zaman ($f=19$) olduğu, etrafla çatışma derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeylerinin en fazla hiçbir zaman ($f=217$) ve en az her zaman ($f=21$) olduğu, sürekli oynama derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeylerinin en fazla hiçbir zaman ($f=177$) ve en az her zaman ($f=28$) olduğu, hayata yansıtma derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri en fazla hiçbir zaman ($f=259$) ve en az her zaman ($f=13$) olduğu görülmektedir.

Bu doğrultuda ebeveynlerin görüşlerine göre her bir başlık için çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin sıklık açısından hiçbir zaman seviyesinde olduğu ve bu durumun dijital oyun bağımlısı olmayan öğrenci sayılarının bağımlı olanlara göre oldukça fazla olduğu görülmektedir. Burada görülüyor ki ebeveynlere göre öğrenciler her ne kadar dijital çağa ayak uydursalar da onlar için henüz bağımlılık derecesinde bir sahiplenme durumu söz konusu değildir. Bu durumun Kırık (2014) tarafından ebeveynlerin internete yönelik bakış açılarını belirlemek amacıyla yapılan çalışmaya benzer sonuçları olduğu düşünülmektedir.

Kırık’ın (2014) araştırması neticesinde ebeveynlerin internet konusunda yeterli bilgi düzeyine sahip olmadığı ortaya çıkmış ve konuya yönelik çözüm önerileri sunulmuş çalışmada sonlandırılmıştır. Bir başka çalışmada ise Dilci, Arslan ve Ersoy (2019) elde edilen bulgular doğrultusunda çocukların dijital bağımlılıklarına ilişkin puanlarının orta düzeyde olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Başköy (2013) ve Ünsal

(2019) tarafından yapılan çalışmalarda da çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu ve bu durumun çeşitli değişkenlerce etkilendiği sonucuna ulaşılmıştır.

Çavuş, Ayhan ve Tuncer (2016) tarafından yapılan çalışmada ise üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarını çeşitli değişkenler açısından incelemeyi amaçlamaktadırlar. Elde edilen bulgular doğrultusunda örneklem grubunda bulunan yaklaşık 500 öğrenciden her 5 kişiden 1'inin dijital oyun bağımlılığı tehdidi altında bulunduğu, erkeklerin bağımlılık seviyelerinin kızlara göre daha yüksek olduğu gibi sonuçlarına ulaşılmıştır.

Yapılan araştırmaların geneline bakıldığında genel olarak çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin yüksek seviyede olduğu çıkarımında bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan elde edilen kanının aksine bu çalışmada bağımlılık durumunun frekans açısından beklenenden düşük seviyede olduğu görülmektedir. Tahmin edilen sonucun elde edilmemesindeki engelin, ebeveyn görüşlerinin kendi çocukları özelinde taraflı olma durumu, çocuklarının dijital içerikleri kullanımlarına yönelik yeterli bilgi sahibi olmamaları, öğrencinin bağımlı olduğunun dışa yansıtılmamasının istenmesi ya da söz konusu durumun tamamen reddetme isteği olduğu düşünülmektedir.

5.2. İkinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları hangi faktörlere göre farklılık göstermektedir? Söz konusu problem detaylı inceleme amacıyla dört bölüme ayrılmaktadır.

5.2.1. İkinci Alt Probleminin İlk Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları kardeş sayılarına göre anlamlı farklılık göstermekte midir? şeklindedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda kardeş sayısı temelinde bu durum öncelikle genel olarak incelenmiş sonrasında **hayattan kopma, etrafla çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma** olmak üzere dört adet başlığa indirgenerek çıkarımlarda bulunulmuştur. Bu doğrultuda uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,882$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin kardeş sayıları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmüştür.

Ölçeğin **hayattan kopma** boyutu kapsamında uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,982$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin kardeş sayıları ile hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmüştür.

Etrafla çatışma boyutu kapsamında uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,962$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin kardeş sayıları ile etrafla çatışma boyutunda oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmüştür.

Sürekli oynama boyutu kapsamında uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,484$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin kardeş sayıları ile sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmüştür.

Hayata yansıtma boyutu kapsamında uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,068$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin kardeş sayıları ile hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmüştür.

Bu doğrultuda bu çalışmada genel olarak bireylerin kardeş sayıları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmaya benzer şekilde Dilci, Arslan ve Ersoy (2019) ve Budak tarafından yapılan araştırmalarda kardeş sayıları ile dijital oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkinin anlamlı olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Kongur (2015), Başaran (2008) ve Yılmaz (2008) tarafından yapılan çalışmalarda ise dijital oyunların bağımlılığını yarattığı saldırganlık ve kardeş sayısı arasındaki ilişki incelenmiş ve yine anlamlı bir fark bulunamamıştır. Yapılan araştırmaların geneline bakıldığında genel olarak çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin ile kardeş sayıları arasında anlamlı bir ilişki olmadığı çıkarımında bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan elde edilen çıkarımların bu çalışma ile örtüştüğü görülmektedir.

5.2.2. İkinci Alt Probleminin İkinci Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları cinsiyetlerine göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda kardeş sayısına göre bu durum öncelikle genel olarak incelenmiş sonrasında **hayattan kopma**, **etrafı çatışma**, **sürekli oynama** ve **hayata yansıtma** olmak üzere ölçeğin dört boyutu bağlamında betimsel sonuçlar ve ilişkisel sonuçlara ulaşılmıştır.

Bu doğrultuda öğrencilerin **hayattan kopma** boyutundaki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri hiçbir zaman, nadiren, bazen, çoğu zaman ve her zaman dereceli 5’li likert ölçek ile elde edilen sonuçlar incelenmiştir.

Ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları yüzdelik olarak incelendiğinde bağımlılık seviyelerinin erkekler için “Nadiren (30,5%)”, kızlar için “Hiçbir Zaman (51,2%)”, toplamda ise “Hiçbir Zaman (38,7%)” düzeyinde olduğu görülmüştür.

Cinsiyete göre Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmüştür.

Ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları **hayattan kopma** boyutu kapsamında ve yüzdelik düzeyde incelendiğinde genel olarak bağımlılık seviyelerinin erkekler için “Hiçbir Zaman (26,9%)”, kızlar için “Hiçbir Zaman (48,8%)”, toplamda ise “Hiçbir Zaman (38,5%)” düzeyinde olduğu, hayattan kopma başlığı altında uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile hayattan kopma boyutu oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmüştür.

Ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları **etrafı çatışma** boyutu kapsamında yüzdelik düzeyde incelendiğinde genel olarak bağımlılık seviyelerinin erkekler için “Hiçbir Zaman (32,3%)”, kızlar için “Hiçbir Zaman (57,5%)”, toplamda ise “Hiçbir Zaman (45,7%)” düzeyinde olduğu,

uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile **etrafla çatışma** boyutu oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmüştür.

Ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları yüzdelik düzeyde incelendiğinde genel olarak bağımlılık seviyelerinin erkekler için “Hiçbir Zaman (25,1%)”, kızlar için “Hiçbir Zaman (48%)”, toplamda ise “Hiçbir Zaman (37,3%)” düzeyinde olduğu, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile **sürekli oynama** boyutu oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmüştür.

Ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları yüzdelik düzeyde incelendiğinde genel olarak bağımlılık seviyelerinin erkekler için “Hiçbir Zaman (43%)”, kızlar için “Hiçbir Zaman (64,7%)”, toplamda ise “Hiçbir Zaman (54,4%)” düzeyinde olduğu, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile **hayata yansıtma** boyutu oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Bu doğrultuda bu çalışmada genel olarak bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bu çalışmaya benzer şekilde Çakır ve Küçük (2020), Dursun ve Eraslan-Çapan (2018), Şimşek ve Karakuş Yılmaz (2020), Hastings ve arkadaşları (2009), Nevski ve Siibak (2016), Budak (2020), Hazar, Özpolat ve Hazar (2019) çalışmalarında cinsiyetin dijital oyun bağımlılığının anlamlı sonuçları olduğu ve bu durumun erkekler lehine olduğu görülmüştür.

Yapılan araştırmaların geneline bakıldığında genel olarak çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin ile cinsiyetleri arasında anlamlı bir ilişki olduğu çıkarımında bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan elde edilen çıkarımların bu çalışma ile örtüştüğü görülmektedir.

5.2.3. İkinci Alt Probleminin Üçüncü Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları anne ve babanın birlikte yaşama durumuna göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda; uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,165$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,490$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile **hayattan kopma** boyutu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,504$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile **etrafı çatışma** boyutu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,275$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile **sürekli oynama** boyutu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,561$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile **hayata yansıtma** boyutu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Bu doğrultuda bu çalışmada elde edilen bulgularla birlikte genel olarak bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Bu çalışmaya benzer şekilde Dilci, Arslan ve Ersoy (2019), Yılmaz (2010) tarafından yapılan araştırmada ebeveyn birliktelikleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı İçen (2018) tarafından yapılan çalışmada ise ebeveyn birliktelikleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Çalışmanın ele aldığı probleme yönelik yapılan çalışmalardan Keskin'in (2019) yaptığı araştırmada anne babanın bir arada olmamasının çocuk üzerindeki

kontrolü azalttığı ve çocukların daha fazla dijital oyun oynamasına yol açtığı dolayısıyla anne babanın birlikte ya da ayrı/boşanmış olma durumu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı bir fark bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan araştırmaların geneline bakıldığında çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin ile ebeveyn birliktelik durumu arasında anlamlı bir ilişki olma durumuna dair net bir genelleme yapılmadığı çıkarımında bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan elde edilen çıkarımların bu çalışma ile kısmen örtüştüğü görülmektedir.

5.2.4. İkinci Alt Probleminin Dördüncü Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma

Çocukların dijital oyun bağımlılıkları cep telefonu/tablet veya bilgisayar sayısına göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda; uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,430$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,660$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile **hayattan kopma** boyutu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,095$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile **etrafta çatışma** boyutu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,094$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile **sürekli oynama** boyutu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin teknolojik cihaz sayısı ile **hayata yansıtma** boyutu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Bu doğrultuda bu çalışmada elde edilen bulgularla birlikte genel olarak cep telefonu/tablet veya bilgisayar sayısı ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Çalışmanın ele aldığı probleme yönelik yapılan çalışmalardan Sağır ve Okutan (2022) tarafından yapılan araştırmada bilgisayar, akıllı telefon ve tablet sayısının oyuna yüklenen anlam ve değerin gündelik hayatı belirgin şekilde etkilediği tespit edilmiştir.

Budak (2020) tarafından yapılan araştırmada ise cep telefonu/tablet veya bilgisayar sahibi olma durumu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan araştırmaların geneline bakıldığında çocukların dijital oyun bağımlılığı eğilimlerinin ile cep telefonu/tablet veya bilgisayar sayısı arasında anlamlı bir ilişki olduğu çıkarımında bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan elde edilen çıkarımların bu çalışma ile kısmen örtüştüğü görülmektedir.

