

DİJİTAL OYUN OYNAYAN ÇOCUKLARIN DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIKLARININ ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ

Fatih AYDOĞDU ¹

ÖZ

Günümüzde hızla gelişen teknoloji, bireyin birçok alanda yaşamını şekillendirdiği gibi, çocukların temel ihtiyacı olan oyunlar üzerinde de etkili olmuştur. Dijital oyunlar, çocuğun yaşamına sadece olumlu yönde etki etmemiş, birçok olumsuzluğu da beraberinde getirmiştir. Bu olumsuzluklardan birisi de dijital oyun bağımlılığıdır. Özellikle çocukların sosyal ve duygusal açıdan bunalımlı bir dönem yaşadığı ergenlik çağlarında, oyun bağımlısı olması, çocuğun gelişimini olumsuz yönde etkileyebilir. Bu açıdan bakıldığında bu çağ çocuklarının dijital oyun bağımlısı olmasında etkili olan faktörlerin belirlenmesi, konu ile ilgili çalışan uzmanlara ve yapılacak çalışmalar kaynak oluşturabilecektir. Araştırmanın amacı, dijital oyun oynayan ortaokulda öğrenim gören çocukların dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde çeşitli değişkenlerin etkili olup olmadığını saptamaktır. Araştırmada nicel araştırma yöntemi kullanılmış, çalışma grubu amaçlı örnekleme yöntemlerinden ölçüt örnekleme yöntemiyle belirlenmiştir. Araştırmaya Erzincan ilinde bulunan iki ortaokulda öğrenim gören ve dijital oyun oynayan 134 çocuk dahil edilmiştir. Araştırmada çocukların demografik özelliklerini belirleyebilmek için araştırmacı tarafından geliştirilen Genel Bilgi Formu ile dijital oyun bağımlılık düzeylerini belirleyebilmek için Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği kullanılmıştır. Araştırmadan elde edilen analizler sonucunda, çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeyleri üzerinde yaş ve annenin dijital oyun oynama durumunun etkili olduğu saptanırken; cinsiyet, yaş, kardeş sayısı, anne ve baba öğrenim durumu, anne ve baba dijital oyun oynama durumu ve dijital oyun türü değişkenlerinin etkili olmadığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun, bağımlılık, çocuk, ölçek

¹Öğr.Gör. Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi, Sağlık Hizmetleri Meslek Yüksekokulu, Çocuk Gelişimi Programı, faydogdu1985@gmail.com

INVESTIGATION OF DIGITAL GAME ADDICTION OF CHILDREN PLAYING DIGITAL GAME IN TERMS OF VARIOUS VARIABLES

ABSTRACT

Today, rapidly-developing technology affects an individual's life in many fields and it is also effective on games which are the basic need of children. Digital games do not only affect the children's life affirmatively, they also cause lots of negativities. One of these negativities is the digital game addiction. Especially, in puberty, when children experience social and emotional stressful period, children's becoming a game addicted can affect their development negatively. From this perspective, determination of factors which are influential in children's becoming digital game addicted can provide resources for experts and next studies. Aim of this study is to detect whether some variables are influential on the digital game addiction level of children who play digital game and study in secondary school. In the study quantitative research method and criterion sampling which is one of the study group sampling methods were used. The study involves 134 students who study in two different secondary schools in Erzincan and play digital games. In order to determine the demographic characteristics of the children, General Information Form developed by the researcher was applied and also Digital Game Addiction Scale which was developed by Hazar and Hazar (2017) was employed to determine the digital game addiction level of the children. As a result of the study it was found that age and mother's playing digital game variables had an influence on the digital game addiction level of children but other variables; gender, number of sibling, educational background of father and mother, father's playing digital game and type of digital game were not influential on digital game addiction level of children.

Keywords: Digital game, addiction, child, scale

Giriş

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte internet ve beraberinde dijital araçlar, birçok alanda olduğu gibi dijital oyun kapsamında, özellikle çocuklar ve gençler arasında yaygın olarak kullanılmaya başlamıştır. Önceleri oyun alanları, sokaklar, parklar, ücretli ya da ücretsiz oyun salonları gibi alanlarda gerçekleştirilen oyun etkinlikleri, günümüzde bilgisayar, telefon, tablet, televizyon ve oyun kutuları gibi teknolojik araçlarda gerçekleştirilen oyunlara yerini bırakmıştır.

