

T. C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI

TUĞÇE CAN

İLKOKUL DÖRDÜNCÜ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL
OYUN BAĞIMLILIĞI ve AİLE İÇİ İLİŞKİLERİNİN
İNCELENMESİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

TEZ YÖNETİCİSİ
Doç. Dr. MURAT ÇALIŞOĞLU

AĞRI-2024

...../...../20....

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim-Öğretim ve Sınav Yönetmeliğine göre hazırlamış olduğum “İLKOKUL DÖRDÜNCÜ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI ve AİLE İÇİ İLİŞKİLERİNİN İNCELENMESİ” adlı tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu ve her alıntıya kaynak gösterdiğimi taahhüt eder, tezimin kâğıt ve elektronik kopyalarının Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü arşivlerinde aşağıda belirttiğim koşullarda saklanmasına izin verdiğimi onaylarım.

Lisansüstü Eğitim-Öğretim yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca gereğinin yapılmasını arz ederim.

Tezimin tamamı her yerden erişime açılabilir.

Tuğçe CAN

TEZ KABUL VE ONAY TUTANAĞI

LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Doç. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU danışmanlığında, Tuğçe CAN tarafından hazırlanan bu çalışma/...../..... tarihinde aşağıdaki jüri tarafından Temel Eğitim Ana Bilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan :

İmza:

Jüri Üyesi :

İmza:

Jüri Üyesi :

İmza:

Jüri Üyesi :

İmza:

Yukarıdaki imzalar adı geçen öğretim üyelerine ait olup;

Enstitü Yönetim Kurulunun .../.../2023 tarih ve no'lu kararı ile onaylanmıştır.

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

Prof. Dr. İbrahim HAN

Enstitü Müdürü

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	vi
ABSTRACT	vii
TEŞEKKÜR.....	viii
SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ.....	ix
TABLolar DİZİNİ	x
BİRİNCİ BÖLÜM.....	1
1.GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.3. Araştırmanın Önemi	5
1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları	5
1.5. Varsayımlar	6
1.6. Tanımlar	6
İKİNCİ BÖLÜM	7
2. KURAMSAL TEMELLER	7
2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı	7
2.1.1. Oyun.....	7
2.1.2. Oyunun çocuğun gelişimine etkileri	8
2.1.3. Dijital oyun.....	11
2.1.4. Dijital Oyunların Tarihçesi	14
2.1.5. Dijital oyun türleri.....	18
2.1.6. Dijital oyun oynamanın etkileri	21
2.1.7. Bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı	26
2.2. Aile İçi İlişkiler	30
2.2.1. Aile	30
2.2.2. Sağlıklı/fonksiyonel ve sağlıklı/fonksiyonel olmayan aile	31
2.2.3. Ebeveyn tutumları	32
2.2.4. Aile ilişkileri.....	34
2.3. İlgili Araştırmalar	36
2.3.1. Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan yurt içi çalışmalar.....	36
2.3.2. Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan yurt dışı çalışmalar	38
2.3.3. Aile içi ilişkiler ile ilgili yapılan yurt içi çalışmalar.....	40
2.3.4. Aile içi ilişkiler ile ilgili yapılan yurt dışı çalışmalar	42
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	45

3. MATERYAL VE YÖNTEM	45
3.1. Araştırmanın Modeli	45
3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi	46
3.3. Veri Toplama Araçları	48
3.3.1. Kişisel bilgi formu.....	48
3.3.2. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği	48
3.3.3. Aile ilişkileri ölçeği.....	49
3.3.4. Öğrenci görüşme formu	50
3.3.5. Ebeveyn görüşme formu	50
3.4. Verilerin Toplanması	51
3.5. Verilerin Analizi	51
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	53
4. ARAŞTIRMA BULGULARI	53
4.1. Nicel Verilere İlişkin Bulgular	53
4.2. Nitel Verilere İlişkin Bulgular	65
4.2.1. Öğrenci görüşmelerine ilişkin nitel bulgular.....	65
4.2.2. Ebeveyn görüşmelerine ilişkin nitel bulgular	71
BEŞİNCİ BÖLÜM	76
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER	76
5.1. Sonuç ve Tartışma	76
5.2. Öneriler	86
KAYNAKÇA.....	88
EKLER.....	108
Ek 1. MEB Araştırma İzni.....	108
Ek 2. Etik Kurul Kararı	109
Ek 3. Kişisel Bilgi Formu ve Ölçekler	110
Ek 4. Görüşme Formları.....	112
ÖZGEÇMİŞ.....	114

ÖZET
YÜKSEK LİSANS TEZİ
İLKOKUL DÖRDÜNCÜ SINIF ÖĞRENCİLERİNİN DİJİTAL OYUN
BAĞIMLILIĞI ve AİLE İÇİ İLİŞKİLERİNİN İNCELENMESİ

Tuğçe CAN

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU

2024, ... Sayfa

Jüri: Prof. Dr. Fatma TEZEL ŞAHİN

Doç. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU

Dr. Öğr. Üyesi Osman ASLAN

Çalışmanın amacı ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin incelenmesidir. Bu amaçla karma araştırma yöntemlerinden açıklayıcı sıralı desen kullanılmıştır. Nicel boyutta betimsel tarama ve ilişkisel model, nitel boyutta ise durum çalışması kullanılmıştır. Veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu, Çocuklar için Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Aile İlişkileri Ölçeği, Çocuk Görüşme Formu ve Ebeveyn Görüşme Formu kullanılmıştır. Araştırmanın nicel boyutuna 725 ilkokul 4.sınıf öğrencisi, nitel boyutuna ise dokuz ilkokul 4.sınıf öğrencisi ve ebeveyni tesadüfi örnekleme yöntemi kullanılarak dahil edilmiştir. Nicel verilerin analizinde Bağımsız Örneklem t Testi, ANOVA, Pearson Korelasyon ve Bonferroni testleri; nitel verilerin analizinde ise betimsel analiz uygulanmıştır.

Araştırmanın sonuçlarında dijital oyun bağımlılığı ile engelleyici aile ilişkileri arasında negatif, destekleyici aile ilişkileri arasında pozitif yönlü ilişki olduğu saptanmıştır. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarında yaş, kardeş sayısı, anne eğitim düzeyi, odaya sahip olma ve aile ile geçirilen zaman değişkenlerine göre anlamlı fark bulunmazken; cinsiyet, algılanan okul başarısı, baba eğitim düzeyi, dijital araca sahip olma ve dijital oyun oynama süresi değişkenlerine göre anlamlı fark saptanmıştır. Engelleyici aile ilişkilerinde cinsiyet, algılanan okul başarısı, anne-baba eğitim düzeyi, dijital oyun oynama süresi ve aile ile geçirilen zamana göre anlamlı fark bulunurken; destekleyici aile ilişkilerinde ise kardeş sayısı, algılanan okul başarısı, anne-baba eğitim durumu, dijital araca sahip olma, dijital oyun oynama süresi, odaya sahip olma ve aile ile geçirilen süreye göre anlamlı fark bulunmaktadır. Görüşmelerde hem öğrenciler hem de ebeveynlerin çoğu dijital oyunların aile içi ilişkileri etkilediği yönünde görüş bildirmişlerdir.

2024, 124 Sayfa

Anahtar Kelimeler: dijital oyun, bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı, aile ilişkileri.

ABSTRACT

MASTER’S THESIS

AN EXAMINATION OF DIGITAL GAME ADDICTION AND FAMILY RELATIONSHIPS AMONG FOURTH GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS

Tuğçe CAN

Thesis Advisor: Assoc. Prof. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU

2024, .. pages

Jury: Prof. Dr. Fatma TEZEL ŞAHİN

Assoc. Prof. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU

Asst. Prof. Dr. Osman ASLAN

The aim of the study is to examine primary school students' digital game addiction and family relationships. For this purpose, explanatory sequential design, one of the mixed research methods, was used. Descriptive scanning and relational model were used in the quantitative dimension, and case study was used in the qualitative dimension. Personal information form, child interview form and parent interview form, Digital Game Addiction Scale for Children, Family Relations Scale were used as data collection tools. 725 primary school 4th grade students were included in the quantitative dimension of the research, and 9 primary school 4th grade students and their parents were included in the qualitative dimension using the random sampling method. In the analysis of quantitative data, Independent Samples t Test, ANOVA, Pearson Correlation and Bonferroni tests; Descriptive analysis was applied to analyze the qualitative data.

The results of the study found that there was a negative relationship between digital game addiction and hindering family relationships, and a positive relationship between supportive family relationships. While there was no significant difference in students' digital game addictions according to age, number of siblings, mother's education level, having a room and time spent with the family; A significant difference was found according to the variables of gender, perceived school success, father's education level, ownership of a digital tool and duration of playing digital games. While there is a significant difference in hindering family relationships according to gender, perceived school success, parents' education level, time spent playing digital games and time spent with the family; In supportive family relationships, there is a significant difference according to the number of siblings, perceived school success, educational status of parents, ownership of a digital device, time spent playing digital games, ownership of a room and time spent with the family. In the interviews, most of the students and parents expressed the opinion that digital games affected family relationships.

2024, 124 Pages

Keywords: digital games, addiction, digital gaming addiction, family relations.

TEŞEKKÜR

Yüksek lisans eğitimim boyunca akademik gelişimimi destekleyen danışman hocam sayın Doç. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU' na, değerli vakitlerinden ayırarak sunmuş oldukları öneriler ile tezimin daha iyi bir noktaya ulaşmasına yardımcı olan jüri üyelerim sayın Prof. Dr. Fatma TEZEL ŞAHİN ve Dr. Öğr. Üyesi Osman ASLAN hocalarıma, savunmamda bulunarak beni onore eden, akademik kariyeri ile bana ilham olan sayın hocam Prof. Dr. Neriman ARAL' a teşekkür ediyorum.

Akademisyenlik öğrencilik hayatım boyunca en büyük hedeflerimden biriydi. Bu hedefe ulaşmamda bana destek olan ve bu yolda başarılı olacağıma dair inançlarımı taze tutan değerli hocalarım Dr. Öğr. Üyesi Fatma EMİROĞLU AYDIN, Dr. Öğr. Üyesi Nazım KURUCA ve Doç. Dr. Meltem DURAN başta olmak üzere lisans eğitimimde emeği olan tüm hocalarıma saygılarımı ve teşekkürlerimi sunuyorum.

Süreç boyunca başım ne zaman sıkışsa her zaman yanımda olan; akademik donanımı, mizah yeteneği ve gerçekçi eleştirileri ile bu zorlu süreci atlatmama yardımcı olan canım arkadaşım Doç. Dr. Samet ATA' ya, biz bilgisayar başında uğraşırken yanımda durarak bize güç veren psikolojik destek sağlayan değerli eşi Hatice KURT ATA' ya, çocukları Kayra ve Arya' ya teşekkür ediyorum. Bana Ağrı'da aile özlemi yaşatmadığınız ve birlikte geçirdiğimiz zamanlar için size minnettarım. Ofis komşum, manevi kız kardeşim Dr. Hatice GÜLER' e, tanışmamız kısa süre önce olsa da çok çabuk alıştığım Arş. Gör. Kübra ATEŞ' e yardımları için teşekkür ediyorum.

Maddi ve manevi desteklerini esirgemeyerek bugünlere gelmemde en büyük emeği olan en büyük şanslarım; canım babam Recep CAN ve canım annem Ümran CAN' a, her zaman yanımda olacaklarına emin olduğum canım kız kardeşlerim İpek, Kezban ve Selin ve eniştem Hakan' a teşekkür ederim.

Tezimi bu yıl dünyaya gözlerini açarak bizleri neşelendiren canım yeğenim Kerem'e ithaf ediyorum...

Haziran-2024

Tuğçe CAN

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

APA	: American Psychological Association
BTK	: Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu
f	: Frekans
MEB	: Milli Eğitim Bakanlığı
TDK	: Türk Dil Kurumu
vd	: Ve diğerleri
WHO	: World Health Organization
%	: Yüzde

TABLÖLAR DİZİNİ

Tablo 2. 1. Dijital oyunların tarihsel gelişimi	15
Tablo 3. 1. Nicel örneklem grubunun demografik bilgileri	46
Tablo 3. 2. Nitel çalışma grubunun demografik bilgileri	47
Tablo 3. 3. Ölçeklerin iç tutarlılık katsayıları	50
Tablo 3. 4. Verilerin merkezi eğilim ölçütleri	51
Tablo 4. 1. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkileri arasındaki Pearson Korelasyon sonucu	53
Tablo 4. 2. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik bağımsız örneklem t testi sonucu	54
Tablo 4. 3. Öğrencilerin yaşlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu	55
Tablo 4. 4. Öğrencilerin kardeş sayısına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu	56
Tablo 4. 5. Öğrencilerin algıladıkları okul başarılarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu	57
Tablo 4. 6. Öğrencilerin anne öğrenim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu	58
Tablo 4. 7. Öğrencilerin baba öğrenim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu	59
Tablo 4. 8. Öğrencilerin kendilerine ait dijital araçları olması durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik bağımsız örneklem t testi sonucu	60
Tablo 4. 9. Öğrencilerin günlük dijital oyun oynama sürelerine göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu	61
Tablo 4. 10. Öğrencilerin kendilerine ait odaları olma durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik bağımsız örneklem t testi sonucu	63
Tablo 4. 11. Öğrencilerin günlük aileleri ile geçirdikleri zamana göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu	64
Tablo 4. 12. “Sence dijital oyun bağımlılığı ne demek?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri	65
Tablo 4. 13. “Dijital oyun oynuyor musun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri	65
Tablo 4. 14. “Dijital oyun oynayan senin kişisel sorumluluklarını yerine getirmene engel oluyor mu?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri	66
Tablo 4. 15. “Dijital oyun oynayanın ailen ile ilişkilerini etkilediğini düşünüyor musun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri	66
Tablo 4. 16. “Ailenin seni dijital oyun oynama konusunda sınırlandırdığını düşünüyor musun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri	67
Tablo 4. 17. “Dijital oyun oynadığında kendini nasıl hissediyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri	68
Tablo 4. 18. “Ailenin hoşuna gitmeyen bir davranış sergilediğinde ailenin sana dijital oyun oynama yasağı vermesini mi yoksa başka bir yasak vermesini mi tercih edersin?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri	68

Tablo 4. 19. “Ne tür dijital oyunlar oynuyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri.....	69
Tablo 4. 20. “Hangi dijital araçları kullanıyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri.....	70
Tablo 4. 21. “Dijital oyunları kimlerle oynuyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri.....	70
Tablo 4. 22. “Dijital oyunları ne zaman oynuyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri.....	71
Tablo 4. 23. “Dijital oyun bağımlılığını tanımlar mısınız?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri.....	71
Tablo 4. 24. “Dijital oyunların çocuğa etkilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verilen olumsuz etkilerin frekans değerleri.....	72
Tablo 4. 25. “Dijital oyunların çocuğa etkilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verilen olumsuz etkilerin frekans değerleri.....	72
Tablo 4. 26. “Çocukların dijital oyun oynama davranışı onların sorumluluklarını yerine getirmesine engel oluyor?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri.....	73
Tablo 4. 27. “Çocukların dijital oyun bağımlılığına yönelik çözüm önerileriniz nelerdir?” sorusunun frekans değerleri	74
Tablo 4. 28. “Çocuklar hoşla gitmeyen bir davranış sergilediğinde dijital oyun oynamasını engellemeye yönelik ceza verilmeli midir?” sorusunun frekans değerleri	75

BİRİNCİ BÖLÜM

1.GİRİŞ

1.1. Problem Durumu

Teknolojinin hızlı gelişimi ve sürekli değişimi, modern toplumların temel dinamiklerini derinlemesine etkilemiştir. Bilgi ve iletişim teknolojilerindeki ilerlemeler, dünya genelinde iletişimi anında ve sınırsız hale getirmiş, bilgiye erişimi kolaylaştırmıştır. Bu durum; iş dünyasında, eğitimde ve kişisel ilişkilerde önemli değişikliklere yol açmıştır. Örneğin, uzaktan çalışma imkanları sayesinde iş dünyası daha esnek bir hal almış, insanlar coğrafi sınırları aşarak birbirleriyle işbirliği yapabilir hale gelmiştir. Bu hızlı teknolojik değişimlerin, birçok yönüyle toplumsal yaşamı da etkilediği gözlemlenmektedir. Özellikle dijitalleşme, bireyler arasındaki ilişkileri ve iletişimi değiştirmiş, sanal dünyada kurulan bağlantılar gerçek dünya ile etkileşimi bazen zayıflatırken, bazen de güçlendirebilmektedir.

Bu değişimlerle birlikte, toplumlar adaptasyon süreçlerine girmekte ve yeni normalliklere ayak uydurmaya çalışmaktadır. Bu bağlamda, teknolojinin etkilerini anlamak ve yönetmek, toplumların sürdürülebilir ve dengeli bir şekilde gelişimine katkı sağlamak adına önemli bir konu haline gelmiştir. Teknolojik aletlerin yaygınlaşması sonucu erişimin kolaylaşmasıyla ev ve aile ortamında bu cihazların kullanımı artmış dolayısıyla çocukların bu cihazları kullanması da yaygınlaşmıştır (Arumugam *et al.* 2021). Hatta günümüzde çocuklar cümle kurmaya başlamadan çok önce bilgisayarlar ile tanışmaktadır (Shapiro 1999).

Teknolojinin gelişimi ile her alanda meydana gelen değişim, insan hayatında önemli yeri olan oyunda da değişime neden olmuştur. İnsanların oyun oynama alışkanlıklarının ve boş zaman etkinliklerinin teknolojinin etkisinde kalarak değişmesiyle akıllı telefon, tablet gibi cihazlarla dijital oyunlar oynamak oyun kültürünün bir parçası olmuştur. Bilgisayarların çeşitli işlerde kullanılmak amacıyla ev ve işyerlerinde sıklıkla bulunması, sistemsel olarak diğer cihazlara göre işlevsel olması ve oyunların genellikle bilgisayarda kullanılmaya uygun tasarlanması ve piyasaya sürülmesi gibi faktörler bilgisayarların oyun oynamak için daha çok tercih edilmesini beraberinde getirmiştir (Taylan vd 2017).

Yapılan pek çok çalışma oyunun çocuk gelişimindeki yadsınamaz yerini ortaya koymaktadır (Tezel Şahin 1993). Vakitlerinin önemli bir bölümünü oyun oynamakla

geçiren çocuklar için oyun ile öğrenmek kaçınılmaz ve oldukça önemlidir (Çoban ve Nacar 2006). Oyun çocuğa öğrenme ve gelişimsel görevlerini yerine getirmesi için fırsatlar sunar (Aral vd 2001). Oyun çocuğun sosyal-duygusal, zihinsel, dilsel ve psikomotor alanlar gibi pek çok gelişim alanını etkiler (Toksoy 2010). Oyunlar aracılığıyla karar verme, kurallara uyma, saygılı ve adil olma, iş birlikli çalışma gibi beceriler çocuklara kazandırılır (Tamer 1987). Yavuzer (2001) ise oyunun çocuğu gözlemlene ve tanımada etkili bir araç olduğunu, kişilik gelişiminde önemli işlevleri olduğunu ifade etmektedir. Dijital araçların hayatımıza girmesiyle geleneksel oyunların ve farklı boş zaman aktivitelerinin yerini ekran üzerinden oynanan dijital oyunlar almıştır.

Dijital oyunlar internet aracılığıyla veya çevrim dışı olarak bilgisayar, telefon, tablet gibi cihazlardan oynanan oyunlardır (Özdemir ve Karaboğa 2021). Dijital oyunların da geleneksel oyunlar gibi çocuklara sağlamış olduğu faydalar bulunmaktadır. Dijital oyunlar çocukların görsel dikkat seviyelerini artırmakta (Green and Bavelier 2003), hızlı ve stratejik düşünme becerilerini geliştirmekte (Hazar vd 2017), hiperaktivitesi olan çocuklarda odaklanma becerisini geliştirmekte ve özellikle hedefleri gerçekleştirmek üzerine kurulu oyunlar aracılığıyla sorumluluk bilinci kazandırmaktadır. Karacaoğlu (2019) da özellikle İngilizce gibi yabancı dil öğreniminde dijital oyunların etkisinden bahsetmektedir. Dijital oyunların kontrollü oynanması kullanıcılarına önemli faydalar sağlayabilmektedir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta dijital oyunların oynanmasının, dijital oyun bağımlılığına dönüşmemesidir. Dijital oyunların kontrolsüz oynanması dijital oyun bağımlılığına neden olabilmekte ve beraberinde birçok olumsuz durum yaşanabilmektedir.

Bir uyarı veya uyarım bildiren aktivite ve davranışa psikolojik olarak dayanılamayacak kadar bağımlı olma durumu bağımlılık olarak ifade edilmektedir (Türk Dil Kurumu 2018). Dijital oyun bağımlılığı kişinin duygusal ya da sosyal sıkıntılar yaşamasına rağmen dijital oyunları aşırı kullanması ve bu durum üstünde kontrolü sağlayamaması olarak tanımlanmaktadır (Lemmens *et al.* 2009). Dijital oyun bağımlılığı, davranışsal bir bağımlılık olarak ifade edilmektedir (Şahin ve Tuğrul 2012). Özellikle çocukların zamanı yönetme becerilerinin yeteri kadar gelişmemiş olabileceği, oyunların seçiminde özenli davranamayabileceği gibi ihtimaller göz

önünde bulundurulduğunda tehlikeli boyutlara ulaşarak bağımlılık haline gelebilmektedir.

Zamanla bu oyunlar gelişimsel etkinliklerin yerini alabilmektedir. Çocuklar için tehlikeli sayılabilecek pek çok uyaran oyunlarda yer almaktadır ve oyunlar çocukları gerçeklikten uzaklaştırabilir (Karaca vd 2016). Dijital oyunlarda yer alan şiddet unsurları çocuklar için şiddeti normalleştirerek günlük hayatta çevrelerindeki bireylere ya da olaylara karşı şiddet içerikli tepkiler vermelerine neden olabilir. Kazanma hırsı ile her yola başvurma ve vicdani duygularını kaybetme ile karşı karşıya kalabilirler (Budak 2017). Günlük hayattaki iş ve sorumlulukları yerine getirmemelerine neden olabilir. Okulla ilgili görev ve sorumluluklarını aksatmalarına neden olabilir. Bunlara ek olarak uyku düzeninin sekteye uğraması (Paavonen *et al.* 2006), sağlıklı beslenme ve obezite (Berber vd 2014), hareketsizlik sonucu fiziksel ağrı ve göz problemleri (Horzum 2011) gibi fiziksel sorunlar yaşamalarına neden olmaktadır.

Dijital oyunlara harcanan aşırı vakit çocukların aile ve arkadaşlarına zaman ayıramayarak sosyal çevrelerinden uzaklaşmalarına neden olmaktadır (Gülçek 2018). Dijital oyun bağımlılığı aile içi ilişkilerde problemlere ve aile ile çatışmalara da neden olmaktadır (Koçak ve Köse 2014). Anne babanın çocukları ile kurduğu etkileşim çocuğun gelişimini etkilemektedir. Ebeveynleri ile olumlu etkileşim kurmak, çocukların iyi oluşları açısından oldukça önemlidir. Çocuklar ebeveynleri ile olumlu etkileşimler yaşamadığında saldırgan ve bağımlı davranışlar sergileme eğiliminde olurlar. Dolayısıyla aile içi ilişkilerin, çocukların dijital oyun bağımlılığı davranışı geliştirmelerinde etkisi olabileceğini söylemek mümkündür. Bu nedenle ilkökul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile aile içi ilişkilerini incelemek önem arz etmektedir.

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin demografik değişkenleri doğrultusunda araştırmanın problem cümlesi ve alt problem cümleleri oluşturulmuştur. Bu bağlamda “İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri incelenmiştir.” cümlesi araştırmanın ana problem cümlesini oluşturmaktadır. Ana problem cümlesi doğrultusunda ise aşağıdaki alt problem cümleleri oluşturulmuştur:

- 1- İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve aile içi ilişkileri arasında bir ilişki var mıdır?

2- İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin;

- cinsiyetlerine,
- yaşlarına,
- kardeş sayılarına,
- algılanan okul başarılarına,
- anne öğrenim durumlarına,
- baba öğrenim durumlarına,
- kendilerine ait dijital araçları olma durumuna,
- günlük dijital oyun oynama sürelerine,
- kendilerine ait odaları olma durumuna,
- günlük aileleri ile geçirdikleri süreye göre

dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?

3- İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilere yönelik görüşleri nasıldır?

4- Ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilere yönelik görüşleri nasıldır?

1.2. Araştırmanın Amacı

Günümüzde teknolojik gelişmelerin de ilerlemesiyle hayatın her alanında olduğu gibi genellikle çocuk ile ilişkilendirilen oyun etkinliğinde de dijitalleşmenin etkileri artmıştır. Geleneksel oyunların yerini tablet, telefon ve bilgisayar gibi dijital araçlarla oynanan dijital oyunlar almıştır. Çocukların gelişimsel özellikleri dolayısıyla oyun davranışlarını kontrol etmedeki yetersizlikleri erken yaşlarda dijital oyun bağımlılığına neden olmaktadır. Dijital oyun bağımlılığına aile içerisindeki ilişkiler neden olabilmekte aynı zamanda dijital oyun bağımlılığı aile içindeki ilişkileri de etkilemektedir. Bu bağlamda yapılan bu araştırmanın amacı da ilkökul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin incelenmesidir.

1.3. Araştırmanın Önemi

Dijital oyun bağımlılığı ile aile içi ilişkileri incelemek, bir dizi önemli konuyu anlamamıza ve bu alanda etkili önlemler geliştirmemize yardımcı olabilir. Dijital oyun bağımlılığı aile içi ilişkileri etkileyebilir. Bağımlılık nedeniyle aile üyeleri arasındaki iletişimin süresi ve kalitesi etkilenebilir. Aile içindeki iletişim kanalları zayıflar, duygusal bağlantılar kopar ve anlayışın ortadan kalkmasına neden olabilir. Aile içindeki bu iletişim eksikliği çocukların sağlıklı bir şekilde gelişmelerini engelleyebilir.

Çocukların aşırı oyun oynama davranışı ebeveynler arasında anlaşmazlıklara ve çocuğun eğitimi konusunda sıkıntılara neden olabilir. Evdeki stres ve çatışma ortamını tetikleyebilir. Alan yazına bakıldığında aile içi ilişkiler ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Ülkemizde ve dünyada konu ile ilgili yapılan çalışmalarda genellikle örneklem grubu olarak ergenler ön plana çıkmaktadır. Fakat teknolojinin yadsınamaz hızlı değişimi dijital araç kullanımının erken yaşlarda başlamasına ve bağımlılıkların da erken dönemlerden itibaren başlamasına neden olabilmektedir. Bu nedenle yapılan bu çalışmada çalışma grubu olarak ilkökul seviyesindeki öğrenciler tercih edilmiştir. Bu nedenle yapılan bu çalışmanın alan yazına katkı sağlayacağı ve konu ile ilgili çalışan uzmanlara fikir vereceği düşünülmektedir.

Dijital oyun bağımlılığıyla aile içi ilişkiler arasındaki ilişkiyi inceleyerek, bu alanda alınabilecek önleyici ve destekleyici tedbirleri belirlemek mümkündür. Bilinçli ebeveynlik, teknoloji sınırlamaları ve aile içindeki etkileşimi artırmaya yönelik stratejiler, bu inceleme sonuçlarından kaynaklanabilir. Sonuç olarak, dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri incelemek hem ailelerin hem de uzmanların bu konuda daha bilinçli ve etkili bir şekilde hareket etmelerine katkıda bulunabilir. Bu inceleme, aile içi ilişkileri güçlendirmek ve çocukların sağlıklı bir şekilde büyümelerine destek olmak adına önemli bir araştırma alanını temsil eder.

1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Bu araştırma 2022-2023 eğitim-öğretim yılı Ağrı ilinde öğrenimlerine devam eden ilkökul öğrencileri ve bu öğrencilerin aileleri ile sınırlıdır. Araştırmacı tarafından hazırlanan öğrencilerin demografik bilgilerini içeren kişisel bilgi formu, öğrenciler

tarafından doldurulan “Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği” ve “Dijital Oyun Bağımlılığı” ölçeklerinden elde edilen verilerle ve anne-babaların ve öğrencilerin yanıtlamış oldukları görüşme formundan elde edilen veriler ile sınırlıdır.

1.5. Varsayımlar

Araştırmaya katılım sağlayan katılımcıların ölçeklere istekli ve kendilerine uygun şekilde cevap verdiği ve yapılan görüşmelerde doğru ve samimi yanıtlar verdikleri varsayılmıştır. Örneklemin evreni temsil edecek nicelikte ve nitelikte olduğu varsayılmıştır.

1.6. Tanımlar

Oyun: Çocuğun dünyayı tanınmasına, anlamlandırmasına ve keşfetmesine yönelik eğlence amaçlı yapılan etkinliklerin tümü olarak tanımlanır (Sağlam ve Aral 2016).

Bağımlılık: Okul, aile, iş ve psikolojik durumlar gibi farklı seviyelerdeki işlevlerin zarar görmesi olarak tanımlanmaktadır (Gentile 2009).

Dijital Oyun: Kullanıcılara görsel bir ortam sunan, teknolojiyi kullanarak her an her yerden erişimin sağlanabildiği, özellikle çocuklar için popüler bir kültür haline gelen oyun (Fleer 2014).

Aile: Eğitim, dini ve ahlaki eğitim, ekonomik, iş ve cinsel fonksiyonları gibi sorumlulukları olan sosyal birime aile denir (Epstein *et al.* 1976).

Engelleyici Aile: Çocuğu cezalandırma, aşırı konuşma ve uygun olmayan iletişim biçimlerine başvurma gibi sağlıksız aile içi ilişkileri barındıran ebeveyn davranışlarını ifade etmektedir.

Destekleyici Aile: Duygusal davranma, çocuğun ilgilerine karşılık verme ve uygun iletişim biçimlerini kullanma gibi sağlıklı aile içi ilişkileri barındıran ebeveyn davranışlarını ifade etmektedir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. KURAMSAL TEMELLER

2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı

2.1.1. Oyun

İnsan hayatında önemli yeri olan özellikle çocuk ile bağdaştırılan oyun kavramı geçmişten günümüze kadar bilim insanları tarafından yapılan pek çok araştırmanın konusu olmuştur. Zaman içerisinde toplumsal değişimlere ya da kültüre bağlı olarak şekil, özellik ya da oyun malzemeleri açısından değişikliğe uğrasa da çocuğun hayatının bir parçası olan evrensel bir olgudur (Erşan 2006). Fanuscu (1998) da oyunun evrensel bir olgu olduğunu, “hiçbir ırka ya da kültüre atfedilemeyen evrensel bir olgu” şeklinde tanımlaması ile belirtmektedir.

Dönmez (1992) oyunu, “çocuğun belirli bir amaca sahip veya sahip olmayan, düzenli veya düzensiz olarak gerçekleştirdiği, çocuğun her durumda gönüllü ve istekli bir şekilde yer aldığı, fiziksel, zihinsel, duygusal, dil ve sosyal gelişimine dayanan gerçek yaşamın bir parçası ve öğrenme süreci” olarak ifade etmiştir. Huizinga (2004) ise oyunu “olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve ‘kurmaca’ ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem” şeklinde tanımlamıştır.

Türk Dil Kurumu oyunu, “yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence” olarak tanımlamaktadır. Oyun, belli bir amaca yönelik oynanabileceği gibi amaçsız da oynanabilir. Oyun içerisinde belirli kurallar olabileceği gibi kuralsız da oynanabilir. Amaçlı ya da amaçsız, kurallı ya da kuralsız çocuğun vakit geçirmekten zevk aldığı tüm gelişim alanlarına etki eden bir süreçtir (Bilir ve Dönmez 1995; Arslan 2000).

Oyunların bir diğer özelliği ise kazananı olmasıdır (Salen and Zimmerman 2004). Oyun çevreyi kontrol etme, rekabet etme ve keyif almayı sağlayarak dünyaya ait temel bilgileri çocuğa sunar, bu bilgilerle ilerde yaşamında öğrenecekleri alanlara temel oluşturur. Hurwitz (2003)’e göre oyun, sonucu çok da önemli olmayan süreç odaklı bir etkinliktir. Oyun oynama kararı ve oyunun gidişatını belirleyen kişi çocuğun kendisidir. Oyun sırasında içinde bulunulan ortam ve bu ortama ait tüm unsurlar oyunun parçası olabilir. Oyun sırasında kurallar değişiklik gösterebilir, iptal edilebilir

ya da geliştirilebilir. Çocuğun keşfettiği ve sorguladığı bir süreçtir. Çocuğu oyun oynarken gözlemlemek onu tanımak ve anlamak için etkili bir yoldur.

Oyun kavramına yönelik çeşitli kuramcılar da farklı tanımlamalar yapmıştır. Psikanalitik Kurama göre oyun, çocuğun travmatik yaşantıları sonucu karşılaştığı olumsuz duygularla baş etme aracıdır (Barnett 2013). Bilişsel Gelişim Kuramına göre ise çocuğun sonraki öğrenmelerine temel oluşturan bu öğrenmeleri için gereken becerileri geliştiren bir uygulamadır (Piaget 1962). Montessori'ye göre ise çocuğun gelişimi için en önemli araç olarak ön plana çıkmaktadır (Kayılı 2010). Oyun kavramına yönelik birçok tanımın olması oyunun insan için önemini ortaya koymaktadır.

Yetişkinler için oyun, günlük telaşların ardından yapılan boş zaman geçirme aktivitesi olarak görülürken çocukların tüm gününü kaplayan bir faaliyet olarak ön plana çıkmaktadır. Oyunların temelinde yaşam deneyimleri olduğu dikkate alındığında insanın yetenek ve becerilerinin birleşiminin ortaya çıkarıldığı bir deneyim olarak ifade edilebilir. Çocuklar için oyun oynamak doğal ve kendiliğinden olan sonucunda ne olduğu onlar için önemli olmayan bir aktivitedir (Benham and Slotnick 2006).

2.1.2. Oyunun çocuğun gelişimine etkileri

Çeşitli araştırmacılar tarafından yapılan tanımlar dikkate alındığında oyunun, bireyin özellikle de çocukların yaşamında eğlenme ve öğrenme aracı olarak büyük bir yer kapladığı görülmektedir. Çocuk oyun sayesinde hareket yeteneklerini keşfeder, sosyal rolleri öğrenir, kelime haznesini genişletir ve tüm bunları yaparken eğlenmektedir. Bu açılardan bakıldığında oyunun; çocuğun fiziksel, bilişsel, psikomotor, dil ve sosyal-duygusal gelişim alanlarına doğrudan etkisi bulunmaktadır (Çoknaz 2016).

Fiziksel gelişim; boy, hacim ve ağırlık artışının yanı sıra vücut sistemlerinin fonksiyonlarını yerine getirecek seviyeye gelmesi olarak ifade edilmektedir (Senemoğlu 2011). Bireyin hareket kabiliyetlerinin gelişmesi de fiziksel gelişiminin bir parçasıdır. Çocuklar oyun oynarken sürekli hareket halindedir. Bu da onların hareket kabiliyetlerini keşfetmelerine yardımcı olmaktadır. Oyun oynamak fiziksel büyümeyi olumlu etkilemektedir (Ulutaş 2011).

Oyunlarda yer alan koşma, zıplama, esneme gibi hareketler çocuğun kas gelişimini olumlu etkileyerek çocuğun güçlenmesini sağlamaktadır. Yine oyunlarda yer alan denge sağlamaya yönelik aktiviteler çocukların esnek olmalarını sağlamaktadır. Koşma ve zıplama gibi aktiviteler kalp, solunum ve sindirim sistemlerinin gelişimi açısından önemlidir (Hazar 1996). Özellikle günümüzde her yaştan insan için büyük bir problem olarak öne çıkan obezitenin önlenmesine karşı en etkili yoldur. Düzenli olarak fiziksel aktivite yapan çocuğun kilo artışı da düzenli olacaktır. Oyunlarda yer alan tekrarlı hareketler, sürekli yapıldığında hareketi başarı ile yapılmasını sağlayan kas hafızası denilen yapıyı geliştirmektedir (Aral ve Durualp 2015).

Bir diğer gelişim alanı olan psikomotor gelişim alanı ise bireyin fiziksel becerileri ile zihinsel becerilerini koordine etmesini ifade etmektedir. Oyun yoluyla çocuk hız, denge, koordinasyon gibi hem zihinsel süreçleri hem de fiziksel süreçleri içeren kompleks becerileri kazanmaktadır (Goodway *et al.* 2019). Oyun esnasında gerçekleştirilen ip atlama, top atma, zıplama gibi hareketler büyük kas gelişimini desteklerken; boyama, kesme ve yapıştırma gibi faaliyetler küçük kas gelişimini desteklemektedir (Koçkaya ve Siyez 2017). Benzer şekilde Durualp ve Aral (2018) da yaptıkları çalışmada çocukların ilgi, istek ve seviyelerine uygun oyun seçiminin ince ve kaba motor becerilerini desteklemek açısından önemli olduğunu vurgulamışlardır.