5.3. Üçüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler nelerdir? şeklindedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda bu durum **aktif strateji uygulama, dijital yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulama** olmak üzere dört adet başlığa indirgenerek çıkarımlarda bulunulmuştur. Bu doğrultuda öğrencilerin hayattan kopma derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri hiçbir zaman, nadiren, bazen, çoğu zaman ve her zaman başlıklı 5'li likert ölçek dâhilinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları uygulamaların sıklık düzeyleri genel olarak değerlendirildiğinde frekansların en fazla bazen (f=262) ve en az her zaman (f=1) olduğu, ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları aktif strateji uygulamaların sıklık düzeyinin frekansların en fazla her zaman (f=139) ve en az hiçbir zaman (f=45) olduğu, ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları dijital yönlendiren strateji uygulamaların sıklık düzeyinin frekansların en fazla hiçbir zaman (f=225) ve en az her zaman (f=3) olduğu, ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları serbest strateji uygulamaların sıklık

düzeyinin frekansların en fazla nadiren ($f=165$) ve en az her zaman ($f=7$) olduğu, ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları teknik strateji uygulamaların sıklık düzeyinin frekansların en fazla hiçbir zaman ($f=130$), ve en az çoğu zaman ($f=55$) olduğu görülmektedir.

Bu doğrultuda bu çalışmada elde edilen bulgularla birlikte aktif strateji uygulama, dijital yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulama olmak üzere dört adet başlığa indirgenerek çıkarımlarda bulunulmuştur.

Çalışmanın ele aldığı probleme yönelik yapılan çalışmalardan Budak (2020) tarafından yapılan çalışmada da aynı başlıkların olduğu görülmektedir.

Zehir (2019) yapmış olduğu araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda ailelerin büyük bir kısmının çocuklarının dijital ortamdaki hareketlerini izlediklerini, teknolojik cihaz kullanımlarında kısıtlamalar yaptıkları, dijital oyun haricindeki etkinliklere yönlendirdikleri, teknolojik cihaz kullanımında kendilerinin örnek alınması için verimli ve gerekli ölçüde cihaz kullanma gibi stratejiler izledikleri tespit edilmiştir.

Nikken, Jansz ve Schouwstra (2007) çalışmalarında elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin oyunların zararlı etkisini önlemek için kısıtlayıcı ve arabulucu gibi stratejiler doğrultusunda hareket ettikleri sonucuna varılmıştır. Nikken ve Jansz (2014) tarafından yapılan çalışmada elde edilen bulgular doğrultusunda Ebeveynlerin cihazları beraber kullanım, süre kısıtlayıcı kullanım ve kendi kısıtlamaları doğrultusunda yönlendirici kullanım gibi stratejiler izledikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan araştırmaların geneline bakıldığında ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejilerin genel olarak dijital cihazları kısıtlama ve denetleme temelinde olduğu çıkarımında bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan elde edilen çıkarımların bu çalışma ile örtüştüğü görülmektedir.

5.4. Dördüncü Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler hangi faktörlere göre farklılık göstermektedir? şeklindedir. Söz konusu problem detaylı inceleme amacıyla üç bölüme ayrılmaktadır.

5.4.1. Dördüncü Alt Probleminin İlk Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ebeveynin cinsiyetine göre farklılık göstermektedir? şeklindedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda; uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,341$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,833$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla aktif strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,609$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla dijitale yönlendiren strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,047$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla serbest strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,362$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla teknik strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Bu doğrultuda bu çalışmada genel olarak bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı çıkarımında bulunmaktadır.

Çalışmanın ele aldığı probleme benzer problemlerin bulunduğu çalışmalardan Dilci, Arslan ve Ersoy (2019) tarafından yapılan araştırmada çocukların dijital bağımlılık seviyelerinin ebeveyn cinsiyetine göre anlamlı farklılık göstermediği sonucuna varılmıştır.

Nikken ve Schols (2015), Durak (2019), Çetinkaya ve Sütçü (2016) ve Budak (2020) tarafından yapılan çalışmalarda ise bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri anneler lehine arasında anlamlı ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Yapılan araştırmaların geneline bakıldığında ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki olduğu çıkarımında bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan elde edilen çıkarımların bu çalışma ile örtüşmediği görülmektedir.

5.4.2. Dördüncü Alt Probleminin İkinci Bölümüne İlişkin Sonuç ve Tartışma

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler gelir durumuna (anne ve babanın gelir durumu toplanarak ailenin gelir durumu elde edilecek, gelir sınırları, asgari ücret, 4 kişilik ailenin asgari geçim sınırı, 4 kişilik ailenin yoksulluk sınırı) göre farklılık göstermekte midir? şeklindedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda; uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,000$) $p<,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla aktif strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,269$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla dijitale yönlendiren strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,109$) $p>,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla serbest strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı, uygulanan Pearson Chi-Square (Pearson Ki-Kare) testinde hesaplanan anlamlılık değeri (Asymp. Sig.) ($p=,004$)

$p < ,05$ olduğundan ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla serbest strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu görülmektedir.

Bu doğrultuda bu çalışmada genel olarak bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu çıkarımında bulunmaktadır.

Çalışmanın ele aldığı probleme benzer problemlerin bulunduğu çalışmalardan Kınay (2019), Budak (2020) tarafından yapılan araştırmalarda dijital oyun bağımlılığı ile ebeveyn gelir düzeyi arasında anlamlı fark bulunmadığı; Rideout (2017), Livingstone, (2007), Rideout ve Katz (2016), Horzum (2011), Tamer ve Bozkurt (2020), Odabaşı (2016), Eni (2017) ve Bülbül, Tunç ve Aydın (2018) tarafından yapılan araştırmalarda ise dijital oyun bağımlılığı ya da internet bağımlılığı ile ebeveyn gelir düzeyi arasında anlamlı fark bulunduğu çıkarımında bulunmaktadır.

Yapılan araştırmaların geneline bakıldığında dijital oyun bağımlılığı ya da internet bağımlılığı ile ebeveyn gelir düzeyi arasında anlamlı ilişki olduğu çıkarımında bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan elde edilen çıkarımların bu çalışma ile örtüştüğü görülmektedir.