Dijital oyunların hayatımızda bu denli yer alması ile birlikte, bu tür oyunların olumlu ve olumsuz yönlerinin neler olabileceği araştırmacıların dikkatini çekmiştir. Dijital oyunlar birçok olumlu özelliğinin yanında olumsuz özellikleri de barındırmaktadır. Oyun bağımlılığı, dijital oyunların barındığı en önemli olumsuz özelliklerinden biridir. Bağımlılık tanımı itibarıyla de kendisini olumsuz olarak yansıtmaktadır. Türk Dil Kurumu'na göre bağımlı "Bir şeyin istemine, gücüne veya yardımına bağlı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, tabii" olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, 2018).

Oyun bağımlılığı ile ilgili çok fazla araştırma olmamasına rağmen yapılan araştırmalarda, oyun bağımlılığını etkileyen bazı değişkenlerle ilgili veriler elde edilmiştir. Sherry ve ark. (2003) ve Günüş (2009), sınıf düzeyi ile oyun bağımlılığı arasında anlamlı fark olduğunu tespit etmişlerdir. Chiu, Lee ve Huang (2004) ve Wo (2004), cinsiyetle oyun bağımlılığı arasında ilişki bulmuşlardır. Onay, Tüfekçi ve Çağıltay (2005), bilgisayara sahip olanların, sahip olmayanlara göre oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğuna dair sonuç elde etmişlerdir.

Şahin ve Tuğrul (2012) ve Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) yaptıkları araştırmada, annenin eğitim düzeyi yüksek olanların düşük olanlara göre bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini yüksek bulurken, babanın eğitim düzeyi bakımından bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı farklılık bulunmamıştır. Ayrıca

çalışmada elde edilen verilere göre bilgisayar oyunu oynama süresi açısından oyun bađımlılığı düzeyleri farklılaşmaktadır. Buna göre, günde üç saatten fazla oynayanların, diđerlerine göre daha yüksek oyun bađımlılığı düzeyine sahip oldukları görülmüştür. Yapılan arařtırmalardan hareketle arařtırmacıların, cinsiyet, sınıf düzeyi, yař bilgisayara sahip olma durumu gibi çocuđa özgü niteliklerin oyun bađımlılığına etkisi üzerinde yoğunlařtıklarını göstermektedir. Oysaki çocukların oyuna bađımlılıđını etkileyebileceđi düşünölen ailelerin demografik özelliklerinin ve oyun türünün oyun bađımlılıđına olan etkisinin arařtırılması arařtırmacılar tarafından yeterince konu edinilmemiřtir.

Oyun bađımlılıđının; çocuđun oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla iliřkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı öncelikli iři olarak görmesi gibi olumsuz sonuçlanabilecek durumlara neden olması (Horzum, 2011) ve dijital oyunların çocuklar ve ergenler arasında daha yaygın olarak kullanılmasından (Griffiths, Davies ve Chappell, 2003), yola çıkarak arařtırmada ortaokul öđrencilerinin dijital oyun bađımlılık düzeylerinin cinsiyet, yař, kardeř sayısı, anne ve baba dijital oyun oynama durumu, anne ve baba öğrenim durumu ve oynanan oyun türüne göre farklılařıp farklılařmadıđının incelenmesi amaçlanmıřtır.

Yöntem

Bu bölümde arařtırma modeli, çalışma grubu, verilerin toplanması ve verilerin analizi gibi bařlıklara yer verilmiřtir.

Arařtırma Modeli

Bu arařtırmada tarama modeli kullanılmıřtır. Tarama modeli, bir olay, birey ya da nesneyi kendi kořulları içinde objektif olarak aktarmayı amaçlayan arařtırma türü olarak ifade edilmektedir (Karasar, 2006). Bu modelde tasarlanan arařtırmalarda, büyük bir topluluđun özelliklerini ya da görüşlerini belirlemek

amacıyla topluluğu oluşturan bireylerden büyük bir parça seçilmektedir (Fraenkel ve Wallen, 2006).

Çalışma Grubu

2017-2018 eğitim öğretim yılı ikinci yarıyılında Erzincan il merkezinde bulunan iki ortaokulda öğrenim gören 432 çocuk arasından amaçlı örnekleme türlerinden ölçüt örnekleme yöntemiyle belirlenen, dijital oyun oynayan 150 çocuk araştırmaya dahil edilmiştir. Amaçlı örnekleme, araştırmanın amacına bağlı olarak bilgi açısından zengin durumların seçilerek derinlemesine araştırma yapılmasına olanak tanır (Koç Başaran, 2017). Bir amaçlı örnekleme yöntemi olan ölçüt örnekleme ise, örneklemin mantığı daha önceden belirlenmiş bazı önem ölçütlerini karşılayan tüm durumları çalışmak ve gözden geçirmek amacıyla kullanılır (Patton, 2014).