Bireyin hem anlama hem de konuşma becerilerini kapsayan iletişim kurma, düşüncelerini ifade etme ve başkalarının ifade ettiklerini anlama gibi etkinlikleri içeren gelişim alanı dil gelişimini ifade etmektedir. Oyunlar çocuğun yeni kelime ve kavramlar öğrenmesine yardımcı olur. Oyun sırasında kullanılan nesneler, kavramlar ve diyaloglar çocuğun dilini zenginleştirir. Oyun sayesinde çocukların konuşma sözcük sayısı artar, kelime haznesi genişler ve çocuklar uzun cümleler kurmaya başlar (Şirin 2011).

Evcilik, sembolik oyun ve dramatik oyunlar dil gelişimi açısından önem arz etmektedir. Özellikle bir grup ile oynanan rol yapma oyunlarında çocuk duygularını ifade etmek ve başkalarıyla etkileşim halinde olmak için dil becerilerini kullanır. Oyunlar sırasında yapılan hikaye kurma, role bürünme gibi etkinliklerle çocuk olayları sıralama, kurgulama ve düşüncelerini organize ederek ifade etme becerisi ve dil bilgisi

becerilerini kazanır. Yine oyunlarda kullanılan şarkı, hikaye, bilmece gibi yardımcı elemanlar sayesinde çocuk dili etkili kullanır.

Dikkat, algı, bellek, problem çözme ve yaratıcılık gibi zihinsel süreçleri kapsayan gelişim alanı bilişsel gelişim alanıdır (Bayhan ve Artan 2009). Oyun da çocuğun çevresini keşfetmesine ve yeni bilgiler öğrenmesine yardımcı en etkili yol olduğu için çocuğun bilişsel gelişimi için en önemli alandır. Çocuk oyun sırasında sürekli olarak düşünme, seçme, sıralama, değerlendirme, mantık yürütme ve sebep-sonuç ilişkisi kurma gibi zihinsel süreçlere sıklıkla başvurmaktadır (Türkoğlu ve Uslu 2016). Aynı zamanda çocuklar oyun sırasında karşılaştıkları problemlerle baş etmek için çeşitli stratejiler geliştirmeye çalışırlar. Bu da problem çözme becerisi ve yakınsak düşünme becerisini geliştiren bir durumdur (Vanderberg 1980; Pehlivan 2005). Özellikle bulmaca ve strateji oyunları çocukların problem çözme becerilerini geliştirme açısından oldukça önemlidir.

Rol yapma oyunlarında çocuklar yaratıcı düşünme becerilerini kullanırlar. Çocuklar yaratıcılıklarını ve hayal güçlerini kullanarak farklı senaryolar üretirler ve kendi dünyalarını yaratırlar. Oyunlar sırasında çocuklar, belirli bir görevi gerçekleştirmeye yönelik motive olurlar. Bu durum da onların dikkat ve konsantrasyon becerilerine olumlu katkı sağlar. Kart oyunları, satranç, sayı veya bellek oyunları gibi oyunlar çocukların hafıza gelişimi, mantıksal düşünme becerileri ve matematiksel düşünme becerilerini geliştirmeye yardımcı olur.

Çocuğun duygularını kontrol etmesi ve yansıtmayı, toplum içerisinde sahip olduğu rollere yönelik davranışları uygun şekilde gerçekleştirmesi sosyal-duygusal gelişim alanı kapsamındadır. Evcilik gibi rol yapma oyunlarında çocuk girdiği roller ile farklı bakış açılarına sahip olarak empati kurma becerisi kazanır. Oyunlar ile çocuklar sosyal yaşamda gözlemledikleri aile, arkadaşlık, okul gibi sosyal yapılar içerisindeki iletişim ve ilişkileri oyunlarında yansıtarak deneyimleme fırsatı bulurlar (Kirk and Jay 2018).

Çocuklar oyunlar sayesinde birlikte çalışma, iş birliği, ortak hedeflere sahip olma gibi duyguları paylaşırlar. Oyun sırasında arkadaşları ile kuracağı ilişkiler sosyal gelişimine olumlu etkiler sağlayacaktır. Arkadaşlık kurma, başkalarıyla etkileşimde bulunma, kurallara uyma gibi beceriler oyun sayesinde çocuğa kazandırılır. Aynı zamanda oyunlar içerisinde yer alan kurallara uymak toplumsal yaşamda yer alan

kurallara uymaya hazırlık sağlar ve sorumluluk almayı, adil olmayı öğrenir. Oyunların sonucunda başarılı olmak ya da bir gruba dahil olarak oyun oynamak çocuğun öz saygısını artırır.

2.1.3. Dijital oyun

Günümüzde teknolojinin insan hayatında bu denli önemli yer kaplaması oyun kültürünün de değişmesini beraberinde getirmiştir. Çocuklar gün içerisinde okul hayatının dışında kalan zamanda teknolojik aletlere zaman ayırmaktadır. Çocuklar ev ödevlerini yapma, kitap okuma, arkadaşlarıyla iletişim kurma veya oyun oynama gibi çeşitli nedenlerle dijital araçlara başvurmaktadır. Mendil kapmaca, sek sek, yakan top gibi geleneksel oyunlar yerini teknolojik aletler kullanılarak oynanan dijital oyunlara bırakmıştır (Durgut 2016). Dolayısıyla dijital oyunlar, çevrim içi ya da çevrim dışı olarak dijital araçlar kullanılarak oynanan teknoloji döneminin bir getirisi olan sanal ortam yapılanması olarak tanımlanabilir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü 2008).

Dijital oyunlar, yazılımlar kullanılarak hazırlanan dijital görseller yoluyla sanal ortam oluşturulmuş kullanıcıların giriş yapabildiği oyunlardır (Çetin 2013). Ekran, fare, klavye ya da oyun kolu gibi donanımları ve bilgisayar programları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve hedefleri bulunan sistemlerdir (Kaya 2013). Öztürk (2020) ise dijital oyunları, “genelde insanların bir arayüz aracılığıyla etkileşime geçtikleri, tek başına, yapay zekaya karşı veya çoklu oyuncu modunda birbirlerine karşı çevrimiçi veya çevrimdışı oynanabildikleri ve yoğunlukla içerisinde bolca tasarım öğeleri olan yazılımlar” olarak tanımlamaktadır.

Frasca (2001) dijital oyunları, “görsellik ve metin üzerine inşa edilmiş, bilgisayar, konsollar ya da mobil cihazlarla bir veya birden fazla kişinin fiziksel ya da çevrimiçi ağ üzerinden birlikte kullanabildiği bir eğlence ve boş zaman aktivitesi olan yazılım” şeklinde tanımlamıştır. Kirriemuir (2002) de benzer şekilde bilgisayar, tablet, macintosh gibi yardımcı araçları çeşitlendirdiği tanımında elektronik aletler aracılığıyla oynanan oyunlar şeklinde ifade etmektedir. Kılıç (2021) dijital oyunları; “rekabet, strateji, planlama, rol yapma, problem çözme, sosyalleşme gibi amaçlarla tek başına, birilerine karşı ya da yapay zekaya karşı çeşitli cihazlarla oynanabilen kendi

içinde kurallara sahip olan elektronik yazılımlı oyunlar” olarak tanımlamaktadır. Ayyıldız (2021) da dijital oyunları “çeşitli seviyeleri olan ve bu seviyelere ait görevleri tamamlayarak başka seviyelere atlanan kolaydan zora aşamalı olarak ilerleyen sonucunda puan ve ödül kazanılan oyunlar” olarak tanımlamaktadır.

Büyükbaykal ve Cansabuncu (2020) dijital oyunların ortak özelliklerini şu şekilde açıklamıştır:

- Oyunlar karmaşık olduğu için oyuncuların hızlı olması gerekmektedir.
- Oyunların içeriğinde yer alan genel kurallar, stratejiler ve görevler kullanım talimatında kullanıcılara sunulmaktadır.
- Fiziksel bir sınır bulunmamaktadır.
- Oyundaki nesneler gerçek hayattaki nesneleri temsil etmektedir fakat gerçek hayattaki özelliklerini taşımak zorunda değildir.
- Ticari amaçlı üretilmiş olup endüstriyel üretimin bir sonucu oluşurlar.

Prensky (2001) de benzer şekilde dijital oyunların özelliklerini ifade etmektedir:

- Kuralların oyunculara kılavuz şeklinde verildiği kurallar bütünüdür.
- Oyuncu, belli amaçlar doğrultusunda eylemlerde bulunur. Bu eylemlerin sonucunda oyuncuya geri dönüt verilir.
- Oyun sırasında oyuncu çeşitli zorluklarla karşılaşmaktadır. Bunların çözümüne yönelik oyuncunun yaptığı eylemler problem çözme becerisini geliştirmektedir.
- Oyuncu oyun sırasında diğer oyuncularla, oyundaki karakter ya da durumlarla etkileşim halindedir.
- Dijital oyunlar belli bir temaya yönelik oluşturulan hikayenin etrafında gelişmektedir.

Jesper Juul da Klasik Oyun Modelinde dijital oyunların altı temel öğesini; oyun sırasında oyuncuyu kısıtlayan kurallar, rekabeti oluşturan ve eylemleri gerçekleştiren oyuncu, oyuncunun sonuca yönelik verdiği tepkiyi ifade eden oyuncu bağı, oyunun olumlu ya da olumsuz sonucunu ifade eden değer, oyunun sonuçlarının ölçülebilir

özelliğini ifade eden değişkenlik ve oynayan kişiye bağlı olarak değişken bir yapıda olmasını ifade eden uyarlanabilirlik olarak ifade etmektedir (Yengin 2010).

Dijital oyunlar temelde kurallara dayalı olması açısından geleneksel oyunlarla benzerlik göstermektedir. Geleneksel oyunlar ile dijital oyunlar platform, oyuncu sayısı ve oynanma şekli açısından farklılık göstermektedir (Hazar vd 2017). Güneş (2012) dijital oyunlar ile geleneksel oyunlar arasındaki farkları şu şekilde ifade etmiştir:

- Geleneksel oyunlarda gerçek oyuncular varken dijital oyunlarda rakip kişi yapay zeka da olabilmektedir.
- Dijital oyunlar “ludoloji” ismi verilen disiplin tarafından incelenirken geleneksel oyunlar için ayrı bir disiplin bulunmamaktadır.
- Dijital oyunlar sanal ortamda geleneksel oyunlar ise gerçek fiziki ortamlarda oynanmaktadır.
- Dijital oyunlarda oyunun öyküsü oyuncu tarafından oluşturulabilir fakat geleneksel oyunlarda bu öykü önceden hazırdır.
- Geleneksel oyunlarda oyun sonucunda ödül alınırken dijital oyunlarda oyuncu süreç içerisinde de ödüllendirilmektedir.
- Dijital oyunlar endüstriyel bir ürün olarak profesyoneller tarafından oluşturulur, geleneksel oyunlar ise kültürün aktarımı sonucu varlığını devam ettirmektedir.

Bireylerin dijital oyun oynama nedenleri incelendiğinde boş zamanlarını değerlendirme amacıyla, iş ya da gündelik stresi atma, hobi ya da meslek edinme ya da sosyalleşme olduğu görülmektedir (İnal ve Çağıltay 2005). Buna ek olarak bireyler gerçek yaşamlarında elde edemedikleri başarı, sosyallik ya da keyif alma hissini dijital oyunlar vasıtasıyla hissedebilmekte ve bu durum da motivasyon oluşturmaktadır (Griffiths and Hunt 1995; Zichermann and Cunningham 2011; Ögel 2012). Yee (2006) dijital oyun oynama nedenleri ile ilgili yaptığı çalışmasında bireylerin dijital oyun oynama nedenlerini başarı, sosyalleşme ve oyuna dalma olarak üç başlıkta toplamıştır. Bireyin başkasını yenmekten duyduğu hazzı, ilerlemeden ve güçlenmeden hoşlanmayı başarı motivasyonu ile açıklamaktadır. Bireylerin oyunlar aracılığıyla bir gruba dahil

olması ve bundan hoşnut olmasını statü motivasyonu ile açıklamaktadır. Oyuna tutulma ya da oyuna dalma motivasyonunu ise oyunu keşfetmekten, karakterlerle özdeşim kurmaktan ve gerçek hayattan kopmaktan mutluluk duyan bireyler için ifade etmektedir.

Malone (1980) ise dijital oyun oynama motivasyonlarını 4 başlık ile ifade etmektedir:

- Meydan Okuma: Aşamalı olarak kolaydan zora ilerleyen yapıda olması ve zorlayıcı bir hedef olmasını ifade etmektedir.
- Merak: Oyun sırasında çıkan görsel, sesli geri bildirimleri içeren uyarıları ifade etmektedir.
- Fantezi: Çeşitli sosyal olayları ya da nesnelerin görüntülerini çağrıştırmayı ifade etmektedir.
- Kontrol: Oyuncunun hakimiyeti elinde tutmasını ifade etmektedir.

Dijital oyun sırasında renkli ve canlı unsurlarla ilgiyi sürekli yüksek tutması, müzik, resim, video gibi görsel öğelerle birden fazla duyu organına hitap etmesi nedeniyle özellikle çocuklar için popüler hale gelmiştir. Bunlara ek olarak bireylerin seviyeleri geçtikçe başarı duygusu hissetmesi (Przybylski *et al.* 2009), özgür olarak çeşitli deneyimleri yapabilme fırsatı vermesi (Sayar ve Benli 2020), güçlü olma, bir role sahip olma ve kimlik duygusu sağlaması açısından caziptir.

2.1.4. Dijital Oyunların Tarihçesi

Teknolojinin zaman içerisinde değişimi ve gelişimi ile birlikte dijital oyunların görsel tasarımları, oynanma şekli, oynandığı araç ya da oyuncu sayısı gibi özellikleri de buna paralel olarak değişim göstermiştir. Tablo 2.1.'de dijital oyunların tarihsel gelişimi kronolojik olarak özetlenmiştir (Wolf 2007).

Tablo 2. 1. Dijital oyunların tarihsel gelişimi

Yıl	Gelişme
1952	Etkileşimsiz ilk dijital oyun, Alexander Shafto Douglas tarafından geliştirilen OXO oyunudur. Bilinen klasik haliyle kağıt üzerinde oynanan O-X-O oyununun tek cihaz üzerinde oynanan halidir.
1958	Tennis For Two ismi ile William Higinbotham ve arkadaşları tarafından etkileşimli basit bir tenis oyunu yapılmıştır, ilk etkileşimli spor oyunu olarak sayılabilen bu oyunun lisansı alınamamıştır.
1962	İlk lisanslı etkileşimli elektronik oyun, Steve Russell ve arkadaşları tarafından Massachussets Institute of Technology’ de geliştirilen Spacewar isimli oyundur (Yılmaz ve Çağıltay 2004). Oyunda iki uzay gemisi üst perspektifte görüntülenen merkezi bir yıldız etrafında düello yapar, yıldızın kütle çekimini kullanarak karmaşık manevralar gerçekleştirir. Spacewar sadece geliştirildiği bilgisayar laboratuvarlarında bulunuyordu, bu da ona sadece seçkin bir grup öğrenci, bilim insanı ve teknisyenin, zaman zaman da onların arkadaşları ve akrabalarının erişebilmesi anlamına geliyordu. Aslında, genel kamuoyu oyunun varlığından ancak 1960'ların sonlarına doğru haberdar oldu. Ayrıca, 1960'lardaki bilgisayarlar inanılmaz derecede pahalıydı ve maliyetler genellikle dakika başına dolar cinsinden hesaplanıyordu (Monnens and Goldberg 2015).
1972	Pong oyunu geliştirilmiştir.
1978	1978 yılında Space Invaders oyunu piyasaya sürülmüştür. Oyuncu, ekranın altındaki gemiyi kontrol eder. Yatay olarak hareket etmek mümkündür ve amaç, yukarıdaki tüm uzaylıları vurabilmektir. Uzaylılar aynı zamanda mermi atabilir, bu da oyuncunun kaçmasını veya yeşil duvarların arkasına saklanmasını gerektiren bir durumdur (Andersson <i>et al.</i> 2015).
1980	1980 yılında Pac-Man oyunu kullanıcılara sunulmuştur. Oyun, 2D bir labirent üzerinde oynanır. Oyuncu, labirent boyunca gezinmek için dört yönlü bir joystick kullanarak Pac-Man'i kontrol eder. Labirent, her biri on puan değerinde 240 (yanıp sönmeyen) hap ve 50 puan

	değerinde dört (yanıp sönen) güç hâpı (energizatör) ile doludur. Dört hayalet, labirentin merkezinden başlayarak birer birer serbest bırakılırlar. Her hayalet, Pac-Man'i takip eder ve temas halinde onu yer. Pac-Man' in başlangıçta iki yedek canı vardır ve tüm canlar kaybedildiğinde oyun sona erer (Rohlfshagen <i>et al.</i> 2017).
1982	1982 yılında oyun oynamak için geliştirilmiş bir bilgisayar olan Commodore 64'ler satışa sunulmuştur.
1989	1989 yılında bir şehir yapma simülasyonu olan SimCity piyasaya sürülmüştür. Bu oyun, kullanıcılara bir şehir inşa edip düzenleyen, her şeye gücü yeten bir belediye başkanının zevkini yaşatır. SimCity' nin çekici grafikleri ve esnekliği, ticari olarak satışa sunulan simülasyon modellerinde mevcut olan en gelişmiş durumu temsil etmektedir ve kentsel coğrafya ve planlama kavramlarını öğretme konusunda çekici bir araç yapmaktadır .
1991	Capcom, Street Fighter II'yi piyasaya sürer. Sega, ev video oyunu Sonic the Hedgehog'u piyasaya sürer, ki bu oyunun baş karakteri Sega'nın maskotu olur. Philips Electronics, kompakt diskleri kullanan CD-i (kompakt disk interaktif) sistemini piyasaya sürer.
1992	Midway, oyun salonu oyunu Mortal Kombat'ı piyasaya sürer. Virgin Games'in The 7th Guest'i piyasaya sürülür ve en çok satan ev bilgisayar oyunu olur. Virtuality, bir VR (sanal gerçeklik) başlık ve silah arayüzü içeren bir oyun olan Dactyl Nightmare'ı piyasaya sürer.
1993	Cyan'in Myst'i piyasaya sürülür ve tüm zamanların en çok satan ev bilgisayar oyunu olur, bu ünvanını 2002'ye kadar koruyacaktır. id Software, Doom'u piyasaya sürer. Dünya Çapında Ağ (World Wide Web), dünya genelinde yayılmaya başlar. Sega, 3D dövüş oyunu Virtua Fighter'ı piyasaya sürer.
1994	Nintendo, ev oyunu Donkey Kong Country'yi piyasaya sürer. Sega Saturn ve Sony PlayStation, Japonya'da piyasaya sürülür. Blizzard, gerçek zamanlı strateji oyunu Warcraft'ı piyasaya sürer.

1995	Sony PlayStation ve Sega Saturn Kuzey Amerika'da piyasaya çıkış yapar. Nintendo, Donkey Kong Country 2: Diddy's Kong Quest'i piyasaya sürer. Blizzard, Warcraft II'yi piyasaya sürer.
1996	Nintendo ayrı gözlüklerle her göz için ayrı bir ekran içeren ve birleştirildiğinde üç boyutlu bir görüntü oluşturan taşınabilir bir oyun sistem olan Virtual Boy'u piyasaya sürer. Digipen Institute of Technology, video oyun geliştirme alanında üniversite dereceleri sunan ilk okul olur.
1997	DreamWorks, Sega ve Universal, Seattle'da ilk GameWorks oyun salonunu açar. Sega, bir skateboard arayüzüne sahip olan bir oyun salonu oyunu olan Top Skater'ı piyasaya sürer. Nintendo, Mario Kart 64'ü piyasaya sürer.
1998	Sierra Studios, Half-Life'i piyasaya sürer. SNK, Neo•Geo Pocket taşınabilir video oyunu sistemini piyasaya sürer. Rockstar Games, Grand Theft Auto'yu piyasaya sürer.
1999	Game Developers Conference, ilk Independent Games Festival'i düzenler. Tony Hawk's Pro Skater piyasaya sürülür.
2000	Sony PlayStation 2 ortaya çıkar. Nintendo, 100 milyonuncu Game Boy konsolunu satar. Maxis'in The Sims'i piyasaya sürülür. Amerika Birleşik Devletleri Posta Servisi, video oyunlarını tasvir eden bir pul çıkarır.
2001	Microsoft Xbox ve Nintendo GameCube ortaya çıkar. Midway Games, oyun salonu video oyunu endüstrisinden ayrılır. Bungie Studios'un Halo: Combat Evolved'i ortaya çıkar. Sega, ev video oyun konsolları geliştirmeyeceğini duyurur.
2002	The Sims, tüm zamanların en çok satan ev bilgisayar oyunu olur. MMORPG Sims Online başlar. Sega, PlayStation 2 için Rez'i piyasaya sürer. Microsoft Xbox Live çevrimiçi oyun servisi başlar.
2003	Nintendo, NES ve SNES üretimini durdurur. Atari'nin Enter the Matrix'i piyasaya sürülür. Cep telefonu şirketi Nokia, N-Gage taşınabilir video oyun sistemini piyasaya sürer.

2004	Nintendo, çift ekranlı Nintendo DS taşınabilir video oyun sistemini piyasaya sürer. Bungie, Halo 2'yi piyasaya sürer. Birçok ülkede oldukça yüksek sayıda oyuncuya ulaşmış Knight Online oyuncular karşısına çıkmıştır.
2005	Sony, Kuzey Amerika'da PlayStation Portable'ı piyasaya sürer. The Sims, Fransa'da posta pullarında yer alır.
2006	Nintendo Wii ve Sony PlayStation 3 piyasaya sürülür. Microsoft, Xbox 360'yı Avustralya'da piyasaya sürer.
2009	League of Legends (LoL) oyunu piyasaya sürülür.
2011	Özellikle dijital oyun ve e-spor içeriklerinin ağırlıklı olduğu canlı yayın platformu olan Twitch yılında faaliyete geçer. Minecraft, İsveçli oyun geliştiricisi Markus Alexej Persson tarafından geliştirilir.
2017	PlayerUnknown's Battlegrounds (PUBG), isimli çevrimiçi çok oyunculu oyun piyasaya sürülür.

2.1.5. Dijital oyun türleri

Dijital oyunları çeşitli kriterlere göre değişik şekillerde sınıflandırmak mümkündür. Dijital oyunların sınıflandırılmasına yönelik çeşitli araştırmacılar tarafından farklı sınıflandırmalar yapılmıştır. Kukul (2013) dijital oyunları oynanma amacına, oynandığı cihaza, oyundaki kişi sayısına ve oynanan ortama göre sınıflandırmıştır. Dijital oyunları oyuncu sayısına bağlı olarak tek oyunculu ya da çok oyunculu olarak ikiye ayırmak mümkündür. Çok oyunculu oyunlarda oyuncular bazen birlikte takım halinde çalışırken bazen de rakip olarak karşı karşıya gelebilirler.

Kuşay (2010) çocukların oynadığı oyunları; bilgisayar ve oyun konsolları ile oynanan çevrim dışı oyunlar, akıllı telefon ya da bilgisayar ile oynanan çevrim içi oyunlar ve Facebook gibi sosyal ağlarla oynanan oyunlar şeklinde sınıflamıştır. Prensky (2001) aksiyon, macera, dövüş, bulmaca, rol oynama, simülasyon, spor ve strateji oyunları olarak yaptığı sınıflamasına internet kullanımının artması ile kullanıcılar tarafından oldukça oynanan çevrim içi oyunları da dahil etmiştir.

Bilgi Teknolojileri Kurumu (2020) dijital oyunları erişilen cihaz bakımından konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve mobil oyunlar olarak üç gruba ayırmıştır.

Konsol adı verilen ana üretim amacı oyun oynamak olan cihazlarla oynanan görüntüyü sağlamak için TV, bilgisayar gibi ikinci bir cihazın kullanıldığı oyunlar konsol oyunlarıdır. Günümüzde her alanda kullandığımız bilgisayarlar oyunları oynamak için de kullanılmaktadır. Aynı şekilde telefon tablet gibi cihazlarla da dijital oyunlar oynanabilir. Taşınması ve ulaşması en kolay cihazlar olduğu için dijital oyunların en çok oynandığı platformlar olarak da öne çıkmaktadır (BTK 2020).

Crawford (2005) bu oyunları, motor beceri gerektiren şiddet, spor, yarış oyunlarının dahil olduğu beceri isteyen aksiyon oyunları ve bilişsel beceri gerektiren şans ve savaş oyunlarını içeren strateji oyunları olarak iki gruba ayırmıştır. Bunchman ve Funk (1996) oyunları sınıflandırırken şiddet içerikli olup olmamasını dikkate almıştır. Kıcıkoğlu (2017) dijital oyun türlerini aksiyon, macera, yarış, rol yapma, simülasyon, strateji ve spor olarak yedi gruba ayırmıştır. En detaylı sınıflandırmalardan birini yapan Ögel (2012)'in sınıflandırması ise şu şekildedir:

- **Macera Oyunları:** Macera oyunları, genellikle hikaye odaklı, keşif ve bulmaca çözme unsurları içeren video oyunlarıdır. Bu tür oyunlar genellikle oyunculara bir karakterin veya karakterlerin gözünden dünyayı keşfetme ve etkileme fırsatı sunar. Macera oyunları; zengin hikayeler, çeşitli ortamlar, karakter etkileşimleri ve genellikle oyuncuların kararlarına bağlı olarak değişen sonlar gibi özelliklere sahip olabilir. Tomb Raider serisi, The Legend of Zelda serisi oyunları örnek olarak gösterilebilir.
- **Aksiyon Oyunları:** Aksiyon oyunları, oyuncuların hızlı tepkiler vermesini, el-göz koordinasyonunu kullanmasını ve genellikle düşmanları alt etmeyi veya bir hedefe ulaşmayı içeren oyun türüdür. Bu tür oyunlar, genellikle rekabetçi ve hızlı tempolu bir oynanışa sahiptir. Call of Duty, Assassin's Creed gibi oyunlar örnek gösterilebilir.
- **Bilmece Oyunları:** Bilmece oyunları, genellikle zeka ve düşünme becerilerini sınamak amacıyla tasarlanmış bulmaca türündeki oyunlardır. Bu tür oyunlar, oyunculara belirli bir sorunu çözme, gizemi çözme veya zekice bir şekilde düşünme fırsatı sunar. Genelde görsel içerikli gizemin çözülmesi beklenir. Limbo ve Portal serisi örnek gösterilebilir.
- **Dövüş Oyunları:** Dövüş oyunları, bilgisayar kontrollü karakterlerle dövüşerek bir galibiyet elde etmeye çalışılan video oyun türüdür. Bu tür oyunlar genellikle

hızlı tepkiler, el-göz koordinasyonu ve stratejik düşünceyi gerektirir. Genelde her turda farklı karakterler ve bu karakterlerin de farklı yetenekleri bulunmaktadır. Street Fighter ve Mortal Combat örnek verilebilir.

- Eğlence Türü Oyunlar: Eğlence türü oyunlar, genellikle oyunculara eğlenceli ve rahatlatıcı bir deneyim sunmayı amaçlayan oyunlardır. Eğlence türü oyunlar; stres atma, arkadaşlarla eğlenme veya sadece rahatlamak için oynanan oyunlar olarak bilinir. Spider Solitaire, 101 Okey Plus gibi oyunlar örnek verilebilir.
- Rol Oynama Oyunları: Rol oynama oyunları (RPG), oyuncuların belirli karakterleri canlandırarak hikayeye katıldığı ve genellikle bir oyun yöneticisi tarafından yönlendirilen oyunlardır. Bu tür oyunlar genellikle karakter gelişimi, hikaye anlatımı ve oyuncuların yaratıcılıklarını kullanma üzerine odaklanır. Dungeons & Dragons oyunu örnek olarak gösterilebilir.
- Spor Oyunları: Spor oyunları, fiziksel aktiviteleri simüle eden veya belirli sporları taklit eden video oyunlarıdır. Bu oyunlar, futbol, basketbol, tenis, golf, yüzme ve diğer birçok spor dalını içerebilir. FIFA ve PES serisi örnek verilebilir.
- Simülasyon Oyunları: Simülasyon oyunları, gerçek dünyadaki olayları veya aktiviteleri taklit eden oyunlardır. Bu tür oyunlar, uçak simülasyonlarından çiftçilik simülasyonlarına kadar birçok farklı konsepti içerebilir. Simülasyon oyunları, gerçek dünyadaki deneyimleri taklit ederek oyunculara farklı ve interaktif bir oyun deneyimi sunar. The Sims ve Euro Truck Simulator 2 örnek verilebilir.
- Strateji Oyunları: Strateji oyunları, oyuncuların düşünme yeteneklerini ve planlama becerilerini kullanmalarını gerektiren oyunlardır. Bu tür oyunlar kaynak yönetimi, stratejik planlama, düşmanlara karşı taktik kullanım ve genel olarak oyuncuların uzun vadeli hedeflere ulaşmalarını gerektiren öğeler içerir. Civilization oyunu örnek olarak gösterilebilir.
- Görev İçerikli Aktivitesi Yüksek Oyunlar: Görev içerikli aktivitesi yüksek oyunlar, genellikle oyuncuların belirli görevleri yerine getirmelerini, bulmacaları çözmelerini veya hikaye tabanlı aktivitelerde ilerlemelerini gerektiren oyunlardır. Bu tür oyunlar, oyuncuların stratejik düşünme, problem

özme yetenekleri ve hikaye ile etkileşim yeteneklerini test eder. The Witcher serisi örnek olarak verilebilir.

2.1.6. Dijital oyun oynamanın etkileri

Dijital oyunların insanların hayatında büyük yer kaplaması ile birlikte araştırmacılar tarafından dijital oyun oynamanın bireylerin hayatına ne gibi etkileri olduğuna yönelik çalışmalar da artış göstermiştir. Oyun oynamanın süresi, oynanan oyunun türü, ortamı gibi değişkenlere bağlı olarak kişiler üzerinde oyunların etkileri de değişiklik göstermektedir. Araştırmaların büyük çoğunluğu özellikle aşırı oyun oynama davranışı sonrasında ortaya çıkan olumsuz davranışlara odaklanırken dijital oyun oynamanın kişilerin bilişsel, fiziksel ya da psikolojik durumlarına olumlu etkileri olduğunu gösteren çalışmalar da mevcuttur.

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte öğretim ortamlarında da teknolojinin kullanılması kaçınılmaz olmuştur. Artık dijital oyunlar da bir öğretim malzemesi olarak sınıflarda öğretmenler tarafından sıklıkla kullanılan materyallerdir. Dijital oyunların kullanıcılar üzerindeki etkileri ve motive edici yönleri dijital oyunları, öğrenmeyi kolaylaştırıcı faktör olarak öne çıkarmaktadır (Yoder 2002; Squire 2003). Dijital oyunların eğitsel amaçlı kullanımı sonucu öğrencilerin hatırlama süreçlerini kolaylaştırmakta ve sorun çözme becerilerini geliştirmektedir (Chuang and Chen 2007).

Doğru kullanıldığında dijital oyunlar, çocukları öğrenmeye ve düşünmeye daha motive hale getirebilmektedir (Griffiths 2003). Somut işlemler döneminde olan okul öncesi çocuklar için soyut olan matematiksel bilgi ve kavramlar dijital oyunlar vasıtasıyla somutlaşmakta ve öğrenimi kolaylaştırmaktadır (Schacter and Jo 2016). Oyun sürecinde oyun içindeki görevlerin kullanıcılar tarafından gerçekleştirilmesiyle bilgi edinilir ve beceri kazandırılır (McFarlane *et al.* 2002). Dijital oyunlar öğrenme aracı olarak kullanılmak için uygun niteliklere sahiptir. Oyun içerisinde yer alan zorlu görevler merak unsuru oluşturur ve içsel motivasyon sağlar, öğrenmeye yönelik ilgiyi artırır (Dickey 2007). Sürekli pratik yapma imkanı sunmasından dolayı öğrenilenleri hatırlamayı kolaylaştırır (Dondi and Moretti 2007). Geri bildirim sağlar dolayısıyla oyuncular eylemlerinin sonuçlarına yönelik dönüt almış olurlar (Sung *et al.* 2008). Oyuncuların eylemleri sonucu elde ettikleri skorları ve seviye atlamaları onlara öz

değerlendirme yapmalarına imkan verir (Sykes 2006). Daha önceki öğrenmeleri ile bir sonraki adıma geçmelerine yönelik fırsatlar sunduğu için önceki öğrenmeleri harekete geçirir (Oblinger 2004). Oyun sürecinde birçok duyu organı kullanıldığı ve simülasyonlardan faydalandığı için bilgi, beceri ve stratejilerin uygulanması ve rollerin gerçekleştirilmesi ile yaşantısal ve anlamlı öğrenme gerçekleşir (Gredler 2003; Kiili 2005).

Dijital oyunlar, oyunlarda özellikle İngilizce kelime ve cümlelerin oldukça yoğun olmasından ötürü bireylerin yabancı dil öğrenmelerine katkı sağlamaktadır (Karacaoğlu 2019). Yapılan çeşitli araştırmalar da bilgisayar oyunlarının dil öğrenmeyi destekleyen bir ortam sunduğunu ortaya koymaktadır (Ang and Zaphiris 2008). Wang (2010) iletişimsel dil oyunlarının dil öğrenmeyi desteklemesini incelediği çalışmada öğretmenlerin bu oyunların dil öğrenmede kullanılmasına yönelik olumlu tutumları olduğunu ortaya koymuştur. Benzer şekilde Turgut ve Irgin (2009) tarafından yapılan çalışmanın sonuçlarına göre bilgisayar oyunları, dil öğrenimini teşvik ederek kelime dağarcığını genişletmeye katkı sağlamaktadır. Mülteci çocuklar için dil öğrenme ve kelime öğretimi çalışmalarında da dijital kelime oyunlarının kullanıldığı ve olumlu sonuçlar elde edildiği görülmektedir (Segers and Verhoeven 2003).

Dijital oyunlar etkili kullanıldığında bilişsel becerilere oldukça önemli katkılarda bulunmaktadır (Çakmak 2016). Dijital oyun oynamak; görsel bellek, çoklu görev yapma ve görsel-uzamsal biliş yeteneklerine olumlu katkılar sağlamaktadır (Green and Bavelier, 2003; Bavelier *et al.* 2012). Özellikle aksiyon, strateji ve rol yapma gibi oyunlarda giderek zorlaşan oyun sürecinde gereksiz bilgilerin bastırıldığı hızlı düşünülmesi gereken bilişsel süreçlere yer verilir. Bu aynı zamanda el-göz-zihin koordinasyonu, sürekli dikkat ve odaklanma ve ekrandaki uygun bölgeyi hızlıca bulmayı gerektirmektedir. Tarhan (2024) da hiperaktivitesi olan çocukların odaklanma sorunlarının çözümünde dijital oyunların bir çözüm yolu olabileceğinden söz etmektedir. Bilmece, bulmaca ve zeka gibi dijital oyun türlerinin kullanıcıların problem çözme becerisi ve yaratıcılık gibi becerilerini geliştirdiği söylenebilir.

Problem çözme becerisini geliştirmek için bireylere problemi tanımak ve çözüme ulaşmak için yardımcı kurallar ve kavramlar verilmelidir (Kapp 2007). Dijital oyunlar da bireylere bilgileri sentezlemeleri için uygun senaryolar oluşturarak problem

özme becerisi kazanmaları için uygun bir ortam sağlar (Garris *et al.* 2002; Annetta 2008). Bireylerin neden-sonuç ilişkisi kurmalarına yol açar ve kararlarının arkasındaki nedenleri daha iyi kavramalarını sağlar (Kiili 2007; Ebner and Holzinger 2007). Oyun sırasında oyuncu bir karar verir, daha sonra bunu eyleme dönüştürür ve buna yönelik olarak oyun bir çıktı oluşturur (Tekinba and Zimmerman 2003). Dolayısıyla karar vermenin oyun sürecinin merkezinde olduğu söylenebilir. Oyun kullanıcılara karmaşık senaryolar aracılığıyla problem özme becerisi kazandırır.

oğu öğretmen ve ebeveyn de dijital oyunların öğrencilerin grup olarak karar verme, stratejik düşünme, müzakere ve veri işleme süreçlerine katkısı olduğunu düşünmektedir (Kirriemuir and McFarlane 2004). Oyunlarda çeşitli görevleri gerçekleştirmek için önceden edinilen bilgi ve becerileri hatırlamak ve kullanmak gerekmektedir. Yaratıcı bir özüm bulmak için önceki bilgilerle yeni özümler üretmek gerekmektedir. Örneğin oyundaki bir karakterin farklı yeteneklerinden birini seçmek ya da daha önce depo edilen nesneyi kullanmak gibi. Dijital oyunlar, problem özme sürecinde üretici ve yaratıcı düşünmeyi sağlamanın yanında oyuncuların hızlı tepkiler oluşturmalarını ve motor becerilerini kullanmalarını gerektiren durumlarla da karşı karşıya bırakır (Funke 2000). Örneğin platform oyunlarında sıçramanın zamanlanması ya da savaş oyunlarında zamanında nişan alma ve ateş etmenin gerekmesi gibi.