5.5. Beşinci Alt Probleme İlişkin Sonuç ve Tartışma

Ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile dijital oyunlara yönelik eğilimleri arasındaki ilişki nasıldır? şeklindedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda aşağıdaki sonuçlara ulaşılmıştır. Bireylerin hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin aktif strateji uygulama durumu arasında ($p = ,968$) $p > ,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir. Bireylerin etrafı çatışma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin aktif strateji uygulama durumu arasında ($p = ,233$) $p > ,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir. Bireylerin sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin aktif strateji uygulama durumu arasında ($p = ,064$) $p > ,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir. Bireylerin hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin aktif strateji uygulama durumu arasında ($p = ,000$) $p < ,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir. Bireylerin hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin dijital yönlendiren strateji

uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir. Bireylerin etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin dijital yönlendiren strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir. Bireylerin sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin dijital yönlendiren strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir. Bireylerin hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin dijital yönlendiren strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir. Bireylerin hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin serbest strateji uygulama durumu arasında ($p=,003$) $p<,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir. Bireylerin etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin serbest strateji uygulama durumu arasında ($p=,217$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir. Bireylerin sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin serbest strateji uygulama durumu arasında ($p=,000$) $p<,01$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunduğu görülmektedir. Bireylerin hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin serbest strateji uygulama durumu arasında ($p=,219$) $p<,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir. Bireylerin hayattan kopma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin teknik strateji uygulama durumu arasında ($p=,131$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir. Bireylerin etrafla çatışma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin teknik strateji uygulama durumu arasında ($p=,909$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir. Bireylerin sürekli oynama düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin teknik strateji uygulama durumu arasında ($p=,073$) $p>,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir. Bireylerin hayata yansıtma düzeyinde oyun bağımlılığı durumu ile ebeveynlerin teknik strateji uygulama durumu arasında ($p=,144$) $p<,05$ anlamlı seviyede korelasyonel ilişki bulunmadığı görülmektedir.

Bu doğrultuda bu çalışmada genel olarak bireylerin ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile dijital oyunlara yönelik eğilimleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı çıkarımında bulunmaktadır.

Çalışmanın ele aldığı probleme benzer problemlerin bulunduğu çalışmalardan Budak (2020) dijital oyuna olumsuz bakış açısı sergileyen ebeveynler çocukları ile dijital oyunlar arasındaki etkileşimi sınırlandıran stratejileri tercih ettikleri görülmektedir.

Genç (2014), Akçay ve Özcebe (2012), Barkin ve diğ. (2006), Chaudron ve diğ. (2018) tarafından yapılan araştırmalarda ise ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile dijital oyunlara yönelik eğilimleri arasında anlamlı ilişki olduğu çıkarımında bulunmaktadır.

Yapılan araştırmaların geneline bakıldığında ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile dijital oyunlara yönelik eğilimleri arasında anlamlı ilişki olduğu çıkarımında bulunmaktadır. Farklı kaynaklardan elde edilen çıkarımların bu çalışma ile örtüşmediği görülmektedir.

5.6. Araştırmanın Geneline İlişkin Sonuç

Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin görüşlerine göre dijital oyun bağımlısı olmayan öğrenci sayılarının bağımlı olanlara göre oldukça fazla olduğu; bireylerin kardeş sayıları ile dijital oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı; bireylerin cinsiyetleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunduğu; bireylerin ebeveyn birliktelikleri ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı; cep telefonu/tablet veya bilgisayar sahibi olma durumu ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı ilişki bulunmadığı; ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemeye yönelik aktif strateji uygulama, dijitalle yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulama olmak üzere dört farklı strateji uyguladığı; bireylerin ebeveyn cinsiyetleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı; bireylerin ebeveyn gelirleri ile oyun bağımlılıklarını engellemek amacıyla strateji uygulama düzeyleri arasında anlamlı ilişki bulunduğu; bireylerin ebeveynlerin dijital oyun süreçlerinde uyguladıkları stratejiler ile dijital oyunlara yönelik eğilimleri arasında anlamlı ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

5.7. Öneriler

Bu bölümde araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda öneriler sunulmuştur.

Bu araştırma ebeveyn görüşleri doğrultusunda şekillenmiştir. Yapılması düşünülen araştırmalarda çocukların ve ebeveynlerin birebir görüşlerinin veya gözleme dayalı yapılması önerilebilir.

Yapılan araştırma sonucunda, ilkokul öğrencilerinin yaygın olarak ev ortamında dijital oyun oynamakta oldukları görüldüğünden, öğrencilerin ebeveynlerinin bu konuda bilgilendirilmeleri gerekmekte ve yardım istemeleri durumunda rehberlik hizmetlerinden yararlanmaları sağlanabilir.

Erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının kız öğrencilere göre daha fazla olduğundan erkek öğrencilere okulda ve okul saatleri dışında farklı aktivite programları düzenlenebilir veya katılım özendirilebilir.

Ebeveynlere dijital oyun süreçlerin çocukların gelişimlerini aşırı kullanımlarında nasıl etkilediği hakkında eğitimler gerçekleştirilmelidir. Çocukların dijital oyun süreçlerini onların hayatlarında tamamen çıkartmak ve katı kurallar koymak yerine, uygun kullanımlarının hangi stratejiler doğrultusunda gerçekleşeceğine dair bilgilendirmeler yapılması önerilebilir.

Ebeveynlerin çocukları ile birlikte dijital kullanımları teşvik edilmelidir. Ayrıca süreç içinde uygun olan dijital ebeveyn stratejilerinin nasıl uygulanacağını öğretilmesi büyük önem arz etmektedir.