Verilerin Toplanması

Veriler, Erzincan il merkezinde bulunan iki ortaokulda öğrenim gören çocuklara dijital oyun oynayıp oynamadığı sorulmuş, dijital oyun oynayan çocuklara araştırmacı tarafından geliştirilen Genel Bilgi Formu ile Hazar ve Hazar (2017) tarafından geliştirilen Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği uygulanmasıyla elde edilmiştir. Ölçek, Ankara ili Keçiören ilçesinde bulunan bir ortaokulda öğrenim gören ve 10-14 yaş aralığında bulunan 364 çocuk üzerinde geliştirilmiştir. 24 maddeden oluşan ölçek, Ölçek 24 maddeden oluşmaktadır. Yapılan analizler sonucunda ölçeğin dört alt faktörlü dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi, yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansımaları ve oyuna dalma olmak üzere dört alt faktörden oluşmaktadır. Ölçekte toplam puan üzerinden değerlendirme yapılabilmektedir. Bu araştırmada ölçek toplam puan üzerinden değerlendirme yapılmıştır. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı Likert tipi ölçekten yararlanılmıştır (1 = Kesinlikle

Katılmıyorum, 2 = Katılmıyorum, 3 = Kararsızım, 4 = Katılıyorum, 5 = Tamamen Katılıyorum). Ölçekten alınabilecek en düşük puan “24” en yüksek puan “120” dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; “1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bađımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bađımlı grup” olarak deđerlendirilmektedir. Ölçeğin bütünü için Croanbach Alpha iç tutarlık katsayısı .90 bulunmuştur. Test tekrar tes sonucunda ise, Test-Tekrar Test korelasyon katsayısı toplam ölçek için .81 olarak bulunmuştur. Güvenirlik analizi sonuçları dikkate alındığında, ölçeğin güvenilir bir ölçme aracı olduđu ifade edilebilir (Hazar ve Hazar, 2017).

Verilerin Analizi

Araştırmaya dahil edilen çocukların oynadıkları oyun türlerinin karşılaştırılması açısından az sayıda oyun türünde oyun oynayan (örneğin, yarış oyunları) 16 çocuk araştırma dışında tutulmuştur. 134 çocuk (5.sınıf= %20.89, 6.sınıf= %26.87, yedinci sınıf= %29.85 ve sekizinci sınıf= 22.39) üzerinden veriler deđerlendirilmiştir. Genel Bilgi Formu ve Çocuklar İçin Dijital Oyun Bađımlılığı Ölçeđi kullanılarak toplanan veriler SPSS istatistik programı ile bilgisayara kaydedilmiştir. Öncelikle verilerin normal dağılip dağılmadığını belirlemek için Kolmogrov smirnov testi sonuçları incelenmiş ve verilerin normal dağılım gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır ($p < .05$). Bu araştırmada, araştırmaya katılan çocukların dijital oyun bađımlılık düzeylerinin çeşitli demografik özelliklerine göre farklılaşp farklılaşmadığı t testi ve Anova ile belirlenmiştir. Yapılacak istatistiklerde anlamlılık düzeyi olarak .05 seçilmiştir.

Bulgular

Bu bölümde araştırmadan elde edilen veriler analiz edilmiş ve başlıklar altında sunulmuştur. Çocukların dijital oyun bađımlılığı düzeyleri üzerinde cinsiyetin etkili olup olmađını belirlemek için yapılan t testi sonuçları Çizelge 1’ de verilmiştir.

Çizelge 1. Dijital oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyete göre farklılaşp farklılaşmadığına yönelik t testi sonuçları

Cinsiyet	N	Ort.	SS	sd	t	p
Erkek	90	61.8889	17,59816	132	.314	.754
Kız	44	60.9318	14,22967			

Çizelge 1 incelendiğinde araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyete göre anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir ($t_{132}=.314$, $p>.05$).

Araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşa göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan t testi sonuçları Çizelge 2’de yer verilmiştir.