Dijital oyunlar kullanıcılar için sosyalleşme fırsatı da sunmaktadır (Ayhan ve Köseliören 2019). Kaya (2013) ve Badrinarayanan *et al.* (2015) de çevrim içi dijital oyunların özellikle benzer zevklere sahip insanları bir araya getirme özelliğini ifade etmesi, insanlar için sosyalleşme ve iletişim becerilerini geliştirmede etkili olduğu görüşünü destekler niteliktedir. Park *et al.* (2011), oyunun insanlar için sosyal etkileşim olanakları sağlamasının oyun oynama için motive edici bir etken olduğunu ifade etmektedirler. Örneğin Pokemon Go oyunu gibi sosyal etkileşimleri artıran ve topluluğa dahil olma hissi yaratan oyunlar, çevrim içi oyunların benimsenmesini kolaylaştırmaktadır (Hsu and Lu 2004). Diğer oyuncularla bağ kurmak, çeşitli görevleri birlikte başarmak ve birlikte çalışmak bireylerde mutluluk hissi oluşturmaktadır (Wang *et al.* 2019).

Sanal gerçeklik teknolojisi ile dijital oyunlar fiziksel gelişimi olumlu etkileyen durumlar da yaratmaktadır. İnsanların vücut hareketlerini algılayan oyunlar aracılığıyla dijital oyunlar ile fiziksel aktiviteler birleştirilmiştir. Örneğin Wii Fit, yoga

duruşları ve kuvvet antrenmanları içermektedir. Bu tarz oyunların parkinson gibi çeşitli hastalıklara iyi geldiğini gösteren çalışmalar da mevcuttur (Pompeu *et al.* 2012).

Dijital oyunların tüm bu olumlu etkilerine ek olarak en temelde bireyde mutluluk ve rahatlama hissi vermesi oyun oynamak için en temel etkidir. Jansz ve Martens (2009) dijital oyunların bireyler için eğlenceli olduğunu ve oyuncularını neşelendirdiğini ifade etmektedirler. Oyuncular oyun oynayarak olumsuz duygularından sıyrılabilir ve heyecanlı ya da sıkışmış hissettiklerinde streslerini azaltabilirler. Bireyler duygusal durumlarını dijital oyunları oynama yoluyla düzenleyebilirler. Yapılan çalışmalar da dijital oyun oynamanın psikolojik iyi oluşu etkilediğini, bunun nedeni olarak da sosyal destek sağladığını ifade etmektedir (Reinecke 2009). Tıpkı televizyon izleme davranışında olduğu gibi (Henning and Vorderer 2001) dijital oyun oynarken de bireyler, negatif duygulardan kaçma ya da negatif düşünceleri durdurma amaçlı dijital oyun oynama davranışı geliştirebilirler.

Dijital oyunların bireyler üzerinde olumlu etkileri olduğu gibi oyunların türüne, oynanma süresine ve oynanan platform şekline göre olumsuz etkileri olması da kaçınılmazdır. Çocuklar oyunların içeriğini ve oyun oynama davranışının sonuçlarını analiz edecek beceriye sahip olmadığından savunmasız bir gruptur (Reichert 2006). İyi tasarlanmamış oyunlar; çocukların öğrenme, beceri geliştirme veya sağlıklı gelişimine pek katkı sağlamayan zaman kaybına neden olan aktivite haline gelebilir (Vandewater *et al.* 2007; Epstein *et al.* 2008). Bunlara ek olarak bu oyunlar saldırgan ve antisosyal davranışlar oluşturabilir, korku ve kaygı aşılayabilir, ırkçı düşüncelere sebep olabilir ve istenmeyen davranış değişikliğine neden olabilir (Christakis and Zimmerman 2009).

Dijital oyunlara uzun süre harcamanın bireylerin sağlığı üzerinde de olumsuz etkileri bulunmaktadır. Smyth (2007) tarafından yapılan çalışmanın sonuçlarına göre bireylerin dijital oyun oynamaya ayırdığı süre arttıkça daha az fiziksel aktivite gösterdiği ve kötü uyku kalitesine sahip olduğu görülmüştür. Aşırı oyun oynama, daha az fiziksel aktivitenin beraberinde bireylerde öğün atlama, dengesiz beslenme ve obezite gibi sonuçlara da neden olmaktadır. Buna ek olarak uzun süre dijital oyun oynamanın el-bilek ağrısı ve omuz-boyun ağrısı gibi sorunlara neden olduğu da görülmektedir (Gentile 2009; Lui *et al.* 2011). Dijital oyun oynarken uzun süre ekrana bakmak göz sağlığını da olumsuz etkilemektedir (Eni 2017).

Diğer oyunlara göre daha cazip gelen dijital oyunlar çocukların sosyal yaşamını da önemli derecede etkilemektedir. Çocuklar artık zamanlarını dijital oyun oynamaya ayırmakta ve sosyal etkileşim kurmaktan kaçınmaktadırlar (Kathleen Blanchard 2009) ya da gerçek sosyal bağlantılarının yerine çevrim içi sosyal bağlantılar koymaktadırlar (Chiu *et al.* 2004). Bu durum da uzun vadede etkili sosyal becerilerin gelişimini olumsuz olarak etkilemektedir (Kowert and Oldmeadow 2013). Çevrim içi oyunlara daha fazla katılım gösteren bireylerin katılmayan bireylere göre daha kötü kişiler arası etkileşime sahip olduğu görülmektedir (Lo *et al.* 2005). Gerçek yaşamla daha az etkileşim kurmak diğer bireylerin duygularını tanıma ve anlama ve empati kurma becerilerini olumsuz etkilemektedir. Bireylerin sosyalleşme sürecinin olumsuz etkilenmesi de beraberinde yalnızlık duygusuna, düşük yaşam memnuniyetine ve sosyal anksiyeteye neden olabilir.

Aşırı dijital oyun oynama davranışı sosyal ilişkileri değiştirdiği gibi akademik başarıyı da olumsuz etkilemektedir. Zamanla oyun oynama davranışı öğrenme faaliyetlerine ayrılan zamanın yerini almaktadır, bu da okul performansının düşmesine neden olmaktadır (Gentile *et al.* 2012). Öğrenciler ev ödevlerine ayırmaları gereken zamanı dijital oyunlara harcayarak düşük akademik başarı ve öğrenme süreçlerinde bozulma ile karşı karşıya kalmaktadır (Budak 2017). Oyunlarda yer alan şiddet öğeleri de bireylerin özellikle çocukların şiddet eğilimini artırmakta, zamanla çocuklar için şiddet unsurları normal hale gelmektedir (Aydoğdu Karaarslan 2015).

Dijital oyunlar doğru seçildiğinde ve bireylerin okul, iş ve ev gibi ortamlardaki faaliyetlerine olumsuz etki etmeyecek şekilde doğru sürelerle oynandığında bireylerde çok fazla olumsuz etkiye neden olmayacağını söylemek mümkündür. Dijital oyunları tehlikeli hale getiren durum, aşırıya kaçan ve bağımlılık haline gelen oyun oynama davranışı olmaktadır. Bu kısımda aşırı oyun oynama davranışının olumsuz etkilerine kısaca değinilmiştir. Çalışmanın sonraki kısmında ise bağımlılık, dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığının olumsuz sonuçları hakkında daha detaylı bilgi verilmiştir.

2.1.7. Bağımlılık ve dijital oyun bağımlılığı

Bağımlılık kavramı, Young (2011) tarafından “kişinin bedensel, ruhsal, toplumsal, bilişsel ve finansal sağlığı üzerinde sorunlar yaşamasına rağmen belirli bir faaliyet veya madde kullanıma ilişkin alışkanlığa bağlı dürtü” olarak tanımlanmaktadır. Kişinin belli bir davranışı tekrar etmekten uzak duramaması kontrolü kaybetmesi anlamına gelmektedir (Egger and Rauterberg 1996). Bağımlılıklar, fiziksel bağımlılıklar ya da madde bağımlılığı ve psikolojik/davranışsal bağımlılıklar olmak üzere ikiye ayrılmaktadır. Madde bağımlılığı, halk arasında daha çok uyuşturucu bağımlılığı ile ilişkilendirilmektedir fakat uyuşturucu gibi bağımlılığa neden olabilecek pek çok kimyasal madde bulunmaktadır. Madde bağımlılığı, Uzbay (2003) tarafından “ilaç niteliğinde bir maddenin beyni etkilemesi ile sürekli ve tekrarlı şekilde maddenin keyif verici etkisini hissetmek ve yokluğunda hissedilen olumsuz duygulardan kaçınmak için kullanılan ve bazı davranış bozukluklarıyla ilişkilendirilen bir beyin hastalığı” olarak tanımlanmaktadır.

Bağımlılık denildiğinde bireylerin aklına ilk olarak madde bağımlılığı gelse de yeme bozukluğu, internet bağımlılığı, kumar bağımlılığı gibi belli bir davranışın bağımlılık haline geldiği durumlar da bulunmaktadır (Uzbay, 2009). Bu tür bağımlılıklar ise davranışsal bağımlılıklar olarak adlandırılmaktadır. Kavram ilk olarak Marks (1990) tarafından “kimyasal olmayan bağımlılıklar” olarak ortaya konmuş ve araştırılmaya başlanmıştır. Bireylerin gerçekleştirmiş olduğu bazı davranışlar olumsuz sonuçlar doğurmasına rağmen aynı zamanda kısa süreli haz duygusuna ya da ödül hissine yol açarak bağımlılığın en temel nedenlerinden biri olan “azalmış kontrol” e sebebiyet verebilir (Grant *et al.* 2010). Amerikan Psikiyatri Birliği-APA (2013) ve Dünya Sağlık Örgütü-WHO (2018) bu tür bağımlılıkları “Tanımlanmış Davranışsal Bağımlılıklar” olarak ifade etmektedir.

Shaffer (1999); olumsuz sonuçlara rağmen devam etme, öncesinde yüksek arzu ve istek duyma, zorlayıcı katılım ve azalmış kontrol olarak bağımlılığın dört temel ögesini ifade etmektedir. Davranışsal ve madde bağımlılıkları da bu öge bakımından benzerlik göstermektedir. Davranışsal bağımlılıklar ve madde bağımlılığı arasında çeşitli benzerlikler bulunmaktadır. Her iki bağımlılık türü de gençlikle ilişkilendirilmektedir ve yaşlı bireyler arasında sık görülmemektedir (Chambers and Potenza 2003). Davranışsal bağımlılıklarda da madde bağımlılıklarında da bireyler

finansal problemler yaşar ve bu finansal problemleri gidermek için suç eylemlerine yönelebilirler (Ledgerwood *et al.* 2007). Bağımlı bireylerin bir diğer ortak özelliği olarak yüksek düzeyde dürtüsellik ön plana çıkmaktadır (Kim and Grant 2001).

Griffiths (1996) davranışsal bağımlı bireylerin özelliklerini altı başlıkta ifade etmektedir:

- Bağımlılık haline gelen davranış bireyin yaşamındaki diğer tüm aktivitelerin önüne geçer ve birey en çok bu davranışı gerçekleştirmeye zaman ayırır.
- Birey bağımlılık oluşturan davranışı gerçekleştirdiğinde adrenalin düzeyi artar ya da içinde bulunduğu depresif halden çıkar.
- Davranışın gerçekleşmesi sonucu hissedilen hazzın zaman içerisinde etki süresi kısalmır. Bunun sonucu olarak birey davranışın miktarını ya da sıklığını artırma ihtiyacı hisseder.
- Birey bağımlılık yaratan davranışı gerçekleştiremediğinde sinir, anksiyete, mutsuzluk gibi olumsuz duygular hisseder.
- Davranışın gerçekleştirilmesi sonucu bireyler diğer insanlarla çeşitli çatışmalar yaşayabilir.
- Davranış, başlangıçtaki davranışa geri dönme şeklinde nüksedebilir.

Dijital oyun bağımlılığı da davranışsal bir bağımlılıktır (Şengül ve Büber 2016). Lemmens *et al.* (2009) oyun bağımlılığını “sosyal-duygusal problemlere neden olan aşırı bilgisayar ve video oyunu kullanımı” olarak tanımlamaktadır. Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5’ te (APA 2013) oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozuklukları bölümünde yer almaktadır. APA (2013) mevcut verilerin bağımlılık olarak nitelendirmek için yeterli olmadığını tanısal olarak değerlendirilmesi için daha fazla çalışmanın yapılmasını önermektedir.

APA (2013) internette oyun oynamanın bozukluk olarak değerlendirilmesini on iki aylık dönemde, aşağıda verilen kriterlerden beş ya da daha fazlasının görülmesiyle kabul etmektedir:

- Gün içerisinde sürekli olarak oynadığı oyunu düşünmek ya da oyun oynayacağı zamanları hayal etmek.
- Oyun oynamadığı zamanlarda iletişim kurmama, sessizleşme, içine kapanma.
- Zaman içerisinde günlük olarak oynanan oyun süresinin artması.

- Oyun oynamaya katılmaya yönelik davranışı kontrol etmede zorlanma.
- Oyunlar dışındaki diğer aktivitelere ilginin azalması.
- Oyunların oynanması sonucu yaşanan olumsuz sonuçların bilinmesine rağmen oynamaya devam etme.
- Oyun oynama davranışına yönelik arkadaşlarına, ailesine ya da uzmanlara yalan söyleme.
- Olumsuz duygulardan kaçmak için oyun oynama.
- Oyun oynama davranışı yüzünden çeşitli fırsatları kaçırma.

Bireylerin oyun bağımlılığı geliştirmesine neden olan çeşitli faktörler bulunmaktadır. Stresin problemli oyun davranışı için risk faktörü olduğunu gösteren çalışmalar bulunmaktadır (Gao *et al.* 2022). Oyunlar stresin hafifletilmesi ve problemlerden kaçış için iyi bir yol olarak görünmektedir. Sürekli üzgün ve endişeli hissetme, umutsuzluk ve kötümserlik gibi özellikleri olan depresyon, oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilen önemli bir psikolojik özelliktir (Wenzel *et al.* 2009; Peng and Liu 2010). Bu kişiler çevrim içi etkileşimler ve ilişkilerle yüz yüze sosyal etkinlikten daha güvenli hissetme eğilimindedirler (Caplan 2003). Bir arkadaşın yoksunluğundan kaynaklanan mutsuz ve rahatsız hissetme olarak tanımlanan (Peplau *et al.* 1982) anksiyete de sorunlu oyun oynama davranışı ile ilişkilendirilebilir (Lemmens *et al.* 2011).

Sosyal etkileşim ve başarı ihtiyacı, kaçış, rol yapma ve hayal etme arzusu gibi faktörler de oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilmektedir (Dementrovičs *et al.* 2011). Dürtüsellik, saldırganlık ve duyusal arayış gibi kişilik özellikleri de oyun bağımlılığına neden olan kişilik özellikleridir (Mehroof and Griffiths 2010; Nuyens *et al.* 2016). Bunlara ek olarak ebeveyn-çocuk ilişkilerinin zayıf olması ve sınıf ortamında olumsuz durumların yaşanması da risk faktörü olarak sayılmaktadır (Jeong *et al.* 2019).

Dijital oyunların kullanımı ile ilgili aileler pek çok sorun yaşamaktadır. Ailelerin bu süreci yönetememesi bireyler için risk faktörü olarak ortaya çıkmaktadır (Krossbakken *et al.* 2018; Stockdale and Coyne 2020). Medya ve aile etkileşimleri de çocuk ve ergenlerin gelişiminde rol oynamaktadır (Johnson and Ptoplampu 2008). Ebeveynlerin yoğun medya kullanımı ve dolayısıyla çocuklarına daha az duyarlı hale gelmesi, çocuklarının medya kullanımı konusunda da ihmalkar olmasına neden

olabilir (Wolfers *et al.* 2020). Bandura (1971)'nın Sosyal Öğrenme Teorisine göre de çocuklar ebeveynlerinin davranışlarını gözlemleyerek veya taklit ederek davranışlar geliştirmektedir. Ebeveynlerin aşırı medya kullanımının gözlemlenmesi, ergenlerin bu davranışları benimsemesine neden olur (Liu *et al.* 2012).

Dijital oyun bağımlılığı için nörogelişimsel bozukluklara sahip olmak da bir risk faktörüdür (Gonzales-Bueso *et al.* 2018). Örneğin otizm spektrum bozukluğuna sahip bireylerin zihinsel süreçlerinde soruna neden olabilecek anormal beyin aktivitelerine sahip olmaları (Ha *et al.* 2015) onların davranışlarını kontrol edememelerine ve oyun bağımlılığı için savunmasız olmalarına neden olmaktadır (Weinstein and Lejoyeux 2015). Dolayısıyla bu bireylerin normal gelişim gösteren bireylerden daha fazla video oyunlarına takıntılı hale gelme olasılıklarının olduğu belirtilmiştir (Mazurek and Engelhardt 2013).

Günümüzde teknolojinin her alanda kullanılması ve teknolojik araçların çeşitlenmesi ve yaygınlaşması sonucu bu cihazlara erişimin kolaylaşması da oyun bağımlılığına zemin hazırlayan faktörlerden biridir (Agarwal and Kar 2015; Bati and Workreh 2021). Dolayısıyla aşırı oyun oynama davranışını önlemek için bireyleri dijital olmayan hobilere yönlendirmek önem arz etmektedir.

Bisiklet sürmek, yürüyüş yapmak ya da enstrüman çalmak gibi dijital olmayan hobilere sahip olmanın dijital oyun bağımlılığını azaltmada önemli bir yol olduğunu vurgulayan çalışmalar bulunmaktadır (Peter *et al.* 2020; Santini *et al.* 2020). Dijital olmayan hobilere yönelmek dijital oyun bağımlılığı için bir risk faktörü olan stres ile başa çıkmada da etkili bir yol olarak öne çıkmaktadır (Iwasaki 2006). Bu tarz aktiviteler aynı zamanda gerçek hayattan alınan memnuniyeti artırır ve bireylerde özgüveni destekler (Von der Heiden *et al.* 2019).

Dijital oyun bağımlısı bireylerin depresyon, anksiyete, olumsuz özsaygı, davranış sorunları ve hatta oyun bağımlılığı gibi daha fazla zihinsel sağlık sorunu yaşama eğiliminde oldukları belirtilmiştir (Von der Heiden *et al.* 2019). Aşırı dijital oyun oynamanın anksiyete, şiddete duyarsızlık, antisosyal davranışlar ve yardımseverliğin azalması gibi problemli davranışlara neden olduğu ifade edilmektedir (Gao *et al.* 2017; Wang *et al.* 2019). Sorunlu oyun oynama davranışının dikkat eksikliği ve hiperaktivite ile ilişkilendirildiği çalışmalar da mevcuttur (Vadlin *et al.* 2016; Ersöz Alan 2019). Oyun bağımlılığı obezite ve uykusuzluk gibi fiziksel

sağlık sorunları ile de ilişkilidir (Caner ve Evgin 2021; Otsuka *et al.* 2021). Saldırganlık, dürtüsellik ve obsesif kompulsif bozukluk gibi psikiyatrik problemlerle de ilişkisi bulunmaktadır (Schou Andreassen *et al.* 2016; Gündoğdu ve Eroğlu 2022).

2.2. Aile İçi İlişkiler

2.2.1. Aile

Aile kavramı “birbirlerine kan bağı, evlilik ve diğer yasal yollardan akrabalık bağı ile bağlı olan, çoğunlukla aynı evde bir arada yaşayan, yetişkin üyelerinin çocukların bakımı için sorumluluk aldığı ve içindeki bireylerin cinsel, psikolojik, toplumsal, kültürel ve ekonomik ihtiyaçlarının karşılandığı bir insan topluluğu” olarak tanımlanmaktadır (Günindi ve Giren 2011). Gökçe (1991) ise aileyi, “anne-baba, çocuklar ve iki tarafın kan akrabalarından (aile biçiminin gereksinimlerinden) oluşmuş ekonomik ve toplumsal bir birlik” olarak ifade etmektedir. Ozankaya (1979)’nın yaptığı tanıma göre aile, insanın toplumsallaşma sürecinin ilk basamağını oluşturan, cinsel ilişkilerin düzenlendiği, üyeleri arasında samimi ilişkilerin olduğu, içerisinde çeşitli ekonomik etkinliklerin olduğu bir kurumdur.

Dönmezer (2003) ailenin özelliklerini şu şekilde ifade etmektedir:

- Toplumdan topluma değişiklik göstermekle birlikte evrensel bir kavramdır.
- Doğuştan var olan bir bağlılık duygusuna dayanır.
- Bireylerin gelişiminde ve yetişmesinde etkili bir unsurdur.
- Kan bağı ile sınırlıdır.
- Toplumun çekirdeğini oluşturur.
- Aile üyelerinin birbirlerine karşı görevleri vardır.
- Toplumsal kurallara bağlıdır.
- Toplumsal olarak her zaman var olan bir kavramdır fakat bireyler arası ilişki olarak düşünüldüğünde geçici olabilir (boşanma vb. durumlarda).

Aile kurumunun bireysel ve toplumsal anlamda çeşitli işlevleri bulunmaktadır. Aileler içinde bulundukları toplumdan izler taşımaktadır. Ebeveynler de çocuklarını içinde bulundukları toplumun normlarına göre yetiştirme eğiliminde olurlar. Bu bağlamda toplumsal değerlerin nesiller boyu devam etmesi noktasında aracı olurlar. Bireyler doğdukları anda aile adı verilen ilk sosyal çevreleri ile tanışır, aile ile

başlayan bu sosyalleşme süreci zamanla toplum içindeki farklı gruplara katılma ile genişler.

Çocuk için aile; güven, sevgi ve sosyal destek gibi psikolojik ihtiyaçlarının sağlandığı bir ortamdır. Aynı zamanda aile, birey için bir kontrol mekanizmasıdır. Davranışlarının denetlendiği, zaman zaman çocuğun kısıtlandığı zaman zaman bağımsız davranma özgürlüğünün kazanıldığı bir yapıdır. Bunların yanı sıra aile kurumu bireylerin anne-baba rollerini gözlemleyerek cinsel rolleri benimseten ayrıca bireylerin aile kurmasıyla nesillerin sürdürülmesinin sağlandığı bir kurumdur.

Temel olarak çekirdek ve geniş aile olmak üzere iki tip ailenin varlığından söz etmek mümkündür. Geniş ailelerde bireylerden ziyade aile ön plandadır. Genellikle söz sahibi evin en yaşlısı konumundaki kişidir (Eyce 2000). Aile üyeleri arasında yardımlaşma ve birbirine destek olma kültürü vardır. Sorunların paylaşılması ve çözüm üretilmesi noktasında birlikte hareket ederler. Ekonomik kaynaklar tek elden yönetilir, gelirler ve giderler konusunda her üyenin ortak kararı gözetilir. Farklı nesillerin bir arada bulunmasından dolayı farklı bakış açıları bulunmaktadır. Bu durum zaman zaman çatışmalara da sebebiyet verebilir. Farklı nesillerin bir arada bulunması aynı zamanda geleneksel değerlerin de devamlılığını sağlayabilir.

Çekirdek ailelerde genellikle bireyler özellikle de çocuk ön plandadır. Aile içindeki rollerin dağılımı ve sorumlulukların paylaşılması noktasında esnektir. Bireysel ve kültürel faktörlere bağlı olarak değişmekle birlikte genellikle aile içinde yoğun bir ilişki ağı bulunmaktadır. Akrabalarla etkileşimden ziyade anne-baba-çocuklar arasındaki etkileşim ön plandadır.

2.2.2. Sağlıklı/fonksiyonel ve sağlıklı/fonksiyonel olmayan aile

Aileler işlevsel açıdan fonksiyonel/sağlıklı olan ve fonksiyonel olmayan/sağlıksız aile olarak sınıflandırılmaktadır (Lewis *et al.* 1976). Fonksiyonel/sağlıklı ailelerde aile üyeleri arasında karşılıklı saygı ve sevgi vardır. Aile içinde bireyler birbirlerine karşı sorumluluklarını bilir ve yerine getirirler (Geçtan 1982). Bireylerin birbirleri ile iletişimleri sağlıklıdır, ortak değerlere sahiptirler. Bir sorun olduğunda iş birlikçi yaklaşarak çözüm üretmeye çalışırlar. Sorunların çözümünde üyeler esnek bir yaklaşım sergiler ve kendilerine düşen görevi yerine getirirler (Winkel and Clayton 2010).

Sağlıklı ailelerde üyeler birbirlerinin kişisel alanlarına saygı duyar ve müdahale etmezler. Görev ve sorumlulukların belirlenmesinde demokratik bir yaklaşım sergilenir. Sağlıklı ailelerde çocukların kişilik özellikleri ve farklılıkları kabul görülür ve çocuğun bu özelliklerine yönelik gelişiminin sağlanması için ortam sağlanır. Aile içerisinde gelişen olay ve durumlar hakkında çocuklar bilgilendirilir. Sağlıklı ailelerde ilgi, saygı, kabul görme gibi davranışlar önemlidir (Cüceloğlu 2016). İşlevsel olarak sağlıklı bir ailede yetişen çocuklar ileriki yaşlarında öz saygısı yüksek, topluma ve içinde bulunduğu gruba uyumlu, bağımsız ve psikolojik açıdan sağlıklı olurlar.

Sağlıksız ailelerde ise sağlıklı ailelerin tam tersi üyeler arasında sağlıklı olmayan iletişim ve etkileşim vardır. Katı kurallar, birbirlerinin istek ve ihtiyaçlarını anlamayan üyeler bulunmaktadır. Bu tarz ailelerde çocuğun özellikleri de göz ardı edilmektedir. Çocuğa, çocuğun doğasına uygun olmayan bir yaklaşım sergilenir. Herhangi bir çatışma durumunda sorunlar tolere edilmez ve çözüm için üyeler sorumluluk almaya yanaşmazlar. Aile üyeleri arasında duygusal bağ kopmuştur ve üyeler birbirlerine saygı duymazlar. Kendi istek ve ihtiyaçlarını ön planda tutarlar (Cüceloğlu 2016).

Sağlıksız ailelerde yetişen çocuklar genellikle dışa bağımlı, kendi düşüncelerini ifade etmede çekingen, uyum sorunları yaşayan, kendine güvenmeyen öz saygısı düşük bireyler olarak yetişirler. Sağlıksız ailelerde yetişen çocuklar yetenek ve potansiyellerinin farkında olmaz ve kendilerini keşfetme konusunda isteksiz davranırlar. Sorumluluk almayan ve otoriteye bağlı bireyler haline gelirler.

2.2.3. Ebeveyn tutumları

Ebeveynlerin çocuklarına karşı yaklaşımları, bu yaklaşımların sıklığı ve tutarlılığı çocukların gelişimlerini olumlu ya da olumsuz etkilemede önemli bir faktördür. Çocuklarına karşı daha sevecen, hoşgörülü ve olumlu yaklaşan ebeveynlerin çocuklarının genellikle olumlu davranışlar geliştirdiği gözlenirken çocuklarına karşı anlayışsız, katı ya da ilgisiz yaklaşan ebeveynlerin çocuklarında problem davranışların gözlenmesi daha olasıdır. Bu noktada ebeveynlerin tutumlarının çeşitli özellikleri açısından incelenmesi ve sınıflandırılması önem arz etmektedir. Yavuzer (2001) ebeveyn tutumlarını altı başlıkta incelemiştir:

- Baskıcı/Otoriter Tutum: Çocuklarının kendi koydukları kuralların dışına çıkmasını istemezler. Kendi belirledikleri davranış kalıplarına uymalarını ve bu kalıpların dışına çıkmamalarını isterler. Çocuklarını sürekli kontrol altında tutmak isterler. Çocuklar kurallara uymadıklarında yaptırım uygularlar. Çocukların istekleri genelde göz ardı edilir.
- Gevşek Tutum: Aile her konuda çocuğun isteklerine göre hareket eder. Olumlu ya da olumsuz tüm davranışlarını pekiştirirler. Çocuk istediği davranışı sergilemekte özgürdür. Çocuğun davranışları etrafındakilere zarar verse dahi anlayışla karşılarlar.
- Dengesiz/Kararsız Tutum: Aile çocuğun olumlu davranışlarını zaman zaman pekiştirip, olumsuz davranışlarını da bazen cezalandırıp bazen cezalandırmaz. Bununla birlikte anne ve babanın yaklaşımının farklı olması da dengesiz bir tutumdur.
- Koruyucu Tutum: Aile çocuğun her davranışında kontrolcüdür. Herhangi bir durum sonucunda zarar görmemesi adına aşırı korumacı yaklaşmaktadır. “Aman çocuğuma bir şey olmasın.” düşüncesi ile çocuğun her davranışına müdahale etmektedir.
- İlgisiz/Kayıtsız Tutum: Çocuğun istek ve ihtiyaçlarının aile tarafından önemsenmediği tutumdur. Bu tutuma sahip aileler çocuğa ilgi ve sevgi göstermezler.
- Destekleyici Tutum: Çocuğun kendi istediği davranışları gerçekleştirmesine izin verirken bunun belli sınırlar içerisinde olması gerektiğini de çocuklarına dengeli bir şekilde benimsetirler. Çocuğun gelişiminde hem çocuğun istek ve ihtiyaçları hem de ailenin istek ve ihtiyaçları temel alınır.

Otoriter ebeveynlerin çocukları davranışlarının sonuçlarında ceza almaktan çekindiği için kendi başına karar verme ve eylemde bulunma konusunda cesaretsiz olurlar. Bu da onların dışa bağımlı ve benlik saygısı düşük bireyler olarak yetişmelerine neden olur (Baumrind 1968; Kaya 1997). Gevşek tutum sergileyen ebeveynlerin çocukları davranışlarının sonuçlarını düşünmeden hareket eden benmerkezci bir yapıya sahip olurlar. İçinde bulunduğu sosyal gruba uyum sağlamakta zorlanırlar (Bee 1995; Grolnick 2003). Dengesiz tutum sergileyen ebeveynlerin

çocukları davranışlarının sonuçlarını kestiremedikleri için kaygılı ve kuşkucu hareket ederler (Yörükoğlu 1992).

Koruyucu tutum sergileyen ebeveynlerin çocukları bağımsız davranışlar sergilemede zorlanan, dışa bağımlı ve başkalarının ihtiyaçlarını dikkate almayan davranışlar sergilerler (Çağdaş ve Seçer 2004; Günalp 2007). İlgisiz tutum sergileyen ebeveynlerin çocukları, davranışlarının sonuçları önemsenmediği için kurallara uymayı reddederler (Özyürek ve Tezel Şahin 2010). Destekleyici tutum sergileyen ebeveynlerin çocukları ise bağımsız ve dengeli bir kişilik geliştirirler (Grolnick 2003). Sosyal ve duygusal anlamda uyumlu, özgüveni yüksek ve akademik anlamda başarılı olurlar (Aslan 1992; Sümer vd 2010).

2.2.4. Aile ilişkileri

Aileler bulunduğu dönemi ve toplumun önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bu nedenle aileler, bireylerin yaşadığı dönemi benimseyerek bu dönemin manevi kurallarını sonraki kuşaklara aktarır (Gürler 2005). Çocuğun ilk sosyalleştiği alanı oluşturan aile ortamı onları hayata hazırlamaktadır. Çocuklar aile içerisinde gördüğü kuralları benimser ve bu kuralları sosyal hayatlarında da uygulamaya başlar. Böylece çocuklar kendilerinin farkına vararak benlik algısını oluşturur (Bayat 2021). Bu noktada aile içi iletişimin önemi yadsınamayacak kadar büyüktür. Olumlu bir iletişim ortamının sağlandığı ailelerde çocuğun akademik, sosyal, bilişsel vb. açılardan gelişimi de olumlu etkilenmektedir.

Sağlıklı bir iletişim ortamının sağlandığı ailelerde bireyler arası mutluluk gözle görülür bir şekilde artmakta ve aile bireyleri arasındaki bağ kuvvetlenmektedir (Acat 2012). Anne baba arasındaki iletişimin netliği ve anne babaların çocukları ile kurduğu sağlıklı iletişim aile bağlarını güçlendirmektedir. Güçlü bir aile ortamı, duygu ve düşüncelerin rahatça ifade edildiği etkin bir iletişim sağlar (Çalışkan ve Aslander 2014). Ailelerin birlikte geçirdikleri süre ve bu süreler içerisinde yaptıkları faaliyetlerin kalitesi aile içi ilişkileri etkilemektedir.

Etkin bir aile içi iletişim; ebeveynler ve çocuklar arasında sağlıklı iletişim oluşmasına, bireylerin duygusal, sosyal, terapik ve davranışsal açılardan sağlıklı bir şekilde büyümelerine katkı sağlar. Etkin iletişim kurabilen ailelerin çocukları; duygusal olarak daha sağlam, sosyalleşme yeteneği gelişmiş, problem çözme

becerileri yüksek bireylerdir (Şahin ve Aral 2012). Etkin ve sağlıklı bir iletişimin sağlanamadığı ailelerde ise bireyler arası huzursuzluklar, aile fertleri arasında tahammülsüzlük ortaya çıkarabilir. Aile içinde doğru iletişimin sağlanamadığı durumlarda, çocuklar kendi iç dünyalarına dönerek iletişim ihtiyaçlarını farklı sosyal ve dijital platformlarla sağlayabilirler.

Etkili öğrenme ortamını oluşturan ailelerde kurulan sağlıklı iletişim sayesinde çoğunun fiziksel, duygusal, zihinsel ve sosyal gelişimleri olumlu yönde etkilenir. Doğru iletişimin kurulduğu bu ortamlarda çocuk her alanda üst düzey bir potansiyel sergiler. Bu nedenle aile içi iletişimde kullanılan dil önemlidir. Sürekli tehdit ve eleştiri içeren cümleler aile bağlarını ve iletişimi olumsuz yönde etkilemektedir. Çocukların aileleri ile olan iletişimini engelleyen durumları Özkurt (2018) şöyle özetlemiştir:

- Emir cümleleri kullanma
- Göz dağı vererek konuşma
- Öğüt verme
- Sıklıkla yargılama, eleştirme
- Çocuğu sürekli övme
- Ad takma, alay etme
- Sürekli soru sorma, sınama

Yukarıda ifade edilen durumlar aile içinde iletişim problemlerine sebep olmaktadır. Aile içinde yaşanan bu iletişim problemi çocuğun benlik algısının oluşmasını engeller ve özgüven eksikliğine sebep olur (Acat 2012). Aileler çocukları ile sağlıklı bir iletişim kurmadıkları ve onların fikirlerine saygı duymadıkları zaman çocuklar agresif ve hırçın bir hal alır. Aile fertleri arasındaki yaşanan olumsuz durumlar nedeni ile sağlıklı bir aile ortamı oluşur, aile kurumu arasındaki bağ zayıflar. Bu durum çocuğu fiziksel ve bilişsel olarak olumsuz yönde etkiler (Demir 2000).

Aile içerisinde çocuğun kararlarına saygı duyulmaması, ebeveynlerin çocukları adına karar vermesi, onun davranışlarına sürekli müdahalede bulunması çocuğun özgürlük alanını kısıtlamaktadır. Aile içerisinde kararlarına saygı duyulmayan kişisel sınırları önemsenmeyen çocuklar, içe dönük ve mutsuz bireyler haline gelir. İlerleyen zamanlarda hayatlarını ilgilendiren önemli konulara kendileri karar vermekte zorlanırlar (Acat 2012).

2.3. İlgili Araştırmalar

Bu bölümde, dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkiler ile ilgili yurt içinde ve yurt dışında yapılan araştırmalara yer verilmiştir.

2.3.1. Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan yurt içi çalışmalar

Moçoşoğlu ve Yorulmaz (2023) tarafından yapılan çalışmanın amacı çocukların algılanan dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ile ders çalışma alışkanlıkları arasındaki ilişkiyi incelemektir. Nicel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmaya 465 ilkokul 4.sınıf öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı ile ders çalışma alışkanlığı arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir. Buna ek olarak cinsiyet, oyun oynama süresi, babanın oyun oynaması, dijital oyun oynamada süre sınırlaması olması ve fiziksel aktiviteye teşvik edilme gibi faktörler dijital oyun bağımlılığında etkili faktörler olarak ortaya çıkmıştır.

Tuncer Şener ve Yorulmaz (2023) tarafından yapılan araştırma dijital oyun bağımlılığı ile zaman yönetimi becerileri arasındaki beceriyi incelemek amacıyla yapılmıştır. Nicel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmaya 408 ilkokul 4.sınıf öğrencisi katılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile zaman yönetimi becerisi arasında negatif yönde ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Buna göre dijital oyun bağımlılığı arttıkça zaman yönetimi becerileri azalmaktadır.