Yapılan çalışmanın bulgularından da anlaşılacağı üzere ebeveynler dijital oyun bağımlılığı hakkında gereken bilgi düzeyine sahip değildir. Çocuklardan önce ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı konusunda kendilerini geliştirmeleri ve bu teknolojiyi sağlıklı bir şekilde kullanmayı öğrenmeleri gerekmektedir.

Okullarda gerek psikolojik danışmanlar gerek ilgili sınıf öğretmenleri, dijital alanların bilinçli ve güvenli kullanımı konusunda öğrenci ve ebeveynler bilgilendirmeli, ebeveynler ile yapılan görüşmelerde riskli durumlar fark aktarılmalı, müdahale hizmetlerinden yararlanmalıdır. Okul psikolojik danışma ve rehberlik servislerinde önleyici hizmetlerle ilgili çalışmalar geliştirilmelidir.

Ebeveynler dijital oyun bağımlılığı konusunda çocuklarına daha fazla yardımcı olabilmeleri için kendilerini geliştirmeleri önerilmektedir. Bu konuda profesyonellerden destek almalıdır.

Ebeveynlerin bağımlılık kavramı ile ilgili bilgi sahibi olması ve var olan durumu kabullenerek çocukların bağımlılık durumları ile ilgili farkındalık kazanması gerekmektedir.

Dijital oyun bağımlısı olur korkusuyla çocuklara aşırı ilgi gösterilmesi, abartılı şekilde koruyucu tavır takınılması gibi durumlar daha fazla olumsuzluk yaratabilir. Dolayısıyla ebeveynlerin çocuklarıyla daha dengeli ilişkiler kurması önerilmektedir.

Çocuklara dışarıda, parkta, sokakta oyun oynama imkânı sağlanmalıdır. Bu noktada kendini eksik bulan çocuklar dijital oyunlara yönelebilmektedir.

KAYNAKÇA

- Adams E, Rollings A (2014) *Fundamentals of game design*. 3.baskı, Prentice Hall
- Akandere, M. (2013). *eğitici okul oyunları* (4. Basım). Ankara: Nobel.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.
- Aktaş, B. ve Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun sınırlarını ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22 (2), 129-138.
- Aküzüm, C., Baran, E., & Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Electronic Turkish Studies*, 17(3).
- Aral, N. Ve Doğan Keskin, A. (2018). Examining 0-6 year olds' use of technological devices from parents' points of view. *Addicta*, 5(2), 317-348.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*.
- Atak, F. (2020). *10-14 Yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*, (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Ayan, S., ve Memiş, A. U. (2012). *Erken Çocukluk Döneminde Oyun*.
- Bakar, A., Tüzün, H., ve Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerle ilgili bilgiler hakkında bilgi edinebilmek için: sosyal dersler örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 35 (35), 27-37.
- Barkin, S., Ip, E., Richardson, I., Klinepeter, S., Finch, S., & Krmar, M. (2006). *Parental media mediation styles for children aged 2 To 11 years. archives Of pediatrics and adolescent medicine*. Doi:10.1001/Archpedi.160.4.395.
- Başaran, C. (2008). *Çeşitli tür liselerde öğrenim gören öğrencilerin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Binark, Mutlu ve Bayraktutan-Sütçü, Günseli, (2009), "Dijital oyunlarla derdimiz ne? ne olmalı?", *Dijital Oyun Bülteni, Dijital Oyun Çalışma Grubu*, 12.08.2009

- Bozkurt, Tm ve Tamer, K. (2020). Dijital oyun motivasyonu ile beden kitle indeksi ilişkisi. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 5 (2), 105-120.
- Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Bülbül, H., Sağıroğlu, Ş., Küçükali, M., Samur, Y., Kılıç, A., ve Bayzan, Ş. (2022). *dijital oyunlar I, araçlar, Metodolojiler, Uygulamalar ve Öneriler*.
- Caillois, R. (2005). Oyunun tanımı. *The Game Design Reader: A Rules Of Play Anthology*, 122.
- Chaudron, S., Di Gioia, R., & Gemo, M. (2018). Young children (0-8) and digital technology - a qualitative study across europe. *Jrc Science For Policy Report*. Doi: 10.2760/294383
- Cömert, I. T., Kayıran, S. M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. *Çocuk Dergisi* 10 (4): 166-170.
- Creswell, JW (2017). *Eğitim araştırması: nicel planlama, yürütme ve değerlendirme* (Cilt 7). Prentice Hall Upper Saddle Nehri, NJ.
- Çakır, Ö., Ayas, T., ve Horzum, Mb (2011). Üniversite hücrelerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlerine göre incelenmesi. *Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44 (2).
- Çavuş, S., Ayhan, B., ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43).
- Çetin, E. (2013). Temel Tanımlar ve Kavramlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama içinde* (S. 2-6). Ankara: Pegem.
- Çetinkaya, L., & Sütçü, S. (2016). Çocukların gözüyle ebeveynlerinin bilişim teknolojileri kullanımlarına yönelik kısıtlamaları ve nedenleri. *Turkish Online Journal Of Qualitative Inquiry*, 7(1), 79-116.
- Çetken, H. Ş., & Sevimli-Çelik, S. (2018). Okul öncesi öğretmenlerinin dış mekân oyunlarına karşı bakış açılarının incelenmesi. *Journal Of Theoretical Educational Science*, 11(2), 318-341.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). Ana sınıfı öğretmenleri, stajyer öğrenciler ve öğretim elemanları için okul öncesi eğitiminde eğitsel oyunlar. Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Dilci, T., & Arslan, A. (2017). Çocuk oyuncaklarının çocukların gelişim alanlarına yönelik etkilerinin günümüz bağlamında incelenmesi (Sivas İli Örnekleme). *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7 (13), 35-47.
- Dilci, T., Arslan, A., & Ersoy, M. (2019). 0-12 Yaş aralığındaki çocukların dijital bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre belirlenmesi (Sivas ili örnekleme). *Tarih Okulu Dergisi*, 12(38), 122-142.
- Durak, H. Y., & Yılmaz, F. G. K. (2019). Öğretmen adaylarının matematik öğretimine yönelik eğitsel dijital oyun tasarımlarının ve tasarım sürecine ilişkin görüşlerinin incelenmesi. *Ege Eğitim Dergisi*, 20(1), 262-278.
- Dursun, A. Ve Çapan, Be (2018). Ergenlerde dijital oyun yükleri ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19 (2), 128-140.
- Dursun, A., & Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Eni B. (2017). Lise Öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi Haliç Üniv, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Fazlıoğlu, Y., Ilgaz, G., Ve Papatağa, E. (2013). Oyun becerileri değerlendirme ölçeğinin geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Trakya University Journal Of Social Science*, 15(1), 239-250.
- Fraenkel, J. R. and Wallen, N. E. (2006). *How to Design and Evaluate Research in Education*. (6. baskı). New York: McGraw-Hill International Edition.
- Frasca, G. (2001). Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate (Master's Thesis, School Of Literature, Communication, And Culture, Georgia Institute Of Technology).
- Genç, Z. (2014). Parent's Perceptions About The Mobile Technology Use Of Preschool Aged Children. *Procedia- Social And Behavioral Sciences*, 146, 55-60.
- Green, Cs Ve Bavelier, D. (2003). Aksiyon video oyunu görsel seçici dikkati değiştirir. *Doğa*, 423 (6939), 534-537.
- Güllü, M., Arslan, C., Dünder, A. Ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9: 89-100
- Gürcan, A., Özhan, U. Y. S., & Uslu, U. Y. R. (2008). Dijital Oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Başbakanlık Aile Ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1-50.

- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *Opus International Journal Of Society Researches*, 11(18), 1194-1217.
- Hastings, E. C., Karas, T. L., Winsler, A., Way, E., Madigan, A., & Tyler, S. (2009). Young children's video/computer game use: relations with school performance and behavior. *Issues in mental health nursing*, 30(10), 638-649.
- Hatzigianni, M., & Kalaitzidis, I. (2018). Early childhood educators' attitudes and beliefs around the use of touchscreen technologies by children under three years of age. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 883-895.
- Hayat Bilgisi, Sosyal Bilgiler, Fen Ve Teknoloji Derslerinin Öğretimi. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde ili örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18 (1), 225-234.
- Hazar, M. (2000). Beden eğitimi ve sporda oyunla eğitim. Ankara: Tutubay Yayınları
- Hazar, Z., Hazar, M., ve Altun, M. (2016). 6-14 Yaş çocukların dijital oyun oynamalarına ilişkin ebeveyn görüşleri. *Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 12, 40-67. Doi: 10.17361/Uhıve.20161222013
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), S. 56-68.
- Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*.
- Jull, J. (2011), Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds, the mit press cambridge, Massachusetts London, England.
- Kadim M. (2012). Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz yeterliliklerinin incelenmesi, Bolu, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi.
- Kalaycı, Ş. (2006). SPSS uygulamalı çok değişkenli istatistik teknikleri. Ankara: Asil Yayın.

- Karaduman, M. & Aciyan, E. P. (2020). Baudrillard'ın simülasyon kuramı bağlamında dijital oyunlar ve bağımlılık üzerine bir değerlendirme. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 22(1), 453-472.
- Keskin, A. D., & Neriman, A. R. A. L. (2021). Oyun bağımlılığı: güncel bir gözden geçirme. *Bağımlılık Dergisi*, 22(3), 327-339.
- Kınay, B. (2019). Ergenlerde oyun bağımlılığının sosyal kaygı, saldırganlık ve sosyal dışlanma ile ilişkisinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, İstanbul.
- Kongur, D. (2015). İlköğretim 6. 7. ve 8. Sınıf öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin incelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi, İstanbul.
- Kök, T. (2016). Oyun Mekânları tasarım ölçütlerinin yapılandırılmış çevre bağlamında değerlendirilmesi (Master's Thesis, Tobb Etü Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Krcmar, M., & Cingel, D. P. (2016). Moral foundations theory and moral reasoning in video game play: Using real-life morality in a game context. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 60(1), 87-103.
- Küçük, Y., & Çakır, R. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Turkish Journal Of Primary Education*, 5(2), 133-154.
- Lauricella, A. R., Wartella, E., & Rideout, V. J. (2015). Young children's screen time: The complex role of parent and child factors. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 36, 11-17.
- Lee, Km Ve Peng, W. (2006). Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Ve Psikolojik Etkileri Hakkında Ne Biliyoruz? Mevcut Literatürün Kapsamlı Bir İncelemesi.
- Lemmens, Js, Valkenburg, Pm ve Peter, J. (2009). Ergenler için bir oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi ve doğrulanması. *Medya Psikolojisi*, 12 (1), 77-95.
- Livingstone, S. (2007). Strategies Of Parental Regulation İn The Media-Rich Home. *Computers İn Human Behavior* 23(3), 920–941.
- Livingstone, S. ve Helsper, EJ (2008). Çocukların internet kullanımında ebeveyn aracılığı. *Yayıncılık ve Elektronik Medya Dergisi*, 52 (4), 581-599.
- Livingstone, Sonia, and Ellen J. Helsper. (2008) "Parental mediation of children's internet use." *Journal of broadcasting & electronic media* 52.4 (2008): 581-599.
- Marufoğlu, S.(2020). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisinin araştırılması, (Yayınlanmamış

