

Annelerin Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalıklarını Etkileyen Faktörler

Factors Affecting Mothers' Awareness of Digital Gaming Addiction

✉ Fahriye Pazarcıkcı¹, ✉ Emine Efe²

¹Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Uzaktan Eğitim MYO, Tıbbi Hizmetler ve Teknikler Bölümü, Isparta, Türkiye

²Akdeniz Üniversitesi, Hemşirelik Fakültesi, Hemşirelik Bölümü, Antalya, Türkiye

Öz

Amaç: Bu çalışma, annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarını etkileyen faktörleri belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Yöntem: Çalışma, kesitsel bir araştırmadır. Araştırmanın örneklemini, 1-17 yaş arası çocuğa sahip 287 anne oluşturmuştur. Araştırma verileri Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği (DOBİFÖ) kullanılarak, çevrimiçi anket yoluyla toplanmıştır.

Bulgular: Çalışmaya katılan annelerin yaş ortalaması 31,21±6,46'dır. Annelerin %36,9'u bir çocuğa sahiptir ve %43,9'u 6-10 yıldır akıllı telefon/tablet PC (personel computer: kişisel bilgisayar) kullanmaktadır. Çalışmada annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının yüksek olduğu bulunmuştur. Çalışmada 11 ve üzeri yıldır akıllı telefon/tablet PC kullanan annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin içsel farkındalıkları diğer annelere göre istatistiksel olarak anlamlı şekilde yüksek bulunmuştur. Ek olarak çocuk sayısı bir olan annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal farkındalık ve DOBİFÖ toplam puan düzeyleri, iki veya daha çok çocuğa sahip annelere göre istatistiksel olarak anlamlı şekilde yüksektir.

Sonuç: Annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının yüksek olduğu, akıllı telefon/tablet PC kullanma süresi ve çocuk sayısının dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalığı etkilediği saptanmıştır. Annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin bilgilerinin artırılması, dijital çevrelerinin ve dijital ebeveynlik rollerinin desteklenmesine yönelik çalışmaların planlanması önerilmektedir.

Anahtar kelimeler: Anne, bağımlılık, dijital oyun, dijital oyun bağımlılığı

Abstract

Objective: This study was conducted to determine the factors affecting mothers' awareness of digital game addiction.

Methods: The study is a cross-sectional study. The sample of study consisted of 287 mothers with children aged 1-17. The research data is collected through an online questionnaire using the Personal Information Form and the Awareness of Digital Game Addiction Scale (ADGAS).

Results: The mean age of the mothers is 31.21±6.46. 36.9% of mothers have one child, 43.9% of them have been using a smart phone/tablet PC (personal computer) for 6-10 years. In the study, it is found that mothers have high awareness of digital game addiction. The internal awareness of digital game addiction of mothers who have been using a smart phone/tablet PC for 11 or more years was found to be statistically significantly higher than the other mothers. In addition, the external awareness of digital game addiction and the total score of ADGAS of mothers with one child are statistically significantly higher than mothers with two or more children.

Conclusion: The mothers' awareness of digital game addiction was high, and the duration of smartphone/tablet PC use and the number of children were affected by their awareness of digital game addiction. It is recommended to plan studies to increase the knowledge of mothers on digital game addiction and to support digital environment and digital parenting roles.

Keywords: Mother, addiction, digital game, digital gaming addiction



Yazışma Adresi/Address for Correspondence: Fahriye Pazarcıkcı, Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Uzaktan Eğitim MYO, Tıbbi Hizmetler ve Teknikler Bölümü, Isparta, Türkiye
E-posta: fahriyepazarcicki@isparta.edu.tr
ORCID ID: 0000-0002-3249-299X

Geliş Tarihi/Received: 25.01.2022
Kabul Tarihi/Accepted: 14.03.2022

Giriş

Dijital teknolojilerin yoğun şekilde hayatın içinde olması dijital çağda oyun ve oyuncak kavramlarında bir değişime neden olmuş, güvenli oyun alanlarının azalmasının da etkisiyle geleneksel çocuk oyunları yerini dijital oyunlara bırakmaya başlamıştır (1-3). Araştırmacılar dijital oyun oynama davranışının boş vakitlerde insanların neredeyse en çok tercih ettikleri davranış haline geldiğini (4) ve özellikle çocuklar arasında dijital oyun oynama davranışının son yıllarda önemli ölçüde arttığını bildirmektedir (3,5,6). Her ne kadar dijital oyunlar doğru ve etkin kullanıldığında çocukların gelişimine yönelik (el-göz koordinasyonunu sağlama, hayal gücünü artırma, sosyalleşme, problem çözme ve empati becerisi geliştirme, sorumluluk duygusunu artırma, değerler eğitimi vb.) potansiyel katkılar sağlasa da (3,6,7), dijital oyunların kontrolsüz kullanımları dijital oyun bağımlılığı riski oluşturabilmektedir (8).

Dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun oynama isteğini kontrol edememe, diğer faaliyetlere olan ilgiyi kaybetme, oynamadığında psikolojik geri çekilme ve olumsuz yaşam sonuçlarına rağmen oyun oynamayı sürdürme durumunu ifade etmektedir (8). Dijital oyun bağımlılığı bireyin yargı veya sosyal yaşamını etkilemektedir. Bu nedenle birey günlük yaşamını yönetmekte zorlanmaktadır (5,7,9). Günümüzde genç oyun kullanıcıları için dijital oyun bağımlılığının oluşturduğu riskler sağlık profesyonellerini, eğitimcileri, politika yapıcıları ve özellikle de ebeveynleri kaygılandırmaktadır (4,8). Dahası son yıllarda dijital oyun bağımlılığı konusunda çocuk psikiyatri kliniklerine yapılan destek talebi başvurularındaki artış ve araştırmacıların ortaya koyduğu güncel kanıtlar bu kaygının küresel olarak daha da artmasına neden olmaktadır (5,10,11). Çünkü çocuklar dijital oyun bağımlılığından doğacak olumsuz yaşam sonuçlarının farkında olamayacak kadar tecrübesizdir (12-14). Bu nedenle de çocukların korunabilmesi için ebeveynlere büyük sorumluluk düşmektedir (15). Annelerin ebeveynlikte önemli rolleri vardır (16). Anneler çocuklarının oyun davranışlarını değerlendirmek, dijital oyun kullanımındaki problemleri tanımlamak ve uygun müdahaleyi geliştirmek için çocuğa en yakın kişilerden biridir (11). Annelerin dijital oyunlar hakkında iyi bir yönlendirme sağlama ve çocukları kontrol etme gibi engelleyici ya da bağımlılıktan kurtarma gibi müdahale edici önlemleri alabilmeleri için dijital oyun bağımlılığına dair yeterli bilgiye sahip olmaları gerekmektedir (17-19).

Farkındalık, bireyin içsel ve dışsal algılamalarından kaynaklanan, deneyimlerinin etkisi ile var olan ve durumu gerçekliğe yönelten bir dikkat düzenleme dizisidir (20). Yüksek farkındalığın davranış ve tutum ilişkisini pekiştirip, güçlendirebileceği bildirilmektedir (11). Bu doğrultuda annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık durumlarının yüksek olması, çocuklarının dijital oyun bağımlılığına yakalanma risklerini ve dijital oyun bağımlılığının neden olabileceği potansiyel olumsuz etkileri azaltabilir.

Bununla birlikte literatürde annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık durumlarını ve farkındalığı neyin etkilediğine yönelik bilimsel bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bu nedenlerle bu çalışmanın yapılmasına ihtiyaç olduğu düşünülmüştür. Bu kapsamda araştırma hipotezi Annelerin sosyodemografik özellikleri ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu şeklindedir.

Yöntem

Çalışma, kesitsel bir araştırmadır. Araştırma, 10 Eylül-31 Ekim 2021 tarihleri arasında çevrimiçi olarak gerçekleştirilmiştir. Çalışmanın etik onayı, Isparta Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Bilimsel Araştırma ve Yayın Etiği Kurulu'ndan (Karar No:63/1, Tarih: 08.09.2021) alınmıştır. Araştırma Helsinki Deklarasyonu prensiplerine uygun yürütülmüştür. Katılımcılardan elektronik aydınlatılmış onam alınmıştır.

Örneklem

Araştırmanın evrenini Türkiye'de yaşayan, 1-17 yaş arası çocuğa sahip 18 yaş üstü anneler oluşturmaktadır. Çalışmaya dahil edilme kriteri, katılım için gönüllü olmak; 1-17 yaş arası çocuğa sahip olmak; psikiyatrik hastalığı/hastalık öyküsü olmamak ve Türkçe okuyup/yazabilmek şeklinde belirlenmiştir.

Çalışmada kolaylı örneklem yöntemi kullanılmıştır. Örneklem sayısı belirlenirken ölçek madde sayısı x 20 kuralı dikkate alınmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği madde sayısı 12'dir. Bu doğrultuda araştırmaya en az 240 (12x20=240) annenin alınmasının uygun olacağı saptanmıştır. Çalışma, araştırmaya katılmaya gönüllü olan 287 anne ile yürütülmüştür.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Kişisel Bilgi Formu ve Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği kullanılmıştır.

Kişisel Bilgi Formu

Kişisel Bilgi Formu, araştırmacılar tarafından literatür bilgisi doğrultusunda (1-3,11) oluşturulmuş bir formdur. Formu, araştırmaya katılan annelerin sosyodemografik özellikleri (yaş, eğitim durumu, çalışma durumu, çocuk sayısı, gelir durumu algısı vb.) ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık durumu ile ilgili olabilecek ifadeleri içeren toplam 15 soru oluşturmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği (DOBİFÖ)

Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği, Tekkurşun Demir ve Cicioğlu tarafından 2020 yılında geliştirilmiştir. Ölçek, katılımcıların dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyini belirlemeyi hedeflemektedir. DOBİFÖ, 5'li likert tipinde, 12 maddeden oluşan bir ölçektir. DOBİFÖ'nün İçsel Farkındalık ve Dışsal Farkındalık olmak üzere iki alt boyutu vardır.

Katılımcıların DOBİFÖ toplam puanından alacağı, 12-28 puan düşük, 29-44 puan orta, 45-60 puan yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalığı göstermektedir. DOBİFÖ'nin İçsel Farkındalık alt boyutu için katılımcıların alacağı 5-10 puan düşük, 11-16 puan orta, 17-25 puan yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin içsel farkındalığı ifade etmektedir. DOBİFÖ'nün Dışsal Farkındalık alt boyutu için katılımcıların alacağı 7-16 puan düşük, 17-25 puan orta, 26-35 puan yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal farkındalığı işaret etmektedir. Ölçeğin Cronbach's Alpha güvenilirlik katsayısı DOBİFÖ'nün toplam puanı için 0,88; İçsel Farkındalık alt boyutu için 0,82; Dışsal Farkındalık alt boyutu için 0,83 olarak bulunmuştur (11). Bu çalışmada DOBİFÖ'nin Cronbach's Alpha güvenilirlik katsayısı İçsel Farkındalık alt boyutu için 0,84, Dışsal Farkındalık alt boyutu için 0,81 ve DOBİFÖ'nün toplam puanı için 0,88'dir.