Yerlikaya Alim ve Ersoy (2023) tarafından yapılan çalışmada ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlısı olmaması için geliştirmiş oldukları stratejiler belirlenmeye çalışılmıştır. Nicel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışmaya 475 ebeveyn katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre dijital oyunların etkileri üzerine çocukları ile konuşması, onlara rehberlik etmesi gibi gerekli önlemleri alabilmelerini sağlayacak stratejileri kapsayan aktif strateji uygulamalarını tercih ettikleri görülmüştür.

Gökbulut (2020) çalışmasında akran zorbalığı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Çalışmaya 409 ortaokul öğrencisi katılmıştır ve nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre zorbalık ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü ve orta düzeyde bir ilişki bulunmaktadır. Buna ek olarak sınıf düzeyi arttıkça öğrencilerin hem bağımlılık düzeyi hem de zorbalık düzeyi artmaktadır. Kız öğrencilerin zorbalık ve bağımlılık düzeyleri erkek öğrencilere göre daha düşük bulunmuştur.

Yiğit ve Günüş (2020) tarafından yapılan çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerine göre aile profillerini belirlemek amaçlanmıştır. Karma yöntem kullanılan çalışmada çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek amacıyla ölçek uygulanmış, ebeveynler ile de görüşmeler yapılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre, çocukların dijital oyun bağımlılığını ailenin kalabalık yapısı, aile içinde verilen kurallar, ailece yapılan etkinlikler ve ailenin çocukla ilgilenme süresi gibi faktörlerin etkilediği tespit edilmiştir.

Öztürk vd. (2020) tarafından yapılan araştırmada da dijital oyun bağımlılığı çeşitli değişkenler aracılığıyla incelenmiştir. Çalışmaya 230 4.sınıf öğrencisi dahil edilmiştir. Araştırmanın sonucuna göre çocukların cinsiyeti, annenin eğitim düzeyi, akademik başarıları, annenin çalışma durumu, dijital oyun oynama süresi ve dijital oyun araçlarına sahip olma durumları öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerini etkilemektedir.

Taş vd (2020) tarafından yapılan çalışma ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doyumu arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yapılmıştır. Yaşları 14-18 arasında değişen 385 kişi çalışmaya dahil olmuştur. Çalışmanın sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı ile aile yaşam doyumu arasında negatif bir ilişki bulunmaktadır. Çalışmanın sonucuna göre dijital oyun bağımlılığı sınıf düzeyine göre farklılık göstermezken aile yaşam doyumu sınıf düzeyine göre farklılaşmaktadır. Buna ek olarak kızların aile yaşam doyumu daha yüksek bulunurken erkeklerin dijital oyun bağımlılıkları daha yüksek bulunmuştur.

Oral ve Abacıoğlu (2019) tarafından ilkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesinin amaçlandığı çalışmaya 302 ilkokul 4.sınıf öğrencisi dahil edilmiştir. Araştırmanın sonucuna göre dijital oyun bağımlılığının en önemli yordayıcısı olarak cinsiyet değişkeni ön plana çıkmıştır. Bunun yanı sıra erkek öğrencilerin oyun oynama davranışını oyun oynama sıklığı, kız öğrencilerin oyun oynama davranışını ise bir başkasının Facebook hesabını kullanma davranışı etkilemektedir.

Aydoğdu (2018) tarafından yapılan çalışma ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörleri belirleme amacıyla yapılmıştır. Nicel araştırma yönteminin kullanıldığı ve demografik değişkenlerin de araştırmacılar tarafından araştırıldığı çalışmaya 134 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre,

yaş ve anne faktörlerinin dijital oyun bağımlılığında etkili olduğu; cinsiyet, ebeveynlerin eğitim durumu, kardeş sayısı, dijital oyun türü gibi faktörlerin dijital oyun bağımlılığında etkili olmadığı tespit edilmiştir.

2.3.2. Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan yurt dışı çalışmalar

Mun and Lee (2023) tarafından yapılan çalışma akademik stres ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi ve dijital oyunların negatif ruh halini azaltmada etkisini incelemektedir. Buna ek olarak çalışmada algılanan ebeveyn oyun kullanımının düzenleyici etkisi araştırılmaktadır. 69981 katılımcının dahil olduğu araştırmanın sonuçlarına göre akademik stres ile dijital oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü ilişki bulunmaktadır. Ayrıca algılanan ebeveyn oyun kullanımının akademik stresin dijital oyun bağımlılığı üzerindeki etkisini önemli ölçüde düzenlediği görülmektedir.

Tso *et al.* (2022) tarafından yapılan çalışmanın amacı dijital yeterliliğin çocuklar ve ergenler arasındaki oyun bağımlılığı riski üzerindeki etkisini araştırmaktır. Çalışmaya 690 ilkokul ve 1266 ortaokul öğrencisi dahil edilmiştir. Öğrenciler dijital yeterlilik değerlendirmesi ve zihinsel sağlık durumları, dijital cihaz kullanımı ve çevrimiçi zorbalık deneyimleri hakkında bir öz bildirim anketi doldurmuştur. Çalışmanın sonuçlarına göre daha iyi dijital yeterliğe sahip çocukların ve ergenlerin oyun bağımlılığı geliştirme olanaklarının daha düşük olduğu ve siber zorbalık davranışlarına daha az maruz kaldıkları görülmüştür.

Yaacob *et al.* (2021) tarafından yapılan çalışma ergenlerin oyun bağımlılığı düzeylerini belirlemek ve oyun bağımlılığına neden olan faktörleri incelemek amacıyla yapılmıştır. Çalışmaya 389 katılımcı dahil olmuştur. Çalışmanın sonuçları oyun türü ile oyun oynama süresi arasında ilişki olduğunu ortaya koymaktadır.

Abou Naaj *et al.* (2021) tarafından yapılan çalışmada oyun bağımlılığının öğrencilerin akademik performansı üzerindeki etkisini incelemek amaçlanmıştır. Çalışmaya 317 üniversite öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre oyun bağımlılık düzeyi cinsiyete göre farklılık göstermektedir. Erkek öğrenciler, kadın öğrencilere göre daha fazla zaman harcamakta ve video oyunları oynamaya daha bağımlıdır. Ayrıca dijital oyun bağımlılığının akademik performansla pozitif bir ilişkisi olduğu araştırmanın sonuçları arasındadır.

Keya *et al.* (2020) tarafından yapılan çalışmanın amacı hangi ebeveynlik koşullarının çocuklarının dijital oyun bağımlılığına neden olabileceğini belirlemektir. Çalışma sonuçları ebeveynlerle yapılan görüşmelerin analiz edilmesiyle elde edilmiştir. Çalışmanın sonucu, zorlu çocuk-ebeveyn ilişkisi ve çocuğun eğitimde rekabetçi olması için ebeveyn tutumları, ebeveyn ihmali, çocuğun yalnızlığı ve kaygısı ve izin verici ebeveynliğin dijital oyun bağımlılığına atfedildiğini göstermektedir.

Jeong *et al.* (2016) tarafından yapılan çalışmanın amacı 789 katılımcı üzerinde psikososyal değişkenlerin oyun bağımlılığına etkisini ve saldırganlığın depresyon ve yalnızlık gibi psikolojik değişkenler ile oyun bağımlılığı arasındaki aracı rolünü incelemektir. Araştırmanın sonuçlarına göre saldırganlık hem depresyon hem de yalnızlık tarafından etkilenmektedir ve saldırganlık üç değişken arasında oyun bağımlılığının en önemli belirleyicisi olarak ön plana çıkmaktadır. Saldırganlığın depresyon ile oyun bağımlılığı arasında aracı rol oynadığı çalışmanın sonuçları arasındadır.

Männikkö *et al.* (2015) tarafından yapılan çalışmanın amacı ergenler ve genç yetişkinler arasında sorunlu oyun davranışlarını belirlemek ve çeşitli psikolojik, sosyal ve fiziksel sağlık semptomları ile ilişkisini değerlendirmektir. Çalışmaya 13-24 yaşları arasındaki 293 katılımcı dahil edilmiştir. Araştırmanın sonuçları sorunlu oyun davranışının yorgunluk, uyku müdahalesi, depresyon ve anksiyete semptomları gibi psikolojik ve sağlık sorunları ile ilişkili olduğunu göstermektedir. Ayrıca haftalık oyun miktarı, depresyon ve çevrim içi sosyal etkileşim tercihinin artan sorunlu oyun semptomlarını öngördüğü görülmektedir.

Kneer *et al.* (2014) tarafından yapılan çalışmada 28 bağımlı olmayan oyuncu ve 7 danışman ile oyun oynama davranışındaki risk faktörlerine yönelik algılarını belirlemek amaçlı bireysel görüşmeler yapılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre risk faktörü olarak oyuncular sosyal ortamları ifade ederken danışmalar da mevcut psikolojik sorunlar olduğunu ifade etmektedir.

Rooij *et al.* (2013) tarafından yapılan çalışmada video oyun bağımlılığı ile psikososyal iyi olma arasındaki ilişkide çevrimiçi ve gerçek hayattaki arkadaşlığın kalitesinin düzenleyici rolü araştırılmaktadır. Çalışmaya 13-16 yaş arası 4054 katılımcı dahil edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre psikososyal sorunlar ve çevrim içi arkadaşlıkların kalitesi ile oyun bağımlılığı arasında pozitif yönlü ilişki bulunmaktadır.

Bunun yanı sıra bulgular, çevrim içi ve gerçek hayattaki arkadaşlıkların kalitesinin, daha yüksek video oyun bağımlılığı seviyeleri ile ilişkili sorunların şiddeti üzerinde bir rol oynadığını göstermektedir.

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yurt içinde yapılan çalışmalar incelendiğinde çalışmalarda dijital oyun bağımlılığı ile ders çalışma alışkanlığı, zaman yönetimi, akran zorbalığı, bağımlılıkla mücadele, aile tutumları ve yaşam doyumu gibi kavramlar ile ilişkisinin yanı sıra dijital oyun bağımlılığını etkileyen faktörlerin tespit edilmesi ve katılımcıların demografik değişkenleri ile ilişkisinin incelendiği görülmektedir. Çalışma gruplarının çocuklar, ergenler ve ebeveynler gibi yaş gruplarından seçilerek çeşitlilik gösterdiği görülmektedir. Yurt dışında yapılan çalışmalar incelendiğinde ise yurt içindeki çalışmalara benzer şekilde bağımlılık için risk faktörleri, ebeveyn tutumları ve akademik başarıya etkisi sıklıkla incelenmiştir. Bunun dışında dijital yeterlilik, saldırganlık ve depresyon gibi psikolojik kavramlarla ilişkisinin incelendiği çalışmalar bulunmaktadır. Araştırmaların çalışma grubunu okul öncesi çocuklardan ergenlere kadar farklı yaş grubundan öğrenciler ve ebeveynler oluşturmaktadır.

2.3.3. Aile içi ilişkiler ile ilgili yapılan yurt içi çalışmalar

Kantarcıoğlu ve Bedel (2023) tarafından yapılan çalışmada aile ilişkileri ve sosyal beceriler arasındaki ilişkiyi incelemek ve aile ilişkileri ile sosyal becerilerin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmaya 840 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre aile ilişkileri cinsiyet ve sınıf düzeyi değişkenlerinde anlamlı farklılık göstermiş; okul türü, anne-baba birlikteliği ve aile yapısı değişkenlerinde anlamlılık göstermemiştir. Araştırmanın sonuçları aile ilişkileri ile sosyal beceriler arasında ilişki olduğunu göstermektedir.

Aslantürk vd (2020) tarafından 2755 üniversite öğrencisi ile gerçekleştirilen çalışmanın amacı öğrencilerin aile aidiyetlerinin aile yapısı, aile içi şiddet ve aile ilişkilerini çeşitli değişkenler açısından incelemektir. Çalışmanın sonuçlarına göre çekirdek aile yapısına sahip öğrencilerin geniş aile yapısına sahip olanlara göre aile aidiyetlerinin daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanı sıra parçalanmış aileye sahip öğrencilerin aile aidiyetlerinin aileleri ile birlikte yaşayan öğrencilere göre daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Ayrıca demokratik aile yapısına sahip olan öğrencilerin aile aidiyetlerinin daha yüksek olduğu araştırmanın sonuçları arasındadır.

Topçu Bilir ve Sop (2020) tarafından yapılan araştırmanın amacı okul öncesi dönemdeki çocukların aile ilişkileri ile problem davranış düzeylerini incelemektir. Araştırmaya anaokuluna devam eden 173, 48-66 aylık çocuk ve anneleri katılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre çocukların aile ilişkileri düzeylerini annenin yaşı, çocuğun doğum sırası, okul öncesi kuruma devam süresi gibi değişkenler etkilerken; çocuğun yaşı, cinsiyet, babanın yaşı ve ebeveynlerin eğitim düzeyi gibi değişkenler etkilememektedir. Buna ek olarak çocukların aile ilişkileri düzeyi ve problem davranış düzeyi arasında anlamlı bir ilişki olduğu araştırmanın sonuçları arasındadır.

Mert ve Kahraman (2018) tarafından aile ilişkileri ile mutluluk düzeyi arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmaya 747 ortaokul öğrencisi katılmıştır. Araştırma sonuçlarına göre aileleri tarafından desteklendiğini düşünen öğrencilerin mutluluk düzeylerinin yüksek olduğu tespit edilmiştir.

Çırak vd (2018) tarafından yapılan çalışmanın amacı internet kullanımının aile ilişkilerine ve sorumlulukların yerine getirilmesine etkisi incelemektir. Çalışmaya 388 öğrenci katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre ailesi ile sorunlarını paylaşan, ailesi ile iletişimi iyi olan, sorumluluk almaktan mutlu olan bireylerin internet bağımlılıklarının düşük olduğu görülmüştür.

Dikmen ve Tuncer (2018) tarafından yapılan çalışmada internet bağımlılık düzeylerinin aile ilişkileri üzerindeki etkisi incelenmiştir. Çalışmaya 312 üniversite öğrencisi katılmıştır. Çalışmada nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın sonuçlarına göre aile ilişkileri ile internet bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Dolayısıyla araştırmanın sonucuna göre internet kullanım düzeyi aile ilişkilerini etkilememektedir.

Şirin vd (2018) tarafından yapılan çalışmanın amacı aile ilişkilerinin empatik eğilimlere etkisini incelemektir. Araştırmaya 292 4.sınıf öğrencisi dahil edilmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre aile ilişkileri öğrencilerin empatik eğilimlerini etkilemektedir. Destekleyici aile tutumu empati düzeyini de artırmaktadır. Kız öğrencilerin empati ve engelleyici aile ilişkileri daha yüksek tespit edilmiştir. Empati düzeyinde ve aile ilişkilerinde kardeş sayısı, anne çalışma durumu gibi değişkenlerin etkisi gözlenmemiştir.

Özkurt ve Camadan (2018) tarafından yapılan araştırmanın amacı aile içi iletişim ve sosyal durumların incelenmesidir. Karma yöntemin kullanıldığı çalışmaya

265 ortaokul öğrencisi dahil edilmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre kız öğrenciler aile ilişkilerini erkek öğrencilere göre daha engelleyici olarak algılamaktadır. Çalışmanın bir diğer sonucuna göre de sosyal uyum düzeyi arttıkça aile içi anlaşmazlıklar azalmaktadır.

Coşkun (2009) tarafından yapılan çalışmada aile içi ilişkiler ile öğrenilmiş güçlülük arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmaya 738 ortaöğretim öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın sonucuna göre aile içi ilişkiler ile öğrenilmiş güçlülük arasında anlamlı bir ilişki olduğu tespit edilmiştir.

İşıkhan ve Şenver Yıldırım (2006) tarafından yapılan çalışmanın amacı aile içi şiddet ile aile ilişkileri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Çalışmaya 379 ergen dahil edilmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre ergenlerin aile ilişkilerini değerlendirmesi ile aile içinde şiddete maruz kalmaları arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ebeveynlerin aile içinde şiddet uygulamalarında cinsiyet, ebeveynin eğitim durumu gibi değişkenlerin etkisi bulunmamıştır.

İsmen (2004) tarafından yapılan çalışmada duygusal zeka ve aile ilişkileri arasındaki ilişki incelenmiştir. Çalışmaya 274 katılımcı dahil edilmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre aile ilişkilerinin duygusal tepki verebilme alt boyutu ile duygusal zekanın toplam puanı ve üç alt boyutu arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır.

2.3.4. Aile içi ilişkiler ile ilgili yapılan yurt dışı çalışmalar

Hawi and Samaha (2017) tarafından yapılan çalışmada telefon bağımlılığı, anksiyete ve aile ilişkileri arasındaki ilişkileri incelemek amaçlanmıştır. Çalışmaya 381 üniversite öğrencisi katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre anksiyete, akıllı telefon bağımlılığı ile sorunlu aile ilişkileri arasındaki pozitif ilişkiye aracılık etmektedir.

Gutman *et al.* (2011) tarafından yapılan araştırmada 13-19 yaşları arasındaki bireylerin öngörülebilir alkol ve sigara kullanımı ile karar alma fırsatları, olumsuz aile etkileşimleri ve ebeveynlere olumlu kimlikle özdeşleşme gibi aile ilişkileri arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre olumsuz aile etkileşimleri sigara ve içki kullanımı ile ilişkilendirilirken; ebeveynlerin olumlu kimlikleri ile özdeşleşmeleri ile ilişkilendirilememiştir.

Weich *et al.* (2009) tarafından yapılan çalışmada erken çocukluk döneminde kötü ebeveyn-çocuk ilişkisi yaşayan bireylerin yaşamlarının sonraki yıllarında yaygın psikiyatrik bozukluklara sahip olup olmayacağını araştırmak amaçlanmıştır. Sonuçlara göre erken çocukluk dönemindeki kötü aile ilişkileri ileriki yaşlarda depresyon, anksiyete ve travma sonrası stres bozukluğunu öngörmektedir.

Lee and Chae (2007) tarafından yapılan araştırmada çocukların internet kullanımının aile zamanı ve aile ile iletişimde azalmaya neden olup olmadığı incelenmiştir. Çalışmaya 4.,5. ve 6.sınıf öğrencisi 222 çocuk katılmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre internet kullanımı algılanan aile ile zaman geçirme süresinin azaldığını gösterirken, aile ile iletişimi etkilemediğini göstermiştir. Bunun aile ile zaman ve aile ile iletişimin çocukların internet üzerinde gösterdiği çevrim içi etkinliğin türüne göre değiştirdiği görülmektedir.

McGillicuddy-De Lisi and De Lisi (2007) tarafından yapılan çalışmada 125 üniversite öğrencisine beş farklı ebeveynlik tarzı sunulmuş ve verdikleri tepkilere göre aile ilişkileri algıları tespit edilmeye çalışılmıştır. Araştırmanın bulgularına göre, otoriter ya da izin verici aile tutumlarında aile ilişkilerinin en olumlu şekilde gerçekleştiğini, ilgisiz-ihmal eden ya da otoriter aile tutumlarında aile ilişkilerinin en olumsuz şekilde gerçekleştiğini ifade etmişlerdir.

Connolly and O'Moore (2003) tarafından yapılan çalışmada zorbalık davranışı gösteren bireylerin kişilik özelliklerini ve aile ilişkilerini incelemek amaçlanmıştır. Çalışmaya 6-16 yaşları arasında 228 çocuk dahil edilmiştir. Çalışmanın sonuçlarına göre zorbalık davranışı gösteren çocuklar aile üyeleri ile karışık bir ilişki göstermekte, zorbalık davranışında bulunmayan bireyler ise aile üyeleri ile pozitif ilişkiler göstermektedir.

Greenberger and Chen (1996) tarafından yapılan çalışmada 173 erken ergen ve 297 üniversite öğrencisi ile algılanan ebeveyn-ergen ilişkisi ve depresif ruh hali arasındaki ilişki incelenmiştir. Ebeveyn-ergen ilişkileri ve depresif ruh hali arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur.

Demo *et al.* (1987) tarafından yapılan çalışmada ebeveyn-ergen iletişiminin etkileri ve ebeveynlerin özsayıgılarını öngören ebeveyn-ergen iletişiminin boyutlarının araştırılması amaçlanmıştır. Araştırmanın sonuçlarına göre ebeveynlerin ve ergenlerin ilişkilerinin birbirine benzediği fakat farklı algılamalara sahip olduklarını ve ebeveyn-

ergen iletişiminin hem ergenler hem de ebeveynler için özsaygı düzeylerini öngörmede önemli olduğunu göstermektedir.

Aile içi ilişkiler ile ilgili yurt içinde yapılan araştırmalar incelendiğinde aile ilişkilerinin çeşitli değişkenlerle ilişkisinin incelendiği görülmektedir. Bunun yanı sıra aile ilişkileri ile sosyal beceri ve problem davranış gibi kavramlarla olan ilişkisi de araştırmaların konularını oluşturmaktadır. Mutluluk, empatik eğilim, öğrenilmiş güçlülük ve duygusal zeka gibi psikolojik kavramlar da aile içi ilişkiler ile ilişkisi incelenen değişkenler arasındadır. Yapılan bu çalışmanın bir diğer konusu olan dijital oyun bağımlılığı ile bağlantılı olabilecek internet kullanımı ve internet bağımlılığı da alan yazında aile ilişkilerine bağlı olarak araştırılmıştır. Araştırmaların çalışma grubunda daha çok ortaokul ve üniversite öğrencilerinin olduğu görülürken daha erken dönemde olan çocuklarla yapılan çalışmalar da bulunmaktadır. Yurt dışında aile ilişkileri ile yapılan çalışmalarda da benzer şekilde aile ilişkileri ile telefon, alkol ve sigara gibi bağımlılığa sebep veren maddeler arasındaki ilişki incelenmiş; zorbalık, depresyon ve özsaygı gibi kavramlarla olan ilişkilere de yer verilmiştir. Araştırmaların çalışma gruplarını daha çok çocuk ve ergenlerin oluşturduğu görülmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. MATERYAL VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli/deseni, araştırma grubu, veri toplama aracı, verilerin toplanması ve verilerin analizine yer verilmiştir.

3.1. Araştırmanın Modeli

İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin incelenmesini hedefleyen bu çalışmada, karma araştırma yöntemlerinden açıklayıcı sıralayıcı desen kullanılmıştır. Çünkü yapılan çalışmalarda büyük örneklem gruplarının eğilimleri ya da tutumları hakkında derinlemesine bilgi almanın da faydalı olduğu bilinmektedir (Büyüköztürk vd 2017). Creswell and Plano Clark (2018) açıklayıcı sıralayıcı deseni nicel veriler elde edildikten sonra açıklanmasının önemli görülen noktalar hakkında nitel verilerin de toplanması ve onlarla açıklanması süreci olduğunu belirtmektedirler.

Çalışmada iki farklı desenin bir arada olması sebebiyle hem nicel hem de nitel desen de kendi içinde açıklanmıştır. Buna göre nicel desen içerisinde hem betimsel tarama hem de ilişkisel model bir arada kullanılmıştır. Tarama modelleri örneklem grubuna herhangi bir etki edilmeden geçmişte ya da günümüzde belirlenmiş bir durumun sayısallaştırılmış verilerle örneklem grubundan veri toplanması süreci olarak ifade edilmektedir. Buna ek olarak da kendi içerisinde değişik türlere de ayrıldığı bilinmektedir (Büyüköztürk vd 2017). Bu çalışmada betimsel tarama modeli belirlenmiştir çünkü geçmişte ya da günümüzdeki bir durumun farklı yönlerden incelenmesiyle betimleme yapmak amaçlanmıştır (Karasar 1999). Buna ek olarak bağımsız değişkenler aracılığıyla bağımlı değişkenlerin yordanması ve açıklanması için ilişkisel model kullanımı da uygun görülmüştür (Creswell and Plano Clark 2018).

Çalışmada hem öğrencilerin hem de ailelerin dijital oyun bağımlılığına ve aile ilişkilerine yönelik durumlarının ortaya konması amaçlandığı için nitel deseni ise durum çalışması şeklinde dizayn edilmiştir. Çünkü durum çalışmaları sınırları olan bir sistemin işleyişi ve çalışması hakkında derinlemesine bilgi sağlayabilmektedir (Merriam 2013).

3.2. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini 2022-2023 Eğitim Öğretim yılında Ağrı ilinde ilkokul 4. sınıfta okuyan ilkokul öğrencileri oluşturmaktadır. Örneklemenin belirlenmesi ise G*Power örneklem hesaplama aracı sayesinde gerçekleştirilmiştir. Bu bağlamda %5 hata payı, %95 güven aralığı ve orta etki büyüklüğünde 360 öğrenciye ulaşılması gerektiği hesaplanmıştır. Fakat uç değerlerin ortaya çıkabilmesi, eksik verilerin olabilmesi gibi faktörler de göz önüne alınarak 754 öğrenciye ulaşılmıştır. 29 öğrencinin verisinin uç değer göstermesi sebebiyle 725 öğrencinin verisi ile nicel çalışmaya devam edilmiştir. Örneklem grubuna ulaşılırken tesadüfi örnekleme yöntemi kullanılarak rastgele yüz yüze formlar aracılığıyla veriler toplanmıştır. Nicel kısımda yer alan öğrencilerin demografik bilgileri Tablo 3.1’de verilmiştir.

Tablo 3. 1. Nicel örneklem grubunun demografik bilgileri

Değişken	Katılımcı	F	%
Cinsiyet	Kız	353	48.7
	Erkek	372	51.3
Yaş	9 Yaş	101	13.9
	10 Yaş	539	74.3
	11 Yaş	85	11.7
Kardeş Sayısı	1 Kardeş	37	5.1
	2 Kardeş	150	20.7
	3 Kardeş	222	30.6
	4 Kardeş	170	23.4
	5 Kardeş	88	12.1
	6 Kardeş ve Üzeri	58	8.0
Algılanan Okul Başarısı	Düşük	21	2.9
	Orta	332	45.8
	Yüksek	372	51.3
Anne Öğrenim Durumu	Okur-Yazar Değil	68	9.4
	Okur-Yazar	126	17.4
	İlkokul	151	20.8
	Ortaokul	149	20.6
	Lise	130	17.9
	Lisans	73	10.1
	Lisansüstü	28	3.9
Baba Öğrenim Durumu	Okur-Yazar Değil	27	3.7
	Okur-Yazar	88	12.1
	İlkokul	80	11.0
	Ortaokul	138	19.0
	Lise	180	24.8
	Lisans	127	17.5
	Lisansüstü	85	11.7
Kendine Ait Dijital Araç	Evet	377	52.0
	Hayır	348	48.0

Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi	Hiç Oynamıyorum	140	19.3
	0-1 Saat Arası	364	50.2
	1-3 Saat Arası	146	20.1
	3-5 Saat Arası	33	4.6
	5 Saat ve Üzeri	42	5.8
Kendine Ait Oda	Evet	364	50.2
	Hayır	361	49.8
Aile ile Geçirilen Süre	0-1 Saat	51	7.0
	1-3 Saat	103	14.2
	3-5 Saat	176	24.3
	5 Saat Üzeri	395	54.5
Toplam		725	100.0

Nicel kısma katılım gösteren öğrencilerin demografik değişkenleri incelendiğinde; öğrencilerin %51,3'ü erkektir, %74,3'ü 10 yaşındadır, %30,6'sının 3 kardeşi vardır, %51,3'ünün algıladığı okul başarısı yüksektir, %20,8'inin annesi ilkokul mezunudur, %24,8'inin babası lise mezunudur. Öğrencilerin %52'sinin kendisine ait bir dijital aracı mevcuttur ve %50,2'si günde 0-1 saat arasında dijital oyun oynuyordur. Öğrencilerin %50,2'sinin kendisine ait bir odası mevcuttur ve %54,5'i aileleriyle 5 saatten fazla zaman geçirmektedir.

Çalışmanın nitel boyutunda ise çalışma grubunu 9 ilkokul dördüncü sınıf öğrencisi ve 9 ebeveyn oluşturmaktadır. Örneklem grubuna ulaşılırken tesadüfi örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Nitel çalışma grubuna ait bilgiler Tablo 3.2'de verilmiştir.

Tablo 3. 2. Nitel çalışma grubunun demografik bilgileri

Kişi	Cinsiyet	Yaş	Kardeş Sayısı	Çocuk Sayısı
Ö1	Kız	9	3	
Ö2	Erkek	11	4	
Ö3	Erkek	9	5	
Ö4	Kız	10	2	
Ö5	Kız	9	7	
Ö6	Erkek	10	1	
Ö7	Kız	9	2	
Ö8	Erkek	9	3	
Ö9	Kız	9	3	
E1	Kadın	52		5
E2	Kadın	43		3
E3	Erkek	38		2
E4	Kadın	54		4
E5	Kadın	53		5
E6	Erkek	32		2
E7	Erkek	34		2

E8	Kadın	40	3
E9	Kadın	42	2

Nitel çalışma grubuna dahil olan 9 öğrencinin 5'inin kız, 5'inin erkek; ebeveynlerin ise 6'sının kadın, 3'ünün erkek olduğu görülmektedir. Bu çocuklardan 3 tanesi üç kardeşe, 2 tanesi iki kardeşe, 1 tanesi dört kardeşe, 1 tanesi beş kardeşe, 1 tanesi yedi kardeşe ve 1 tanesi ise bir kardeşe sahiptir. Ebeveynlerin ise; 4 tanesi iki çocuğa, 2 tanesi üç çocuğa, 1 tanesi dört çocuğa ve 2 tanesi beş çocuğa sahiptir. Dördüncü sınıf öğrencilerinden seçilen katılımcıların yaşları 9-11 arasında değişmekte; ebeveynlerin yaşları ise 32 ve 54 arasında değişmektedir.

3.3. Veri Toplama Araçları

Çalışmada nicel veri toplama aracı olarak “Öğrenci Kişisel Bilgi Formu”, “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” ve “Aile İlişkileri Ölçeği” kullanılmıştır. Nitel veri toplama aracı olarak “Öğrenci Kişisel Bilgi Formu”, “Çocuk Görüşme Formu” ve “Ebeveyn Görüşme Formu” kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel bilgi formu

İlgili örneklem grubunun daha iyi anlaşılabilmesi amacıyla geliştirilmiş olan Kişisel Bilgi Formu ilgili alan yazın taramaları yapılarak oluşturulmuştur. Oluşturulan kişisel bilgi formu içerisinde Cinsiyet, Yaş, Kardeş Sayısı, Algılanan Okul Başarısı, Anne Öğrenim Durumu, Baba Öğrenim Durumu, Kendine Ait Dijital Araç, Günlük Dijital Oyun Oynama Süresi, Kendine Ait Oda ve Günlük Aile ile Geçirilen Süre gibi bilgiler yer almaktadır. Ayrıca hem öğrencilerden hem de ebeveynlerinden katılım onay formu alınmıştır.

3.3.2. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği

Literatürde oyun bağımlılığı ile ilgili çeşitli ölçeklerin olduğu görülmüştür. Ancak öğrencilerin dikkatlerinin dağılmaması ve sıkılmamaları için kısa ölçeklere ihtiyaç duyulması sebebiyle daha az maddeden oluşan bir ölçek formu Şahin vd (2019) tarafından geliştirilmiştir. Bu kapsamda araştırmacılar tek faktör ve toplamda altı maddeden oluşan çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği geliştirmiştir. Ölçek “Benim için hiç uygun değil” ve “Benim için tamamıyla uygun” seçenekleri arasında 5’li likert şeklinde ölçeklendirilmiştir. Veri toplama aracının psikometrik özellikleri

yapısal geçerlilik ve güvenilirlik açısından test edilmiş ve Faktöriyel geçerliliği Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) ile incelenmiştir. Kapsam geçerliliği için yakınsak geçerlilik dikkate alınmıştır. Geçerliliği sağlamak için çıkarılan ortalama varyans (AVE) değerleri kullanılmıştır. Ayrıca ölçeğin güvenilirlik testleri kapsamında yapısal güvenilirlik için McDonald Omega ve Cronbach Alpha katsayıları hesaplanmıştır. AVE değerinin 0,57 ve yapısal güvenilirlik (McDonald omega) katsayısının 0,89 olduğu bulunmuştur. Ölçeğin Cronbach alfa değeri ise 0,78'dir. Buna göre geliştirilen ölçeğin geçerli ve güvenilir bir ölçme aracı olduğu bulgulanmıştır.

3.3.3. Aile ilişkileri ölçeği

Demirtaş (2011) tarafından geliştirilen ve çocukların aile ilişkilerini değerlendiren bir ölçektir. Çocukların ailelerini sağlıklı veya sağlıksız olarak algılayıp algılamadıklarını belirlemek için açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analiz yöntemleri kullanılarak geçerliliği sağlanmıştır. Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeği, toplamda 20 madde içermekte olup, iki alt ölçekten oluşmaktadır ve toplam puan vermemektedir. İlk alt ölçek, çocukların sağlıksız aile ilişkilerini belirten Engelleyici Aile İlişkileri boyutudur. İkinci alt ölçek ise, çocukların sağlıklı aile ilişkilerini belirten Destekleyici Aile İlişkileri boyutudur. Engelleyici Aile İlişkileri alt ölçeğinden 10 ile 30 arasında puan alınabilir ve yüksek puan, çocuğun engelleyici aile özelliklerine sahip bir ilişki olduğunu göstermektedir. Destekleyici Aile İlişkileri alt ölçeğinden de yine 10 ile 30 arasında puan alınabilir ve yüksek puan, çocuğun destekleyici aile ilişkilerine sahip olduğunu göstermektedir. Ölçek “Her Zaman (3)”, “Bazen (2)” ve “Hiçbir Zaman (1)” şeklinde ölçeklendirilmiştir. Çocuklar İçin Aile İlişkileri Ölçeğinin Cronbach alfa katsayısı, ilk alt boyut için .82 ve .84, ikinci alt boyut için ise .76 ve .78 olarak bulunmuştur.

Tablo 3.3'te Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Aile İlişkileri Ölçeğinin yapılan bu çalışma için elde edilen iç tutarlılık (Cronbach Alpha) katsayıları sunulmuştur.

Tablo 3. 3. Ölçeklerin iç tutarlılık katsayıları

Ölçek	Cronbach Alfa Katsayısı (α)
Dijital Oyun Bağımlılığı	,588
Engelleyici Aile Tutumu	,625
Destekleyici Aile Tutumu	,700

Ölçeklerden elde edilen iç tutarlılık katsayıları incelendiğinde ,588 ile ,700 arasında değiştiği tespit edilmiştir. Reise (2012) göre iç tutarlılık katsayısının .50 üzerinde olmasının yeterli bir ölçüt olduğu belirtilmektedir.

3.3.4. Öğrenci görüşme formu

İlkokul öğrencilerinin ve ebeveynlerinin dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilere yönelik görüşlerinin de incelendiği bu araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan ilkökul öğrencileri için yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Görüşme formları ilgili literatür taranarak taslak olarak hazırlanmış daha sonra uzmanların görüşlerine başvurulmuş ve sorular değiştirilerek güncellenmiştir. Araştırmanın pilot çalışması için örneklem grubunda olmayan 5 ilkökul öğrencisine sorular yöneltilerek cevaplamaları istenmiştir. Pilot çalışma sonucu anlaşılması güç ve araştırmaya hizmet etmeyen sorular yeniden uzman görüşlerine danışılarak formdan çıkarılmıştır. Görüşme formlarının son halinde ilkökul öğrencilerine dijital oyun oynama durumları, dijital oyunun ne olduğu, oynadıkları dijital oyun türleri, dijital oyunları kiminle ve ne zaman oynadıkları, kullandıkları dijital araç türü, dijital oyunların sorumluluklar ve aile ilişkileri ile ilişkisi, dijital oyun yaşağı ve dijital oyun oynadıktan sonra hisler gibi konularla ilgili 11 soru sorulmuştur.

3.3.5. Ebeveyn görüşme formu

İlkokul öğrencilerinin ve ebeveynlerinin dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilere yönelik görüşlerinin de incelendiği bu araştırmada veri toplama aracı olarak araştırmacı tarafından hazırlanan ebeveynler için yarı yapılandırılmış görüşme formları kullanılmıştır. Görüşme formları ilgili literatür taranarak taslak olarak hazırlanmış daha sonra uzmanların görüşlerine başvurulmuş ve sorular değiştirilerek güncellenmiştir. Araştırmanın pilot çalışması için örneklem grubunda olmayan 5 ebeveyne sorular yöneltilerek cevaplamaları istenmiştir. Pilot çalışma sonucu anlaşılması güç ve araştırmaya hizmet etmeyen sorular yeniden uzman görüşlerine danışılarak formdan çıkarılmıştır. Görüşme formlarının son halinde ebeveynlere dijital

oyun bağımlılığının tanımı, dijital oyunların etkileri ve sorumlulukla ilişkisi ve dijital oyun cezasına yönelik olarak 5 soru sorulmuştur.

