

Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Gösterdikleri Tepkilerin ve Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının, Ebeveyn Çocuk İlişkisi Açısından İncelenmesi

Harun TÜYSÜZ^a Ayça ÇIKRIKCI^b Aysel TERZİOĞLU^c
Çiğdem TAÇYILDIZ^d Ercan ŞAHİN^e Esra Betül ERGÜL^f Feyyaz ASLAN^g

Öz

Bu araştırma, ilkokul öğrencilerinin pandemi sürecinde gösterdikleri tepkilerin ve bilgisayar oyun bağımlılıklarının ebeveyn-çocuk ilişkileri bağlamında incelenmesi amacıyla yapılmıştır. Araştırmanın evrenini, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında İstanbul ili Kartal ilçesinde bulunan toplam 24 ilkokul ve bu okullarda öğrenim gören 5070 4. sınıf öğrencisi ve bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise kolay ulaşılabılır örnekleme yöntemiyle çevrimiçi olarak kendilerine ulaşılabılır İstanbul ili Kartal ilçesindeki ilkokulların 4. sınıflarında öğrenim gören 366 öğrenci ve bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmada ebeveynler için "Kişisel Bilgi Formu"; "Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Ölçeği" ve "Çocukların Pandemi Sürecindeki Tepkileri Ölçeği"; öğrenciler için ise "Kişisel Bilgi Formu" ve "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır. Bu araştırmada nicel araştırma türlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırma sonucunda, ilkokul öğrencilerinin pandemi sürecinden etkilenme ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin yüksek olmadığı, ebeveyn-çocuk ilişkisi niteliğinin ise çoğunlukla olumlu olduğu tespit edilmiştir. Covid-19 pandemi sürecinde olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı arasında negatif yönlü, düşük bir ilişki tespit edilirken, olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi ile çocukların Covid-19 pandemi sürecinden etkilenme düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında ise pozitif yönde, düşük şiddette bir ilişki tespit edilmiştir. Aynı zamanda çocukların pandemi sürecinden psikolojik olarak etkilenme düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında pozitif yönlü ve orta şiddette bir ilişki bulunmuştur. Olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisinin çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılıklarını; olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisinin ise hem çocukların pandemi dönemi tepkilerini ve hem de bilgisayar oyun bağımlılıklarını anlamlı düzeyde yordadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Pandemi, ilkokul öğrencisi, ebeveyn, pandemi sürecindeki tepkiler, bilgisayar oyunu, bilgisayar oyun bağımlılığı, ebeveyn- çocuk ilişkisi

Investigation of Children's Reactions and Computer Game Addictions in the Covid-19 Pandemic Process in terms of Parent-Child Relationship

^a **Sorumlu Yazar:** Dr., Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye ORCID:0000-0002-5670-7430
harun_54@hotmail.com

^b Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye ORCID:0000-0001-6740-3902 ayca.cikrikci@hotmail.com

^c Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye ORCID:0000-0003-2861-5229 bilgiaysel@hotmail.com

^d Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye ORCID:0000-0001-6741-7239 cigdempdr@gmail.com

^e Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye ORCID:0000-0002-9978-6423 ercansahin20@gmail.com

^f Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye ORCID:0000-0003-4791-3491 esrabetulergul@gmail.com

^g Milli Eğitim Bakanlığı, İstanbul, Türkiye ORCID:0000-0002-9062-3310 feyyazas.65@hotmail.com

Abstract

Aim of this study is to examine the reactions of primary school students during the pandemic process and their addiction to video games in the context of parent-child relations. The universe of the study consists of 24 primary schools in Kartal/ Istanbul in the 2021-2022 academic year, 5070 4th grade students and their parents. The sample of the study consists of 366 4th grade students and their parents who can be reached online with easily accessible sampling method in Kartal. Parents completed, "Personal Information Form", "Parent-Child Relationship Scale", "Children's Reactions in the Pandemic Process Scale"; children completed "Personal Information Form", "Computer Game Addiction Scale for Children". In this study, relational screening model was used from quantitative research types. As a result, it was determined that primary school students' levels of addiction to computer games and affected by the pandemic process were not high, and the quality of the parent-child relationship was mostly positive. While a negative and low relationship was found between the positive parent-child relationship and the children's computer game addiction in the P andemia process, a positive and low relationship was found between the negative parent-child relationship and the level of children's exposure to the pandemic process and computer game addictions. At the same time, a positive and moderate relationship was found between the levels of psychological impact of children from the pandemic process and computer game addictions. Positive parent-child relationship affects computer game addictions in children; It was concluded that the negative parent-child relationship significantly predicted both the pandemic period reactions of the children and their computer game addictions.