İşlem

Veriler online olarak toplanmıştır. Çevrimiçi anket formu Google Form programı ile hazırlanmış ve örnekleme dahil edilmeyen üç anne tarafından elektronik açıdan kontrol edilmiştir. Elektronik açıdan problem olmadığı anlaşıldıktan sonra anket formu bir sosyal medya platformuna ait (Instagram) beş ayrı hesaptan "hikaye" ve "yeni gönderi" olarak sık sık paylaşılmıştır. Çalışmada Google oturumu açma koşulu getirilmiş ve böylece aynı katılımcıların tekrar anket doldurması engellenmiştir. Paylaşımlarda araştırmanın konusu, çalışmaya dahil edilme kriterleri açıklanmıştır. Annelere çalışma konusunda yüz yüze bilgi vermek ve onlardan gönüllü onam formu ile onay almak mümkün olmamıştır. Ancak çevrimiçi anketin birinci bölümüne aydınlatılmış onam formu eklenmiş ve çalışmaya gönüllü olarak katılabilecekleri annelere iletilmiştir. Ek olarak çevrimiçi anket formundaki ilk soru "çalışmaya katılmayı gönüllü olarak kabul ediyor musunuz?" şeklinde düzenlenmiş ve annelerin onamları bu şekilde alınmıştır. Çevrimiçi anket formu toplam 28 sorudan oluşmuştur. Anneler ankete giriş yaptıktan sonra üç bölüm halinde soruları görebilmiş ve her bölümden sonra "sonraki" butonuna basarak diğer bölüme geçmiştir. Birinci bölüm aydınlatılmış onam formu ve elektronik onam sorusundan, ikinci bölüm Kişisel Bilgi Formu'ndan, üçüncü bölüm Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği'nden oluşmuştur. Çevrimiçi anket kabulüne 31 Ekim 2021 tarihinde, saat 23:59'da planlanan katılımcı sayısına ulaşılmış olması nedeniyle son verilmiştir. Çevrimiçi anket sorularına verilecek cevapların devamı için bir önceki soruyu yanıtlamaları şartı getirildiğinden kayıp veri oluşmamıştır. Veri seti eksiksiz elde edilmiştir. Annelerin anketi cevaplama süresi yaklaşık 5-10 dakika sürmüştür. Çalışmaya katılım gösteren annelere herhangi bir ücret ya da hediye verilmemiştir.

Veri Analizi

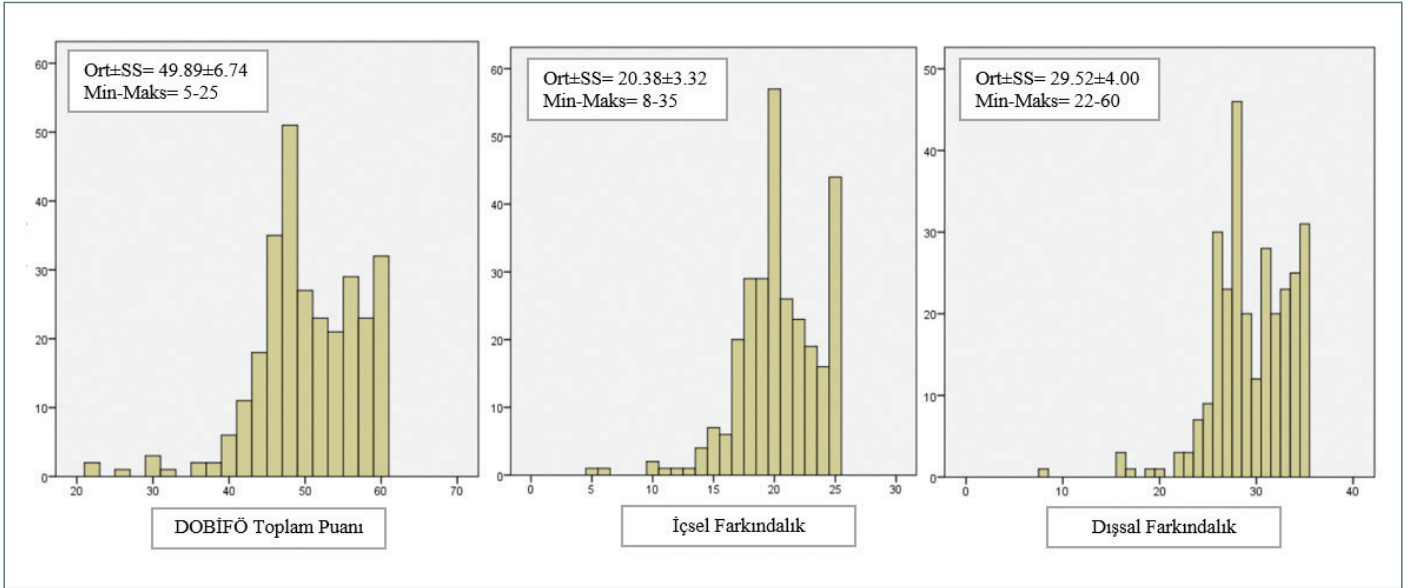
Çalışma verilerinin analizi Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) 22.0 istatistik programı ile yapılmıştır. Araştırmada ölçme aracı olarak kullanılan Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği ve alt boyutlarına güvenilirlik analizi uygulanmış, ölçek ve alt boyutların güvenilir çıkması sonucunda çalışmaya başlanmıştır. Uygulanacak analizlere karar verebilmek için Shapiro-Wilk normallik testi uygulanmıştır. Test sonucunda anlamlılık düzeyi $p < 0,000$ olarak saptanmış, Q-Q grafikleri değerlendirilmiş ve dağılımın normal olmadığı bulunmuştur. Bu nedenle çalışmada nonparametrik testlerin kullanılmasının uygun olduğuna karar verilmiştir. Veriler, yüzde (%), ortalama, standart sapma ve mean rank olarak ifade edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği toplam ve alt boyutları ile iki bağımsız grup arasında farklılık olup olmadığı Mann Whitney U Testi; ikiden fazla bağımsız grup arasında farklılık olup olmadığı Kruskal Wallis Testi ile incelenmiştir. Gruplar arasında farklılık saptandığında farklılığa neden olan grubun belirlenmesinde ise Post Hoc analizlerinden Tamhane's T2 kullanılmıştır. İstatistiksel anlamlılık düzeyi $p < 0,05$ olarak kabul edilmiştir.