3.4. Verilerin Toplanması

Verilerin toplanabilmesi amacıyla öncelikle Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Etik Kurulu 27.01.2023 tarih ve E-95531838-050.99-63257 sayılı etik kurul izni alındıktan sonra Ağrı İl Milli Eğitim Müdürlüğünden 17.03.2023 tarih ve E-78971437-605.01-72539085 sayılı araştırma izni alınmıştır. Ardından çalışmaya katılmayı kabul eden ilkokullar ile iletişime geçilmiştir. Sınıf öğretmenleri aracılığıyla velilerden onam izni alındıktan sonra çalışma izni olan çocuklara veri toplama araçları dağıtılmıştır. Ardından çocuklara yapılan açıklamalar sonrasında sorular tek tek okunarak birlikte ölçeklere bireysel cevap vermeleri istenmiştir. Nitel veriler toplanırken de yine araştırma izni olan çocuklarla bireysel görüşmeler yapılarak yarı yapılandırılmış görüşme formları ses kaydı alınarak uygulanmıştır. Çalışmaya katılmayı kabul eden ebeveynlerle ise yine ses kayıtları alınarak görüşmeler tamamlanmıştır. Nicel veriler istatistik paket programa sayısal veriler şeklinde işlenmiştir. Nitel verilerin ise ses kayıtlarının transkripsiyonu sonrası kodlamalar oluşturulmuştur.

3.5. Verilerin Analizi

Nicel verilerin analizi için bağımlı değişkenler istatistik paket programı içerisine aktarılmıştır. Veri setinin normallik dağılımı ise çarpıklık-basıklık katsayısı incelenerek belirlenmiştir. Ölçeğin merkezi eğilim ölçütleri Tablo 3.4'te verilmiştir.

Tablo 3. 4. Verilerin merkezi eğilim ölçütleri

Boyut	N	Mod	Med.	$\bar{X}$	Standart Sapma	Çarpıklık	Basıklık
Dijital Oyun Bağımlılığı	725	12	14	13.83	4.63	.284	-.456
Engelleyici Aile Tutumları	725	26	25	24.23	3.23	-.329	-.414
Destekleyici Aile Tutumları	725	12	13	13.78	3.11	.807	.010

Elde edilen verilerin normallik dağılımı incelendiğinde çarpıklık ve basıklık katsayılarının +1,96 ile -1,96 arasında olduğu tespit edilmiştir. George ve Mallery (2016) ve Tabachnick ve Fidell (2006) +1,96 ile -1,96 aralığında yer alan çarpıklık ve basıklık katsayılarının normal dağılım gösterdiğini belirtmişlerdir. Ayrıca Tan (2016) ise örneklem grubunun 20 ve üzerinde olması durumunda t testlerinin normallik

dağılımı aranmadan da uygulanabileceğini belirtmiştir. Dolayısıyla parametrik testlerden yararlanılması uygun görülmüştür. İki bağımsız değişkenin olduğu durumlar için Bağımsız Örneklem t Testi, ikiden fazla olması durumunda ise Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)'dan yararlanılmıştır. ANOVA'da anlamlılık çıkması durumunda örneklem sayısı eşit olmadığı için Post-Hoc testlerinden Bonferroni tercih edilmiştir (Kayri 2009). İki ölçek arasındaki ilişkinin boyutunun ve yönünün tespiti için ise Pearson Korelasyon katsayısı kullanılarak incelenmiştir. İstatistiksel olarak anlamlılık sınırı ise 0,05 şeklinde belirlenmiştir.

T testlerinde anlamlılık çıkan durumlarda Cohen's d kullanılarak etki büyüklükleri hesaplanmıştır. Cohen's d için etki büyüklükleri genellikle şu aralıklara göre yorumlanır: Küçük etki (small effect): $0.2 \leq |d| < 0.5$; Orta etki (medium effect): $0.5 \leq |d| < 0.8$; Büyük etki (large effect): $|d| \geq 0.8$. ANOVA'larda anlamlılık çıkan durumlarda ise Eta Kare hesaplaması yapılmıştır. Eta Kare (η^2) Yorumlama: Küçük etki: $\eta^2 \approx 0.01$ (1%); Orta etki: $\eta^2 \approx 0.06$ (6%) ve Büyük etki: $\eta^2 \approx 0.14$ (14%) şeklindedir.

Çalışmanın nitel verilerinin analiz sürecinde betimleyici analizden yararlanılmıştır. Böylelikle verilerin temel özelliklerinin başkaları tarafından kolayca anlaşılması sağlanmış olur (Christensen *et al.* 2014). Verilerden elde edilen kodlamaların sunumunda ise frekans dağılımlarından faydalanılmıştır. Veriler ayrıntılı bir şekilde okunmuş katılımcıların ortak görüşleri doğrultusunda tablolar oluşturulmuştur. Tablolara ilişkin olarak yapılan yorumları desteklemek amacıyla alıntılara yer verilmiştir. Alıntılar verilirken öğrencilerin görüşlerini belirtmek amacıyla Ö1, Ö2, Ö3... şeklinde kısaltmalara, ebeveynlerin görüşlerini belirtmek amacıyla E1, E2, E3... şeklinde kısaltmalara başvurulmuştur.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Çalışmanın bu bölümünde araştırmanın ana problem cümlesi ve alt problemlerine yönelik olarak yapılan analizler sonucu ulaşılan nicel ve nitel bulgulara yer verilmiş ve bu bulgular yorumlanmıştır.

4. ARAŞTIRMA BULGULARI

4.1. Nicel Verilere İlişkin Bulgular

“Dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkiler arasında bir ilişki var mıdır?”

alt problemine ilişkin bulguları tespit etmek amacıyla öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkileri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişkinin olup olmadığının belirlenmesi için yapılan Pearson Korelasyon sonucu Tablo 4.1.’de verilmiştir.

Tablo 4. 1. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkileri arasındaki Pearson Korelasyon sonucu

Boyutlar	Pearson Korelasyon	Dijital Oyun Bağımlılığı
Engelleyici Aile İlişkileri	r	-.282**
	p	<.001
	N	725
Destekleyici Aile İlişkileri	r	.145**
	p	<.001
	N	725

**p<.01 (2-yönlü)

Öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile aile ilişkileri arasındaki ilişki yapılan Pearson korelasyon testi ile incelenmiştir. Buna göre dijital oyun bağımlılığı ile engelleyici aile ilişkileri arasında ($r=-.282^{**}$, $p<.01$) negatif yönlü küçük bir ilişki ve destekleyici aile ilişkileri arasında ($r=.145^{**}$, $p<.01$) pozitif yönlü küçük bir ilişki olduğu saptanmıştır. Buna göre engelleyici aile ilişkilerinin artması durumunda çocuklardaki dijital oyun bağımlılığı düşmektedir denilebilir. Destekleyici aile ilişkilerinin artmasında ise çocuklarda dijital oyun bağımlılığında artma görülebilmektedir denilebilir.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminden yola çıkılarak öğrencilerin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan Bağımsız Örneklem t Testi sonucu Tablo 4.2’de verilmiştir.

Tablo 4. 2. Öğrencilerin cinsiyetlerine göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik bağımsız örneklem t testi sonucu

Boyutlar	Cinsiyet	N	$\bar{X}$	S.s	sd	t	p	Cohen’s d
Dijital Oyun Bağımlılığı	Kız	353	13.00	4.34	723	-4.764	.000*	-.355
	Erkek	372	14.62	4.76				
Engelleyici Aile İlişkileri	Kız	353	24.64	3.10	723	3.341	.001*	.250
	Erkek	372	23.84	3.30				
Destekleyici Aile İlişkileri	Kız	353	13.62	3.06	723	-1.330	.184	-
	Erkek	372	13.93	3.15				

*p<0,05

Tablo 4.2’de öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ve aile ilişkilerinden engelleyici aile ilişkileri boyutunda istatistiksel olarak anlamlı derecede ve küçük etki büyüklüğünde bir farklılığın olduğu bulgusuna ulaşılmıştır (p<0,05). Destekleyici aile ilişkilerinde ise cinsiyet değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılık olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır (p>0,05). Aradaki farklılığın hangi cinsiyet lehine olduğu incelendiğinde ise dijital oyun bağımlılığında erkek öğrencilerin ($\bar{X}$ =14,62) kız öğrencilere ($\bar{X}$ =13,00) göre daha yüksek ortalamalarının olduğu görülmektedir. Bir diğer ifade ile erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı kız öğrencilere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu söylenebilir. Engelleyici aile ilişkileri incelendiğinde ise kız öğrencilerin ($\bar{X}$ =24,64) erkek öğrencilere ($\bar{X}$ =23,84) göre istatistiksel olarak anlamlı derecede daha yüksek ortalamalarının olduğu sonucun ulaşılmıştır. Yani aile ilişkileri incelendiğinde kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha fazla engellendiği söylenebilir.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin yaşlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminden yola çıkılarak öğrencilerin yaşlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan ANOVA sonucu Tablo 4.3’te verilmiştir.

Tablo 4. 3. Öğrencilerin yaşlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu

Boyutlar	Yaş	N	$\bar{X}$	s.s	s.d.	F	p	η^2
Dijital	9 Yaş	101	13.43	4.22	2-722	2.183	.113	-
Oyun	10 Yaş	539	13.76	4.67				
Bağımlılığı	11 Yaş	85	14.76	4.76				
Engelleyici	9 Yaş	101	23.90	2.89	2-722	3.051	.048*	.008
Aile	10 Yaş	539	24.40	3.27				
İlişkileri	11 Yaş	85	23.56	3.28				
Destekleyici	9 Yaş	101	14.26	2.96	2-722	3.918	.020*	.011
Aile	10 Yaş	539	13.59	3.05				
İlişkileri	11 Yaş	85	14.40	3.50				

*p<0,05

Tablo 4.3'te öğrencilerin aile ilişkilerinden engelleyici aile ilişkileri ve destekleyici aile ilişkileri boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılığın olduğu bulgusuna ulaşılmıştır (p<0,05). Dijital oyun bağımlılığıNDA ise yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılık olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır (p>0,05).

Engelleyici aile ilişkileri boyutunda ve destekleyici aile ilişkileri boyutunda aradaki farklılığın hangi iki ortalamadan kaynaklandığını tespit edebilmek Post-Hoc testlerinden Bonferroni testi uygulanmıştır. Her ne kadar ANOVA anlamlı sonuç üretmiş olsa da Bonferroni Testi sonucuna göre ortalamalar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı tespit edilmiştir. Dolayısıyla engelleyici aile ilişkileri boyutunda ve destekleyici aile ilişkileri boyutunda yaş değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılaşmanın olmadığı söylenebilir. Ayrıca etki büyüklüklerine bakıldığında da küçük etki aralığına çok yakın değerlerin olduğu görülmüştür.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin kardeş sayılarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminden yola çıkılarak öğrencilerin kardeş sayılarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan ANOVA sonucu Tablo 4.4'te verilmiştir.

Tablo 4. 4. Öğrencilerin kardeş sayısına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu

Boyutlar	Kardeş Sayısı	N	$\bar{X}$	s.s	s.d.	F	p	Fark	η^2
Dijital Oyun Bağımlılığı	1 Kardeş ^a	37	14.03	4.37	5- 719	.255	.937	-	-
	2 Kardeş ^b	150	13.75	4.77					
	3 Kardeş ^c	222	14.08	4.76					
	4 Kardeş ^d	170	13.61	4.55					
	5 Kardeş ^e	88	13.65	4.41					
	6 Kardeş ve Üzeri ^f	58	13.88	4.64					
Engelleyici Aile İlişkileri	1 Kardeş ^a	37	23.70	3.11	5- 719	.527	.756	-	-
	2 Kardeş ^b	150	24.39	3.15					
	3 Kardeş ^c	222	24.05	3.31					
	4 Kardeş ^d	170	24.28	3.38					
	5 Kardeş ^e	88	24.45	3.27					
	6 Kardeş ve Üzeri ^f	58	24.34	2.71					
Destekleyici Aile İlişkileri	1 Kardeş ^a	37	13.68	2.60	5- 719	2.660	.022*	d>b e>b	.018
	2 Kardeş ^b	150	13.13	3.00					
	3 Kardeş ^c	222	13.66	2.89					
	4 Kardeş ^d	170	14.20	3.35					
	5 Kardeş ^e	88	14.35	3.30					
	6 Kardeş ve Üzeri ^f	58	13.88	3.23					

*p<0,05

Tablo 4.4'te öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve engelleyici aile ilişkileri boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılığın olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır (p>0,05). Fakat destekleyici aile ilişkilerinin ise kardeş sayısı değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı derecede küçük etki büyüklüğünde bir farklılık oluşturduğu tespit edilmiştir (p<0,05). Destekleyici aile ilişkileri boyutunda hangi iki kardeş sayısı değişkeni arasında istatistiksel bir farklılaşmanın olduğunun belirlenmesi için Bonferroni Testi uygulanmıştır. Bu bağlamda hem 4 kardeşi olanlar ($\bar{X}=14,20$) hem de 5 kardeşi olanlar ($\bar{X}=14,35$) 2 kardeşi olanlara ($\bar{X}=13,13$) göre istatistiksel olarak anlamlı derecede daha yüksek ortalamalarının olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bir diğer ifade ile 4 kardeşi ve 5 kardeşi olan öğrencilerin destekleyici aile ilişkileri 2 kardeşi olanlara göre daha yüksek olduğu söylenebilir.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin algılanan okul başarısına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminden yola çıkılarak öğrencilerin algıladıkları okul başarısına göre dijital oyun

bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan ANOVA sonucu Tablo 4.5'te verilmiştir.

Tablo 4. 5. Öğrencilerin algıladıkları okul başarılarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu

Boyutlar	Okul Başarısı	N	$\bar{X}$	s.s	s.d.	F	p	Fark	η^2
Dijital Oyun Bağımlılığı	Düşük ^a	21	13.76	4.44	2- 722	7.677	.001*	b>c	.021
	Orta ^b	332	14.55	4.36					
	Yüksek ^c	372	13.19	4.79					
Engelleyici Aile İlişkileri	Düşük ^a	21	23.10	3.53	2- 722	16.367	.000*	c>a c>b	.043
	Orta ^b	332	23.57	3.25					
	Yüksek ^c	372	24.88	3.06					
Destekleyici Aile İlişkileri	Düşük ^a	21	14.10	2.43	2- 722	17.256	.000*	b>c	.046
	Orta ^b	332	14.48	3.13					
	Yüksek ^c	372	13.13	2.99					

*p<0,05

Tablo 4.5'te öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları, aile ilişkilerinden engelleyici aile ilişkileri ve destekleyici aile ilişkileri boyutlarında istatistiksel olarak anlamlı derecede küçük etki büyüklüğünde bir farklılığın olduğu bulgusuna ulaşılmıştır (p<0,05). Aradaki farklılığın hangi iki ortalamalardan kaynaklandığını tespit edebilmek için Post-Hoc testlerinden Bonferroni testi uygulanmıştır. Dijital oyun bağımlılığında öğrencilerden okul başarısını orta düzeyde ($\bar{X}$ =14,55) algılayanların yüksek düzeyde ($\bar{X}$ =13,19) algılayanlara göre daha yüksek ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Buna göre okul başarısını orta düzeyde algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı yüksek algılayanlara göre daha yüksek olduğu söylenebilir.

Engelleyici aile ilişkilerinde öğrencilerden okul başarısını yüksek düzeyde ($\bar{X}$ =24,88) algılayanların hem orta düzeyde ($\bar{X}$ =23,57) hem de düşük düzeyde ($\bar{X}$ =23,10) algılayanlara göre daha yüksek ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Buna göre okul başarısını yüksek düzeyde algılayan öğrencilerin hem orta hem de düşük düzeyde algılayanlara göre aile ilişkilerinin daha engelleyici düzeyde olduğu söylenebilir.

Destekleyici aile ilişkilerinde ise öğrencilerden okul başarısını orta düzeyde ($\bar{X}$ =14,48) algılayanların yüksek düzeyde ($\bar{X}$ =13,13) algılayanlara göre daha yüksek

ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Buna göre başarısını orta düzeyde algılayan öğrenciler ailelerinin daha destekleyici bir tutumda olduğu söylenebilir.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin anne öğrenim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminde yola çıkılarak öğrencilerin annelerinin öğrenim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan ANOVA sonucu Tablo 4.6’da verilmiştir.

Tablo 4. 6. Öğrencilerin anne öğrenim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu

Boyutlar	Anne Öğrenim	N	$\bar{X}$	s.s	s.d.	F	p	Fark	η^2
Dijital Oyun Bağımlılığı	Okur-Yazar Değil ^a	68	13.37	4.94	6- 718	1.291	.259	-	-
	Okur-Yazar ^b	126	13.59	4.74					
	İlkokul ^c	151	13.43	4.64					
	Ortaokul ^d	149	14.39	4.52					
	Lise ^e	130	13.58	4.03					
	Lisans ^f	73	14.34	4.94					
	Lisansüstü ^g	28	15.11	5.52					
Engelleyici Aile İlişkileri	Okur-Yazar Değil ^a	68	23.76	2.86	6- 718	2.181	.043*	-	-
	Okur-Yazar ^b	126	24.25	3.39					
	İlkokul ^c	151	24.54	3.04					
	Ortaokul ^d	149	23.79	3.23					
	Lise ^e	130	24.48	3.31					
	Lisans ^f	73	24.88	3.15					
	Lisansüstü ^g	28	23.07	3.68					
Destekleyici Aile İlişkileri	Okur-Yazar Değil ^a	68	14.56	3.43	6- 718	2.592	.017*	a>e	.341
	Okur-Yazar ^b	126	13.67	2.97					
	İlkokul ^c	151	14.01	3.13					
	Ortaokul ^d	149	14.01	3.11					
	Lise ^e	130	13.02	2.69					
	Lisans ^f	73	13.44	3.21					
	Lisansüstü ^g	28	14.25	3.78					

*p<0,05

Tablo 4.6’da öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarında ve engelleyici aile ilişkilerinde istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılığın olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır (p>0,05). Fakat destekleyici aile ilişkilerinde büyük etkide istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılık olduğu tespit edilmiştir (p<0,05). Aradaki farklılığın hangi iki ortalamalardan kaynaklandığını tespit edebilmek için Post-Hoc testlerinden Bonferroni testi uygulanmıştır. Engelleyici aile ilişkilerinde her ne kadar

ANOVA anlamlı sonuç üretmiş olsa da Bonferroni Testi sonucuna göre ortalamalar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı tespit edilmiştir. Destekleyici aile ilişkilerinde ise öğrencilerden annesi okur yazar ($\bar{X}=14,56$) olmayanların annesi lise mezunu ($\bar{X}=13,02$) olanlara göre daha yüksek ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Buna göre annesi okur yazar olmayan öğrencilerin annesi lise mezunu olanlara göre daha destekleyici bir ebeveyn tutumunda oldukları söylenebilir.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin baba öğrenim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminden yola çıkılarak öğrencilerin babalarının öğrenim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan ANOVA sonucu Tablo 4.7’de verilmiştir.

Tablo 4. 7. Öğrencilerin baba öğrenim durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu

Boyutlar	Baba Öğrenim	N	$\bar{X}$	s.s	s.d.	F	p	Fark	η^2
Dijital Oyun Bağımlılığı	Okur-Yazar Değil ^a	27	14.93	5.64	6-718	2.191	.042*	-	.107
	Okur-Yazar ^b	88	12.68	4.39					
	İlkokul ^c	80	13.24	4.78					
	Ortaokul ^d	138	13.67	4.43					
	Lise ^e	180	14.44	4.61					
	Lisans ^f	127	13.69	4.27					
	Lisansüstü ^g	85	14.42	5.07					
Engelleyici Aile İlişkileri	Okur-Yazar Değil ^a	27	22.78	2.98	6-718	2.656	.015*	-	.106
	Okur-Yazar ^b	88	24.58	3.24					
	İlkokul ^c	80	24.90	2.99					
	Ortaokul ^d	138	23.79	3.07					
	Lise ^e	180	24.18	3.28					
	Lisans ^f	127	24.65	3.27					
	Lisansüstü ^g	85	23.88	3.38					
Destekleyici Aile İlişkileri	Okur-Yazar Değil ^a	27	15.11	3.81	6-718	3.295	.003*	a>f	.167
	Okur-Yazar ^b	88	14.24	3.10					
	İlkokul ^c	80	13.90	3.12					
	Ortaokul ^d	138	13.96	2.98					
	Lise ^e	180	13.54	3.17					
	Lisans ^f	127	12.94	2.59					
	Lisansüstü ^g	85	14.22	3.39					

*p<0,05

Tablo 4.7’de öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarında, engelleyici aile ilişkilerinde ve destekleyici aile ilişkilerinde küçük etki büyüklüğünde istatistiksel

olarak anlamlı derecede bir farklılığın olduğu bulgusuna ulaşılmıştır ($p<0,05$). Aradaki farklılığın hangi iki ortalamalardan kaynaklandığını tespit edebilmek için Post-Hoc testlerinden Bonferroni testi uygulanmıştır. Dijital oyun bağımlılığı ve engelleyici aile ilişkilerinde her ne kadar ANOVA anlamlı sonuç üretmiş olsa da Bonferroni Testi sonucuna göre ortalamalar arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılaşmanın olmadığı tespit edilmiştir. Destekleyici aile ilişkilerinde ise öğrencilerden babası okuryazar olmayanların ($\bar{X}=15,11$) babası lisans mezunu ($\bar{X}=12,94$) olanlara göre daha yüksek ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Buna göre babası okur yazar olmayan öğrencilerin babası lisans mezunu olanlara göre daha destekleyici bir ebeveyn tutumunda oldukları söylenebilir.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin kendilerine ait dijital araca sahip olma durumlarına göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminden yola çıkılarak öğrencilerin kendilerine ait dijital bir araçlarının olması durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan Bağımsız Örneklem t Testi sonucu Tablo 4.8’de verilmiştir.

Tablo 4. 8. Öğrencilerin kendilerine ait dijital araçları olması durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik bağımsız örneklem t testi sonucu

Boyutlar	Dijital Araç	N	$\bar{X}$	S.s	sd	t	p	Cohen's d
Dijital Oyun Bağımlılığı	Var	377	14.25	4.82	723	2.520	.012*	.189
	Yok	348	13.38	4.39				
Engelleyici Aile İlişkileri	Var	377	24.33	3.20	723	.867	.386	.065
	Yok	348	24.12	3.26				
Destekleyici Aile İlişkileri	Var	377	13.54	3.02	723	-2.164	.031*	-.161
	Yok	348	14.04	3.19				

* $p<0,05$

Tablo 4.8’de öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ve aile ilişkilerinden destekleyici aile ilişkileri boyutunda küçük etki büyüklüğünde istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılığın olduğu bulgusuna ulaşılmıştır ($p<0,05$). Engelleyici aile ilişkilerinde ise dijital bir araç sahibi olma değişkenine göre istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılık olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır ($p>0,05$). Aradaki farklılığın hangi sahiplik lehine olduğu incelendiğinde ise dijital oyun bağımlılığında

dijital aracı olan öğrencilerin ($\bar{X}=14,25$) olmayan öğrencilere ($\bar{X}=13,38$) göre daha yüksek ortalamalarının olduğu görülmektedir. Bir diğer ifade ile dijital bir araç sahibi olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı dijital aracı olmayan öğrencilere göre istatistiksel olarak anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu söylenebilir. Destekleyici aile ilişkileri incelendiğinde ise dijital bir aracı olmayan öğrencilerin ($\bar{X}=14,04$) olan öğrencilere ($\bar{X}=13,54$) göre istatistiksel olarak anlamlı derecede daha yüksek ortalamalarının olduğu sonucun ulaşılmıştır. Yani aile ilişkileri incelendiğinde dijital aracı olmayan öğrencilerin olan öğrencilere göre daha fazla desteklendiği söylenebilir.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin günlük dijital oyun oynama sürelerine göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminden yola çıkılarak öğrencilerin günlük dijital oyun oynama sürelerine göre dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan ANOVA sonucu Tablo 4.9’da verilmiştir.

Tablo 4. 9. Öğrencilerin günlük dijital oyun oynama sürelerine göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu

Boyutlar	Oyun Süresi	N	$\bar{X}$	s.s	s.d.	F	p	Fark	η^2
Dijital Oyun Bağımlılığı	Hiç Oynamıyorum ^a	140	12.00	4.37	4-720	35.047.000*	c>a, b d>a, b, c e>a, b, c		.163
	0-1 Saat Arası ^b	364	13.00	4.20					
	1-3 Saat Arası ^c	146	15.45	4.02					
	3-5 Saat Arası ^d	33	18.79	4.08					
	5 Saat ve Üzeri ^e	42	17.67	5.07					
Engelleyici Aile İlişkileri	Hiç Oynamıyorum ^a	140	24.51	3.03	4-720	7.064 .000*	a>d, e b>d, e		.038
	0-1 Saat Arası ^b	364	24.43	3.32					
	1-3 Saat Arası ^c	146	24.39	3.00					
	3-5 Saat Arası ^d	33	22.67	3.05					
	5 Saat ve Üzeri ^e	42	22.19	3.05					
Destekleyici Aile İlişkileri	Hiç Oynamıyorum ^a	140	13.69	3.17	4-720	4.756 .001*	e>a, b, c		.026
	0-1 Saat Arası ^b	364	13.57	3.06					
	1-3 Saat Arası ^c	146	13.68	2.91					
	3-5 Saat Arası ^d	33	14.67	3.40					
	5 Saat ve Üzeri ^e	42	15.57	3.19					

*p<0,05

Tablo 4.9’da öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarında büyük etkide, engelleyici aile ilişkilerinde orta etkide ve destekleyici aile ilişkilerinde küçük etkide istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılığın olduğu bulgusuna ulaşılmıştır ($p<0,05$). Aradaki farklılığın hangi iki ortalamalardan kaynaklandığını tespit edebilmek için Post-Hoc testlerinden Bonferroni testi uygulanmıştır.

Dijital oyun bağımlılığında öğrencilerden 1-3 saat arasında dijital oyun oynayanların ($\bar{X}=15,45$) hiç oynamayanlar ($\bar{X}=12,00$) ve 0-1 saat arasında oynayanlara ($\bar{X}=13,00$) göre daha yüksek ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Hem 3-5 saat arasında oynayanların ($\bar{X}=18,79$) hem de 5 saat ve üzerinde oynayanların ($\bar{X}=17,67$) hiç oynamayanlara ($\bar{X}=12,00$), 0-1 saat arasında oynayanlara ($\bar{X}=13,00$) ve 1-3 saat arasında oynayanlara ($\bar{X}=15,45$) göre daha yüksek ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Buna göre dijital oyun oynama süresi arttıkça dijital oyun bağımlılığının da arttığı söylenebilir.

Engelleyici aile ilişkilerinde hiç oynamayanların ($\bar{X}=24,51$) ve 0-1 saat arasında oynayanların ($\bar{X}=24,43$) hem 3-5 saat arasında oynayanlara ($\bar{X}=22,67$) hem de 5 saat ve üzerinde oynayanlara ($\bar{X}=22,19$) göre daha yüksek ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Buna göre dijital oyun oynama süresi düşük olan çocukların ebeveynlerinde engelleyici aile ilişkilerinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

Destekleyici aile ilişkilerinde ise 5 saat ve üzerinde oynayanların ($\bar{X}=15,57$) hiç oynamayanlara ($\bar{X}=13,69$), 0-1 saat arasında oynayanlara ($\bar{X}=13,57$) ve 1-3 saat arasında oynayanlara ($\bar{X}=13,68$) göre daha yüksek puanlarının olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Buna göre 5 saat ve üzerinde dijital oyun oynayan çocukların ebeveynlerinin hiç oynamayanlara, 0-1 saat arasında oynayanlara ve 1-3 saat arasında oynayanlara göre daha destekleyici bir tutumda oldukları söylenebilir.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin kendilerine ait odalarının olması durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminden yola çıkılarak öğrencilerin kendilerine ait odalarının olması durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan Bağımsız Örneklem t Testi sonucu Tablo 4.10’da verilmiştir.

Tablo 4. 10. Öğrencilerin kendilerine ait odaları olma durumuna göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik bağımsız örneklem t testi sonucu

Boyutlar	Kendi Odası	N	$\bar{X}$	S.s	sd	t	p	Cohen's d
Dijital Oyun Bağımlılığı	Var	364	13.82	4.73	723	-.060	.952	-
	Yok	361	13.84	4.54				
Engelleyici Aile İlişkileri	Var	364	24.34	3.18	723	.889	.374	-
	Yok	361	24.12	3.28				
Destekleyici Aile İlişkileri	Var	364	13.41	2.96	723	-3.250	.001*	-.239
	Yok	361	14.15	3.22				

*p<0,05

Tablo 4.10'da öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ve aile ilişkilerinden engelleyici aile ilişkileri boyutunda istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılığın olmadığı bulgusuna ulaşılmıştır ($p>0,05$). Destekleyici aile ilişkilerinde ise kendi odasına sahip olma değişkenine göre küçük etki büyüklüğünde istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılık olduğu bulgusuna ulaşılmıştır ($p<0,05$). Aradaki farklılığın hangi sahiplik lehine olduğu incelendiğinde ise kendi odası olmayan öğrencilerin ($\bar{X}=14,15$) olan öğrencilere ($\bar{X}=13,41$) göre istatistiksel olarak anlamlı derecede daha yüksek ortalamalarının olduğu sonucun ulaşılmıştır. Yani aile ilişkileri incelendiğinde kendi odası olmayan öğrencilerin olan öğrencilere göre daha fazla desteklendiği söylenebilir.

“İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinin günlük aileleri ile geçirdikleri süreye göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkileri arasında anlamlı farklılık var mıdır?” alt probleminden yola çıkılarak öğrencilerin aileleri ile zaman geçirme sürelerine göre dijital oyun bağımlılığı ve aile ilişkilerinin istatistiksel olarak farklılaşıp farklılaşmadığının belirlenmesi için yapılan ANOVA sonucu Tablo 4.11’de verilmiştir.

Tablo 4. 11. Öğrencilerin günlük aileleri ile geçirdikleri zamana göre dijital oyun bağımlılığı ve aile içi ilişkilerinin farklılaşmasına yönelik ANOVA sonucu

Boyutlar	Aile ile Zaman	N	$\bar{X}$	s.s	s.d.	F	p	Fark	η^2
Dijital Oyun Bağımlılığı	0-1 Saat ^a	51	12.80	5.37	3-721	1.047	.371	-	-
	1-3 Saat ^b	103	13.70	4.68					
	3-5 Saat ^c	176	14.07	4.53					
	5 Saat Üzeri ^d	395	13.89	4.56					
Engelleyici Aile İlişkileri	0-1 Saat ^a	51	23.22	2.96	3-721	6.326	.000*	d>a d>b	.026
	1-3 Saat ^b	103	23.45	3.20					
	3-5 Saat ^c	176	24.03	3.40					
	5 Saat Üzeri ^d	395	24.65	3.12					
Destekleyici Aile İlişkileri	0-1 Saat ^a	51	15.61	3.42	3-721	8.762	.000*	a>c a>d	.035
	1-3 Saat ^b	103	14.34	3.05					
	3-5 Saat ^c	176	13.62	2.94					
	5 Saat Üzeri ^d	395	13.47	3.07					

*p<0,05

Tablo 4.11’de öğrencilerin aileleri ile geçirdikleri zamanın dijital oyun bağımlılıklarında istatistiksel olarak anlamlı derecede bir farklılığın oluşturmadığı bulgusuna ulaşılmıştır (p>0,05). Engelleyici aile ilişkileri ve destekleyici aile ilişkileri incelendiğinde ise aile ile geçirilen süreye göre küçük etki büyüklüğünde istatistiksel olarak farklılaşmanın olduğu tespit edilmiştir (p<0,05). Aradaki farklılığın hangi iki ortalamalardan kaynaklandığını tespit edebilmek için Post-Hoc testlerinden Bonferroni testi uygulanmıştır.

Engelleyici aile ilişkilerinde ailesiyle 5 saat ve üzerinde vakit geçiren ($\bar{X}$ =24,65) öğrencilerin hem 0-1 saat arasında vakit geçirenlerden ($\bar{X}$ =23,22) hem de 1-3 saat arasında vakit geçirenlerden ($\bar{X}$ =23,45) daha yüksek ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Buna göre ailesiyle 5 saat ve üzerinde vakit geçiren çocukların ebeveynlerinde engelleyici aile ilişkilerinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

Destekleyici aile ilişkilerinde ailesiyle 0-1 saat arasında vakit geçiren ($\bar{X}$ =15,61) öğrencilerin hem 3-5 saat arasında vakit geçirenlerden ($\bar{X}$ =13,62) hem de 5 saat ve üzerinde vakit geçirenlerden ($\bar{X}$ =13,47) daha yüksek ortalamalarının olduğu tespit edilmiştir. Buna göre ailesiyle 0-1 saat arasında vakit geçiren çocukların destekleyici aile ilişkilerinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

4.2. Nitel Verilere İlişkin Bulgular

4.2.1. Öğrenci görüşmelerine ilişkin nitel bulgular

Çalışmaya hem ilkokul 4. Sınıf öğrencileri hem de ebeveynler katılmıştır. Bu bağlamda öncelikle öğrencilerden elde edilen veriler incelenmiştir.

Tablo 4.12’de öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı tanımına yönelik görüşleri belirtilmiştir.

Tablo 4. 12. “Sence dijital oyun bağımlılığı ne demek?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Dijital Oyun Bağımlılığı Tanımı	<i>f</i>	Katılımcı
Oyuna kaptırma	4	Ö1,Ö3,Ö4,Ö8
Gereksiz/Sürekli Oynama	3	Ö2,Ö5,Ö9
Asosyalleştirme	2	Ö6,Ö7

Dijital oyun bağımlılığının tanımını öğrenciler;

Ö3 “*Bence kendini tamamen sanal dünyada hissetmek ve dış dünyayı sanki tanımazdan gelmek çoğunlukla hiç başından ayırlamamak.*”

Ö8 “*Hep o oyuna bağlanmak ailemizden vazgeçmek gibi bir şey.*” şeklinde ifade etmiştir. Bu bağlamda öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı hakkında farkındalıklarının olduğunu söylenebilir.

Tablo 4.13’te dijital oyun oynama durumlarına yönelik görüşleri belirtilmiştir.

Tablo 4. 13. “Dijital oyun oynuyor musun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Dijital Oyun Oynama Durumu	<i>f</i>	Katılımcı
Evet	8	Ö1,Ö2,,Ö4,Ö5,Ö6,Ö7,Ö8,Ö9
Hayır	1	Ö3

Dijital oyun oynama durumları incelendiğinde çocukların çoğunluğunun oyun oynadığı görülmektedir. Buna göre öğrencilerin ifadeleri incelendiğinde;

Ç2 “*Arada bir, çok arada.*”

Ç7 “*Genellikle oynuyorum.*” diyerek dijital oyun oynama durumlarını belirtmişlerdir. Buna göre öğrencilerin bazılarının oyun bağımlılığı seviyesine yakın olabileceği bazılarının ise kontrollü oynadığı söylenebilir.

Tablo 4.14'te öğrencilerin dijital oyunların sorumluluğa etkisine yönelik görüşleri belirtilmiştir.

Tablo 4. 14. “Dijital oyun oynaman senin kişisel sorumluluklarını yerine getirmene engel oluyor mu?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Dijital Oyunun Sorumluluğa Etkisi	<i>f</i>	Katılımcı
Dijital Oyun Sorumluluğu Engellemez	6	Ö2,Ö3,Ö4,Ö6,Ö7,Ö9
Dijital Oyun Sorumluluğu Engeller	3	Ö1,Ö5,Ö8

Bu bağlamda dijital oyun sorumluluğu engellemez görüşünde olan öğrenciler;

Ö3 “Hayır ben mesela geceleyin Pazar günü tam hakkımı kullanıyordum çantamı hazırlamayı unutmuşum hemen oyunu durdurdum çantamı hazırladım sorumluluklarımı yerine getirdim sonra oynamaya devam ettim.”

Ö7 “Hayır olmuyor yine ben yatağımı topluyorum ödevlerimi kendim yapıyorum yemeğimi kendim yiyorum.” diyerek dijital oyunların sorumluluklarını etkilemediğini belirtmişlerdir.

Dijital oyun sorumluluğu engeller görüşünde olan öğrenciler;

Ö1 “Bazen çok az.”

Ö8 “Evet engelliyor mesela öğretmenimiz ödev atıyor ben onu görüyorum gördüğüm halde oynamaya devam ediyorum aksatıyorum.” şeklinde dijital oyunların sorumlulukları engelleyebildiğini ifade etmişlerdir.

Tablo 4.15'te öğrencilerin dijital oyun oynamalarının aile ile ilişkilerini etkileyip etkilemediğine yönelik görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 15. “Dijital oyun oynamanın ailen ile ilişkilerini etkilediğini düşünüyor musun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Dijital Oyunların Aile İlişkilerine Etkisi	<i>f</i>	Katılımcı
Olumsuz Etkiliyor	5	Ö2,Ö3,Ö5,Ö6,Ö8
Etkilemiyor	4	Ö1,Ö4,Ö7,Ö9

Dijital oyunların aile ilişkilerine etkisi incelendiğinde olumsuz etkiliyor şeklinde fikir belirten öğrenciler;

Ö3 “Evet mesela ben ya da ailemden bir birey sürekli telefona baktığı zaman mesela benim babam neredeyse bağımlı gibi ona bir şey söylediğim zaman umursamazlıktan geliyor bence iletişim kurmakta zorlanıyoruz.”