Keywords: Computer game addiction, pandemic, parent-child relationship, primary school student, reactions during the pandemic.

Extended Abstract

Introduction

During the pandemic period, primary school students faced different difficulties and risk situations in terms of academic, social, emotional and physical development. The findings on the reactions of primary school students during the pandemic process indicate that behaviors such as significant increase in fear and anxiety, having problems with siblings, restlessness, aggression, psychosomatic complaints, avoiding fulfilling their responsibilities, difficulty in focusing, sleep problems and social withdrawal can be observed (Imran, Zeshan and Pervaiz, 2020; Olness, Mandalakas and Torjesen as cited in Akoğlu and Karaaslan, 2020). At the same time, socialization and all entertainment opportunities have been moved to virtual environments in this process, the time children spend in front of the screen and the time they play video games have increased even more, and distance education and activities that are imitated outside the home due to the pandemic have led to a significant increase in the rate of game addiction among children and young adults (King et al., 2020).

The positive family relationships are extremely important for the cognitive (Kaiser & Hancock, 2003); behavioral (Pianta et al., 1991); emotional and social development (Cummings et al., 2003) of a child. The prolongation of pandemic process and the fact that the measures and restrictions taken to prevent the epidemic restrict people's social and work lives also have significant effects on the family (Özyürek and Çetinkaya, 2021). One of these effects is the prolongation of the time children spend in front of the computer (Durmaz and Ertaş, 2021).

Aim of this study is to examine the reactions of primary school students during the pandemic process and their addiction to computer games in the context of parent-child relations.

Method

In this study, correlational survey model, one of the quantitative research methods, was used. The universe of the study consists of 24 primary schools in Kartal/ Istanbul in the 2021-2022 academic year,

5070 4th grade students and their parents. The sample of the study consists of 366 4th grade students and their parents in Kartal.

In the research, parents completed, "Personal Information Form", "Parent-Child Relationship Scale", "Children's Reactions in the Pandemic Process Scale"; children completed "Personal Information Form", "Computer Game Addiction Scale for Children".

With the independent variables determined in the research; in order to determine the significance of the differences between independent groups in the examination of pandemic period reactions, computer game addiction and parent-child relationship scales, "T-Test", "One-Way Analysis of Variance (ANOVA)" test was used. Pearson Correlation Test and Regression Analysis techniques were used to understand whether there was a significant relationship between pandemic period reactions, computer game addiction and parent-child relationship scale results.

Findings and Discussion

As a result of the analyzes, it is understood that the level of exposure of primary school students to the pandemic process is high. According to the perceptions of primary school students, it can be said that computer game addiction levels are not high.

According to demographic information, the "preference of playing computer games to other activities" subscale scores of children in single-parent families, positive parent-child relationship subscale scores in families with 1 child and 2-3 children, the inability of parents with higher education graduation to stop playing computer games in their children and computer game addiction and negative parent-child relationship level according to gender were found to be significantly higher.

According to the type of games children play; computer game addiction scores are lower in children who play sports-racing games than in children who play war-fighting games; higher in children who play adventure and action games than in those who play educational games; higher in children who play war-fighting games than in those who play sports-racing and educational games; It was found to be lower in children who played educational games than in students who played adventure-action, war-fight and virtual reality games.

According to the frequency with which children play computer games, positive parent-child relationships show significant differentiation. According to the parents' self-experience, the level of positive parent-child relationship was found to be lower in parents of children who played computer games every day than in parents of children who played computer games 3-4 days a week.

The level of psychological impact of children from the pandemic process was higher in children who played computer games between 4-7 hours a day.

As the positive parent-child relationship increases, the level of computer game addiction of children decreases. As the negative parent-child relationship increases, the level of children's exposure to the pandemic process and their addiction to computer games also increases. As the level of psychological impact of children from the pandemic process increases, computer game addictions also increase.

In this study, in which the reactions of primary school students during the Covid-19 pandemic and their computer game addictions were examined in the context of the quality of parent-child relationships, a negative relationship and a significant predictor were found between positive parent-child relationship and children's computer game addiction. A positive relationship and a predictor were determined between the relationship between children and the level of being affected by the pandemic process and their addiction to computer games. Consistent with this finding in the literature, it has been determined that the children of free and digital-directed parents have higher levels of computer game addiction (Güzen, 2021). Similarly, it has been stated that the negative parent-child relationship increases the digital game addiction in students (Zhu et al., 2015; Yiğit & Günç, 2020; Orman & Arıca, 2019). The fact that the relationship between negative parental attitudes and the psychological dimension, which is one

of the child reactions during the pandemic period, was determined at a higher level, suggests that the quality of the parent-child relationship is effective in the emotional development and psychological resilience of children.