- Yüksek Lisans Tezi). İstanbul Medipol Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.
- Nalbur Taşdemir, V. (2007). İlköğretimde Drama Oyunları İle Türkçe, Matematik
- Neumann, M. M., Merchant, G., & Burnett, C. (2020). Young children and tablets: the views of parents and teachers. *Early Child Development and Care*, 190(11), 1750-1761.
- Nevski, E., & Siibak, A. (2016). The role of parents and parental mediation on 0–3-year olds’ digital play with smart devices: Estonian parents’ attitudes and practices. *Early years*, 36(3), 227-241.
- Nikken, P. Ve Schols, M. (2015). Ebeveynler küçük çocukların medya kullanımına nasıl ve neden rehberlik ediyor? *Çocuk ve Aile Çalışmaları Dergisi* , 24 (11), 3423-3435.
- Nikken, P., & Jansz, J. (2014). Developing scales to measure parental mediation of young children's internet use. *Learning, Media and technology*, 39(2), 250-266.
- Nikken, P., Jansz, J. ve Schouwstra, S. (2007). Ebeveynlerin oyun arabuluculuğuyla ilgili olarak video oyunu derecelendirmelerine ve içerik tanımlayıcılarına ilgisi. *Avrupa İletişim Dergisi*, 22 (3), 315-336.
- Nimf (2005). Computer And Video Game Addiction. National Institute On Media And The Family. http://www.Mediafamily.Org/Facts/Facts_Gameaddiction. Shtml Adresinden 09.04.2022 Tarihinde Erişilmiştir.
- Oğuzkan, A. F. (1981). Eğitim terimleri sözlüğü,(2. Baskı). Ankara: Tdk Yayınları.
- Özdamar, K. (2017). Ölçek ve test geliştirme yapısal eşitlik modellemesi. Eskişehir: Nisan Kitabevi.
- Öztütüncü-Doğan, F. (2006). Video games and children: violence in video games. *New Symposium Journal*, Ekim 2006, 44(4) 161-164.
- Pilavcı, G. (2014). “Oyun” kavramı ve mimari tasarıma kattığı farklı boyutlar: oyun alanları ve oyun mekânları üzerine bir inceleme (Master's Thesis).
- Piotrowski, J. T. (2017). The parental media mediation context of young children’s media use. In *Media exposure during infancy and early childhood* (pp. 205-219). Springer, Cham.

- Rideout Vj, Goehr Ug, Roberts Df. (2010). Generation M2 : media in the lives of 8-to 18-year-olds. menlo park, ca: henry j. kaiser family foundation. [Http://Www.Kff.Org/Entmedia/Upload/8010.Pdf](http://www.kff.org/Entmedia/Upload/8010.Pdf).
- Rideout, V. Ve Katz, Vs (2016). Herkes için fırsat mı? düşük gelirli ailelerde teknoloji ve öğrenme. susam atölyesinde joan ganz cooney merkezinde. Susam Atölyesinde Joan Ganz Cooney Merkezi. 1900 Broadway, New York, Ny 10023.
- Sağır, A. Ve Okutan, S. (2022). Dijital oyunların ortaokul öğrencileri üzerindeki etkisi: Karabük örneği. *Milli Eğitim Dergisi*, 51 (233), 715-744.
- Savcı, M., & Aysan, F. (2017). teknolojik bağımlılıklar ve sosyal bağıllık: internet bağımlılığı, sosyal medya bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı ve akıllı telefon bağımlılığının sosyal bağıllığı yordayıcı etkisi. *Düşünen Adam*, 30(3), 202-216.
- Sezer, T., Yılmaz, E., & Koçyiğit, S. (2016). 5-6 Yaş grubu çocukların oyun becerileri ile aile-çocuk iletişimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Bolu Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(2), 185-204.
- Şimşek, E., & Yılmaz, Tk (2020). Türkiye'de yürütülen dijital oyun kullanımlarındaki çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 28 (4), 1851-1866.
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar bilgisayar oyunlarından etkilenir mi?. *Tefekkür Dergisi* Sayı : 19. Özel Sayı 1..
- Toffler, A. (1974). Learning For Tomorrow: The Role Of The Future In Education. Vintage Books.
- Uskan, S. B., & Bozkuş, T. (2019). Eğitimde oyunun yeri. *Uluslararası Güncel Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5(2), 123-131.
- Uslu, A., & Shakouri, N. (2012). Horticulture therapy for the mental and physical disabled. *Kastamonu Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi*, 12(1), 134-143.
- Uysal, Arda (2005); “Üç boyutlu bilgisayar oyunları tasarımı,” Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Ücan, İ.(2018). Algılanan sosyal destek ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Nişantaşı Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Yalçın Irmak, A. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.

- Yalçın, S., Ve Bertiz, Y. (2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi* (Best Dergi), 3(1), 27-34.
- Yaman, C. (2019). Sosyal bilgiler öğretmen adaylarının dijital okuryazarlık düzeylerinin incelenmesi (Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Örneği) (Master's Thesis, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi/Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Yavuz, U. (2020). P. D. O. İnternette oyun bağımlılığı.
- Yıldırım, B. (2015). Eğitsel Oyun ve dönüt-düzeltilmenin öğrenme düzeyi ve kalıcılığa etkisi (Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Yılmaz, İ. (2008). Endüstri meslek lisesi öğrencilerinin saldırganlık düzeylerinin çok boyutlu olarak incelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37: 355–372.
- Yumrukuz, Ö. (2021). Pubg oynama pratiklerinin dijital oyun bağımlılığı ilişkisi ekseninde incelenmesi. *Atatürk İletişim Dergisi*, 21, 5-28.
- Zehir, H., Zehir, K., Ağgül Yalçın, F., & Yalçın, M. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların teknolojik araç kullanımı ve ailelerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada kullandığı stratejiler. *Current Research İn Education*, 5(2), 88-103.
- Zehir, H., Zehir, K., Ağgül-Yalçın, F., ve Yalçın, M. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların teknolojik araç kullanımı ve ailelerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada kullandığı stratejiler. *Curr Res Educ*, 5(2), 88-103.