Çizelge 2. Dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yaşa göre farklılaşp farklılaşmadığına yönelik t testi sonuçları

Yaş	N	Ort.	SS	sd	t	p
11-12	96	63.6458	17.23887	132	2.346	.02
13-14	38	56.3421	13.36853			

Çizelge 2 incelendiğinde araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin yaşa göre anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($t_{132}=2.346$, $p<.05$). Söz konusu farklılığa bakıldığında, 11-12 yaşlarında olan çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin ($\bar{X} = 63.6458$), 13-14 yaşlarından

olan çocukların dijital oyun bađımlılığı düzeylerinden ($\bar{X} = 56.3421$) anlamlı düzeyde yüksek olduđu dikkat çekmektedir.

Araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bađımlılığı düzeylerinin babanın dijital oyun oynayıp oynamamasına göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan t testi sonuçları Çizelge 3’de yer verilmiştir.

Çizelge 3. Dijital oyun bađımlılık düzeylerinin kardeş sayısına göre farklılaşp farklılaşmadığına yönelik t testi sonuçları

Kardeş sayısı	N	Ort.	SS	sd	t	p
0-2	76	62.0263	17.61437	132	.361	.719
3 ve daha fazla	58	60.9828	15.09675			

Çizelge 3 incelendiğinde araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bađımlılığı düzeylerinin kardeş sayısına göre anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir ($t_{132}=.361$, $p>.05$).

Araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bađımlılığı düzeylerinin annenin dijital oyun oynayıp oynamamasına göre farklılaşp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan t testi sonuçları Çizelge 4’de yer verilmiştir.

Çizelge 4. Dijital oyun bađımlılık düzeylerinin annenin dijital oyun oynayıp oynamamasına göre farklılaşp farklılaşmadığına yönelik t testi sonuçları

Annenin Oyun Oynama Durumu	N	Ort.	SS	sd	t	p
----------------------------	---	------	----	----	---	---

Oynuyor	25	68.0800	22.19970	132	2.215	.028
Oynamıyor	109	60.0826	14.64653			

Çizelge 4 incelendiğinde araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin annenin dijital oyun oynayıp oynamamasına göre anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir ($t_{132}=1.838$, $p>.05$).

Çizelge 4 incelendiğinde araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin annenin dijital oyun oynayıp oynamamasına göre anlamlı farklılık gösterdiği görülmektedir ($t_{132}=2.215$, $p<.05$). Söz konusu farklılığa bakıldığında, dijital oyun oynayan annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin ($\bar{X} = 68.0800$), dijital oyun oynamayan annelerin çocuklarının dijital oyun bağımlılığı düzeylerinden ($\bar{X} = 60.0826$) anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır.

Araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin babanın dijital oyun oynayıp oynamamasına göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan t testi sonuçları Çizelge 5'te yer verilmiştir.

Çizelge 5. Dijital oyun bağımlılık düzeylerinin babanın dijital oyun oynayıp oynamamasına göre farklılaşıp farklılaşmadığına yönelik t testi sonuçları

Babanın Oyun Oynama Durumu	N	Ort.	SS	sd	t	p
Oynuyor	37	63.9730	19.85871	132	1.038	.301

Oynamıyor	97	60.9598	15.07266			
-----------	----	---------	----------	--	--	--

Çizelge 5 incelendiđinde arařtırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bađımlılıđı düzeylerinin babanın dijital oyun oynayıp oynamamasına göre anlamlı farklılık göstermediđi görölmektedir ($t_{132}=1.038$, $p>.05$).

Arařtırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bađımlılıđı düzeylerinin anne öğrenim durumuna göre farklılařıp farklılařmadıđını belirlemek için yapılan Anova testi sonuçları Çizelge 6’da yer verilmiřtir.

Çizelge 6. Arařtırmaya dahil edilen çocukların anne öğrenim durumuna göre dijital oyun bađımlılıđı düzeyleri düzeyi puanlarına iliřkin ortalamalar, standart sapmalar ve varyans analizi sonuçları

Anne öğrenim durumu	N	Ort.	SS	sd	F	p
ilkokul	27	60.9259	12.38773	130	.556	.645
ortaokul	30	59.3667	16.92679			
lise	50	63.8800	19.35347			
üniversite	27	60.4074	14.12107			

Çizelge 6 incelendiđinde arařtırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bađımlılıđı düzeylerinin anne öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık göstermediđi görölmektedir ($F_{130}=.556$, $p>.05$).

Araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin baba öğrenim durumuna göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Anova testi sonuçları Çizelge 7’de yer verilmiştir.

Çizelge 7. Araştırmaya dahil edilen çocukların baba öğrenim durumuna göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri düzeyi puanlarına ilişkin ortalamalar, standart sapmalar ve varyans analizi sonuçları

Baba öğrenim durumu	N	Ort.	SS	sd	F	p
ilkokul	12	61.5833	13.09725	130	.158	.924
ortaokul	30	59.8000	16.91643			
lise	44	61.8636	17.35215			
üniversite	48	62.4167	16.65141			

Çizelge 7 incelendiğinde araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin baba öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık göstermediği görülmektedir ($F_{130}=.158, p>.05$)

Araştırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin oynadıkları oyun türüne göre farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek için yapılan Anova testi sonuçları Çizelge 8’de yer verilmiştir.

Çizelge 8. Araştırmaya dahil edilen çocukların oynadıkları oyun türüne göre dijital oyun bağımlılığı düzeyleri düzeyi puanlarına ilişkin ortalamalar, standart sapmalar ve varyans analizi sonuçları

Dijital oyun	N	Ort.	SS	sd	F	p
---------------------	----------	-------------	-----------	-----------	----------	----------

türü						
Macera oyunu	42	66.1905	17.80550	129	1.745	.144
Savaş oyunu	31	60.3871	20.16544			
Strateji oyunu	16	63.8750	13.61311			
Spor oyunu	29	57.5385	13.52695			
Zeka oyunu	19	56.8947	10.22467			

Çizelge 8 incelendiđinde arařtırmaya dahil edilen çocukların dijital oyun bađımlılıđı düzeylerinin oynadıkları oyun türüne göre anlamlı farklılık göstermediđi görölmektedir ($F_{129}=1.745, p>.05$)

Tartışma

Günümüzde dijital oyunların çocukların yaşamında yaygın bir şekilde yaşanmasıyla birlikte ortaya çıkan sorunlar, çocukları olumsuz yönde etkilemektedir. Bu etkiler çocukların okul başarılarının düşmesi, zamanlarını boşa harcamalarına neden olması, şiddete yönelmesi, sosyal ve duygusal ilişkilerinde sorun yaşaması, yalnızlığa itilmeleri ve fiziksel rahatsızlıkların ortaya çıkması şeklinde sıralanabilir. Bu doğrultuda arařtırmada, çocukların bađımlılıklarının azaltılması için bađımlılıklarına neden olabileceđi düşünölen deđişkenler incelenmiř ve arařtırma sonuçları ilgili literatür çerçevesinde tartışılmıřtır.

Arařtırmanın birinci bulgusunda, çocukların cinsiyetlerine göre dijital oyun bađımlılık düzeyleri üzerinden anlamlı farklılık bulunamamıřtır. Yapılan arařtırmalarda, erkeklerin oyun bađımlılıđı düzeylerinin kızlarınkinden daha yüksek olduđu bulunmuřtur (Erboy ve Akar Vural, 2010; Gökçearslan ve Durakođlu, 2014; Balıkcı, 2018). Yapılan arařtırmalarda oyun tercihlerinin cinsiyete göre farklılařtıđı bulunmuřtur. Kadınların fantezi içeren, şiddet içermeyen, daha az rekabetçi, yavaş

tempolu, tek kişilik ve kişiselleştirilebilir, karikatür tarzı oyunları, erkeklerin ise heyecan verici, stratejik planlama yapabilecekleri, görsel kalitesi yüksek, güncel ve gerçek yaşama yakın, şiddet içerikli ve çok oyunculu çevrimiçi oyunları daha çok tercih ettikleri belirtilmiştir (Quaiser-Pohl, Geiser ve Lehmann, 2006). Diğer yandan erkekler, kadınlardan daha çok çevrimiçi oyunlara bağımlıdırlar. Bu durum, üretilen oyun içeriklerinin büyük bir kısmının oyun üreticileri tarafından erkekleri hedef alıyor olmasından kaynaklanabilir (Balıkçı, 2018).