It is predicted that it will be beneficial to use the results of the research in parent education and to strengthen the psychosocial support activities for both parents and students for both preventive and crisis intervention. It is recommended to strengthen family relations and to develop various educational strategies in this direction, to deal with the parent and child dimension of conscious technology use trainings, and to increase and encourage the diversity of educational games.

Giriş

2019 yılında ortaya çıkan Covid-19 pandemisi, insanlar arası bulaşın artması nedeniyle tüm dünya ülkelerini etkilemiştir (Guan et al., 2020; Ludvigsson, 2020). Pandemi süreci, çocukların hayatında büyük değişiklikleri de beraberinde getirmiştir. İkincil çocukluk döneminde yer alan ilkökul öğrencileri bu süreçte akademik, sosyal, duygusal ve bedensel gelişim alanları açısından farklı zorluklarla ve risk durumları ile karşılaşmıştır. Covid-19 Pandemi süreciyle birlikte bulaş riski karşısında yüz yüze eğitim-öğretim etkinliklerine ara verilmesi ve birçok ülkede yürürlüğe konulan kısıtlamalar nedeniyle evden çıkamayan çocuklar, bilgisayar oyunları ve sosyal medya platformlarında daha fazla zaman geçirmeye başlamıştır. Bunun yanı sıra hastalığın kendisine, ailesine ve yakınlarına bulaşacağı endişesi ile ortaya çıkan hastalanma korkusu, pandemi süreciyle ilgili belirsizlikler, yaşadığı ortamın güvensizliğine ilişkin yorumlamalar, kaygı düzeyinin artmasına neden olmuştur (Kaya, 2020). Çocuklar, sosyal, duygusal ve davranışsal ihtiyaçlarını yetişkinlere göre bağımsız olarak karşılayabilme konusunda deneyim, beceri ve kaynak eksikliği yaşamaları nedeniyle pandemi, doğal afet ve diğer travmatik olaylarda psikolojik işlevler ve davranışsal zorluklar açısından en fazla risk altında olan grupların başında gelmektedir (Schonfeld & Demaria, 2015).

İlkokul dönemindeki çocuklarda Covid-19 pandemi sürecinde, korku ve kaygı seviyelerinde artış, tedirginlik, saldırganlık eğilimi, uyku ile ilgili sorunlar, odaklanma problemleri, psikosomatik şikayetlerde artış, sorumluluklarından kaçınma ve erteleme davranışları, akran ve kardeş ilişkilerinde sorunlar yaşama, sosyal ilişkilerde çekilme gibi tepkiler gözlemlenebilmektedir (Imran, Zeshan & Pervaiz, 2020; Olness, Mandalakas ve Torjesen'den aktaran Akoğlu ve Karaaslan, 2020). Aynı zamanda bu süreçte sosyalleşme ve tüm eğlence imkanları sanal ortamlara taşınmıştır. Bu durum çocukların ekran karşısında geçirdikleri sürenin ve bilgisayar oyunu oynama sürelerinin daha da artmasına neden olmuştur. Bununla birlikte Covid-19 pandemisi nedeniyle uzaktan eğitim ve ev dışında taklit edilen faaliyetler, çocuklar ve genç yetişkinler arasında oyun bağımlılığı oranında önemli bir artışa yol açmıştır (King et al., 2020).

Oyunlar, insan yaşamının özellikle çocukluk döneminde belirgin bir gereksinim olarak karşımıza çıkmaktadır. Oyun, gerçek hayatın bir parçası olmasının yanı sıra, erken gelişim dönemi olan bebeklikten itibaren bireylerin fiziksel, zihinsel, duygusal, sosyal ve psikolojik gelişiminin temelini oluşturmaktadır. Oyunun insan yaşamındaki bu yeri bilgisayarlarının oyun amaçlı kullanılması ile de yakından ilişkilidir (Yılmaz ve Erduran, 2016). Ancak dijital oyunların sosyal hayatta yaygınlaşması ve pandemi sürecinde dijital oyunlara yönelimin daha da artması sonucunda bilgisayar oyunları; boş zaman aktivitesi özelliğinin dışına çıkmıştır. İzolasyon döneminde evde kalmak zorunda olan çocuklar için çevrimiçi oyunlar sanal sosyalleşme için önemli bir araç haline gelmiştir (Rosendo-Rios, Trott & Shukla, 2021). Günlük

zamanın büyük çoğunluğunun bilgisayar oyunları ile geçirilmesi, günümüzde psikolojik sorun haline gelen dijital oyun bağımlılığını gündeme getirmektedir (Siyez ve Hamart, 2013).