Bulgular

Tablo 1'de katılımcıların tanıtıcı özellikleri sunulmuştur. Araştırmaya katılan annelerin yaş ortalaması $31,21 \pm 6,46$ 'dır. Annelerin %98,3'ü evli, %37,3'ü lise mezunu, %70,4'ü ev hanımıdır. Annelerin %43,9'u gelirini giderine eşit olarak tanımlamıştır. Annelerin %36,9'u bir çocuğa sahip iken %46,7'si iki çocuğa sahiptir. Araştırmaya katılan annelerin %43,9'u 6-10 yıldır akıllı telefon/tablet PC kullanmaktadır. Annelerin %58,9'u günlük ortalama 2-4 saat internet kullanmadığını belirtmiştir. Annelerden %94,8'i çocuğunun/çocuklarının internet kullanımını, %93,0'ı dijital oyun oynama süresini, %97,2'si oynadığı dijital oyunların güvenli olup olmadığını, %94,4'ü çevrimiçi dijital oyun arkadaşının kimliğini denetlediğini ifade etmiştir. Annelerin %43,2'si çocuğu/çocukları ile fırsat buldukça vakit geçirdiğini, %51,6'sı ise yeterince vakit geçirdiğini belirtmiştir.

Araştırmaya katılan annelerin Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği puanları incelendiğinde; DOBİFÖ toplam puanı $49,89 \pm 6,74$; İçsel Farkındalık alt boyut puanı $20,38 \pm 3,32$ ve Dışsal Farkındalık alt boyut puanı $29,52 \pm 4,00$ olarak belirlenmiştir (Şekil 1).

Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği alt boyut ve toplam puanlarının çeşitli değişkenlerle ilişkisi Tablo 1'de incelenmiştir. Annelerin yaşı, eğitim durumu, meslekleri, gelir durumu algıları, günlük ortalama internet kullanım süreleri ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık toplam ve alt boyut puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmediği belirlenmiştir ($p > 0,05$). Ayrıca dijital oyun



Şekil 1. Annelerin Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği toplam ve alt boyut puan ortalamaları (N=287)
Min=Minimum; Maks=Maksimum; Ort=Ortalama; SS=Standart Sapma

bağımlılığına ilişkin farkındalık toplam ve alt boyut puanları ile annelerin çocuklarının internet kullanımını/dijital oyun oynama süresini/dijital oyun arkadaşlarının kimliğini ve oynadığı dijital oyunların güvenliğini denetleme, çocukları ile vakit geçirme durumu arasında da istatistiksel anlamlı farklılık olmadığı saptanmıştır ($p>0,05$). Araştırmada akıllı telefon/tablet PC kullanma yılı ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği içsel farkındalık alt boyut puanı arasında istatistiksel anlamlı farklılık bulunmuştur ($\chi^2= 15,076$; $p<0,05$). Bu bulguya göre; 11 yıl ve üzeri yıldır akıllı telefon/tablet PC kullanan annelerin içsel farkındalık puan düzeyi, daha az süredir akıllı telefon/tablet PC kullanan annelerin puan düzeylerinden anlamlı derecede daha yüksektir. Ek olarak annelerin sahip oldukları çocuk sayısı ile dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği dışsal farkındalık alt boyutu ve toplam puan düzeyi arasında da istatistiksel anlamlı farklılık saptanmıştır (sırasıyla $\chi^2= 6,997$; $\chi^2= 8,759$; $p<0,05$). Çocuk sayısı bir olan annelerin dışsal farkındalık ve DOBİFÖ toplam puan düzeyi iki, üç ve daha fazla olan annelerin puan düzeylerinden anlamlı derecede daha yüksektir (Tablo 1).

Tartışma

Son yıllarda çocuklar arasında dijital oyun oynama davranışı önemli düzeyde artmıştır (3,5). Dijital oyunların kontrolsüz kullanımları bağımlılık riski oluşturabilmektedir (8). Dijital oyun bağımlılığının önlenmesi için öncelikle toplumun farkındalığının artması gerekmektedir (21). Toplumun en küçük yapı taşı ailedir. Aile içinde ise annelerin rol ve sorumluluklarının önemi tartışılmazdır (16). Anneler çocuklarının oyun davranışlarını değerlendirmek, problemleri dijital oyun

kullanımlarını tanımlamak ve uygun çözümleri geliştirmek için çocuğa en yakın kişilerden biridir (11). Annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeylerinin yükseltilmesi çocukların oyun bağımlılığından korunması yönünde oldukça önemli bir adım olabilir. Bu nedenle bu çalışma annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık durumlarını ve farkındalığı etkileyen durumların neler olduğunu belirlemek amacıyla yapılmıştır.