Araştırmanın ikinci bulgusunda, çocukların yaşlarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinden anlamlı farklılık bulunmuş ve 11-12 yaşlarından olan çocukların, 13-14 yaşlarında olan çocuklara göre dijital oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olduğu belirlenmiştir. Hazar (2016), fiziksel hareketlilik içeren oyunların 11-14 yaş grubu ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına etkisini incelediği araştırmasında, deney grubunda bulunan çocukların yaşlarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinde anlamlı farklılık elde edilememiştir. Hazar ve ark. (2017) ise, 14 yaş grubunda bulunan çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin, 13 yaş grubunda bulunan çocukların bağımlılık düzeylerinden anlamlı düzeyde yüksek olduğunu saptamıştır.

Araştırmanın üçüncü bulgusunda, çocukların kardeş sayılarına göre dijital oyun bağımlılık düzeyleri üzerinden anlamlı farklılık bulunamamıştır. Kardeş sayısı, çocukların kardeşlik ilişkilerini, ilişki dinamiklerini, kardeşlerden etkilenme düzeylerini ve dolayısıyla ileriki yaşamlarını etkilemelerine rağmen (Avşar, 2013), araştırmada dijital oyun bağımlılığı düzeyi üzerinde etkili bir değişken olarak ortaya çıkmamıştır.

Araştırmanın dördüncü bulgusunda, dijital oyun oynayan annelerin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin anlamlı düzeyde yüksek olduğu saptanmıştır. Annelerin dijital oyun oynaması, çocuklardan tarafından model alınmakta ve anneler

dijital oyun oynadıkça çocuklarıyla zaman geçirme süresi azalmaktadır. Bu durumların çocukların dijital oyun bađımlılık düzeylerini etkileyebileceđi düşünölmektedir. Akçay ve Özebe (2012)'nin yaptığı araştırmaya katılan çocukların % 44.1'inin, annelerin % 22'sinin, babaların % 46.3'ünün bilgisayar oyunu oynadıkları ve 48-59 ay arası çocukların, % 52'sinin bilgisayar oyunu oynamadığı, 60-72 ay arasındaki çocukların ise % 73.1'inin oynadığı tespit edilmiştir. Araştırmanın beşinci bulgusunda ise babaların dijital oyun oynama durumlarının çocukların dijital oyun bađımlılık düzeyleri üzerinde etkili olmadığı belirlenmiştir.

Araştırmanın altıncı ve yedinci bulgusunda, anne ve baba öğrenim durumunun çocukların dijital oyun bađımlılık düzeyleri üzerinde etkili olmadığı saptanmıştır. annesi yüksek lisans/doktora mezunu olanların, annesi ilkokul, ortaokul, lise mezunu ve üniversite/yüksekokul mezunu olanlara göre daha yüksek oyun bađımlılığı puanlarına sahip olduđu ve babası doktora mezunu olanların babası ilkokul, lise ve üniversite/yüksekokul mezunu olanlara göre daha yüksek oyun bađımlılığı puanlarına sahip olduđu belirlenmiştir (Gökçearslan ve Durakođlu, 2014). Yapılan diđer araştırmalarda da, anne ve babanın eğitim düzeyi arttıkça çocuklarının da oyun bađımlılığı düzeylerinin arttığı vurgulanmıştır (Erboy ve Akar Vural, 2010; Balıkçı, 2018). Şahin ve Tuđrul (2012) ise yaptıkları araştırmada, babanın eğitim düzeyi bakımından bilgisayar oyun bađımlılığı açısından anlamlı farklılık bulunmamıştır

Araştırmanın son bulgusunda, çocukların oynadıkları oyun türünün, dijital oyun bađımlılık düzeyleri üzerinde etkili olmadığı saptanmıştır. Horzum, Ayas ve Çakır (2011), üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bađımlılıklarının çeşitli deđişkenlere göre farklılık gösterip göstermediğini inceledikleri araştırmalarında, tercih ettikleri oyun türüne göre internet ve bilgisayar oyun bađımlılığı açısından

anlamli farklilik olmadigini tespit etmislerdir. Oynanan oyun turunun, cocukların dijital oyun bagimlilik duzeyleri uzerinde etkili olmadigi vurgulansa da, oyunlarda yer alan olumsuz durumların cocukların şiddete maruz bıraktigi gorulmektedir. Aydođdu Karaaslan (2015) yaptigi arařtırmada, cocukların %30'u olumsuz yonde şiddetten etkilenmekte, %54'u oyunlardaki şiddeti onaylamakta, %26'si gundelik yařamlarında oyunlardaki şiddeti taklit ettikleri, %30'u oyunlardaki şiddetin onları saldırganlıđa surukledigini, %62'si saldırganlık davranıřlarından hořlandıklarını, %36 'sı oyunlardaki karaktere yakin hissettigini ve karakter yarattıklarını, %45'i şiddeti gundelik yařamlarında cozum olabilecegini duřunduklerini belirtmislerdir.