Çocuklar ve gençler uzun süreli bilgisayar oyunu oynamaları sonucunda; bilişsel ve gelişimsel gerilikler, odaklanma güçlükleri, yeme ve uyku bozuklukları mental hastalıklar, saldırganlık ve öfke problemleri ile bağımlılıklar gibi çeşitli fiziksel, psikolojik ve bilişsel sağlık sorunlarıyla karşılaşmaktadır (American Psychiatric Association, 2013)

Olumlu aile ilişkileri, çocuğun bilişsel (Kaiser & Hancock, 2003); davranışsal (Pianta et al.,1991); duygusal ve sosyal gelişiminin (Cummings et al., 2003) desteklenmesi açısından son derece önemlidir. Çocuklar, aile içi ilişkiler neticesinde iletişim becerilerini ve toplumsal kuralları öğrenerek içinde yaşadıkları toplumun bir üyesi olur. Ailenin başına gelen zorlu ve travmatik olaylardan ne ölçüde etkilendiği ve bu travmatik yaşantılarla başetme becerileri aile sistemini ve aile bireyleri arasındaki ilişkileri de etkilemektedir. Bu bağlamda açık ve sağlıklı iletişim kurulan, aile üyelerinin fikir alışverişi içinde olduğu, birbirlerine zaman ayıran ve birlikte vakit geçiren pozitif bir bakış açısının hakim olduğu, uyumlu bir aile ortamı çocuğun gelişimini olumlu yönde etkilemekte ve travmatik yaşantılardan psikolojik olarak etkilenme düzeyini azaltmaktadır (Black ve Lobo'dan aktaran İldeniz, 2021). Pandemi sürecinin uzaması, salgını önlemek için alınan tedbir ve kısıtlamaların insanların sosyal yaşamlarını ve iş yaşamlarını kısıtlaması aile üzerinde de önemli etkiler yaratmaktadır (Özyürek ve Çetinkaya, 2021). Bu etkilerden biri de çocukların bilgisayar başında geçirdikleri sürenin uzamasıdır (Durmaz ve Ertaş, 2021). Destekleyici olmayan, çocukların cesaretlerinin kırıldığı aile ortamları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında pozitif bir ilişki bulunmaktadır. Çocukların ailelerinden destek alamama durumları arttıkça bilgisayar başında vakit geçirme süreleri de artmakta, bu durum da bilgisayar oyun bağımlılığı riskini arttırmaktadır (Demirtaş Zorbaz, Ulaş ve Kızıldağ, 2015). Bu kapsamda Covid- 19 Pandemisi insanlık tarihi boyunca yaşanan birçok pandemiden biri olmakla birlikte, bundan sonraki süreçte de farklı pandemiler yaşanması muhtemeldir. Bu nedenle aile içi sağlıklı iletişimi artıracak etkin yöntemler geliştirilerek pandemi gibi zorlu yaşam olaylarının aileler ve çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerini azaltmanın yolları aranmalıdır (Clark et al., 2020).

Araştırmanın Amacı

Covid-19 Pandemi sürecini anlamlandırma ve sürecin getirdiği risk ve güçlüklerle nasıl baş edileceği, her yaş grubuna göre farklılık göstermektedir. İlkokul dönemindeki öğrencilerin pandemi sürecinde gösterdikleri psikososyal tepkilerin ve bu tepkileri farklılaştıran koşulların neler olduğunu bilmek, bu süreçten psikolojik olarak ne düzeyde etkilendiklerini anlamada ve alınacak önlemlerin belirlenmesinde son derece önemlidir. Bu araştırmanın amacı pandemi sürecinde ilkökul öğrencilerinin gösterdikleri tepkilerin ve bilgisayar oyun bağımlılıklarının, ebeveyn çocuk ilişkisi açısından incelenerek pandemi sürecinde ve sonrasında ortaya çıkabilecek sorunlara ilişkin önleyici ve iyileştirici çalışmalara ışık tutmaktır. Bu kapsamda aşağıdaki araştırma soruları üzerinde çalışılmıştır:

1. Covid-19 pandemi sürecinde ilkökul 4. sınıf öğrencilerinin gösterdikleri tepkiler, bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn-çocuk ilişkisi ne düzeydedir?
2. Covid-19 pandemi sürecinde demografik değişkenlere (cinsiyet, ebeveyn eğitim durumu, ebeveyn yaşı, ailenin gelir düzeyi, aile birlikteliği durumu ve ailenin sahip olduğu çocuk sayısı, bilgisayar oyunu oynama sıklığı, günlük bilgisayar oyunu oynama süresi ve bilgisayar

oyun türü) göre çocukların pandemi sürecindeki tepkileri, bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn-çocuk ilişkileri anlamlı bir farklılık gösterir mi?