Ö8 “Evet dijital oyun oynadığımızda ailemizi unutuyoruz ve sadece ona bağlanıyoruz sadece onu düşündüğümüz için ailemizi takmamaya başlıyoruz.” diyerek dijital oyun oynamanın aile ilişkilerinde zayıflamaya neden olduğunu belirtmişlerdir.

Etkilemiyor şeklinde görüş bildiren öğrenciler ise;

Ö7 “Bence çok fazla etkilemediğini düşünüyorum çünkü o kadar dijital bağımlılık değil mesela yarım saat ya da 45 dakika oynuyorum.”

Ö9 “Hayır düşünmüyorum.” diyerek dijital oyun oynamanın aile ilişkilerini etkilemediğini ifade etmişlerdir.

Tablo 4.16’da öğrencilerin ailelerinin dijital oyun oynama konusunda sınırlandırmaları ile ilgili görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 16. “Ailenin seni dijital oyun oynama konusunda sınırlandırdığını düşünüyor musun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Ailenin Sınırlandırması	<i>f</i>	Katılımcı
Sınırlamıyor	3	Ö1,Ö7,Ö8
Sınır Konuluyor	6	Ö2,Ö3,Ö4,Ö5,Ö6,Ö9

Sınırlamıyor görüşünü destekleyen öğrenciler;

Ö1 “Onlar sınırlamıyor aslında ben kendime bir zaman ayırdım her zaman o zamanda oynuyorum ona da bir itirazda bulunmuyorlar.”

Ö8 “Hayır çünkü ben çok fazla oynamıyorum.” şeklinde neden sınırlandırılmadıklarını ifade etmişlerdir.

Sınır konuluyor düşüncesinde olan öğrenciler;

Ö2 “Evet günde yarım saat diyorlar mesela.”

Ö5 “Evet, mesela ben bir sınavımdan düşük almıştım annemgil bana sadece günlük 1 saat oynayacaksın dedi sonra derslerim düzelmeye başladı.” şeklinde belirterek ailelerinin süre sınırı koyduklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 4.17’de öğrencilerin dijital oyun oynama davranışı gerçekleştirdikten sonra hislerine yönelik görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 17. “Dijital oyun oynadığında kendini nasıl hissediyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Oyun Sonrası Ruhsal Durum	<i>f</i>	Katılımcı
İyi Hissetme	3	Ö5,Ö7,Ö9
Yorgun Hissetme	2	Ö2,Ö6,
Oyun ile Bütünleşme	4	Ö1,Ö3,Ö4,Ö8

Çocukların oyun oynadıktan sonra nasıl hissettiklerine dair sorulan sorudan iyi hissetme görüşünde olan öğrenciler;

Ö5 “İyi hissediyorum ve heyecanlanıyorum.”

Ö9 “Heyecanlı hissediyorum orada neler çıkacağını merak etmek çok heyecanlı oluyor.” ifadelerini kullanarak iyi hissettiklerini belirtmişlerdir.

Yorgun hissetme görüşünde olan öğrencilerin ise;

Ö2 “Yorgun hissediyorum.”

Ö6 “Pek iyi hissetmiyorum ama oynamadığımda da canım sıkılıyor.” şeklindeki ifadelerinden oyun oynadıktan sonra yorgun hissettiklerini belirttikleri görülmektedir.

Oyun ile bütünleşme görüşü incelendiğinde de;

Ö1 “O sporu yapmış gibi hissediyorum.”

Ö4 “Kendimi oyuna kaptırıyorum ve full o oyunu kazanmaya çalışmak gibi bir his geliyor kazandığımda seviniyorum.” diyerek oyun oynadıkları zaman oyunun içerisine kendilerini tamamen kaptırdıklarını ifade etmişlerdir.

Tablo 4.18’de öğrencilerin dijital oyun oynama yaşağına ilişkin görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 18. “Ailenin hoşuna gitmeyen bir davranış sergilediğinde ailenin sana dijital oyun oynama yaşağı vermesini mi yoksa başka bir yasak vermesini mi tercih edersin?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Dijital Oyun Yasası	<i>f</i>	Katılımcı
Dijital Oyun Yasası Versin	8	Ö1,Ö2,Ö3,Ö4,Ö5,Ö6,Ö7,Ö8
Dijital Oyun Yasası Vermesin	1	Ö9

Ailelerinden alabilecekleri bir yasakta dijital araçların yasaklanmasını mı yoksa başka bir yasak verilmesini mi istemelerine yönelik öğrencilerin görüşleri incelendiğinde;

Ö3 “*Dijital oyunları yasaklamayı çünkü ben çoğunlukla sokakta oynuyorum benim için çok yasak sayılmaz.*”

Ö7 “*Dijital oyun yasağı. Tabletimi kaldırmalarını tercih ederim.*” diyerek dijital oyun yasaklarını tercih ederken,

Ö9 “*Başka bir yasak vermelerini isterim çünkü alamadığımda zaman çok yavaş geçiyor.*” diyerek dijital oyun yasağı aldıkları takdirde nasıl hissettiklerini ifade etmiştir.

Tablo 4.19’da öğrencilerin oynamayı tercih ettikleri dijital oyun türleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 19. “Ne tür dijital oyunlar oynuyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Dijital Oyun Türleri	<i>f</i>	Katılımcı
Bulmaca	2	Ö3,Ö7
Karışık	2	Ö6,Ö9
Macera	2	Ö2,Ö5
Spor	2	Ö1,Ö5
Savaş	1	Ö4
Araba	1	Ö8
Dil Öğrenme	1	Ö8

Öğrenciler oynadıkları oyunlar hakkında;

Ö3 “*Ben bulmaca oyunları oynuyorum daha çok.*”

Ö5 “*Spor ve macera.*”

Ö6 “*Roblox, içerisinde farklı türlerde oyun olan bir şey.*” diyerek oynadıkları oyunlar hakkında bilgi vermişlerdir.

Tablo 4.20’de öğrencilerin dijital oyun oynarken kullandıkları araçlara yönelik görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 20. “Hangi dijital araçları kullanıyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Kullanılan Dijital Araç	<i>f</i>	Katılımcı
Telefon	7	Ö1,Ö3,Ö4,Ö5,Ö6,Ö8,Ö9
Tablet	3	Ö2,Ö5,Ö7
Bilgisayar	1	Ö4

Kullanılan dijital araçlar incelendiğinde öğrenciler kullandıkları dijital araçlar için;

Ö3 “*Annemin telefonunu kullanıyorum çünkü tabletim kırıldı.*”

Ö4 “*Bilgisayar*”

Ö7 “*Daha çok tableti kullanıyorum.*” ifadelerini kullanmışlardır. Bu bağlamda öğrencilerin farklı teknolojik aletlerden yararlanabildiklerini söylemek mümkündür.

Tablo 4.21’de öğrencilerin dijital oyunları kiminle oynadığına ilişkin görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 21. “Dijital oyunları kimlerle oynuyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Oyun Oynanan Kişi	<i>f</i>	Katılımcı
Kendi Kendine	6	Ö1,Ö3,Ö5,Ö6,Ö7,Ö8
Akraba ile	4	Ö2,Ö4,Ö6,Ö9
Arkadaş ile	3	Ö1,Ö4,Ö9

Oyun oynanan kişiler incelendiğinde öğrenciler;

Ö1 “*Bazen arkadaşlarımla*”

Ö3 “*Tek başıma oynuyorum*”

Ö4 “*Kardeşimle*”

Ö9 “*Kuzenimle oynuyorum*” şeklinde oyun arkadaşlarını belirtmişlerdir. Buna göre dijital oyun oynanan kişilerin çeşitli kişilerden oluştuğunu bazen de tek başına oyun oynandığı görülmektedir.

Tablo 4.22’de öğrencilerin dijital oyunları oynama zamanlarına ilişkin verdikleri yanıtlar ifade edilmiştir.

Tablo 4. 22. “Dijital oyunları ne zaman oynuyorsun?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Oyun Oynama Zamanı	<i>f</i>	Katılımcı
Ödevlerden Sonra	5	Ö2,Ö5,Ö7,Ö8
Okuldan Sonra	3	Ö1,Ö6,Ö9
Hafta Sonu	3	Ö3,Ö4,Ö9

Oyun oynama zamanları incelendiğinde öğrenciler;

Ö4 “Cumartesi ve Pazar bir saat.”

Ö9 “Hafta sonları”

Ö1 “Okuldan gelip biraz dinlendikten sonra.”

Ö5 “Ödevlerimi bitirdikten sonra ve boş zamanlarımda.”

Ö6 “Okuldan gelip derslerimi çalıştıktan sonra.”

Ö8 “Ders çalıştıktan sonra.” şeklinde ifade ederek okuldan sonra, derslerinden sonra ya da hafta sonu dijital oyun oynadıklarını belirtmişlerdir.

4.2.2. Ebeveyn görüşmelerine ilişkin nitel bulgular

Çalışmanın bu bölümünde ebeveynlerden elde edilen veriler incelenmiştir. Tablo 4.23’te ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığı tanımına ilişkin görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 23. “Dijital oyun bağımlılığını tanımlar mısınız?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Dijital Oyun Bağımlılığı Tanımı	<i>f</i>	Katılımcı
KontROLSÜZ OYNAMA	5	E2,E3,E8,E1,E4
Oyun Oynama Davranışını Bırakamama	4	E2,E3,E4,E5
Sosyal Hayatı Olumsuz Etkileme	3	E3,E5,E9

Dijital oyun bağımlılığının tanımı kodlaması içerisinde ebeveynlerin;

E2 “Dijital oyun bağımlılığı bilgisayar tablet telefon gibi elektronik cihazlarda kontrolsüz bir şekilde oyun oynama. Bu duruma sınır koyamama.”

E9 “Günlük yaşamdan kopmayı sağlayacak derecede telefon, tablet, bilgisayar vb. elektronik cihazlarda vakit geçirmek.” şeklindeki ifadelerle dijital oyun bağımlılığının tanımını yaptıkları görülmüştür.

Ebeveynlere dijital oyunların çocuğa etkileri sorulduğunda ebeveynlerin tümü olumlu ve olumsuz etkilere değinmişlerdir. Tablo 4.24'te dijital oyunların olumlu etkilerine yönelik görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 24. “Dijital oyunların çocuğa etkilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verilen olumsuz etkilerin frekans değerleri

Çocuğa Olumlu Etkisi	f	Katılımcı
Araştırma ve Problem Çözme Becerisi Kazandırma	3	E2,E5,E9
Bilgi ve Becerilerin Tekrar Edilmesi	2	E1,E3
El-Göz Koordinasyonu	2	E3,E7
Dil Gelişimi	1	E3
Grup ile Çalışma Bilinci	1	E3
İyi Teknoloji Bilgisi	1	E4
Güzel Vakit Geçirme	1	E6

Olumlu etkiler bir bütün olarak incelendiğinde ebeveynlerden;

E2 “Özellikle çocuklar oyun sırasından zekalarını kullanarak beyinlerine çeşitli aktiviteler yaptırabilir. Bu da onların sürekli araştırmacı ve problem çözümcü taraflarını aktif kılar.”

E3 “Grup ile oynanan çevrimiçi oyunlarda grup ile çalışma bilinci kazanır.”

E9 “Problem çözme becerisini geliştirerek bireyin farklı stratejiler denemesine imkân sağlar.” diyerek dijital oyunların çocukların üzerindeki olumlu etkisi hakkındaki görüşlerini ifade etmişlerdir.

Tablo 4.25'te dijital oyunların olumsuz etkilerine yönelik görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 25. “Dijital oyunların çocuğa etkilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?” sorusuna verilen olumsuz etkilerin frekans değerleri

Çocuğa Olumsuz Etkisi	f	Katılımcı
Asosyallik	6	E1,E2,E4,E6,E8,E9
Sağlığa Zararlı	4	E3,E4,E7,E8
Sorumlulukları Aksatma	5	E1,E2,E3,E5,E9
Gerçek Hayattan Uzaklaşma	2	E3,E9
Sinirli Olma Hali	2	E3,E5

Olumsuz etkiler bir bütün olarak ele alındığında ebeveynler;

E1 “Görev ve sorumluluklarını yapmak istemez. Başka alanlardaki uygulamalara ilgisi azalır.”

E2 “Dikkat dağınıklığına sebep olabilir.”

E3 “Göz, kulak sağlığı gibi tıbbi problemler, eklem, sırt ve omurga rahatsızlıkları.”

E5 “Kişinin uzun saatler boyunca oynaması sonucu diğer aktiviteleri yapmama isteği ve ilgi kaybı oluşturabilir.”

E6 “Olumsuz anlamda çevreleriyle olan iletişimlerini sınırlandırıyor.”

E7 “Olumsuz olarak da sürekli oturarak yapıldığı için hareketsiz bir yaşam olur.”

E9 “Görev ve sorumluluklarını aksatır. Gerçek hayattan kopar. Çevresinden uzaklaşarak sosyallik becerisini olumsuz yönde etkiler.” diyerek dijital oyunların olumsuz etkileri hakkındaki düşüncelerini belirtmişlerdir.

Tablo 4.26’da ebeveynlerin dijital oyunların sorumluluğa etkisine yönelik görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 26. “Çocukların dijital oyun oynama davranışı onların sorumluluklarını yerine getirmesine engel oluyor?” sorusunun yanıtlarının frekans değerleri

Dijital Oyunların Sorumluluğa Etkisi	<i>f</i>	Katılımcı
Sorumluluklar Yerine Getirilmiyor	8	E1,E2,E3,E4,E5,E7,E8,E9
Sorun Olmuyor	1	E6

Sorumluluklar yerine getirilmiyor şeklinde görüş bildiren ebeveynler;

E2 “Tabii ki engel oluyor. Bazen sürekli hatırlatmama rağmen derslerine çalışmıyor. Bu nedenle belli bir sınırlama getirilebilir. Ama günümüz çocuklarında bu pek de mümkün olmuyor.”

E8 “Kesinlikle. Oyunlar çocuklara çok cazip geliyor ve bütün vakitlerini oyuna harcamak istiyorlar. Dolayısıyla yapması gereken işleri yapmıyorlar.”

E3 “Tabi ki de dijital oyunlar çocukların hem kendi öz becerilerinde hem de aile ve sosyal yaşamında aktif olmasını sorumluluk almasını olumsuz yönde etkiler.” şeklinde dijital oyunların çocuklarının görev ve sorumluluklarını yerine getirmediğini belirtmişlerdir.

Sorun olmuyor şeklinde ifade edilen yanıtlarda ise dijital oyunların etki etmediğini ebeveynler;

E6 “Oyun oynama süreci kontrol altına alındığında böyle bir problem olmuyor.” şeklinde ifade etmiştir.

Tablo 4.27’de ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığına yönelik çözüm önerilerine ilişkin verdikleri yanıtlar ifade edilmiştir.

Tablo 4. 27. “Çocukların dijital oyun bağımlılığına yönelik çözüm önerileriniz nelerdir?” sorusunun frekans değerleri

Çözüm Önerileri	<i>f</i>	Katılımcı
Sosyalliğin Artırılması	3	E2,E3,E6
Farklı Aktiviteye Yönlendirme	5	E1,E3,E5,E7,E6
Ödül/Ceza	3	E4,E8

Bu bağlamda sosyalliği artırılması görüşünde olan ebeveynler;

E2 “Bence aileyle geçirilen süre artırılıp, daha eğlenceli aktiviteler yapılabilir.”

E3 “Çocuğun doğumundan itibaren sosyal iletişim araçları ile arasındaki mesafeye dikkat edilerek başlanılabilir çocuğumuz yemek yesin ya da uslu dursun diye eline verdiğimiz telefon tablet gibi araçları çocuğun hayatına bizler dahil etmekteyiz bu eylemleri engellemek için çocuğumuzla etkin vakit geçirmeli aile oyun saati kitap okuma saati gibi aktivitelere yer ayırabiliriz” şeklinde dijital oyundan çocuğu koparabilmek amacıyla sosyalliğin artırılması gerektiğini ifade etmişlerdir.

Farklı aktivitelere yönlendirme görüşündeki ebeveynler;

E5 “Kişiyi fiziksel aktiviteye teşvik edilebilir.”

E7 “Dijital oyunlardan daha çok keyif alacağı etkinlikleri bulmaya çalışıyorum.” diyerek çocuğun farklı aktivitelerle de ilgilenmesini sağlamanın gerektiğini belirtmişlerdir.

Ödül/Ceza görüşünde olan ebeveynler;

E8 “Çeşitli uygulamalar ile süre sınırı koyuyorum. Tableti kullanamadığında oyun da oynayamıyor.”

E4 “Ödül ve ceza yöntemi konulabilir. Zaman kısıtlaması konulabilir.” şeklinde ifade ederek dijital oyun bağımlılığına karşı ödül ve cezanın kullanılabileceğini belirtmişlerdir.

Tablo 4.28’de ebeveynlerin dijital oyun oynama yasağına ilişkin görüşleri ifade edilmiştir.

Tablo 4. 28. “Çocuklar hoşla gitmeyen bir davranış sergilediğinde dijital oyun oynamasını engellemeye yönelik ceza verilmeli midir?” sorusunun frekans değeri

Çözüm Önerileri	f	Katılımcı
Ceza Verilmeli	1	E5
Ceza Verilmemeli	5	E4,E7,E1,E6,E8
Kısıtlama Yapılmalı	3	E4,E3,E2
Ödül Verilmeli	2	E3,E9

Ceza verilmemeli görüşünü destekleyen ebeveynler;

E1 “Her kötü davranışta dijital oyun tehditi yapmak doğru değildir.”

E7 “Sürekli olarak tableti alırım, telefonu alırım dediğimde bir süre sonra umursamaz hale geliyor, etkili olmuyor.” diyerek çocuğa ceza verilmemesi gerektiği konusunda düşüncelerini belirtmiştir.

Kısıtlama yapılmalı görüşünde olan ebeveynlerden bazıları ceza yerine dijital oyunda kısıtlamaların yapılması gerektiğini;

E4 “Davranışına göre değişiklik gösterilebilir. Kısmi bir yönetim olabilir.”

E3 “Ceza vermek doğru bir davranış değildir. Tabi ki kısıtlamalar getirilmelidir. Sürekli olursa eğer çocuğun sosyal hayatını, davranışlarını, akademik hayatını olumsuz etkileyen durumlar oluşabilir. Bu nedenle kısıtlamalarla ne zaman ne şekilde verileceği iyi tespit edilmelidir.” şeklinde ifade etmişlerdir.

Ödül verilmeli görüşünü destekleyen ebeveyn ise;

E3 “Ceza, istenmeyen bir davranışın engellenmesi için kesin çözüm değildir. Verilen cezalarda davranışta sönme gözlenirse de bir süre sonra artarak devam etme riski de vardır. Bu yüzden ceza yerine pekiştirme ve ödüller kullanılan bir yol izlenmelidir.” diyerek ödül kullanılabileceğini ifade etmiştir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmanın bu bölümünde alan yazı ve bulgulara bağlı olarak sonuç tartışma ve önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç ve Tartışma

Araştırmanın ana problemine yönelik olarak dijital oyun bağımlılığı ile aile içi ilişkiler arasındaki ilişki incelenmiştir. Araştırmanın sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığı ile engelleyici aile ilişkileri arasında negatif yönlü, destekleyici aile ilişkileri ile pozitif yönlü bir ilişki ortaya çıkmıştır. Bu bağlamda dijital oyun bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin engelleyici aile ilişkileri düşük, destekleyici aile ilişkileri yüksektir.

Aile ilişkilerinin destekleyici olarak algılandığı ailelerde ebeveynlerin dijital araç kullanımları ve dijital oyun oynama davranışları dahil pek çok davranışını desteklemesinin ve izin verici yaklaşımlarının çocuklarının bağımlılık davranışı geliştirmesine neden olduğu söylenebilir. Benzer şekilde aile ilişkilerini engelleyici olarak algılamayan ailelerin çocuklarının da aynı sebeplerden dolayı bağımlılık davranışı geliştirmesi muhtemeldir.

Ailelerin dijital oyun oynamaya engellemek yerine destekleyici davranışlarda bulunmasının nedeni olarak dijital oyunların çocuklarının gelişimlerine olumlu etkilerine odaklanmaları gösterilebilir. Nitel görüşmelerde ifade edilen “Çocuklar oyun sırasında zekalarını kullanarak beyinlerine çeşitli aktiviteler yaptırabilir. Bu da onların sürekli araştırmacı ve problem çözümcü taraflarını aktif kılar.”, “Yüksek kontrol geriye dönük bilgiyi hatırlama ve kullanma bilişsel ve duyuşsal düşünme becerilerini geliştirme el göz koordinasyonu yabancı dille oynanan oyunlarda dil gelişimine katkı grup ile oynanan çevrimiçi oyunlarda grup ile çalışma bilinci.” ifadeleri dijital oyunların gelişimlerine olumlu etkileri konusunda bilgileri olduğunu ortaya koymaktadır. Literatürde Karacaoğlu (2019)’ nun dijital oyunların, oyunlarda özellikle İngilizce kelime ve cümlelerin oldukça yoğun olmasından ötürü bireylerin yabancı dil öğrenmelerine katkı sağlaması; Green and Bavelier (2003)’ in görsel bellek, çoklu görev yapma ve görsel-uzamsal biliş yeteneklerine olumlu katkılar sağlaması gibi ifadeleri ebeveynlerin görüşlerini destekler niteliktedir.

4.sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyetlerine göre analizleri sonucunda erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının kız öğrencilere göre anlamlı düzeyde yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Cinsiyete göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinde anlamlı farklar çıkmasının cinsiyetin dijital oyun bağımlılığı üzerinde etkili bir faktör olduğu söylenebilir. Alan yazında da benzer şekilde dijital oyun bağımlılığının erkeklerde daha fazla olması ile ilgili pek çok çalışma yer almaktadır.

Horzum (2011)'un 3., 4. ve 5.sınıf öğrencileri ile, Güllü vd (2012)'nin 4.sınıf ve 8.sınıf arasındaki öğrencilerle, Şahin ve Tuğrul (2012)'un 4. ve 5.sınıf öğrencileri ile yaptıkları araştırmaların sonuçları da benzer şekilde bilgisayar oyun bağımlılıklarının erkek öğrencilerde kız öğrencilere göre daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bunun nedeni olarak bilgisayar oyunu oynamanın toplumsal olarak erkeklerle ilişkilendirilmesi, erkeklerin kızlara göre daha hareketli olması nedeniyle ailelerin erkek çocukları kontrol edebilmek adına dijital araçlara daha çok yönlendirmesi ve bu çalışmada da yukarıda adı geçen çalışmalarda da örneklem grubuna dahil olan kız öğrencilerin gelişim özelliklerine bağlı olarak erkek öğrencilere göre görevlerini yerine getirmede daha başarılı ve istekli olmayı istemesi ve bunun sonucu olarak da bağımlılık düzeyinde oyun oynama davranışı gerçekleştirmemesi olabilir.

Araştırma sonuçları alan yazında yer alan bazı çalışmalarla da farklılık göstermektedir. Örneğin Taş vd. (2014) tarafından 4. sınıf ve 8.sınıf arasındaki sınıf düzeyleri ile, Gunuc (2017) tarafından lise öğrencileri ve Çakılcı (2013) tarafından 18-40 yaş aralığındaki katılımcılarla yapılan çalışmaların sonuçlarına göre dijital oyun bağımlılığının üzerinde cinsiyet değişkeninin herhangi bir etkisi bulunmamaktadır.

Aile ilişkileri incelendiğinde destekleyici aile ilişkilerinde cinsiyete göre anlamlı bir farklılık oluşmadığı, engelleyici aile ilişkileri boyutunda cinsiyete göre anlamlı şekilde farklılaşma olduğu görülmektedir. Engelleyici aile ilişkileri incelendiğinde kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha fazla engellendiği araştırmanın sonuçlarında görülmektedir. Aile ilişkileri ve cinsiyet arasındaki ilişkiyi inceleyen çalışmaların alan yazında az olmasına karşın çalışmanın sonuçlarına benzer sonuçların olduğu çalışmalar da bulunmaktadır.

Şirin vd (2018) tarafından 292 ilkokul 4.sınıf öğrencisi ile yapılan çalışmanın sonuçlarına göre de kız öğrencilerin engelleyici aile düzeylerinin erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Bunun nedeni olarak toplumsal bakış açısına göre kızların erkeklere nazaran daha zayıf ve tehlikelere daha açık görülmesi buna yönelik olarak da ailelerin kız çocuklarına daha engelleyici ve kontrolcü yaklaşması sebep gösterilebilir.

Alan yazında çalışmanın sonuçlarından farklı sonuçların elde edildiği çalışmalar da bulunmaktadır. Topçu Bilir ve Sop (2016) üniversite öğrencileri yaptıkları çalışmada aile ilişkilerinde cinsiyete göre farklılığın olmadığını, Karacaoğlu (2019)' nun ilkokul öğrencileri ile yaptığı çalışmada ise kızların destekleyici aile ilişki düzeylerinin yapılan erkeklerinkinden daha yüksek olduğu görülmektedir.

4.sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşa göre analizleri sonucunda dijital oyun bağımlılığı yaşa göre anlamlı farklılık göstermemektedir. Alan yazında yaştan, dijital oyun bağımlılığını etkilemediğini destekleyen çalışmalar bulunmaktadır. Aydın ve Horzum (2015) tarafından 264 öğretmen ile yapılan çalışmanın sonuçları ve Bilgin (2015) tarafından ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmanın sonuçları da yaştan dijital oyun bağımlılığını etkilemediğini göstermektedir. Xu *et al.* (2012) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları da benzer şekildedir.

Alan yazında bu çalışmanın sonuçlarından farklı olarak yaştan dijital oyun bağımlılığında anlamlı farklılık oluşturduğunu ifade eden çalışmalar da bulunmaktadır. Vollmer *et al.* (2014) tarafından ortaokul ve lise öğrencileri ile, Altun ve Atasoy (2018) tarafından 1100 ortaokul öğrencisi ile, Çakılcı (2013) tarafından 18-40 yaşları arasındaki katılımcılarla ve Yiğit (2017) tarafından ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmalarda yaş değişkeni dijital oyun bağımlılığında anlamlı farklılaşmaya neden olmaktadır. İfade edilen çalışmaların yapılan bu araştırmanın sonuçlarından farklı olmasının nedeni örneklem gruplarının farklı yaş düzeylerinden ve geniş yaş aralıklarından seçilmesi ya da örneklem grubunun sayısının farklı olması olabilir.

Aile ilişkilerinin yaşa göre farklılık gösterip göstermediği incelendiğinde dijital oyun bağımlılığının sonuçlarında olduğu gibi aile ilişkilerinde de yaş değişkeninin anlamlı farklılık oluşturmadığı görülmektedir. Alan yazında aile ilişkileri ile yaş değişkeninin ilişkilendirildiği çalışmalara rastlanmamıştır.

4.sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin kardeş sayısına göre analizleri sonucunda oluşan bulgulara göre kardeş sayısı dijital oyun bağımlılığında anlamlı olarak farklılaşma oluşturmadığı görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde Eren ve Örsal (2018) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları yapılan bu çalışmadan farklılık göstermektedir. 205 ilkokul öğrencisi ile yaptıkları çalışmanın sonuçlarına göre kardeş sayısı dijital oyun bağımlılığında anlamlı etki oluşturmaktadır.

Aile ilişkilerinin kardeş sayısına göre anlamlı etki oluşturup oluşturmadığına bakıldığında kardeş sayısı engelleyici aile ilişkilerinde anlamlı bir farklılık oluşturmazken; destekleyici aile ilişkilerinde anlamlı farklılık oluşturmaktadır. Araştırmanın sonuçlarına göre 4 ve 5 kardeşi olan bireylerin destekleyici aile ilişkileri 2 kardeşi olanlara göre daha yüksek çıkmıştır. Bunun nedeni olarak öğrencilerin iletişim kurabilecekleri, sorunlarını paylaşabileceği ve destek görebileceği kişi sayısının kardeş sayısı arttıkça artıyor olması olabilir.

Alan yazında bu sonucu destekler çalışmalar bulunmaktadır. Yılmaz vd (2008) tarafından yapılan çalışmanın sonuçlarına göre kardeş sayısı algılanan sosyal destek ile ilişkilidir. Benzer şekilde Karakurt ve Ekinci (2015) tarafından hemşirelerle yapılan çalışmada da kardeş sayısının algılanan sosyal desteği etkilediği görülmektedir. Kahriman ve Polat (2003)'ın aileden algılanan sosyal desteğin bireylerin sosyal destek algıları için en önemli kaynak olduğu bulgusu da bu sonuçları desteklemektedir. Nitel görüşmelerde ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığına yönelik çözüm önerileri incelendiğinde sosyalliğin artırılması ve aile ile geçirilen zamanın artırılması gibi görüşler de sosyal desteğin önemini göstermektedir.

4.sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin algılanan okul başarısına göre analizleri sonucunda okul başarısını orta düzeyde algılayan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının, okul başarısını yüksek algılayanlara öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Alan yazın incelendiğinde çalışmanın sonuçlarına benzer sonuçların olduğu görülmektedir. Karacaoğlu (2009) tarafından ilkokul öğrencileri ile yapılan çalışmanın sonuçlarında da okul başarısını orta olarak değerlendiren öğrencilerin yüksek olarak değerlendiren öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu görülmektedir.

Bülbül vd (2018) tarafından yapılan araştırmanın sonuçlarına göre de bağımlılık düzeyi arttıkça not ortalamasının düştüğü görülmüştür. Kestane (2019)

tarafından ilköğretim ikinci kademe öğrencilerle yapılan araştırmanın sonuçlarına göre de dijital oyun bağımlılığı ile okul başarısı arasında negatif bir ilişki saptanmıştır. Hauge and Gentile (2003) tarafından ergenlerle yapılan çalışmada da oyun bağımlısı ergenlerin daha düşük akademik notları bulunmaktadır. Dijital oyun bağımlısı bireylerin düşük akademik başarı göstermesinin nedeni olarak okul iş ve sorumluluklarına aşırı dijital oyun oynama davranışı yüzünden zaman ayırmaması gösterilebilir. Nitel görüşmelerde öğrencilerin dijital oyun oynamanın sorumluluklarını engelleyip engellemediğine ilişkin verdikleri yanıtlar incelendiğinde *“Evet engelliyor mesela öğretmenimiz ödev atıyor ben onu görüyorum gördüğüm halde oynamaya devam ediyorum aksatıyorum.”* şeklindeki ifadede yola çıkarak oyun oynamanın akademik başarı üzerinde olumsuz etkisi olduğu görülmektedir. Oyun oynama davranışı zamanla okul faaliyetlerinin yerini alarak okul performansının düşmesine neden olabilir (Gentile *et al.* 2012).

Bunun yanı sıra akademik başarılarını yüksek algılamayan öğrenciler başarı duygusunu tatmak için dijital oyunlara yöneliyor ve bağımlılık davranışı geliştiriyor olabilirler. Nitel bulgular da bu görüşü destekler niteliktedir. Çocuklara oyun oynadıktan sonra nasıl hissettikleri sorulmuş ve bu doğrultuda yorgun hissetme, iyi hissetme ve oyuna kendini kaptırma gibi hisler ifade edilmiştir. Öğrencilerin oyun oynadıktan sonra iyi hissettiklerini ifade etmelerinin nedeni stresten (İnal ve Çağıltay 2005) ve olumsuz duygulardan kaçınma (APA 2013) olabilir. Bireylerin oyun oynama davranışı sonrası iyi hissetmeleri oyun davranışının sıklığını artırmada ve oyun oynama motivasyonlarının artmasına neden olarak bağımlılık için zemin oluşturabilir (Griffiths and Hunt 1995; Grant vd 2010). Öğrencilerin dijital oyun oynadıktan sonra yorgun hissettiklerini ifade etmeleri oyun oynama davranışının fiziksel sorunlara yol açtığını destekler niteliktedir (Caner ve Evgin 2021; Otsuka et al. 2021). *“Kendimi oyuna kaptırıyorum ve full o oyunu kazanmaya çalışmak gibi bir his geliyor kazandığımda seviniyorum.”* şeklindeki ifade Yee (2006) tarafından ifade edilen dijital oyun oynama motivasyonlarından başarı ve oyuna dalma faktörlerini desteklemektedir.

Aile ilişkileri ile algılanan akademik başarı incelendiğinde okul başarısını yüksek algılayan öğrencilerin engelleyici aile ilişkileri düzeyinin de yüksek olduğu görülmektedir. Bunun nedeni olarak ailelerin çocuklarının akademik başarısı düşmesin

diye daha sınır koyan ve engelleyen davranışlarda bulunması örnek gösterilebilir. Nitel görüşmelerde ebeveynlerin ifade ettikleri “ekran süresi sınırı koyma, dijital araçların kullanımının sınırlandırılması” gibi davranışlar engelleyici davranışlara örnek gösterilebilir. Okul başarısını orta düzeyde algılayan öğrencilerin destekleyici aile ilişkileri okul başarısını yüksek algılayan öğrencilere göre daha yüksek çıkmıştır. Bunun nedeni olarak okul başarısı yüksek olan öğrencilerin ebeveynlerinin “zaten çocuğum başarılı” düşüncesi ile daha az destekleyici davranışlarda bulunması gösterilebilir.

Aile katılımı öğrencilerin akademik başarılarının artması için önemli bir faktördür (Gonzales-Pianda *et al.* 2002). Dolayısıyla ebeveynlerin çocuklarına karşı destekleyici davranışları okul başarılarının artmasına olanak sağlayacaktır. Ebeveynler bu desteği ödevlerine yardım ederek ve çocuklarını öğrenmeye hazır hale getirerek sağlayabilirler.

4.sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin anne-baba eğitim durumuna göre analizleri sonucunda dijital oyun bağımlılığında anne ve baba eğitim durumu anlamlı bir farklılık yaratmamaktadır. Alan yazın incelendiğinde pek çok çalışmanın sonucu yapılan bu araştırmanın sonuçlarından farklılık göstermektedir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) tarafından ortaokul öğrencileri ile, Çavuş vd (2016) tarafından üniversite öğrencileri ile, Karaca vd (2016) tarafından ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmaların sonuçlarına göre anne ve babanın eğitim durumu dijital oyun bağımlılığında anlamlı fark oluşturmaktadır.

Alan yazında yapılan bu çalışma ile benzer sonuç gösteren çalışmalar da bulunmaktadır. Toker ve Baturay (2016) tarafından üniversite öğrencileri ile yapılan çalışmanın sonuçlarına göre anne eğitim düzeyi dijital oyun bağımlılığında anlamlı fark oluşturmamaktadır. Çakıcı (2018) tarafından lise öğrencileri ile yapılan çalışmanın sonuçlarına göre de baba eğitim durumu anlamlı farklılık oluşturmamaktadır. Çakmen Oğuz (2004) tarafından bağımlılık eğilimleri ile ailenin eğitim düzeyi arasındaki ilişkinin incelendiği çalışmada bir ilişki bulunamamıştır. Yapılan bu çalışmada ve ifade edilen diğer çalışmalarda anne-baba eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığında anlamlı fark yaratmıyor olmasının sebebi günümüzde her yaştan bireyin dijital oyunlara pek çok sebeple maruz kalması olabilir.

Aile ilişkileri anne-baba eğitim durumu açısından incelendiğinde anne ve babanın eğitim durumunun engelleyici aile ilişkilerinde anlamlı fark yaratmadığı görülmektedir. Destekleyici aile ilişkilerinde ise annesi okur-yazar olmayan öğrencilerin annesi lise mezunu olanlara göre yüksek destekleyici aile ilişkileri bildirdiği, babası okur-yazar olmayan öğrencilerin de babası lisans mezunu olanlara göre yüksek destekleyici aile ilişkileri bildirdiği görülmektedir. Bunun nedeni olarak sosyoekonomik ve toplumsal açıdan çeşitli sebeplerle eğitim-öğretim hizmetlerinden faydalanamayan ebeveynlerin çocuklarının eğitiminde daha destekleyici davranışlarda bulunması neden olabilir.

4.sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin dijital araca sahip olma durumlarına göre analizleri sonucunda dijital araca sahip olan öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin olmayan öğrencilere göre daha yüksek olduğu görülmektedir. Dijital araca sahip olanların daha fazla bağımlılık davranışı geliştirmesinin nedeni dijital araçlara erişimlerinin kolay olması olabilir. Bireyler bu araçlara sahip olduklarında istedikleri zaman, istedikleri yerde ve istedikleri sürede oyun oynama davranışını gerçekleştirebilirler.