Çalışmada annelerin yüksek dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalığa sahip olduğu bulunmuştur. Bir başka deyişle annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin bilgileri ve bunun içsel-dışsal etkilerini anlama düzeyleri yüksektir. Literatürde annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık durumlarının araştırıldığı bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Ancak aile profillerine göre çocuklarda dijital oyun bağımlılık düzeyinin incelendiği bir çalışmada annelerin çocukları üzerinde önemli rolleri olduğuna vurgu yapılmış, çalışmada annelerin dijital oyunlar konusunda bilgi ve farkındalıkları yüksek olduğunda ve çocukları ile daha çok ilgilendiklerinde çocuklarda dijital oyun bağımlılık riskinin azaldığı bildirilmiştir (17). Benzer şekilde Günüç ve Doğan'da çalışmalarında annelerin bağımlılığı önlemedeki sorumluluklarının önemine dikkat çekmiş, annelerin dijital alanda güçlü olup, çocuklarını desteklemeleri gerektiğini belirtmişlerdir (22). Bu sonuçlar doğrultusunda annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin yüksek farkındalığa sahip olmasının çocuklarının riskli dijital oyun oynama davranışlarını gözlemleyip, tanımlamalarında ve uygun müdahaleler ile çocuklarını korumalarında bir araç görevi üstlenebileceği söylenebilir.

Tablo 1. Annelerin tanıtıcı özellikleri ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının çeşitli değişkenler ile ilişkisi (N=287)

				Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği		
Değişkenler	Grup	N	(%)	İçsel Farkındalık	Dışsal Farkındalık	DOBİFÖ Toplam Puanı
				Ortalama Rank	Ortalama Rank	Ortalama Rank
Yaş grubu						
18-26 yaş	a	81	(28,2)	139,36	139,78	139,68
27-31 yaş	b	75	(26,1)	148,09	159,40	155,40
32 yaş ve üstü	c	131	(45,6)	144,53	137,79	140,15
x ² ; p				0,117; 0,943	5,150; 0,076	3,549; 0,170
Medeni durum						
Evlü	a	282	(98,3)	143,43	143,23	143,29
Bekar	b	5	(1,7)	176,40	187,70	183,80
Z; p				-0,888; 0,375	-1,194; 0,233	-1,084; 0,279
Eğitim durumu						
İlköğretim	a	47	(16,4)	135,24	129,83	130,52
Lise	b	107	(37,3)	143,64	141,89	141,90
Önlisans	c	48	(16,7)	144,93	160,02	155,11
Lisans/Lisansüstü	d	85	(29,6)	148,78	145,45	147,82
x ² ; p				0,421; 0,936	2,133; 0,545	2,585; 0,460
Meslek						
Ev Hanımı	a	202	(70,4)	141,95	146,03	144,00
Çalışan	b	85	(29,6)	148,86	139,18	144,01
Z; p				-0,649; 0,516	-0,642; 0,521	-0,001; 0,999
Gelir durumu						
Geliri giderinden fazla	a	65	(22,6)	148,12	148,93	148,84
Geliri giderine eşit	b	126	(43,9)	147,28	148,45	148,42
Geliri giderinden az	c	96	(33,4)	136,90	134,82	134,92
x ² ; p				3,104; 0,212	0,776; 0,679	0,543; 0,762
Çocuk sayısı						
1	a	106	(36,9)	159,11	158,05	161,22
2	b	134	(46,7)	130,46	134,29	130,41
3 ve üzeri	c	47	(17,3)	148,52	139,99	143,91
x ² ; p				5,228; 0,073	6,997; 0,030* Fark;a>c>b	8,759; 0,013* Fark;a>c>b
Annelerin akıllı telefon/tablet PC kullanım süresi (yıl)						
1 yıl veya daha az	a	5	(1,7)	107,30	101,70	100,80
2-5 yıl	b	54	(18,8)	123,82	130,12	124,53
6-10 yıl	c	126	(43,9)	137,52	141,85	139,67
11 yıl ve üzeri	d	102	(35,5)	164,49	156,08	161,77
x ² ; p				15,076; 0,002* Fark;d>c>b>a	5,773; 0,123	6,003; 0,111