3. Covid-19 pandemi sürecinde ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin gösterdikleri tepkiler, bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn çocuk ilişkileri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

4. Covid-19 pandemi sürecinde ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin ebeveyn/çocuk ilişkileri pandemi sürecinde gösterdikleri tepkileri yordamakta mıdır?

5. Covid-19 pandemi sürecinde ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin ebeveyn/çocuk ilişkileri pandemi sürecinde bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordamakta mıdır?

Yöntem

Covid-19 pandemi sürecinde ilkokul öğrencilerinin gösterdikleri tepkilerin ve bilgisayar oyun bağımlılıklarının, ebeveyn çocuk ilişkisi açısından incelendiği bu çalışmada nicel araştırma türlerinden ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel tarama modeli; iki ve daha fazla sayıdaki değişken arasında birlikte değişimin varlığını ve derecesini belirlemeyi amaçlayan araştırma modeli olarak tanımlanmaktadır (Karasar, 2008). İlişkisel tarama modeli, gerçek bir neden-sonuç ilişkisi vermemekle birlikte bir değişkendeki durumun bilinmesi halinde ötekinin kestirilmesine olanak sağlamaktadır (Karasar, 2000).

Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini, 2021-2022 eğitim-öğretim yılında İstanbul ili Kartal ilçesinde bulunan toplam 24 ilkokul ve bu okullarda öğrenim gören 5070 4. sınıf öğrencisi ve bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini ise, kolay ulaşılabilir örnekleme yöntemiyle çevrimiçi olarak kendilerine ulaşılabilen İstanbul ili Kartal ilçesindeki ilkokulların 4. sınıflarında öğrenim gören 366 öğrenci ve bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmaktadır. Araştırmada, Kartal ilçesi ilkokul rehberlik servislerinden gelen geri bildirimler doğrultusunda ve uygulanacak anket ve ölçekleri cevaplama hususunda hazırbulunuşluk durumları dikkate alınarak çalışma grubu olarak 4. sınıf öğrencileri seçilmiştir. Araştırmaya katılan ebeveynlerin ve öğrencilerin demografik özelliklerine ilişkin frekans dağılımları Tablo 1 ve Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 1. Ebeveynlerin Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans Dağılım Tablosu

		N	%
Cinsiyet	Kadın	321	87,7
	Erkek	45	12,3
Yaş	20-30	23	6,3
	31-40	211	57,7
	41-50	124	33,9
	51 ve üzeri	8	2,2
Maddi durumu	Düşük	65	17,8
	Orta	292	79,8
	Yüksek	9	2,5
Aile birlikteliği	Birlikte	330	90,2
	Boşanmış	31	8,5

	Tek ebeveyn	5	1,4
Ailenin sahip olduğu çocuk sayısı	1	86	23,5
	2-3	259	70,8
	4 ve üzeri	21	5,7
Eğitim düzeyi	İlköğretim	96	26,2
	Ortaöğretim	128	35,0
	Yükseköğretim	142	38,8

Tablo 1 incelendiğinde araştırmaya katılan ebeveynlerin % 87,7'si kadın (n=321), %12,3'ü ise erkektir (n=45). Araştırmaya katılan ebeveynlerin yaş değişkenine göre, %6,3'ünün 20-30 yaş aralığında (n=23), % 57,7'sinin 31-40 yaş aralığında (n=211), %33,9'unun 41-50 yaş aralığında (n=124) ve %2,2'sinin ise 51 ve üzeri yaş aralığında (n=8) olduğu tespit edilmiştir. Maddi durum değişkenine göre, ebeveynlerin %17,8'i düşük (n=65), %79,8'i orta (n=292) ve %2,5'i ise yüksek düzey (n=9) maddi gelire sahip olduğunu belirtmiştir. Aile birlikteliği durumuna göre, ebeveynlerin %90,2'sinin birlikte (n=330), % 8,5'inin boşanmış (n=31) ve %1,4'ünün ise tek ebeveyn olduğu anlaşılmaktadır. Ailenin sahip olduğu çocuk sayısına göre; araştırmaya katılan ailelerin %23,5'inin bir çocuğu (n=86) % 70,8'inin iki yada üç çocuğu (n= 259) ve % 5,7'sinin ise dört ve dörtten fazla sayıda çocuğu (n=21) bulunmaktadır. Eğitim düzeyi değişkenine göre araştırmaya katılım sağlayan ebeveynlerin %26,2'si ilköğretim (n=96), %35'i ortaöğretim (n=128) ve %38,8'i yükseköğretim (n=142) mezunudur.