EKLER

Ölçek 1: Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği

Ek.5 Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği

DİJİTAL OYUN EBEVEYN REHBERLİK STRATEJİLERİ	Her zaman	Çoğu zaman	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
- Ölçek içeriğinde yer alan “dijital araçlar” kavramını dijital oyun oynanabilen araçlar olarak düşünülmalıdır. Örneğin, tablet, akıllı telefon, bilgisayar, oyun konsolu vb. - Lütfen bu formu çocuğunuzun dijital oyun oynama sürecindeki kendi uyguladığınız davranışlar doğrultusunda doldurunuz - Ölçeği, sayıları yuvarlak içine alarak eksiksiz doldurmanız rica olunur.					
Çocuğumun;					
Çocuğum dijital oyun oynarken kendime vakit ayırabiliyorum.	5	4	3	2	1
Hangi dijital oyunları tercih ettiğini bilirim.	5	4	3	2	1
Dijital oyunları kendi başına keşfetmesini teşvik ederim.	5	4	3	2	1
İstedığı dijital oyunu oynamakta özgür bırakırım.	5	4	3	2	1
Çocuğumun istediği dijital aracı alırım.	5	4	3	2	1
Çocuğumun sanal dünyanın zararlarından koruyabilmek için ebeveyn denetimi uygulamalarını kullanırım. (ör.; Kids Place, çocuk kilidi programları)	5	4	3	2	1
Çocuğumun tek başına dijital araçlarla oynamasına izin veririm.	5	4	3	2	1
Çok sıkıldığında dijital oyun aracı veririm.	5	4	3	2	1
Oynadığı dijital oyunlar hakkında onunla konuşurum.	5	4	3	2	1
Sadece beraber karar verdiğimiz oyun saatlerinde dijital oyun oynamasına izin veririm.	5	4	3	2	1
Dijital araçlarda kullandığı uygulamaları takip ederim.	5	4	3	2	1
Seçeceği dijital oyunlar hakkında yönlendirmelerde bulunurum. (ör.; eğitim amaçlı oyunları seçmesini sağlarım.)	5	4	3	2	1
Dijital araçları kullanma süresini sınırlandırırım.	5	4	3	2	1
Kullanacağı uygulamaları ve oyun türlerini seçerken uyarıları dikkate alırım. (ör.; yaş, içerik vb.)	5	4	3	2	1
Dijital oyuna fazla yoğunlaştığında müdahalede bulunurum.	5	4	3	2	1
Evde kullanılan dijital araçlarda çocuklar için süre kısıtlayıcı uygulamalar vardır.	5	4	3	2	1
Evde kullanılan dijital araçların tümünde ebeveyn kontrolleri mevcuttur.	5	4	3	2	1
Kızdığında sakinleştirebilmek adına dijital oyuna yönlendiririm.	5	4	3	2	1
Zamanının olmamasından kaynaklı çocuğumu dijital oyuna yönlendiririm. (Ona zaman ayıramadığım için)	5	4	3	2	1

Ölçek 2: Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

Ek.4 Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği

DİJİTAL OYUN EĞİLİMİ ÖLÇEĞİ					
- Ölçek içeriğinde yer alan “dijital araçlar” kavramını dijital oyun oynanabilen araçlar olarak düşünölmelidir. Örneğin, tablet, akıllı telefon, bilgisayar, oyun konsolu vb. - Lütfen bu formu çocuğunuzun dijital oyun oynama sürecindeki davranışlarını düşünerek doldurunuz. - Ölçeği sayıları yuvarlak içine alarak eksiksiz doldurmanız rica olunur.	Her zaman	Çoğu zaman	Bazen	Nadiren	Hiçbir zaman
Çocuğum;					
Gün içinde çok fazla dijital araçlar ile oynar.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde sinirlenir.	5	4	3	2	1
Dijital oyunda öğrendiklerini gerçek hayattaki davranışlarına yansıtmaktadır. (ör.; dijital oyun karakterlerinin taklitlerini yapması)	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken söylenilenleri duymaz.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynamasına izin vermediğimde oynamak için ısrar eder.	5	4	3	2	1
Dijital oyunu, hiç ara vermeden uzun süre oynar.(ör.; ara vermeden 2-3 saat oynaması)	5	4	3	2	1
Okuldan eve geldiğinde hemen dijital oyunun başına geçer.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynamasına izin verilmediği zamanlarda tepkili olur.	5	4	3	2	1
Boş zamanlarının çoğunda dijital oyun oynar.	5	4	3	2	1
Dijital oyunlara bağımlıdır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynaması engellendiğinde hırçınlaşır.	5	4	3	2	1
Biraz daha fazla dijital oyun oynayabilmek için yapması gerekenleri erteler. (ör.; tuvaleti geldiğinde gitmeme, kıyafetlerini değiştirmeden dijital oyun başına geçme)	5	4	3	2	1
Elinden dijital aracı aldığımda bağırır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken çevresinde olup bitene karşı duyarlıdır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken acıktığının bile farkına varmaz.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken akranları ve ailesi ile iletişimi azalır.	5	4	3	2	1
Dijital oyun oynarken uyku zamanı geldiğinde uyumak istemez.	5	4	3	2	1
Konuşmalarında dijital oyunlardaki karakterlerden veya yaptıklarından bahseder.	5	4	3	2	1
Dijital oyunlara yönelik ürünleri satın almak ister (karakterlerin oyuncakları, kıyafetleri).	5	4	3	2	1