Tablo 1. devamı

				Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği		
Değişkenler	Grup	N	(%)	İçsel Farkındalık Ortalama Rank	Dışsal Farkındalık Ortalama Rank	DOBİFÖ Toplam Puanı Ortalama Rank
Annelerin internette geçirdikleri günlük süre (saat)						
1 saat ya da daha az	a	35	(12,2)	129,61	141,81	136,96
2-4 saat	b	169	(58,9)	143,66	144,54	143,31
5-6 saat	d	48	(16,7)	137,19	137,90	137,65
7-8 saat	e	25	(8,7)	163,00	141,94	153,28
9 saat ve üzeri	f	10	(3,5)	185,30	177,00	187,65
x ² ; p				4,926; 0,295	3,333; 0,504	3,635; 0,458
Çocuğunun/çocuklarının kendine ait akıllı telefona sahip olma durumu						
Var	a	55	(19,2)	136,27	129,14	131,26
Yok	b	232	(80,8)	145,83	147,52	147,02
Z; p				-0,774; 0,439	-1,485; 0,138	-1,268; 0,205
Annelerin çocuğunun/çocuklarının kendine ait tablet PC'ye sahip olma durumu						
Var	a	104	(36,2)	142,62	134,58	137,63
Yok	b	183	(63,8)	144,79	149,35	147,62
Z; p				-0,215; 0,830	-1,457; 0,145	-0,983; 0,326
Annelerin çocuğunun/çocuklarının internet kullanımını denetleme durumu						
Evet	a	272	(94,8)	146,18	144,43	144,85
Hayır	b	15	(5,2)	131,63	138,33	132,70
Z; p				-1,907; 0,057	-0,699; 0,485	-1,388; 0,165
Annelerin çocuğunun/çocuklarının dijital oyun oynama süresini denetleme durumu						
Evet	a	267	(93,0)	144,93	144,80	145,59
Hayır	b	20	(7,0)	104,53	129,50	115,10
Z; p				-0,697; 0,486	-0,319; 0,750	-0,632; 0,572
Annelerin çocuğunun/çocuklarının oynadığı dijital oyunların güvenli olup olmadığını denetleme durumu						
Evet	a	279	(97,2)	144,30	144,62	144,59
Hayır	b	8	(2,8)	133,50	122,50	123,56
Z; p				-0,366; 0,715	-0,747; 0,455	-0,708; 0,479
Annelerin çocuğunun/çocuklarının kimlerle dijital oyun oynadığını/dijital oyun arkadaşlarının kimliğini denetleme durumu						
Evet	a	271	(94,4)	145,38	144,39	145,25
Hayır	b	16	(5,6)	120,56	137,44	122,84
Z; p				-1,172; 0,241	-0,327; 0,744	-1,051; 0,293
Çocuğu/çocukları ile zaman geçirme sıklığını değerlendirme durumu						
Hiç vakit geçiremeyiz	a	1	(0,3)	172,50	244,00	210,50
Çok az vakit geçiririz	b	14	(4,9)	125,18	94,32	101,86
Fırsat buldukça vakit geçiririz	c	124	(43,2)	142,92	137,79	139,60
Yeterince vakit geçiririz	d	148	(51,6)	146,49	153,23	151,22
x ² ; p				2,108; 0,550	7,234; 0,065	7,539; 0,057

N= Kişi sayısı; %= Yüzde; x²=Kruskal Wallis Testi; Fark= Tamhane's T2; *p<0,05; Z=Mann Whitney U Testi

Çalışmada annelerin %58,9'unun günde ortalama 2-4 saat internet kullandığı belirlenmiştir. Günümüzde özellikle COVID-19 pandemisi ile birlikte Türkiye'de dijital araç ve internet kullanımı yaygınlaşmıştır (23). Türkiye İstatistik Kurumu Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması 2020 yılı raporunda, Türkiye'de internet kullanan bireylerin oranının %79,0 olduğunu açıklamıştır. Raporda, Türkiye'de internet kullanıcılarının günde ortalama 7,5 saat çevrimiçi vakit geçirdikleri bildirilmiştir (24). Bu çalışmada, annelerin günlük ortalama internet kullanım süresi Türkiye ortalamasına göre düşüktür. Bu bulgu, annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının yüksek olması sonucu ile paralellik göstermektedir. Annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının yüksek olmasının internet kullanım tercihlerini etkilediği düşünülmektedir.

Çalışmada annelerin %94,8'inin çocuğunun/çocuklarının internet kullanımını denetlediği, %93,0'inin çocuğunun/çocuklarının dijital oyun oynama süresini denetlediği, %97,2'sinin çocuğunun/çocuklarının oynadığı dijital oyunların güvenliğini denetlediği, %94,4'ünün çocuğunun/çocuklarının çevrimiçi dijital oyun arkadaşının kimliğini denetlediğini belirlenmiştir. Livingstone ve arkadaşları Avrupalı ebeveynlerin %70,0'inin internet kullanımı ile ilgili çocuklarıyla konuştuğunu, %58,0'inin çocuğu internet kullanırken onu denetlediğini bildirmiştir (19). Bu çalışmadan farklı olarak Kaya adölesan ebeveynlerinin yarısından fazlasının hem internet kullanırken hem de dijital oyun oynarken çocuklarını denetlemediklerini saptamıştır (23). Kırık, ebeveynlerin yaklaşık yarısının internette iken çocuklarını takip etmediğini ve bireysel işleri ile meşgul olduklarını bildirmiştir (27). Güncel araştırmalar internet ve dijital oyun konusunda ebeveyn denetiminin önemini ortaya koymaktadır (24-26,27). Yapılan bir çalışmada, dijital oyun bağımlılığı düzeyinin ebeveyn kontrolü olmadan dijital oyun oynayan çocuklarda, aile kontrolü altında dijital oyun oynayan çocuklara göre daha fazla olduğu ortaya konulmuştur (26). Yiğit ve Günüş aile içinde dijital oyunların oynanması ile ilgili net kuralların olmaması durumunun, çocuklardaki dijital oyun bağımlılığı riskini artırdığını bildirmiştir (17). Araştırma bulguları ve literatür doğrultusunda annelerin dijital oyunlar konusunda doğru tutum ve davranışlar geliştirmelerinin, çocuğunun/çocuklarının internet kullanımını, dijital oyun oynama süresini, oynadıkları dijital oyunların güvenliğini denetleme durumlarının dijital oyunların potansiyel risklerinden çocuklarını korumaları noktasında önemli bir bariyer olabileceği düşünülmektedir.