Tablo 2. Öğrencilerin Demografik Özelliklerine İlişkin Frekans Dağılım Tablosu

		Frekans(n)	Yüzde %
Cinsiyet	Kadın	189	51,6
	Erkek	177	48,4
Bilgisayar oyun türü	Spor Yarış	54	14,8
	Strateji	29	7,9
	Macera-aksiyon	96	26,2
	Savaş-dövüş	55	15,0
	Eğitsel	77	21,0
	Sanal gerçeklik	32	8,7
	Rol yapma	23	6,3
Bilgisayar oyunu oynama süresi	Hiç	26	7,1
	1 saatten az	98	26,8
	1-2 saat	142	38,8
	2-4 saat	73	19,9
	4-7 saat	27	7,4
Bilgisayar oyunu oynama sıklığı	Hiçbir zaman	37	10,1
	Her gün	194	53,0
	Hafta sonu	76	20,8
	Haftada 3-4 gün	59	16,1

Tablo 2'ye göre araştırmaya katılan öğrencilerin % 51,6'sı kadın (n=189), %48,4'ü ise erkektir (n=177). Araştırmaya katılan öğrencilerin oynadıkları bilgisayar oyun türü incelendiğinde, %14,8'i spor-yarış (n=54), %7,9'u strateji (n=29), %26,2'si macera-aksiyon (n=96), %15'i savaş-dövüş (n=55), %21'i eğitsel (n=77), %8,7'si sanal gerçeklik (n=32), %6,3'ü rol yapma (n=23) oyunları oynamaktadır. Araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sıklığına bakıldığında, %10,1'i hiçbir zaman bilgisayar oyunu oynamadığını (n=37), %53'ü her gün bilgisayar oyunu oynadığını (n=194), %20,8'i hafta sonu bilgisayar oyunu oynadığını (n=76),

%16,1'i de haftada 3-4 gün (n=59), bilgisayar oyunu oynadığını belirtmiştir. Yine araştırmaya katılan öğrencilerin günlük bilgisayar oyunu oynama süresi incelendiğinde, %7,1'inin hiç bilgisayar oyunu oynamadığı (n=26), %26,8'inin günde 1 saatten az (n=98) bilgisayar oyunu oynadığı, %38,8'inin günde 1-2 saat (n=142) bilgisayar oyunu oynadığı, %19,9'unun günde 2-4 saat (n=73) bilgisayar oyunu oynadığı, %7,4'ünün ise günde 4-7 saat (n=27) süreyle bilgisayar oyunu oynadığı anlaşılmaktadır.

Veri Toplama Araçları

Araştırmada ebeveynler için "Kişisel Bilgi Formu"; "Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Ölçeği" ve "Çocukların Pandemi Sürecindeki Tepkileri Ölçeği"; öğrenciler için ise "Kişisel Bilgi Formu" ve "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılmıştır.

Kişisel bilgi formu (Ebeveyn)

Araştırmacılar tarafından hazırlanan formda, ebeveynlerin cinsiyeti, eğitim durumu, yaşı, ailenin gelir durumu, aile birlikteliği durumu ve çocuk sayısı durumuna ilişkin bilgiler alınmıştır.

Kişisel bilgi formu (Öğrenci)

Araştırmacılar tarafından hazırlanan formda, öğrencilerin cinsiyeti, bilgisayar oyunu oynama sıklığı, günlük ortalama bilgisayar oyunu oynama süresi ve oynadıkları bilgisayar oyun türlerine ilişkin bilgiler alınmıştır.

Ebeveyn-Çocuk ilişkisi ölçeği

1992 yılında Hetherington ve Clingempeel'in geliştirdiği ölçek, Aytaç ve arkadaşları tarafından 2018 yılında Türkçe'ye uyarlanarak geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları yapılmıştır. (Montgomery, Anderson, Hetherington & Clingempeel, 1992; Aytaç, Çen ve Yüceol, 2018). Ebeveyn-çocuk ilişkisini değerlendiren ölçek, ebeveynin öz bildirimine göre, çocuğu ile olan karşılıklı ilişkisinin nitelik düzeyini olumluluk-olumsuzluk boyutunda ölçmektedir. Bu ölçeğin literatürdeki benzer ölçeklerden en önemli farkı, anne-baba tutumlarından ziyade, ebeveyn-çocuk ilişkisinin duygusal yönünü ölçmesidir.