Alan yazında dijital araçlara sahip olmanın dijital oyun bağımlılığına anlamlı fark oluşturabileceğini ifade eden çalışmalar bulunmaktadır. Güllü vd (2012) tarafından ilkokul ve ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmada bilgisayara sahip olmanın dijital oyun bağımlılığında anlamlı fark oluşturduğu ifade edilmektedir. Şahin ve Tuğrul (2012) tarafından yapılan çalışmanın sonuçları da benzer şekildedir. Karaca vd (2016) ve Yiğit (2017) tarafından yapılan çalışmalarda da evde internet bağlantısının olması dijital oyun bağımlılığı için anlamlı fark oluşturmaktadır. Göldağ (2018) tarafından lise öğrencileri ile, Erboy (2010) tarafından ilkokul ve ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmanın sonuçlarına göre de cep telefonu ve bilgisayara sahip olma dijital oyun bağımlılığı için anlamlı fark oluşturmaktadır.

Çalışmanın sonuçlarından farklı olarak dijital araçlara sahip olmanın dijital oyun bağımlılığını etkilemediğini gösteren çalışmalar da alan yazında bulunmaktadır. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) tarafından ortaokul öğrencileri ile, Aydın ve Horzum (2015) tarafından öğretmenlerle, Bilgin (2015) tarafından ortaokul öğrencileri ile ve Çakıcı (2018) tarafından lise öğrencileri ile yapılan çalışmalarda bilgisayara sahip olmanın dijital oyun bağımlılığına etkisi olmadığı görülmektedir. Bu

alıřmaların sonularının yapılan bu alıřmadan farklı olmasının nedeninin rneklem grubunun daha byk yař gruplarından oluřması ve dolayısıyla kendilerini kontrol etme aısından ilkokul ğrencilerine gre daha bařarılı olmaları sebep gsterilebilir.

Aile iliřkileri aısından dijital araca sahip olma deėiřkeni incelendiėinde engelleyici aile iliřkilerinde dijital araca sahip olma anlamlı bir farklılık oluřturmazken destekleyici aile iliřkilerinde, dijital aracı olmayanlar dijital aracı olanlara gre daha yksek destekleyici aile iliřkileri bildirmiřtir. Bunun nedeni olarak dijital araca sahip olunmadıėında aile ile daha saėlıklı iliřkilerin kurulması, okul ya da diėer iřlerle ilgili yardıma ihtiya duyulduėunda dijital aralardan nce aile yelerinden destek almak destekleyici aile iliřkilerinin yksek olmasına neden olmuř olabilir.

4.sınıf ğrencilerinin dijital oyun baėımlılıėı dzeylerinin kendine ait odaya sahip olma durumlarına gre analizleri sonucunda kendine ait odaya sahip olma deėiřkeni dijital oyun baėımlılıėında anlamlı bir farklılık yaratmamaktadır. Alan yazında benzer sonular gsteren alıřmalar bulunmaktadır. Keskin (2019) tarafından yapılan alıřmanın sonularına gre de kendine ait oda bulunma deėiřkeni dijital oyun baėımlılıėında anlamlı farklılık oluřturmamaktadır. Cabir (2019) tarafından yapılan alıřma da kendine ait odanın dijital oyun baėımlılıėını etkilemediėini gstermektedir. Bekar (2018) tarafından yapılan arařtırmanın sonuları ise kendine ait odanın internet baėımlılıėını etkilediėini ifade ederek yapılan bu alıřma ile farklılık gstermektedir.

Aile iliřkileri aısından kendine ait odaya sahip olma deėiřkeni incelendiėinde engelleyici aile iliřkileri aısından anlamlı bir fark oluřturmazken destekleyici aile iliřkilerinde kendi odası olmayanların olanlara gre daha yksek destekleyici aile iliřkileri bildirdikleri grlmřtr. Bunun nedeni olarak kendi odası olmayan bireylerin aile ile daha ok etkileřime girmesi ve bunun sonucu olarak iletiřimlerinin daha kuvvetli olması ve destekleyici davranıřları daha ok hissetmesi gsterilebilir.

4.sınıf ğrencilerinin dijital oyun baėımlılıėı dzeylerinin aile ile geirilen sre deėiřkenine gre analizleri sonucunda aile ile geirilen sre dijital oyun baėımlılıėını etkilememektedir. Aile ile geirilen srenin dijital oyun baėımlılıėını etkilememesi kuramsal erveye zıt bir sonu olarak n plana çıkmaktadır. Yapılan arařtırmanın sonularına gre aile ile geirilen zamanın dijital oyun baėımlılıėını etkilememesinin

nedeni çocukların aile dışında arkadaşları ile geçirdikleri zamanın ya da okulla ilgili sorumluluklara ayırdıkları zamanın bağımlılık davranışını önlüyor olması olabilir.

Aile ilişkilerinde aile ile geçirilen zamanın etkisi incelendiğinde aile ile geçirilen zaman hem engelleyici hem de destekleyici aile ilişkilerinde anlamlı fark oluşturmaktadır. Engelleyici aile ilişkilerinde ailesi ile 5 saat ve üzeri vakit geçirdiğini bildiren öğrencilerin engelleyici aile ilişkilerini yüksek bildirdiği görülmektedir. Bunun nedeni olarak ebeveynlerinin çocukları ile daha fazla zaman geçirdiklerinde çocuklarının davranışlarını daha fazla gözlemlene ve dolayısıyla davranışları üzerinde daha fazla kontrol gücüne sahip olması olabilir. Bu nedenle ailesi ile daha fazla zaman geçiren öğrenciler engelleyici davranışların etkisini daha fazla hissedebilirler.

Destekleyici aile ilişkilerinde ise aileleri ile 0-1 saat geçiren öğrencilerin destekleyici aile ilişkileri daha fazla zaman geçiren öğrencilere göre daha yüksek çıkmıştır. Bunun nedeni de tıpkı engelleyici aile ilişkilerinde açıklandığı gibi daha az zaman geçirdiklerinde ailelerin olumsuz davranışları gözlemlene olasılıkları azalmakta ve engelleyici davranışlar yerine destekleyici davranışlar geliştirmeleri daha olasıdır.

Nitel görüşmelerden elde edilen sonuçlar incelendiğinde aileler ile geçirilen zamanın önemi ortaya çıkmaktadır. Öğrencilerin verdikleri yanıtlardan “... *ben ya da ailemden bir birey sürekli telefona baktığı zaman mesela benim babam neredeyse bağımlı gibi ona bir şey söylediğim zaman umursamazlıktan geliyor bence iletişim kurmakta zorlanıyoruz.*” şeklindeki ifade dijital araçların aile içindeki iletişimi olumsuz etkilediği düşüncesini desteklemektedir. Alan yazın incelendiğinde ebeveynlerin yoğun medya kullanımı çocuklarına karşı daha az duyarlı hale gelmesine neden olmaktadır (Wolfers *et al.* 2020). Aynı zamanda çocuklar ebeveynlerinin davranışlarını gözlemleyerek bazı davranışları benimseyebilirler (Bandura 1971), ailelerin yoğun medya kullanımı çocuklarının oyun bağımlılığı davranışı geliştirmelerine neden olabilir.

4.sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin dijital oyunlara ayrılan süre değişkenine göre analizleri sonucunda dijital oyunlara ayrılan süre arttıkça dijital oyun bağımlılığının arttığı görülmektedir. Alan yazında bu sonucu destekleyen pek çok çalışma bulunmaktadır.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) tarafından ortaokul öğrencileri ile, Aydın ve Horzum (2015) tarafından öğretmenlerle, Çavuş vd (2016) tarafından üniversite öğrencileri ile, Karaca vd (2016) tarafından ortaokul öğrencileri ile, Eren ve Örsal (2018) tarafından ilkokul 4.sınıf öğrencileri ile, Göldağ (2018) tarafından lise öğrencileri ile ve Kurtbeyoğlu (2018) tarafından ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmaların sonuçlarına göre günlük dijital oyun oynama süresi dijital oyun bağımlılığı için anlamlı farklılıklar oluşturmaktadır.

Çakıcı (2018) tarafından lise öğrencileri ile yapılan çalışmanın sonucu günlük internet kullanım süresinin dijital oyun bağımlılığı için anlamlı fark oluşturmadığını göstermektedir. Bu durum yapılan bu çalışma ile çelişki oluşturmaktadır fakat bunun nedeni olarak dijital oyunlar ve internet arasındaki fark gösterilebilir. Dijital oyunlar internet olmaksızın da oynanabildiği için dijital oyunlara ayrılan süre ile internete ayrılan sürenin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı fark oluşturması değişiklik gösterebilir.

Aile ilişkileri ile günlük dijital oyun oynama süresi arasındaki ilişki incelendiğinde ise gün içerisinde hiç dijital oyun oynamayan öğrencilerin diğer sürelerde dijital oyun oynayan öğrencilere göre engelleyici aile ilişkilerinin yüksek olduğu görülmektedir. Bunun nedeni ailelerin dijital oyun oynama konusunda öğrencileri engellemesi ve hiç dijital oyunlara vakit ayırmaya izin vermemesi öğrenciler tarafından engelleyici davranış olarak görülebilir. Destekleyici aile ilişkilerinde ise 5 saat ve üzeri oynayan öğrencilerin daha az sürelerde oynayanlara göre destekleyici aile ilişkileri yüksek bulunmuştur.

Nitel görüşmelerin sonuçlarına göre öğrenciler daha çok kendi kendilerine oyunlarını oynamaktadır. Öğrencilerin akrabaları ya da arkadaşları yerine tamamen sanal ortamdaki rakipleri ya da takım arkadaşlarını tercih ettikleri söylenebilir. Bu sonuç literatürde Chiu *et al.* (2004) tarafından ifade edilen çocukların gerçek bağlantılar yerine çevrim içi sosyal bağlantıları tercih ettiğini destekler niteliktedir.

Öğrencilerin ve ebeveynlerin “Yapılması gereken görev ve sorumluluklar yerine dijital oyunlar tercih ediliyor.”, “Bazen sürekli hatırlatmama rağmen derslerine çalışmıyor.”, “Uzun süre dijital oyun oynaması kişinin gerçek dünya ile kopmasına ve sorumluluklarını yerine getirememesine ve isteksizliğe neden olabilir.” “Evet oluyor mesela ödev yapmamı engelliyor.”, “Öğretmenimiz ödev atıyor ben onu görüyorum

gördüğüm halde oynamaya devam ediyorum aksatıyorum.” şeklinde ifadeleri dijital oyun bağımlılığının sorumlulukları yerine getirmelerine engel olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla ailelerin de bu konuda engelleyici davranışlarda bulunmasına yol açmaktadır. Nicel sonuçlarda ortaya çıkan dijital oyun bağımlılığının engelleyici aile ilişkileri ile ters ilişkili olması nitel görüşmelerde geçen bu ifadelerle desteklenmektedir.

Bunun yanı sıra nitel görüşmelerde ebeveynlerin *“Ceza vermek doğru bir davranış değildir. Tabii ki kısıtlamalar getirilmelidir. Sürekli olursa eğer çocuğun sosyal hayatını davranışlarını akademik hayatına olumsuz etkileyen durumlar oluşabilir.”* ifadesi engelleyici ya da ceza odaklı aksiyonlar yerine daha kısıtlayıcı davranışlarda bulunduğunu göstermektedir.

Ebeveynler nitel görüşmelerde *“Görev ve sorumluluklarını yapmak istemez. Toplumdan uzaklaşır.”, “çocuğun yalnızlaşması asosyal olması...”, “diğer etkinliklere karşı ilgisizlik ve isteksizlik, Şiddet eğilimi veya agresiflik ,okul başarısını etkileme, göz kulak sağlığı gibi tıbbi problemler eklem sırt omurga rahatsızlıkları”* şeklindeki ifadeleri ile dijital oyunların olumsuz etkilerine değinmişlerdir. Bu ifadeler literatürde yer bulan dijital oyun bağımlısı bireylerin depresyon, anksiyete, olumsuz özsaygı, davranış sorunlarını yaşama eğiliminde olması (Von der Heiden *et al.* 2019), obezite ve uykusuzluk gibi fiziksel sağlık sorunları ile ilişkili olması (Caner ve Evgin 2021; Otsuka *et al.* 2021) ve saldırganlık, dürtüsellik ve obsesif kompulsif bozukluk gibi psikiyatrik problemlerle ilişkisi olması (Schou Andreassen *et al.* 2016; Gündoğdu ve Eroğlu 2022) sonuçlarını desteklemektedir.

Literatürde çocukları dijital olmayan hobilere yönlendirmek dijital oyun bağımlılığına önlem olarak gösterilmektedir. Benzer şekilde ebeveynler de nitel görüşmelerde *“Çocuğu spor aktivitelerine yönlendirmek”* ve *“Dijital oyunlardan daha çok keyif alacağı etkinlikler bulmaya çalışıyorum.”* şeklinde dijital oyun bağımlılığına engel olarak dijital oyunlar dışında aktiviteleri göstermişlerdir.

5.2. Öneriler

Ailelerin çocuklarının dijital araçları kullanım sürelerini kontrol etmesi, oynadıkları oyunların türü ve içeriği hakkında bilgi sahibi olması çocuklarının dijital oyun bağımlılığı davranışını önlemeleri için önemlidir. Bu noktada ailelerin dijital

ebeveynlik konusunda bilgilendirilmesi gerekmektedir. Bu bağlamda araştırmacılar ebeveynler için dijital ebeveynlik eğitimleri geliştirebilir, öğretmenler ve okul yönetimleri zaman zaman veli toplantılarında dijital ebeveynlik konusunda velileri bilgilendirebilir.

Çocukların oynadıkları oyunların davranışlarını nasıl etkilediği konusunda bilgilendirilmesi önem arz etmektedir. Oyunların seçiminde, oyun davranışını kontrol etme noktasında bilgi sahibi olmaları dijital yeterlilik becerilerinin geliştirilmesi gerekmektedir. Bunu sağlamak adına okullarda dijital okuryazarlık ile ilgili seminerler verilebilir, öğretim programlarının içeriğine dijital becerilerle ilgili daha fazla kazanım ve hedef beceriler eklenebilir.

Dijital oyun oynamak çocuklar için diğer aktivitelere göre daha caziptir. Dolayısıyla çocuklara dijital oyunlardan daha fazla zevk verecek aktiviteler sunmak bağımlılığı önlemede etkili olacaktır. Aileler çocuklarını dijital olmayan sanat ve spor faaliyetlerine yönlendirebilir. Bu faaliyetlerin içeriğini onlar için daha eğlenceli hale getirebilir, aile içerisinde çocuk ile geçirilen zamanın kaliteli olması için yaratıcı aktiviteler gerçekleştirebilir.

Dijital oyun bağımlılığı ya da aile içi ilişkiler ile ilgili araştırmalar yapan araştırmacılar da dijital oyun bağımlılığına yönelik risk faktörleri ile ilgili çalışmaları artırarak bu risk faktörlerini önlemek için müdahale programları geliştirebilir. Ebeveynlerin çocukları ile geçirecekleri zamanı değerlendirmeleri için etkinlikler geliştirerek bu etkinliklerin verimliliğini ölçen çalışmalar yapabilirler.

KAYNAKÇA

- Abou Naaj, M., Nachouki, M., and Lezzar, S. 2021. The impact of video game addiction on students' performance during COVID-19 pandemic. In 2021 16th International Conference on Computer Science & Education (ICCSE) (pp. 55-60). IEEE.
- Acat, M. 2012. Aile içi uyumlu etkileşim. Eskişehir: T.C. Anadolu Üniversitesi Yayını.
- Adams, P. C. 1998. Teaching and learning with SimCity 2000. *Journal of geography*, 97(2), 47-55.
- Agarwal, V. and Kar, S. K. 2015. Technology addiction in adolescents. *Journal of Indian Association for Child and Adolescent Mental Health*, 11(3), 170-174.
- Alan, B. E. 2019. Çocuk ve ergen psikiyatrisi polikliniğine başvuran hastaların başvuru biçimi, şikayet, tanı ve eştanı dağılımları. *Turkish Journal of Clinics and Laboratory*, 10(4), 484-491.
- Alim, K. Y., Ersoy, M. 2023. İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Ebeveyn Stratejileri Açısından İncelenmesi. *E-Uluslararası Pedandragoji Dergisi*, 3(3).
- Altun, M. and Atasoy, M. 2018. Investigation of digital game addiction Of children between 9-11 age groups: Kirşehir Sample. *International Journal of Eurasia Social Sciences*, 9(33), 1740-1757.
- American Psychiatric Association. 2013. Diagnostic and statistical manual of mental disorders: DSM-5. Washington, DC.
- Andersson, A., Gustavsson, J., Skarler, V. and Gruian, F., 2015. Space invaders.
- Ang, C.S. and Zaphiris, P. 2008. Computer games and language learning. In T. T. Kidd & H. Song (Eds), *Handbook of research on instructional systems & technology*, (pp. 449-462), Hershey, PA: IGI Global.
- Annetta, L. A. 2008. Video games in education: why they should be used and how they are being used. *Theory Into Practice*, 47(3), 229-239.
- Aral, N., Gürsoy, F. ve Köksal, A., 2001. Okul öncesi eğitiminde oyun. İstanbul, Yapa Yayınları.
- Arslan F. 2000. 1-3 yaş dönemindeki çocuğun oyun ve oyuncak özelliklerinin gelişim kuramları ile açıklanması. *C.Ü. Hemşirelik Yüksekokulu Dergisi* 2000;4:40-3.
- Arumugam C.T., Said M.A. and Farid N.D.N. 2021. Screen-based media and young children: Review and recommendations. *Malays Fam Physician*;16(2):7.
- Aslan, E. 1992. Benlik kavramı ve bireyin yaşamındaki etkileri. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 4, 7-14.

Aslantürk, H., Kesen, N. F., ve Daşbaşı, S. 2020. Üniversite öğrencilerinin aile aidiyetinin aile ilişkileri açısından incelenmesi. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 31(4), 1579-1598. <https://doi.org/10.33417/tsh.739505>.

Aydın, F., Horzum, M. B. 2015. Öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayan değişkenlerin incelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 2(1), 52-66.

Aydoğdu Karaaslan, İ. 2015. Dijital oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818. http://www.sosyalarastirmalar.com/cilt8/sayi36_pdf/7isletme_iktisat_iletisim_kamu/aydogdukaraaslan_ilknur.pdf

Aydoğdu, F. 2018. Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi*, 6(31), 1-18.

Ayhan, B., Köseliören, M. 2019. İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying*, 6(1), 1-30.

Ayyıldız, D., 2021. Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı, Davranışsal Duygusal sorunlar ve Olumsuz Bilişsel Hatalar Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Badrinarayanan, V. A., Sierra, J. J. and Martin, K. M. 2015. A dualidentification framework of online multiplayer video games: The case of massively multiplayer online role playing games (MMORPGs). *Journal of Business Research*, 68(5), 1045-1052.

Bandura, A., 1971. *Social learning theory*. General Learning Press.

Barnett, L. A. 2013. Children's perceptions of their play: scale development and validation. *Child Development Research*.

Bati, T. B. and Workneh, A. W. 2021. Evaluating integrated use of information technologies in secondary schools of Ethiopia using design-reality gap analysis: A school-level study. *The Electronic Journal of Information Systems in Developing Countries*, 87(1), e12148.

Baumrind, D., 1968. Authoritarian v.s. authoritative parental control. *Adolescence*, 3: 255-272.

Bavelier, D., Green, C. S., Pouget, A. and Schrater, P. 2012. Brain plasticity through the life span: learning to learn and action video games. *Annual review of neuroscience*, 35, 391-416.

Bayat, E. 2021. Ebeveyn-çocuk ilişkisi (Yakup peygamber ve ailesi örneğinde). *Universal Journal of Theology*, 6(1). 1-25.

Bayhan, P.S. ve Artan, İ., 2009. *Çocuk Gelişimi ve Eğitimi*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.

Bee, H., 1995. The developing child. (7th ed.) New York: Harper Collins College Publishers.

Bekar, T. 2018. Üniversite öğrencilerinde teknoloji ile ilgili bağımlılıklar ve ilişkili faktörler.

Benham, A. L. and Slotnick, C. F. 2006. Play Therapy: Integrating Clinical and Developmental Perspectives. In J. L. Luby (Ed.), Handbook of preschool mental health: Development, disorders, and treatment (pp. 331–371). The Guilford Press.

Berber, M., Karadibak, D. ve Uçurum, S. G. 2014. Adolesan dönemde ekrana bağlı aktivitelerin hamstring kas uzunluğu, reaksiyon zamanı ve vücut kitle indeksi üzerine etkisi. Dokuz Eylül Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi, 28(1), 1-6.

Bilgi Teknolojileri Kurumu, 2020. Dijital oyunlar raporu [Digital game reports]. Retrieved from <https://www.btk.gov.tr/haberler/btk-2020-dijital-oyunlar-raporunu-yayinladi>

Bilgin, H. C., 2015. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki, Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Bilir, Ş., Dönmez, B., 1995. Hastanede Oyun-Yaş Gruplarına Göre Hastanede Yatan Çocuklar. Çocuk ve Hastane. 2. Baskı, Sim Matbaacılık, Ankara, s.65-78.

Binark, M. ve Sütçü, G.B., 2008. Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun. İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Binark, M., Sütçü, B.G. ve Fidaner, I.B., 2009. Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu. İstanbul: Kalkedon Yayınları

Brathwaite, B. and Schreiber, I., 2009. Challenges for game designers. Charles River Media, a part of Course Technology.

Buchman, D.D. and Funk, J.B. 1996. Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference. Child Today 24:12-6.

Budak, O. 2017. Child development and preschool teachers' and mothers' perspectives on digital children's games. International Journal of Educational Sciences, 4(13), 158-172.

Bülbül, H., Tarkan, T. ve Aydil, F. (2018). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığı: Kişisel özellikler ve başarı ile ilişkisi. Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 11(3), 97-111.

Büyükbaykal, C. I. ve Cansabuncu İ.A. 2020. Türkiye’de yeni medya ortamı ve dijital oyun olgusu. Yeni Medya Elektronik Dergi, Cilt 4, Sayı 1, 1-9

Büyüköztürk, Ş., Kılıç Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F., 2017. Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Pegem Akademi.

Cabir, F. B., 2019. Adölesanlarda Oyun Bağımlılığı ve Sağlıklı Yaşam Biçimi Davranışları, Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, İstanbul.

Caner, N. and Evgin, D. 2021. Digital risks and adolescents: The relationships between digital game addiction, emotional eating, and aggression. *Int J Ment Health Nurs*. <https://doi.org/10.1111/inm.12912>.

Chambers, R. A. and Potenza, M. N. 2003. Neurodevelopment, impulsivity, and adolescent gambling. *Journal of gambling Studies*, 19, 53-84.

Chiu, S. I., Lee, J. Z. and Huang, D. H. 2004. Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & behavior*, 7(5), 571-581.

Christakis, D. A., and Zimmerman, F. J. 2009. Young children and media: Limitations of current knowledge and future directions for research. *American Behavioral Scientist*, 52(8), 1177-1185.

Christensen, L. B., Johnson, B. and Turner, L. A., 2015. Araştırma yöntemleri: Desen ve analiz. Ankara: Anı Yay.

Chuang, T.Y. and Chen, W.F. 2007. Effect of digital games on children's cognitive achievement. *Journal of Multimedia*, 2(5), 27-30.

Connolly, I. and O'Moore, M. 2003. Personality and family relations of children who bully. *Personality and individual differences*, 35(3), 559-567.

Coşkun, Y. 2009. Ortaöğretim öğrencilerinin öğrenilmiş güçlülük düzeyleri ve aile içi ilişkileri. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18(2), 104-118.

Crawford, G. 2005. Digital Gaming, Sport and Gender. *Leisure Studies*, 24(3), 259-270. <https://doi.org/10.1080/0261436042000290317>

Creswell, J. W. and Plano Clark, V., 2018. Designing and conducting mixed methods research (Third Edition). SAGE Publications, Inc.

Cüceloğlu, D., 2016. Geliştiren Anne- Baba. İstanbul: Remzi Kitapevi.

Çağdaş, A. ve Seçer, Z., 2004. Anne-baba eğitimi. Konya: Eğitim Kitabevi.

Çakmak, V. 2016. Çocuk ve dijital oyun etkileşimine etiksel bir bakış. *ICHACS*, 1(1), 444-174.

Çakmen Oğuz, F., 2004. İlkokul Üç, Dört ve Beşinci Sınıf Öğrencilerinin Bağımlılık Eğilimleri ile Anne-Baba Tutumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi, Yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Çalışkan, N. ve Aslander, M. 2014. Aile içi iletişim ve siber yaşam: teorik bir çözümleme. *Ahi Evran Üniversitesi Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi (KEFAD)*, 15(2), 263-277.

Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. 2016. Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 2016(43), 265-289.

Çetin, E., 2013. Tanımlar ve temel kavramlar. İçinde: Eğitsel dijital oyunlar kuram, tasarım ve uygulama. Ed: Ocak MA, Ankara: Pegem Akademi, s. 2-18.

Çırak, Z. D., Yetiş, G. ve Gürbüz, P. (2018). Üniversite öğrencilerinin internet kullanımlarının aile ilişkileri ve sorumluluklarını yerine getirmelerindeki etkisi. İnönü Üniversitesi Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksek Okulu Dergisi, 6(2), 1-8.

Çoban, B. ve Nacar, E. 2006. Ana Sınıfı Öğretmenleri, Stajyer Öğrenciler ve Öğretim Elemanları İçin Okul Öncesi Eğitiminde Eğitsel Oyunlar. Nobel Yayın Dağıtım.

Çoknaz H. (2016) “Motor Gelişim Boyutuyla Çocuk ve Spor” Marmara Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi, Marmara University Journal of Sport Science, C:1, S:2, ISSN 2536-5150, DOI: 10.22396/sbd.2017.18, 83-91

Demetrovics, Z., Urban, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervo, B., et al. 2011. Why do you play? The development of the motives for online gaming questionnaire (MOGQ). Behavior Research Methods, 43(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>.

Demir, R., 2000. *Anne-babaların en çok yaptıkları 10 hata*. İstanbul: Hayat Yayınları.

Demirtaş, S., 2011. Çocuklar için Aile İlişkileri Ölçeği'nin Geliştirilmesi, Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Demo, D. H., Small, S. A. and Savin-Williams, R. C. 1987. Family relations and the self-esteem of adolescents and their parents. Journal of Marriage and the Family, 705-715.

Dickey, M. D. 2007. Game design and learning: a conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. Educational Technology Research and Development, 55(3), 253–273.

Dikmen, M. ve Tuncer, M. 2018. İnternet bağımlılığının aile ilişkilerine etkisi. Online Journal of Technology Addiction and Cyberbullying, 5(1), 34-52.

Dondi, C. and Moretti, M. 2007. A methodological proposal for learning games selection and quality assessment. British Journal of Educational Technology, 38(3), 502–512.

Dönmez, N. B., 1992. Oyun Kitabı. İstanbul: Demet Yayıncılık.

Dönmezer, İ., 2003. Ailede İletişim ve Etkileşim (Sağlıklı İnsan Sağlıklı Aile). Ege Üniversitesi Basımevi. İzmir.

Durgut, A., 2016. Meslek Yüksekokulu Öğrencileri İçin Eğitsel Matematik Oyunu Geliştirilmesi ve Başarıya Etkisinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Balıkesir Üniversitesi FBE, Balıkesir.

Durualp, E. ve Aral, N. 2018. Çocukların ince ve kaba motor gelişimlerine oyun etkinliklerinin etkisinin incelenmesi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, C:20, S:1, 243-258

Durualp, E. ve Aral, N., 2015. Oyun Temelli Sosyal Beceri Eğitimi (2. Baskı), Ankara: Vize Basın Yayın.

Yoder, E.P., 2002. Basic Multivariate Analysis of Variance, The Pennsylvania State University, State College, PA, 2002.

Ebner, M. and Holzinger, A. 2007. Successful implementation of user-centered game based learning in higher education: an example from civil engineering. Computers & Education, 49(3), 873–890.

Egger, O. and Rauterberg, M., 1996. Internet Behaviour And Addiction. Unpublished, Master's Thesis, Work & Organisational Psychology Unit (Ifap) , Swiss Federal Institute Of Technology (Eth), Zurich.

Eni, B., 2017. Evaluation of high school students' digital game addiction and perceived parental attitudes. Unpublished master's thesis, Halic University, Istanbul.

Epstein, L. H., Roemmich, J. N., Robinson, J. L., Paluch, R. A., Winiewicz, D. D., Fuerch, J. H. and Robinson, T. N. 2008. A randomized trial of the effects of reducing television viewing and computer use on body mass index in young children. Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine, 162(3), 239–245.

Epstein, N. B., Levin, S. and Bishop D. S. 1976. The family as a social unit. Can. Family. Physician. 22 (1411), 53 - 55.

Erboy, E., 2010. İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler. Yüksek Lisans Tezi. Adnan Menderes Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

Eren, H. K. ve Örsal, Ö. 2018. Computer game addiction and loneliness in children. Iranian Journal of Public Health, 47(10), 1504-1510.

Erşan, Ş., 2006. Okul Öncesi Eğitim Kurumlarına Devam Eden Altı Yaş Grubundaki Çocukların Oyun ve Çalışma (iş) ile İlgili Algılarının İncelenmesi. Yüksek lisans tezi. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Eyce, B. 2000, Tarihten Günümüze Türk Aile Yapısı, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler MYO Dergisi, Sayı:4, 223-244.

Fanuscı, E.M. 1998. Çocuk oyun alanları. Peyzaj Mimarlığı Dergisi. T.M.M.O.B. Peyzaj Mimarları Odası İstanbul Şubesi, Temmuz-Ağustos, 5 (8-12). İstanbul.

Ferligül Çakılcı, E., 2013. Çok Oyunculu Çevrimiçi Video Oyunu Oynayan Bireylerde Video Oyunu Bağımlılığı ve Saldırganlık. Yüksek Lisans Tezi. Başkent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.

Fleer, M. 2014. The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. Learning, Culture and Social Interaction, 3(3), 202- 209. <https://doi.org/10.1016/j.lcsi.2014.02.012>

Frasca, G. 2001. Rethinking Agency and Immersion: Video Games as a Means of Consciousness-Raising. Digital Creativity, 167-174. doi:<https://doi.org/10.1076/digc.12.3.167.3225>

Funke, J. 2000. Psychologie der Kreativität [Psychology of creativity]. In Kreativität.[Creativity], R.M. Holm-Hadulla, Ed. Springer, Heiderlberg, Germany, 283-300.

Gao, X., Weng, L., Zhou, Y. and Yu, H. 2017. The influence of empathy and morality of violent video game characters on gamers' aggression. *Frontiers in Psychology*, 8, 1863.

Gao, Y. X., Wang, J. Y. and Dong, G. H. 2022. The prevalence and possible risk factors of internet gaming disorder among adolescents and young adults: Systematic reviews and meta-analyses. *Journal of Psychiatric Research*, 154, 35–43. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2022.06.049>

Garris, R., Ahlers, R. and Driskell, J. E. 2002. Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming*, 33(4), 441-467.

Geçtan, E., 1982. Çağdaş Yaşam ve Normal Dışı Davranışlar, Ankara: Maya Matbaacılık,12. Basım.

Gentile, D. 2009. Pathological video-gameuseamongyouthages 8 to 18: Anationalstudy. *PsychologicalScience*, 25(5), 594-602.

Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G. and Khoo, A. 2012. Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of popular media culture*, 1(1), 62.

George, D. and Mallery, P. 2016. Frequencies. In *IBM SPSS statistics 23 step by step* (pp. 115-125). Routledge.

Gonzales-Bueso, V., Santamaria, J., Fernandez, D., Merino, L., Montero, E., Jimenez-Murcia, S. and Ribas, J. 2018. Internet gaming disorder in adolescents. *Personality, psychopathology and evaluation. Clinical and Health Psychology*.

Gonzales-Pienda, J. A., Nunez, J. C., GonzalesPumariiega, S., Alvarez, L., Rocas, C. and Pat Garcia, M. 2002. A structural equation model of parental involvement, motivational and aptitudinal characteristics, and academic achievement. *The Journal of Experimental Education*, 70 (3), 257-287.

Goodway, J.D., Ozmun, J.C. and Gallahue, D.L. 2019. Understanding motor development: infants, children, adolescents, adults. *Michigan ABD: Johns &Bartlett Learning*

Gökbulut, B. 2020. Ortaokul Öğrencilerinin Akran Zorbalığı ve Dijital Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişki. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 8(1), 89-100.

Gökçe, B., 1991. Aile ve Aile Tipleri Üzerine Bir İnceleme, Aile Yazıları I, Temel Kavramlar Yapı ve Tarihi Süreç, Bilim Serisi 5/I, Ankara: Başbakanlık Aile Araştırma Kurumu Yayınları.

Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. 2014. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, (23), 419-435.

Göldağ, B. 2018. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1), 1287-1315.

Grant, J. E., Potenza, M. N., Weinstein, A. and Gorelick, D. A. 2010. Introduction to behavioral addictions. The American journal of drug and alcohol abuse, 36(5), 233-241.

Gredler, M. E., 2003. Games and simulations and their relationships to learning. In D. H. Jonassen (Ed.), Handbook of research for educational communications and technology (pp. 571-581). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum, Inc.

Green, C. S. and Bavelier, D. 2003. Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423(6939), 534-537.

Greenberger, E. and Chen, C. 1996. Perceived family relationships and depressed mood in early and late adolescence: A comparison of European and Asian Americans. *Developmental Psychology*, 32(4), 707-716. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.32.4.707>

Griffiths, M.D. and Hunt, N. 1995. Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189- 193

Griffiths, M. 1996. Behavioural addiction: an issue for everybody?. *Employee Counselling Today*, 8(3), 19-25.

Griffiths, M. 2003. Videogames: Advice for Parents and Teachers. *Education and Health*, 21(3), 48-49.

Grolnick, W. S., 2003. The Psychology of Parental Control. How well-meant parenting backfires. London: Lawrence Erlbaum Associates.

Gundogdu, U. and Eroglu, M. 2022. The relationship between dissociation symptoms, sleep disturbances, problematic internet use and online gaming in adolescents. *Psychology, Health & Medicine*, 27(3), 686-697.

Gunuc, S. 2017. Peer influence in internet and digital game addicted adolescents: Is internet/digital game addiction contagious?. *International Journal of High Risk Behaviors and Addiction*, 6(2).

Gutman, L. M., Eccles, J. S., Peck, S. and Malanchuk, O. 2011. The influence of family relations on trajectories of cigarette and alcohol use from early to late adolescence. *Journal of adolescence*, 34(1), 119-128.

Gülçek, E., 2018. Çocuk Kültürü Ve Dijital Oyunlar: Elazığ FMD Kursu Öğrencileri Üzerine Sosyolojik Bir Çalışma. Yüksek Lisans Tezi. Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Elazığ.

Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A. ve Murathan, F. 2012. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Journal of Social Sciences/Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9).

Güenalp, A., 2007. Farklı Anne-Baba Tutumlarının Okulöncesi Eğitim Çağındaki Çocukların Özgüven Duygusunun Gelişimine Etkisi (Aksaray İli Örneği). Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.

Güneş, A., 2012. Dijital Oyunların Güvenlik Bağlamında Yasal Ve Yönetmelik Düzenleme Sorunları. Polis Akademisi, Güvenlik Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi. Ankara.

Günindi, Y. ve Giren, S. 2011. Aile kavramının değişim süreci ve okul öncesi dönemde ailenin önemi, Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi, S:31, 349-361.

Gürler, A., 2005. Çocuğa Suça Yönelmesinde Aile Faktörünün Ve Akran Gruplarının Rollerinin İncelenmesi. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Isparta.

Wenzel, H., Bakken, I., Johansson, A., Götestam, K. and Ören, A. 2009. Excessive computer game playing among Norwegian adults: Self-reported consequences of playing and association with mental health problems, Psychological reports, vol. 105, no. 3, pp. 1237-1247.

Ha, S., Sohn, I. J., Kim, N., Sim, H. J. and Cheon, K. A. 2015. Characteristics of brains in autism spectrum disorder: structure, function and connectivity across the lifespan. Experimental neurobiology, 24(4), 273.

Hauge, M. R. and Gentile, D. A. 2003. Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression. In Society for Research in Child Development Conference.

Hawi, N. S. and Samaha, M. 2017. Relationships among smartphone addiction, anxiety, and family relations. Behaviour & Information Technology, 36(10), 1046-1052.

Hazar, M., 1996. Beden Eğitimi ve Sporda Oyunla Eğitimi. s.9-14, Ankara.

Hazar, Z., Hazar, K., Gökbilek, B., Hazar, M. ve Çelikkilek, S. 2017. Ortaokul öğrencilerinin oynunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi, Journal of Human Sciences, 14(4), 4320-4332

Henning, B. and Vorderer, P. 2001. Psychological escapism: Predicting the amount of television viewing by need for cognition. Journal of Communication, 51, 100–120.

Horzum, M. B. 2011. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim, 36(159).

Hsu, C. L. and Lu, H. P. 2004. Why do people play on-line games? Anextended TAM with social influences and flow experience. Information & Management,41(7), 853–868.

Huizinga, J. 2004. The nature and significance of play as a cultural phenomenon. The performance studies reader, 117-20.

Hurwitz, S.C. 2003. To Be Successful-Let Them Play!, Childhood Education, 79(2): 101-102.

Işıkkhan, V. ve Şenver Yıldırım, Ş. 2007. Ergenlerin aile içi şiddete maruz kalma durumları ve aile ilişkilerinin değerlendirilmesi. *Toplum ve Sosyal Hizmet*, 17(2), 73-90.