Çalışmada annelerin %43,2'sinin çocuğu/çocukları ile fırsat buldukça vakit geçirdiği, %51,6'sının ise yeterince vakit geçirdiği belirlenmiştir. Çalışmada çocukları ile kısıtlı ya da yetersiz vakit geçirdiğini belirten annelerin oranı oldukça düşüktür. Araştırmacılar yüksek ebeveyn-çocuk ilişkisinin dijital riskleri azaltma ile ilişkili olduğunu bildirmişlerdir (29-31). Yiğit ve Günüş annelerin çocukları ile daha çok ilgilendiklerinde çocuklarda bağımlılık riskinin azaldığını belirtmiştir (17). Dahası

anneleriyle vakit geçiren ergenlerin algıladıkları sosyal destek düzeyinin daha yüksek, internet bağımlılığı oranının daha düşük olduğu bildirilmiştir (22,28). Bu çalışmada annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının yüksek olmasının bir sonucu olarak çocukları ile yeterli vakit geçirmeye dikkat ettikleri düşünülmektedir.

Çalışmada 11 yıl ve üzeri yıldır akıllı telefon/tablet PC kullanan annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin içsel farkındalıkları, daha az süredir akıllı telefon/tablet PC kullanan annelere göre daha yüksektir. Literatürde benzer ya da zıt bir sonuca rastlanılmamıştır. Çalışmada uzun süredir akıllı telefon/tablet PC kullanan annelerin içsel farkındalıklarının yüksek olmasının bir nedeni dijital teknolojileri diğer annelere göre daha uzun yıllardan beri takip etmeleri/kullanmaları, bu nedenle de teknolojinin olumsuzluklarına karşı bilinçlerinin daha yüksek olması olabilir. Ayrıca annelerin dijital teknolojileri uzun yıllardan beri takip etmeleri ve kullanmaları içsel farkındalıklarını geliştirici bir dijital çevre oluşturmuş olabilir.

Çalışmada çocuk sayısı bir olan annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin dışsal ve toplam farkındalıkları, çocuk sayısı iki ve üzerinde olan annelere kıyasla daha yüksek olarak saptanmıştır. Literatürde benzer bir çalışmaya rastlanılmamıştır. Bununla birlikte annelerin dijital oyunlarla ilgili iyi bir yönlendirme sağlama ve çocukları denetleme gibi engelleyici ve bağımlılıktan kurtarıcı müdahaleleri başlatabilmeleri için oyun bağımlılığına ilişkin yeterli bilgiye sahip olmaları ve çocuklarına olumlu rol model olmaları gereklidir (11). Araştırmacılar annelere çocuklarını dijital çağdaki risklerden koruyabilmeleri, çocuklarının biyo-psiko-sosyal sağlıklarını sürdürebilmeleri için dijital ebeveynlik rollerini geliştirmelerini önermektedir (13,16,32). Ayrıca araştırmacılar ailede küçük çocuk sayısının fazla olmasının ve ailenin sahip olduğu çocuk sayısının artması durumunun çocuk ihmal ve istismarı için bir neden olduğunu bildirmektedir (33-35). Birden fazla çocuğu sahip olmak ailenin her bir çocuk için ayırdığı zamanı ve çocuklarına sağlayacakları dijital ebeveynlik desteğini azaltabilir. Bu nedenle anneler dijital oyun bağımlılığının çocuklarının arkadaş, iş, okul gibi çevre ile olan ilişkilerini nasıl olumsuz etkileyebileceğini anlayamayabilirler. Bu çalışmada bu nedenle bir çocuğu sahip annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının daha yüksek olduğu düşünülmektedir.

Bu çalışmanın bazı kısıtlı yönleri bulunmaktadır. Bunlardan ilki, araştırma verilerinin yalnızca annelerden toplanmış olmasıdır. Bu nedenle sonuçlar ebeveynler için genelleştirilemez. Çalışmanın diğer bir kısıtlılığı kullanılan ölçek öz bildirim ölçeğidir ve araştırma verileri online elde edilmiştir.

Sonuç olarak çalışmada annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıklarının yüksek olduğu bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı farkındalığı yüksek annelerin doğru rol model

olup, çocuklarının dijital oyun oynama davranışlarını kontrol altında tutacak yeterlilikte olacakları düşünülmektedir. Dijital oyun bağımlılığı farkındalığı yüksek annelerin, çocuklarının dijital oyun bağımlılığına yakalanma risklerini ve dijital oyun bağımlılığının neden olabileceği potansiyel olumsuz etkileri azaltabileceği de öngörülmektedir. Ayrıca çalışma sonuçlarına göre 11 yıl ve üzeri süredir akıllı telefon/tablet PC kullanan ve çocuk sayısının bir olan annelerin dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalıkları daha yüksektir. Bu sonuçlar doğrultusunda annelerin dijital çevrelerinin ve dijital ebeveynliklerinin desteklemesine yönelik çalışmalar yapılmasının dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık durumunu geliştireceği düşünülmektedir. Araştırmacılara annelerin dijital oyun bağımlılığı farkındalık durumları ile çocukların dijital oyun bağımlılık düzeylerinin ilişkisinin incelenmesi için çalışmalar yapmaları önerilmektedir. Bu çalışmanın, dijital oyun bağımlılığının azaltılması ve önlenmesine yönelik yapılacak sonraki çalışmalar için temel oluşturacağı, annelerin ve toplumun konuyla ilgili farkındalıklarını artıracacağı ve literatüre katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Kaynaklar