Ölçek 5'li likert tipi (1= "hiç"; 5= "aşırı") 15 maddeden ve olumlu ebeveyn ilişkisi - olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi olmak üzere iki alt boyuttan oluşmaktadır. Olumlu ebeveyn çocuk ilişkisi alt ölçeği; ilişkinin ilgi, sıcaklık, duyarlılık düzeyini içerirken; olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi alt ölçeği ise; olumsuz duygu, ilişkideki çatışma ve cezalandırma gibi özellikleri kapsamaktadır. Alt ölçeklere ait soru maddeleri ise aşağıda gösterildiği gibidir:

Tablo 3. Ebeveyn Çocuk İlişkisi Ölçeği Alt Ölçekleri Soru Madde Dağılım Tablosu

Olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçek maddeleri:	1,2,3,4,5,6,7,8,9,15
Olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçek maddeleri:	10,11,12,13,14

Ölçekte ters puanlanan madde yoktur. Olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçeğinden alınan puanlarının artması, ebeveyn-çocuk ilişkisinde olumlu ilişkinin niteliksel olarak arttığını, olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçeğinden alınan puanların artması ise, ebeveyn-çocuk ilişkisinde olumsuz ilişkinin niteliğinin arttığını göstermektedir. Ölçeğin Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı olumluluk için 0.71 ve olumsuzluk için 0.74 olarak hesaplanmıştır (Aytaç, Çen ve Yüceol, 2018).

Çocukların pandemi sürecindeki tepkileri ölçeği

Öçal, Halmatov ve Ata tarafından 2021 yılında ilköğretim dönemindeki çocukların ebeveynlerine uygulanan ve 5'li likert tipi (1="Kesinlikle Tanımlamıyor" – 5="Kesinlikle Tanımlıyor") olarak geliştirilen ölçek, ilköğretim öğrencilerinin pandemi sürecinde ortaya çıkan psiko-sosyal tepkilerini pandemi alt boyutu ve psikoloji alt boyutu olarak iki alt boyutta ölçmekte ve toplamda 9 sorudan oluşmaktadır:

Tablo 4. Çocukların Pandemi Sürecindeki Tepkileri Ölçeği Alt Ölçekleri Soru Madde Dağılım Tablosu

Psikolojik alt boyut	1,2,3,4,5
Pandemi alt boyutu	6,7,8,9

Ölçekte ters puanlanan madde yer almamaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan 9, en yüksek puan 45'tir. Yüksek puan çocuğun pandemi sürecinden psikolojik olarak etkilendiğini göstermektedir. Ölçeğin ilk alt boyutu olan psikoloji alt ölçeğinin güvenilirlik katsayısı .739 ve ikinci boyut olan pandemi alt ölçeğinin güvenilirlik katsayısı ise .690; iki alt ölçeğin toplam ölçek için güvenilirlik katsayısı oranı .793'tür. (Öçal, Halmatov ve Ata, 2021).

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği

2008 yılında Horzum, Ayas ve Balta tarafından ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık düzeylerini öz bildirim dayalı olarak tespit etmek amacıyla 5'li likert tipi (1 "hiçbir zaman"- 5 "her zaman") olarak geliştirilen ölçek, dört alt boyuttan ve toplam 21 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte ters madde bulunmamaktadır. Ölçek alt faktörleri, soru maddeleri, ölçekten ve alt ölçeklerden alınabilecek puanlar aşağıdaki gibidir:

Tablo 5. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Alt Ölçekleri Soru Madde Dağılım Tablosu

	Soru maddeleri	Min.-Max. puan
Bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama	1-10. maddeler	10-50 puan
Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme	11-14. maddeler	4-20 puan
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevler aksatma	15-17. maddeler	3-15 puan
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	18-21. maddeler	4-20 puan
Toplam	21 madde	21-105 puan

Ölçekten alınan puanın yüksekliği bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık düzeyinin arttığını ifade etmektedir. Ölçeğin yapı geçerliliği için açımlayıcı faktör analizi yapılmış ve faktör analizi sonucunda 21 maddeden oluşan dört faktörlü bir yapı ve bu yapının toplam varyansın %45'ini açıkladığı bulunmuştur. Ölçeğin güvenilirliği için Cronbach Alfa iç tutarlık katsayıları hesaplanmış ve ölçeğin toplam puanının iç tutarlık katsayısı .85 olarak bulunmuştur. Ölçeğin alt faktörlerine ilişkin iç tutarlık katsayıları .50 ile .83 arasında değişmektedir. Ölçekteki maddelerin faktör yüklerinin ise .40 ile .74 arasında değişen yüksek değerlere sahip olması nedeniyle ölçeğin hem dört faktörlü yapıda kullanılabileceği hem de tek faktörlü olarak da kullanılabileceği söylenebilir (Horzum, Ayas ve Balta, 2008).