Iwasaki, Y. 2006. Counteracting stress through leisure coping: A prospective health study. *Psychology Health & Medicine*, 11(2), 209–220. <https://doi.org/10.1080/13548500500155941>

İnal, Y. ve Çağıltay, K. 2005. İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. *Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler Iı Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara* (Pp. 71-74).

İnal, Y. and Çağıltay, K. 2005. Turkish elementary school students' computer game play characteristics. In *BILTEK 2005 International Cognition Congress* (pp. 27-29).

İsmen, A. E. 2004. Duygusal zeka ve aile işlevleri arasındaki ilişki. *Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 7(11), 55-75.

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M. and Peter, J. 2011. Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, vol. 27, no. 1, pp. 144-152.

Jansz, J., Avis, C. and Vosmeer, M. 2009. Playing the Sims2: An exploration of gender differences in players' motivations and patterns of play. *New Media & Society*, 12, 235–251. Retrieved from <http://doi.org/10.1177/1461444809342267>

Jeong, E. J., Ferguson, C. J. and Lee, S. J. 2019. Pathological gaming in young adolescents: A longitudinal study focused on academic stress and self-control in South Korea. *Journal of Youth and Adolescence*, 48, 2333–2342. <https://doi.org/10.1007/s10964-019-01065-4>

Jeong, E. J., Kim, D. J., Lee, D. M. and Lee, H. R. 2016. A study of digital game addiction from aggression, loneliness and depression perspectives. In *2016 49Th Hawaii International Conference On System Sciences (HICSS)* (pp. 3769-3780). IEEE.

Johnson, G. M. and Pupilampu, K. P. 2008. Internet use during childhood and the ecological techno-subsystem. *Canadian Journal of Learning and Technology*, 34(1), n1.

Squire, K. 2003. Video games in education. Retrieved November 11, 2003, from <http://cms.mit.edu/games/education/pubs/IJIS.docK>.

Kahriman, İ. ve Polat, S. 2003. Adölesanlarda aileden ve arkadaşlardan algılanan sosyal destek ve benlik saygısı arasındaki ilişki. *Journal of Anatolia Nursing and Health Sciences*, 6(2), 13-24.

Kantarcıoğlu, H. B. ve Bedel, A. 2023. Ortaokul öğrencilerinin aile ilişkileri ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 23(60), 607-629. <https://doi.org/10.21560/spcd.vi.1231785>

Kapp, K. M., 2007. Gadgets, games, and gizmos for learning: Tools and techniques for transferring know-how from boomers to gamers. Hoboken, NJ: Pfeiffer.

Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Barlas, G. Ü. 2016. Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical and Experimental Health Sciences* 6(1), s. 14-9.

Karacaoğlu, D., 2019. Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Karakurt, N. ve Ekinci, M. 2015. Hemşirelerin algıladıkları sosyal destek ile problem çözme becerisi arasındaki ilişki. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 4(4), 574-593.

Karasar, N., 1999. Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler, Ankara: Nobel Yayınevi.

Kathleen Blanchard, R.N. 2009. Video game addiction unhealthy for youth [Online]. 2009Apr 20; Available from: URL: [http://www.emaxhealth.com/1020/22/30539/video - game-addictionunhealthy-youth.html/](http://www.emaxhealth.com/1020/22/30539/video-game-addictionunhealthy-youth.html/)

Kaya, A. B., 2013. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik Ve Güvenirlilik Çalışması. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

Kaya, M. 1997. Ailede anne-baba tutumlarının çocuğun kişilik ve benlik gelişimindeki rolü. 19 Mayıs Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Dergisi, 9 (9), 193-204.

Kayılı, G., 2010. Montessori Yönteminin Anaokulu Çocuklarının İlköğretime Hazır Bulunuşluklarına Etkisinin İncelenmesi. Yüksek lisans tezi. Selçuk Üniversitesi, Konya.

Kayri, M. 2009. Araştırmalarda gruplar arası farkın belirlenmesine yönelik çoklu karşılaştırma (post-hoc) teknikleri. *Journal of Social Science*, 55, 22.

Keskin, B., 2019. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Psikolojik Sağlık ve Bilinçli Farkındalık Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Doktora Tezi. Bursa Uludağ Üniversitesi, Bursa.

Kestane, M., 2019. Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı ile İlişkisi. Yüksek Lisans Tezi. Biruni Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Keya, F. D., Rahman, M. M., Nur, M. T. and Pasa, M. K. 2020. Parenting and child's (five years to eighteen years) digital game addiction: A qualitative study in North-Western part of Bangladesh. *Computers in Human Behavior Reports*, 2, 100031.

Kılıç, G., 2021. Dijital Oyun Bağımlılığı ile Yalnızlık, Saldırganlık, Mutluluk Ve Dijital Oyun Oynama Motivasyonları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Üsküdar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kicikoğlu, O. D., 2017. Comparing Playersself-Perceived And Actual Gaming Dedication Levels. Master's Thesis. Bahçeşehir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

Kiili, K. 2005. Digital game-based learning: towards an experiential gaming model. *Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24.

Kiili, K. 2007. Foundation for problem-based gaming. *British Journal of Educational Technology*, 38(3), 394–404.

Kim, S.W. and Grant, J.E. 2001. Personality dimensions in pathological gambling disorder and obsessive-compulsive disorder. *Psychiatry Res*; 104:205–212.

Kirk, G. and Jay, J. 2018. Supporting Kindergarten Children's Social and Emotional Development: Examining the Synergetic Role of Environments, Play, and Relationships. *Journal Of Research In Childhood Education* 2018, (32), 4, 472– 485.

Kirriemuir, J. 2002. Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*, 8 (2), 7.

Kirriemuir, J. and McFarlane, C. A. 2004. Report 8: Literature review in games and learning. Bristol, England: Nesta Futurelab Series.

Kneer, J., Rieger, D., Ivory, J.D. *et al.* 2014. Awareness of Risk Factors for Digital Game Addiction: Interviewing Players and Counselors. *Int J Ment Health Addiction* 12, 585–599. <https://doi.org/10.1007/s11469-014-9489-y>

Koçak, H. ve Köse, Z. 2014. Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 21-32.

Kowert, R. and Oldmeadow, J. A. 2013. (A) Social reputation: Exploring the relationship between online video game involvement and social competence. *Computers in Human Behavior*, 29(4), 1872-1878.

Krossbakken, E., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., King, D. L., Molde, H., Finserås, T. R. and Torsheim, T. 2018. A cross-lagged study of developmental trajectories of video game engagement, addiction, and mental health. *Frontiers in Psychology*, 9, 2239.

Kukul, V., 2013. Eğitsel Dijital Oyunlar. Mehmet Akif Ocak (Ed.), *Oyunla ilgili tarihsel gelişmeler ve yaklaşımlar* (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.

Kurtbeyoğlu, E., 2018. Çocuklarda Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Obezite Arasındaki İlişkinin Değerlendirilmesi. Doktora Tezi. Erciyes Üniversitesi, Kayseri.

Kuşay, Y., 2010. Sosyal medyanın gücü ve uygulama örnekleri. İkinci Medya Çağında İnternet, Edt: Filiz Aydoğan ve Ayşen Akyüz, İstanbul: Alfa Yayınları, (61-92).

Peplau, L.A., Perlman, D. and Perlman, D., 1982. Perspectives on loneliness. *Loneliness: A sourcebook of current theory, research and therapy*, Wiley New York, 1982, pp. 1-18.

Ledgerwood, D.M., Weinstock, J., Morasco, B.J. and Petry, N.M. 2007. Clinical features and treatment prognosis of pathological gamblers with and without recent gambling-related illegal behavior. *J Am Acad Psychiatry Law*; 35:294–301.

Lee, S. J. and Chae, Y. G. 2007. Children's Internet use in a family context: Influence on family relationships and parental mediation. *Cyberpsychology & behavior*, 10(5), 640-644.

Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. and Peter, J. 2009. Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media psychology*, 12(1), 77-95.

Lewis, J. M., Beavers, W. R., Gossett, J. T. and Phillips, V. A. 1976. No single thread: Psychological health in family systems.

Liu, Q. X., Fang, X. Y., Deng, L. Y. and Zhang, J. T. 2012. Parent-adolescent communication, parental internet use and internet-specific norms and pathological internet use among Chinese adolescents. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1269-1275. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.010>.

Lo, S. K., Wang, C. C. and Fang, W. 2005. Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & behavior*, 8(1), 15-20.

Lui, D. P. Y., Szeto, G. P. Y. and Jones, A. Y. M. 2011. The pattern of electronic game use and related bodily discomfort in Hong Kong primary school children. *Computers & Education*, 57(2), 1665-1674.

Malone, T. W., 1980. What makes things fun to learn? A study of intrinsically motivating computer games. Doctoral dissertation, ProQuest Information & Learning.

Männikkö, N., Billieux, J. and Kääriäinen, M. 2015. Problematic digital gaming behavior and its relation to the psychological, social and physical health of Finnish adolescents and young adults. *Journal of behavioral addictions*, 4(4), 281-288.

Marks, I. 1990. Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394.

Mazurek, M. O. and Engelhardt, C. R. 2013. Video game use in boys with autism spectrum disorder, ADHD, or typical development. *Pediatrics*, 132(2), 260-266.

McFarlane, A., Sparrowhawk, A. and Heald, Y. 2002. Report on the educational use of games. Cambridge: Teachers Evaluating Educational Multimedia Report.

McGillicuddy-De Lisi, A. V. and De Lisi, R. 2007. Perceptions of family relations when mothers and fathers are depicted with different parenting styles. *The Journal of Genetic Psychology*, 168(4), 425-442.

Mehroof, M. and Griffiths, M. 2010. Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 313-316. <https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0229>.

Merriam, S. B., 2013. Nitel araştırma: Desen ve uygulama için bir rehber (3. Baskıdan Çeviri, Çeviri Editörü: S. Turan). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

Mert, A. ve Kahraman, M. 2018. Ortaokul öğrencilerinin aile ilişkileri ve mutluluk düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 14(3), 1070-1081. <https://doi.org/10.17860/mersinefd.441437>.

Moçoşoğlu, B. ve Yorulmaz, B. 2023. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile ders çalışma alışkanlıkları arasındaki ilişki: Ümraniye örneği. Anadolu Journal of Educational Sciences International, 13(2), 459-492. <https://doi.org/10.18039/ajesi.1270411>

Monnens, D. and Goldberg, M. 2015. Space Odyssey: The long journey of Spacewar! from MIT to computer labs around the world. Kinephanos: Journal of Media Studies and Popular Culture, 124-147.

Mun, I. B. and Lee, S. 2023. A moderated mediation model of the relationship between academic stress and digital game addiction. Current Psychology, 1-11.

Nuyens, F., Deleuze, J., Maurage, P., Griffiths, M., Kuss, D. and Billieux, J. 2016. Impulsivity in multiplayer online battle arena gamers: Preliminary results on experimental and self-report measures. Journal of Behavioral Addictions, 5(2), 351-356. <https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.028>.

Oblinger, D. G. 2004. The next generation of educational engagement. Journal of Interactive Media in Education, 2004(8), 1-18.

Oral, A. H. ve Arabacıoğlu, T. 2019. İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. Trakya Eğitim Dergisi, 9(1), 44-60. <https://doi.org/10.24315/tred.450656>.

Otsuka, Y., Kaneita, Y., Itani, O., *et al.* 2021. The association between internet usage and sleep problems among Japanese adolescents: three repeated cross-sectional studies. Sleep.:zsab175.

Ozankaya, Ö., 1979. Toplum Bilimine Giriş, Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilimler Fakültesi Yayınları.

Ögel, K., 2012. İnternet Bağımlılığı: İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Özdemir, M. ve Karaboğa, M. T. 2021. Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıkları ve Sosyal Eğilimleri/Middle School Students' Digital Game Addictions and Social Tendencies. E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi, 12(5), 17-35.

Özkurt, Y., 2018. Ortaokul Öğrencilerinin Aile İçi İletişimlerinin ve Sosyal Uyum Durumlarının İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Rize.

Özkurt, Y. ve Camadan, F. 2018. Ortaokul öğrencilerinin aile içi iletişimlerinin ve sosyal uyum durumlarının incelenmesi. Electronic Turkish Studies, 13(19).

Öztürk, A., Uğur, S., Aslı Sezer, T. ve Tezel, A. 2020. İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre incelenmesi.

Öztürk, T., 2020. Dijital Oyun ve Dijital Oyunculuk Kavramları. 05 04, 2022 tarihinde Tolga Öztürk: <http://tolga-ozturk.com/dijital-oyun-ve-dijital-oyunculukkavramlari/#:~:text=Dijital%20oyunlar%20genelde%20insanlar%C4%B1n%20bir,bolca%20tasar%C4%B1m%20%C3%B6lçümleri%20olan%20yaz%C4%B1mlard%C4%B1r.adresinden%20alındı>

Özyürek, A. ve Tezel Şahin, F. 2005. 5–6 Yaş grubunda çocuğu olan ebeveynlerin tutumlarının incelenmesi. Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi, 25(2), 19–34.

Paavonen, E. J., Penonen, M., Roine, M., Valkonen, S. and Lahikainen, A. R. 2006. TV exposure associated with sleep disturbances in 5-to 6-year-old children. Journal of sleep research, 15(2), 154-161.

Park, J., Song, Y. and Teng, C. I. 2011. Exploring the links between personality traits and motivations to play online games. Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking, 14(12), 747-751.

Pehlivan, H., 2005. Oyun ve Öğrenme. Ankara: Anı Yayıncılık.

Peter, S. C., Ginley, M. K. and Pfund, R. A. 2020. Assessment and treatment of internet gaming disorder. Journal of Health & Social Policy, 46, 29–36. <https://doi.org/10.1007/s42843-020-00005-2>

Piaget, J., 1962. Play, dreams and imitation. New York, NY: Norton.

Pompeu, J.E., Mendes, F.A., Silva, K.G., Lobo, A.M., Oliveira Tde, P., Zomignani, A.P. and Piemonte, M.E. 2012. Effect of Nintendo Wii™-based motor and cognitive training on activities of daily living in patients with Parkinson's disease: a randomised clinical trial. Physiotherapy. Sep;98(3):196-204. doi: 10.1016/j.physio.2012.06.004. Epub 2012 Jul 25. PMID: 22898575.

Prensky M., 2001. Digital Game-Based Learning. New York, NY: McGraw-Hill;. 431 p

Przybylski, A. K., Weinstein, N., Ryan, R. M. and Rigby, C. S. 2009. Having to versus Wanting to Play: Background and Consequences of Harmonious versus Obsessive Engagement in Video Games. CyberPsychology & Behavior, 12(5), 485-492. <https://doi.org/10.1089/cpb.2009.0083>

Reichert, E., 2006. Understanding Human Rights. Illinois. SAGE Publications; Chapter 5, Human rights and vulnerable groups; p. 77-101.

Reinecke, L. 2009. Games and recovery: The use of video and computer games to recuperate from stress and strain. Journal of Media Psychology, 21(3), 126-142.

Reise, S. P. 2012. The rediscovery of bifactor measurement models. Multivariate behavioral research, 47(5), 667-696.

Rohlfshagen, P., Liu, J., Perez-Liebana, D. and Lucas, S. M. 2017. Pac-man conquers academia: Two decades of research using a classic arcade game. IEEE Transactions on Games, 10(3), 233-256.

Caplan, S.E. 2003. preference for online social interaction: a theory of problematic internet use and psychosocial well-being. *Communication Research*, vol. 30, no. 6, 2003, pp. 625-648.

Vadlin, S., Åslund, C., Hellström, C. and Nilsson, K.W. 2016. Associations between problematic gaming and psychiatric symptoms among adolescents in two samples, *Addict. Behav.* 6.8–15.

Sağlam, M. ve Aral, N. 2016. Tarihsel Süreç İçerisinde Çocuk ve Çocukluk Kavramları. *Çocuk ve Medeniyet Dergisi*, 1(2), 43-56.

Salen, K. and Zimmerman, E., 2004. *Rules of play: Game design fundamentals*. Cambridge: MIT Press.

Santini, Z. I., Meilstrup, C., Hinrichsen, C., Nielsen, L., Koyanagi, A., Koushede, V. and Madsen, K. R. 2020. Associations between multiple leisure activities, mental health and substance use among adolescents in Denmark: A nationwide cross-sectional study. *Frontiers in Behavioral Neuroscience*, 14, Article 593340. <https://doi.org/10.3389/fnbeh.2020.593340>

Sayar, K. ve Benli, S., 2020. *Dijital Çocuk* (5. Baskı). Kapı Yayınları.

Schacter, J. and Jo, B. 2016. Improving low-income preschoolers mathematics achievement with Math Shelf, a preschool tablet computer curriculum. *Computers in Human Behavior*, 55, 223–229. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.013>

Schou Andreassen, C., Billieux, J., Griffiths, M.D., *et al.* 2016. The relationship between addictive use of social media and video games and symptoms of psychiatric disorders: A large-scale cross-sectional study. *Psychol Addict Behav.*;30(2):252–262.

Segers, E. and Verhoeven, L. 2003. Effects of vocabulary training by computer in kindergarten. *Journal of Computer Assisted Learning*, 19, 557-566.

Senemoğlu, N., 2011. *Gelişim, öğrenme ve öğretim kuramdan uygulamaya*. [Development, learning and teaching from theory to practice.] Pegem Academy

Shaffer, H.J. 1999. Strange bedfellows: a critical view of pathological gambling and addiction. *Addiction* 94(10):1445–1448.

Shapiro, L. E., 1999. *Yüksek EQ'lu Bir Çocuk Yetiştirmek* (4.bs.). (Kartal, Ü. Çev.). İstanbul: Varlık/Özel Yayınları.

Siyez, M.D. ve Koçkaya, S. 2017. Okul öncesi çocuklarının çekingenlik davranışları üzerine oyun terapisi uygulamalarının etkisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches in Psychiatry*, 9(1), 31-44, doi: 10.18863/pgy.281082

Smyth, J. 2007. Beyond self-selection in video game play: An experimental examination of the consequences of massively multiplayer online role-playing game play. *Cyberpsychology Behavior*, 10(5), 717–721.

Stockdale, L. and Coyne, S. M. 2020. Parenting paused: Pathological video game use and parenting outcomes. *Addictive Behaviors Reports*, 11, Article 100244.

Sung, Y. T., Chang, K. E. and Lee, M. D. 2008. Designing multimedia games for young children's taxonomic concept development. *Computers & Education*, 50(3), 1037-1051.

Sümer, N., Gündoğdu Aktürk, E., ve Helvacı, E. 2010. Anne-baba tutum ve davranışlarının psikolojik etkileri: türkiye'de yapılan çalışmalara toplu bakış. *Türk Psikoloji Yazıları*, 13 (25), 42-59.

Sykes, J., 2006. Affective gaming: advancing the argument for game-based learning. In M.

Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. 2012. İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken/Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.

Şahin, M., Keskin, S. ve Yurdugül, H. 2019. Impact of Family Support and Perception of Loneliness on Game Addiction Analysis of a Mediation and Moderation. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 9(4), 15-30.

Şahin, S. ve Aral, N., 2012. Aile içi iletişim. *Ankara Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(3), 55.

Şengül, C. ve Büber, A. 2016. Dijital oyun bağımlılığında tanı ve tedavi. *Türkiye Psikiyatri Derneği Sürekli Eğitim/Sürekli Mesleki Gelişim Dergisi*, 6(3), 175-182.

Şimşek, H. ve Yıldırım, A., 2011. Qualitative research methods in the social sciences. Seçkin Yayıncılık.

Şirin, A., Özgen, G., Akca-Erol, F. ve Akça-koca, D. 2018. İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin aile ilişkilerinin empatik eğilimlerine etkisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 48(48).

Şirin, S., 2011. Anaokuluna Devam Eden Beş Yaş Grubu Çocuklara Sayı ve İşlem Kavramlarını Kazandırmada Oyun Yönteminin Etkisi. Doktora Tezi. Uludağ Üniversitesi, bursa

Tabachnick, B.G. and Fidell, L.S., 2006. Using multivariate statistics. 5th Edition, Allyn and Bacon, Boston.

Tamer, K., 1987. Beden eğitimi ve oyun öğretimi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi.

Tan, Ş., 2016. Spss ve Excel Uygulamalı Temel istatistik-1. Ankara: Pegem Akademi

Tarhan, Ö., 2024. Eğitimde dijital oyunlar. *Dijital Eğitim I*, 127.

Tas, I., Eker, H. and Anli, G. 2014. Examining the internet and game addiction levels of secondary school students. *OJTAC*, 1, 37-57.

Taylan, H. H., Kara, H. Z. ve Durgun, A. 2017. Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 78-87.

Tekinba, K.S. and Zimmerman, E., 2003. Rules of Play: Game Design Fundamentals; MIT Press: Cambridge, MA, USA, ISBN 978-0-262-24045-1.

Tezel Şahin, F., 1993. Üç-Altı Yaş Grubu Çocuklarının Anne Babalarının Çocuk Oyun Ve Oyuncakları Hakkındaki Görüşlerinin İncelenmesi. Bilim Uzmanlığı Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Toker, S. and Baturay, M. H. 2016. Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679.

Toksoy, A. C. 2010. Yarışma niteliği taşıyan geleneksel çocuk oyunları. *Çevrimiçi Tematik Türkoloji Dergisi*, 2(1), 205-220.

Topçu Bilir, Z. ve Sop, A. 2020. Okul öncesi dönemindeki çocukların aile ilişkileri ve çocuklarda görülen davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 1(40).

Tso, W. W., Reichert, F., Law, N., Fu, K. W., de la Torre, J., Rao, N. and Ip, P. 2022. Digital competence as a protective factor against gaming addiction in children and adolescents: A cross-sectional study in Hong Kong. *The Lancet Regional Health–Western Pacific*, 20.

Tuncer Şener, Ö. ve Yorulmaz, B. 2023. İlkokul 4. Sınıf öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile zaman yönetimi becerileri arasındaki ilişki. *Uluslararası Sosyal Bilimler ve Eğitim Dergisi*, 5(9), 557-586.

Turgut, Y. and Irgin, P. 2009. Young learners' language learning via computer games. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1, 760–764.

Türk Dil Kurumu (TDK). Güncel Türkçe Sözlük, 2018.

Türkoğlu, B. ve Uslu, M. 2016. Oyun temelli bilişsel gelişim programının 60-72 aylık çocukların bilişsel gelişimine etkisi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*(6), 50-68.

Ulutaş, A., 2011. Okul Öncesi Dönemde (6 Yaş) Belli Başlı Oyunların Çocukların Psikomotor Gelişimine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.

Uzbay, İ.T. ve Yüksel, N., 2003. Madde kötüye kullanımı ve bağımlılığı. *Psikofarmakoloji*. N. Yüksel (Ed.), Yenilenmiş 2. Baskı, s. 485-520, Çizgi Tıp Kitabevi, Ankara.

Uzbay, İ. T. (2009). Madde Bağımlılığının Tarihçesi, Tanımı, Genel Bilgiler Ve Bağımlılık Yapan Maddeler. *Meslek İçi Sürekli Eğitim Dergisi*, 5-15.

van Rooij, T., Schoenmakers, T. M., Van den Eijnden, R. J., Vermulst, A. A. and Van de Mheen, D. 2013. Video game addiction and adolescent psychosocial wellbeing: The role of online and real-life friendship quality. In *Multiplayer: The social aspects of digital gaming* (pp. 215-227). Taylor & Francis/Routledge.

Vanderberg, B., 1980. Play, Problem Solving and Creativity. In Rubin, K. (Ed.). *Children's Play* (pp. 49-68). San Francisco: Jossey-Bass Publishing.

Vandewater, E. A., Rideout, V. J., Wartella, E. A., Huang, X., Lee, J. H. and Shim, M. 2007. Digital childhood: Electronic media and technology use among infants, toddlers, and preschoolers. *Pediatrics*, 119(5), 1006–1015.

Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. and Ayas, T. 2014. Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *Sage Open*, 4(1), 2158244013518054.

Von der Heiden, J. M., Braun, B., Müller, K. W. and Egloff, B. 2019. The association between video gaming and psychological functioning. *Frontiers in Psychology*, 10, 1731. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01731>

Peng, W. and Liu, M. 2010. Online gaming dependency: a preliminary study in China. *Cyberpsychology, behavior, and social networking*, vol. 13, no. 3, pp. 329-333.

Wan Yaacob, W. M. Y., Zakaria, N. H. and Mat Aji, Z. 2021. Identification of Factors Contributing to Online Game Addiction among Adolescents. *Journal of Information and Communication Technology*, 20(4), 565–597. <https://doi.org/10.32890/jict2021.20.4.5>

Wang, D., Yang, Z. and Ding, Z. 2019. Is sociability or interactivity more effective for enhancing performance? Findings from a massively multiplayer online role-playing game. *Journal of Interactive Marketing*, 48, 106–119.

Wang, J. L., Sheng, J. R. and Wang, H. Z. 2019. The association between mobile game addiction and depression, social anxiety, and loneliness. *Frontiers in Public Health*, 7, 247.

Wang, Y.H. 2010. Using communicative language games in teaching and learning English in Taiwanese primary schools. *Journal of Engineering Technology and Education*, 7(1), 126-142.

Weich, S., Patterson, J., Shaw, R. and Stewart-Brown, S. 2009. Family relationships in childhood and common psychiatric disorders in later life: systematic review of prospective studies. *The British Journal of Psychiatry*, 194(5), 392-398.

Weinstein, A. and Lejoyeux, M. (2015). New developments on the neurobiological and pharmaco-genetic mechanisms underlying internet and videogame addiction. *The American Journal on Addictions*, 24(2), 117-125.

Winkel, D. E. and Clayton, R. W. 2010. Transitioning between Work and Family Roles as a Function of Boundary Flexibility and Role Salience. *Journal of Vocational Behavior*, Volume 76, No 2, p. 336-34.

Wolf, M. J. (Ed.), 2007. *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. Bloomsbury Publishing USA.

Wolfers, L. N., Kitzmann, S., Sauer, S. and Sommer, N. 2020. Phone use while parenting: An observational study to assess the association of maternal sensitivity and smartphone use in a playground setting. *Computers in Human Behavior*, 102, 31–38. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.013>.

World Health Organization. *International Classification of Diseases—eleventh revision (ICD-11)*. Geneva: World Health Organization; 2018.

Xu, Z., Turel, O. and Yuan, Y. 2012. Online game addiction among adolescents: Motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.

- Yavuzer, H., 2001. Ana Baba ve Çocuk (14. bs.). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yee, N. 2006. Motivations of play in online games. *Journal of Cyber Psychology and Behavior*, 9, 772-775.
- Yengin, D., 2012. Dijital Oyunlarda Şiddet. İstanbul: Beta Yayınları.
- Yılmaz, E. ve Çağıltay, K. 2004. Elektronik oyunlar ve Türkiye. TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı.
- Yılmaz, E., Yılmaz, E. ve Karaca, F. (2008). Üniversite öğrencilerinin sosyal destek ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi. *Genel Tıp Dergisi*, 18(2).
- Yiğit E., 2017. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri, Van.
- Yiğit, E. ve Günüş, S. 2020. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına Göre Aile Profillerinin Belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174. <https://doi.org/10.33711/yyuefd.691498>
- Young, K. S. 2011. CBT-IA: The first treatment model for internet addiction. *Journal of Cognitive Psychotherapy*, 25(4), 304-312.
- Yörükoğlu, A., 1992. Değişen toplumda aile ve çocuk. 4. Baskı, İstanbul: Özgür Yayın Dağıtım.
- Zichermann, G. and Cunningham, C. 2011. Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. Sebastopol, Ca: O'Reilly.

EKLER

Ek 1. MEB Araştırma İzni



T.C.
AĞRI VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E-78971437-605.01-72539085
Konu : Araştırma Uygulama İzni
(Tuğçe CAN)

17.03.2023

DAĞITIM YERLERİNE

İlgi: Valilik Makamının 16/03/2023 tarihli ve E-78971437-20-72483005 sayılı onay yazısı.

İlgide kayıtlı onay yazısına istinaden İbrahim Çeçen Üniversitesi Temel Eğitim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans öğrencisi Tuğçe CAN 'nın "Dijital Oyun Bağımlılığını ve Aile İçi İlişkiler Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu proje uygulama çalışmasının ilkokullarda uygulanması hususunda olur yazısı ekte sunulmuştur. Denetimi okul müdürlüklerince yapılmak üzere gerekli kolaylıkların sağlanması hususunda;

Gereğini bilgilerinize rica ederim.

Hasan KÖKREK
Vali a.
İl Millî Eğitim Müdürü

EK:

- Valilik Onay Yazısı
- İlgide Kayıtlı Yazı ve Ekleri

Dağıtım:

Gereği:

- 7 İlçe Kaymakamlığı (İlçe MEM)
- Merkez İlçe Tüm İlkokul Müdürlükleri

Bu belge güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Adres : İl Millî Eğitim Müdürlüğü Merkez/Ağrı An-Ge Birimi

Belge Doğrulama Adresi : <https://www.turkiye.gov.tr/meb-ebys>

Bilgi için: Nesim ZARİÇ

Telefon No : 0 (472) 280 94 43

E-Posta: nesimzaric04@hotmail.com

Kep Adresi : mebi@hs01.kep.tr

İnternet Adresi:

Usvan : Öğretmen

Faks:

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evrakorgu.meb.gov.tr> adresinden 1b60-12c8-379f-8560-fecc kodu ile teyit edilebilir.



Ek 2. Etik Kurul Kararı

Evrak Tarih ve Sayısı: 27.01.2023-E.63257



T.C.
AĞRI İBRAHİM ÇEÇEN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜ
Hukuk Müşavirliği

Sayı : E-95531838-050.99-63257
Konu : Etik Kurul Kararı

27.01.2023

Sayın Doç. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU

İlgi : Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün 26.12.2022 tarih ve 59984 sayılı yazısı

Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Müdürlüğünün ilgi yazısına istinaden Doç. Dr. Murat ÇALIŞOĞLU'nun danışmanlığını yaptığı, yüksek lisans öğrencisi Tuğçe CAN'ın "**Dijital Oyun Bağımlılığı ile Aile İçi İlişkiler Arasındaki İlişkinin İncelenmesi**" başlıklı bilimsel araştırması Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Bilimsel Araştırmalar Etik Kurulunca incelenmiş olup, 25.01.2023 tarih ve 1 sayılı karar ile söz konusu araştırmaya izin verilmiştir.

Bilgilerinizi rica ederim.

Prof. Dr. Güray OKYAR
Etik Kurulu Başkanı

Bu belge, güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır.

Belge Doğrulama Kodu : *BSD4MUNPFP* Pin Kodu : 37103

Belge Takip Adresi : https://ebys.agri.edu.tr/en/Vision/Validate_Doc.aspx?

Adres : Erzurum yolu üzeri 4. km Rektörlük Kampüsü Merkez/AĞRI

Telefon : 04722159863 Faks:04722151182

e-Posta : gensek@agri.edu.tr Web : genelsekreterlik.agri.edu.tr

Kep Adresi : agriibrahimcecenuniversitesi@hs01.kep.tr

Bilgi için : Yılmaz SABUNCU

Unvanı : Şube Müdürü

Tel No : 1280



Ek 3. Kişisel Bilgi Formu ve Ölçekler

KİŞİSEL BİLGİ FORMU VE ÖLÇEKLER

Sevgili öğrenciler,

Yüksek lisans tezimde kullanmak üzere aşağıda yer alan sorularla sizlerden bilgi almak amaçlanmaktadır. Aşağıdaki soruları okuyarak sizin için en uygun olan seçeneği işaretleyiniz. Verdiğiniz cevaplar hiçbir yerde paylaşılmayacak yalnızca araştırmada kullanılacaktır. İsim ve soy isim yazmayınız. Tüm soruları cevaplandırmanız çalışmanın doğru şekilde yürütülmesi açısından önemlidir. Katılımınız için teşekkür ederim.

Tuğçe CAN
Araştırmacı

Dijital Oyun Bağımlılığı	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
1. Ders çalışırken bile aklım dijital oyunlarda oluyor.	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
2. Dijital oyunları “çok az” oynamak için başlayıp elimden bırakamadığım oluyor.	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
3. Dijital oyunlar için gereğinden fazla zaman harcıyorum.	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
4. Dijital oyun oynarken karnımın açlığını dahi unutuyorum.	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
5. Ailem, bana dijital oyun oynarken gerçek dünyadan koptuğumu söylüyor.	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum
6. Tüm günümü dijital oyun ile geçirsem pişmanlık duymam.	Kesinlikle Katılmıyorum	Katılmıyorum	Kararsızım	Katılıyorum	Kesinlikle Katılıyorum

Aile İlişkileri Ölçeği	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
1. Ailemin bana ayıracak vakti vardır.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
2. Ailemin birbiriyle hiç konuşmadığı zamanlar olur.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
3. Evde bir eşya kırıldığında / kaybolduğunda bu büyük bir sorun olur.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
4. Annem ve babam temizlik, yemek yapmak, tv izlemek vb. bir işle meşgulken benimle ilgilenmezler.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
5. Ailemin istemediği bir davranış yaptığımda, benimle bir süre konuşmazlar.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
6. Aile içinde kendimi yalnız hissedirim.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
7. Ailem söylediklerimi dikkatle dinler.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
8. Eve geldiğimde o gün yaşadığım olumlu / olumsuz olayları aileme anlatırım.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
9. Ailemde herkes fikirlerini rahatlıkla ifade eder.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
10. Ailemde öfke, kızgınlık, gerginlik gibi duygular yaşanır.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
11. Ailem, kıyafet, okul gereçleri gibi ihtiyaçlarımın farkına varır.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
12. Ailemdeki herkes duygularını karşıdakini kırmadan ifade eder.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
13. Ailecek bir etkinlik (tatile gitmek, hafta sonu dışarı çıkmak vb.) yapacağımız zaman buna bütün aile birlikte karar veririz.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
14. Ailemde herkes birbirine emir verir.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
15. Evde birinin morali bozuk olursa ona destek oluruz.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
16. Ailemde biriyle olan en ufak anlaşmazlığında cezalandırılırım.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
17. Ailem yaptığım etkinliklerle yakından ilgilenir.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
18. Ailem notlarımı diğer çocukların / kardeş(ler)imin notlarıyla kıyaslar.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
19. Hak ettiğimden daha çok ceza alıyorum.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman
20. Ailemde duygularımızı rahatlıkla gösterebiliriz.	Her zaman	Bazen	Hiçbir zaman

Ek 4. Görüşme Formları

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU (EBEVEYN)

Değerli Veliler,

Bu çalışmanın amacı dijital oyun bağımlılığı ile aile içi ilişkiler ile ilgili görüşlerinizi almaktır. Vereceğiniz yanıtlar yalnızca bilimsel araştırma amaçlı kullanılacak olup üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır. Katılımınız için teşekkürler.

Tuğçe CAN
Araştırmacı

Lütfen aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

Cinsiyet: K () E ()

Yaş:

Çocuk Sayısı:

SORULAR

- 1.Dijital oyun bağımlılığını tanımlar mısınız?
- 2.Dijital oyunların çocuğa etkilerini nasıl değerlendiriyorsunuz?
- 3.Çocukların dijital oyun oynama davranışı onların sorumluluklarını yerine getirmesine engel oluyor mu?
- 5.Çocuklar hoşla gitmeyen bir davranış sergilediğinde dijital oyun oynamasını engellemeye yönelik ceza verilmeli midir?

YARI YAPILANDIRILMIŞ GÖRÜŞME FORMU (ÖĞRENCİ)

Değerli Öğrenciler,

Bu çalışmanın amacı dijital oyun bağımlılığı ile aile içi ilişkiler ile ilgili görüşlerinizi almaktır. Vereceğiniz yanıtlar yalnızca bilimsel araştırma amaçlı kullanılacak olup üçüncü kişilerle paylaşılmayacaktır. Katılımınız için teşekkürler.

Tuğçe CAN
Araştırmacı

Lütfen aşağıdaki soruları yanıtlayınız.

Cinsiyet: K () E ()

Yaş:

Kardeş Sayısı:

SORULAR

1. Dijital oyun oynuyor musun?
2. Ne tür dijital oyunlar oynuyorsun?
3. Hangi dijital araçları kullanıyorsun?
4. Dijital oyun oynamanızın aileniz ile ilişkilerinizi etkilediğini düşünüyor musun? Neden?
5. Dijital oyunları kimlerle oynuyorsun?
6. Dijital oyunları ne zaman oynuyorsun?
7. Dijital oyun oynadığında kendini nasıl hissediyorsun?
8. Ailenin seni dijital oyun oynama konusunda sınırlandığını düşünüyor musun?
9. Sizce dijital oyun bağımlılığı ne demek?
10. Ailenizin hoşuna gitmeyen bir davranış sergilediğinde dijital oyun oynama yasağı vermesini mi yoksa başka bir yasak vermesini mi tercih edersin?
11. Dijital oyun oynaman senin kişisel sorumluluklarını yerine getirmene engel oluyor mu?