- Hazar Z. An analysis of the relationship between digital game playing motivation and digital game addiction among children. *Asian Journal of Education and Training* 2019; 5(1): 31-38.
- Mustafaoğlu R, Zirek E, Yasacı Z, et al. The negative effects of digital technology usage on children's development and health. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions* 2018; 5(2): 13-21.
- Yalçın Irmak A, Erdoğan S. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anadolu Psikiyatri Derg* 2015; 16(Special issue.1): 10-18.
- Can HC, Demir GT. Sporcuların ve E-spor oyuncularının dijital oyun bağımlılığı ve dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık düzeyleri. *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi* 2020; 5(4): 364-384.
- Jo YS, Bhang SY, Choi JS, et al. Clinical characteristics of diagnosis for internet gaming disorder: Comparison of DSM-5 IGD and ICD-11 GD diagnosis. *J Clin Med* 2019; 8(7): 945.
- Rideout V. Measuring time spent with media: The Common Sense census of media use by US 8-to 18-year-olds. *Journal of Children and Media* 2016; 10(1): 138-144.
- Başdaş Ö, Özbek H. Digital game addiction, obesity, and social anxiety among adolescents. *Arch Psychiatr Nurs* 2020; 34(2): 17-20.
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. 5th edition. Arlington: VA American Psychiatric Publishing; 2013.
- Jeong EJ, Kim DJ, Lee DM. Why do some people become addicted to digital games more easily? A study of digital game addiction from a psychosocial health perspective. *Int J Hum Comput Interact* 2017; 33(3): 199-214.
- Bilginer Ç, Karadeniz S, Arslan E. Digital gaming among adolescents in clinical settings: Do we underestimate this issue? *Entertainment Computing* 2021; 36: 100392.
- Tekkurşun Demir G, Cicioğlu H. Dijital oyun bağımlılığına ilişkin farkındalık ölçeği (DOBİFÖ): Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. *Avrasya Spor Bilimleri ve Eğitim Dergisi* 2020; 2(1): 1-17.
- Manap A, Durmuş E. Dijital ebeveynlik farkındalığının çeşitli değişkenler, aile içi roller ve çocukta internet bağımlılığı açısından incelenmesi. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi* 2021; 12(1): 141-156.
- Huang G, Li X, Chen W, et al. Fall-behind parents? The influential factors on digital parenting self-efficacy in disadvantaged communities. *American Behavioral Scientist* 2018; 62(9): 1186-1206.
- Livingstone S, Byrne J. Parenting in the digital age. the challenges of parental responsibility in comparative perspective. in Mascheroni G, PonteC, Jorge A (eds.) *Digital Parenting. The Challenges for Families in the Digital Age*. Göteborg: Nordicom, 2018: 19-30.
- Benedetto L, Ingrassia M. Digital parenting: raising and protecting children in media world. In: Benedetto L, Ingrassia, M, editors. *Parenting - Studies by an Ecocultural and Transactional Perspective*. London: IntechOpen; 2020.
- Rahayu NW, Haningsih S. Digital parenting competence of mother as informal educator is not inline with internet access. *Int J Child Comput Interact* 2021; 29: 100291.
- Yiğit E, Günüş S. Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2020; 17(1): 144-174.
- Coşkun TK, Filiz O. Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıkları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions* 2019; 6(2): 239-267.
- Livingstone S, Leslie H, Anke G, et al. Risks and safety on the internet: The perspective of european children report, EU Kids online deliverable 4: core findings to the European Commission safer internet programme online gaming. *Cyberpsychol Behav* 2011; 6(1): 81-91.
- Brown KW, Ryan RM, Creswell JD. Mindfulness: Theoretical foundations and evidence for its salutary effects. *Psychol Inq* 2007; 18(4): 211-237.
- Akçay D. Ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı karşısında tutum ve davranışları. *Middle Black Sea Journal of Communication Studies* 2020; 5(2): 65-71.
- Günüş S, Dogan A. The relationships between Turkish adolescents' Internet addiction, their perceived social support and family activities. *Comput Human Behav*. 2013; 29(6): 2197-2207.
- Kaya A. Adölesanlarda dijital oyun bağımlılığının mutluluk ve yaşamın anlamına etkisi. *Bağımlılık Dergisi* 2021; 22(3): 297-304.
- Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması*. [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilism-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilism-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2021-37437). (22 Eylül 2021'de ulaşıldı).
- Rosen LD, Cheever NA, Carrier LM. The association of parenting style and child age with parental limit setting and adolescent MySpace behavior. *J Appl Dev Psychol*. 2008; 29(6): 459-471.
- Göldağ B. Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2018; 15(1): 1287-1315.
- Kırık AM. Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: Nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi* 2014; 3(1): 2146-9199.
- CASA-National Center on Addiction and Substance Abuse. *National Survey of American Attitudes on Substance Abuse XVI: Teens and Parents*, <http://www.casacolumbia.org>. (Accessed 6.09.2021).
- Terras MM, Yousaf F, Ramsay J. The relationship between parent and child digital technology use. *Proceedings of the British Psychological Society Annual Conference, Nottingham, UK; 2016*.
- Bae SM. The relationships between perceived parenting style, learning motivation, friendship satisfaction, and the addictive use of smartphones

- with elementary school students of South Korea: Using multivariate latent growth modeling. *Sch Psychol Int* 2015; 36: 513-531.
31. Chang FC, Chiu CH, Miao NF. The relationship between parental mediation and Internet addiction among adolescents, and the association with cyberbullying and depression. *Compr Psychiatry*. 2015; 57: 21-28.
32. Rode JA. Digital parenting: designing children's safety. *People and Computers XXIII Celebrating People and Technology*; 2009; 244-251.
33. Geçkil E. Çocuklarda fiziksel istismar ve hemşirelik yaklaşımı. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi* 2017; 6(1): 129-139.
34. Pelendecioğlu B, Bulut S. Çocuğa yönelik aile içi fiziksel istismar. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 2009; 9(1): 49-62.
35. İşmen AE. Aile içi çocuk istismarı ölçek geliştirme. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi* 2007; 1(1): 207-221.