Sonuc ve Oneriler

Sonuc olarak, cocukların dijital oyun bagimlilik duzeyleri uzerinde yař ve anne oyun oynama durumunun anlamli farklilik oluřturduđu saptanırken; cinsiyet, kardeř sayısı, baba oyun oynama durumu, anne ve baba ođrenim durumu ve oynana dijital oyun turune gore anlamli farklilik tespit edilmemiřtir. Elde edilen sonuclar dođrultusunda;

- Annelerin dijital oyunun kendilerine ve cocuklarına olumsuz etkileri konusunda seminerler duzenlenebilir.
- Ortaokul duzeyinde ođrenim goren yařı daha kuçuk olan cocukların akranları ve aileleriyle daha fazla zaman geçirmelerini sađlayıcı sosyal faaliyetler duzenlenebilir.
- Farklı yař gruplarında dijital oyun bagimliliđını etkileyen etmelerin belirlenmesine yonelik arařtırmalar yapılabilir.
- Cocukların dijital oyun bagimlilik duzeyleri uzerinde bařka deđiřkenlerin etkili olup olmadigini saptamaya yonelik calıřmalar yapılabilir.

- Daha büyük ve farklı oyun türlerinden oynayan çocukların bulunduğu çalışma gruplarında benzer araştırmalar yapılabilir.
- Çocukların oynadıkları oyunların yaşamlarına etkisini belirlemeye yönelik karma desenli çalışmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların Ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Deđerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12 (2), 66-71.
- Avşar, A. H. (2013). *Ergen Bireylerde Sosyal Beceri Düzeyinin Kardeşli Ve Tek Çocuk Olma Açısından İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Arel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bađımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 7 (5), 571-581.
- Erboy, E. ve Akar Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bađımlılıđını Etkileyen Faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 11 (1), 39-58.
- Fraenkel, J. R. & Wallen, N. E. (2006). *How to Design and Evaluate Research in Education* (Sixth edition). Th McGraw-Hill Companies
- Gökçearslan, Ş., & Durakođlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bađımlılık Düzeylerinin Çeşitli Deđişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23 (14), 419-435.

- Günüç, S. (2009). *İnternet Bağımlılık Ölçeğinin Geliştirilmesi Ve Bazı Demografik Değişkenler İle İnternet Bağımlılığı Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Hazar, Z. (2016). *Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi*. Doktora Tezi. Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S. ve Türkeli, A. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11 (3), 319-332.
- Hazar, Z. ve Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale for Children Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14 (1), 203-216.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi Examining Computer Game Addiction Level of Primary School Students in Terms of Different Variables. *Education*, 36 (159).
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Çakır, Ö. (2011). Üniversite Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 44 (2), 95-117.
- Karasar, N. (2006). *Bilimsel Araştırma Yöntemi* (16. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Koç Başaran, Y. (2017). Sosyal Bilimlerde Örneklem Kuramı. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 47, 480-495.
- Onay, P.D.; Tüfekçi A. ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihleri: ODTU Ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Karşılaştırmalı Bir Çalışma, Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara.

- Quaiser-Pohl, C., Geiser, C., & Lehmann, W. (2006). The Relationship Between Computer-Game Preference, Gender, and Mental-Rotation Ability. *Personality and Individual differences*, 40 (3), 609-619.
- Patton, M. Q. (2014). *Nitel Araştırma Ve Deđerlendirme Yöntemleri* (M. Bütün ve S. B. Demir, çev.). Ankara: Pegem Akademi.
- Sherry, J. L., & Lucas, K. (2001). Video Game Uses and Gratifications As Predictors Of Use and Game Preference. *Paperpresented at theannualmeeting of the International CommunicationAssociation, Marriott Hotel, San Diego, CA*.
- Şahin, C. ve Tuđrul, V.M. (2012). İlköđretim Öđrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bađımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4, 3, 115-130.
- TDK (Türk Dil Kurumu) (2018). Bađımlı. Web üzerinde http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c25b7f07db9d9.36421117 adresinden 18.12.2018 tarihinde alınmıştır.
- Wo, O. (2004). Computer Game Addiction and it's Predictors of Korean Elementary School Children. *Korean J Child Health Nurs-July*, 10 (3), 282-290.