Verilerin Analizi

Araştırma verilerinin analizinde istatistik paket programı kullanılmıştır. Veriler analiz edilirken öncelikle kişisel bilgi formuna ve ölçeklere verilen cevapların değişkenlere göre

dağılımı, grupların ortalamaları ve standart sapma değerleri belirlenmiştir. Araştırmada belirlenen bağımsız değişkenlerle; pandemi dönemi tepkiler, bilgisayar oyun bağımlılığı ve ebeveyn çocuk ilişkisi ölçeklerine ilişkin incelemede bağımsız gruplar arasındaki farkların anlamlılığını tespit etmek amacıyla “T-Testi”, “Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA)” testi kullanılmıştır. F değerleri için scheffe ve games- howell testine başvurulmuştur. İstatistiklerin manidarlıkları .05 düzeyinde çift yönlü olarak sınanmıştır. Ayrıca pandemi dönemi tepkiler, bilgisayar oyun bağımlılığı ve ebeveyn çocuk ilişkisi ölçek sonuçları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını anlamak için Pearson Korelasyon Testi ve Regresyon Analizi tekniklerinden yararlanılmıştır.

Bulgular

Covid-19 pandemi sürecinde ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin gösterdikleri tepkilerin ve bilgisayar oyun bağımlılıklarının, ebeveyn çocuk ilişkisi açısından incelenmesi amacı ile gerçekleştirilen araştırmadan elde edilen bulgular tablolar halinde gösterilmiştir.

Birinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında Covid-19 pandemi sürecinde ilkokul 4. sınıf öğrencilerinin gösterdikleri tepkiler, bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn-çocuk ilişkisi düzeylerinin incelenmesine yönelik sonuçlar Tablo 6’da verilmiştir.

Tablo 6. Çocukların Pandemi Sürecindeki Tepkileri, Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ve Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Ölçeklerine İlişkin Betimsel Analiz Bulguları

		N	Min.	Max.	\bar{X}	Ss
Çocukların Pandemi Sürecindeki Tepkileri	Psikoloji Alt Boyutu	366	5,00	22,00	10,48	3,46
	Pandemi Alt Boyutu	366	4,00	19,00	9,06	2,75
	Toplam	366	9,00	35,00	19,54	5,35
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama	366	10,00	50,00	24,40	10,25
	Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme	366	4,00	20,00	7,36	3,35
	Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma	366	3,00	13,00	4,82	2,03
	Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme	366	4,00	19,00	7,56	3,35
	Toplam	366	21,00	95,00	44,17	16,79
Ebeveyn-Çocuk İlişkisi	Olumlu Ebeveyn- Çocuk İlişkisi	366	20,00	50,00	41,81	4,09
	Olumsuz Ebeveyn- Çocuk İlişkisi	366	5,00	25,00	14,03	3,22

Tablo 6’da, araştırmaya katılan ebeveynlerin öz bildirimlerine göre, çocuklarının pandemi sürecinde gösterdikleri tepkiler incelendiğinde, psikoloji alt boyutu puan ortalaması $\bar{X}=10,48$ pandemi alt boyutu puan ortalaması $\bar{X}= 9,06$ olarak bulunmuştur. İlkokul öğrencilerinin pandemi sürecinde gösterdikleri tepkiler toplam puan ortalaması ise $\bar{X}= 19,54$ olarak bulunmuştur. Bu sonuca göre ilkokul öğrencilerinin pandemi sürecinden etkilenme

düzeylerinin yüksek olmadığı anlaşılmaktadır. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıkları incelendiğinde, “bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama” alt boyutu puan ortalaması $\bar{X}=24,40$, “oyunu başka etkinliklere tercih etme” alt boyutu puan ortalaması $\bar{X}=7,56$, “oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme” alt boyutu puan ortalaması $\bar{X}=7,36$, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma” alt boyutu puan ortalaması $\bar{X}=4,82$ ve çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları toplam puan ortalaması ise $\bar{X}=44,17$ olarak bulunmuştur. Bu sonuca göre pandemi sürecinde araştırmaya katılan ilkokul öğrencilerinin algılarına göre bilgisayar oyun bağımlık düzeylerinin yüksek olmadığı söylenebilir. Olumlu ebeveyn ilişkisi ortalama puanlarının ($\bar{X}=41,81$) ise olumsuz ebeveyn ilişkisi ortalama puanlarından ($\bar{X}=14,03$) yüksek olduğu görülmektedir.

İkinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında Covid-19 pandemi sürecinde demografik değişkenlere göre çocukların pandemi sürecindeki tepkileri, bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn-çocuk ilişkileri arasında anlamlı bir farklılık olup olmadığına ilişkin elde edilen sonuçlar tablolar halinde gösterilmiştir.

Aile birlikteliği açısından çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı alt ölçeklerinden “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” durumunun farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 7’de verilmiştir.

Tablo 7. Aile Birlikteliği Açısından Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı “Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme” Alt Ölçeği Puanlarına Dair Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	Birlikte		Boşanmış		Tek ebeveyn		F	p	η^2	
	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss				
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme alt ölçeği	7,46	3,27	8,12	3,91	11,2	3,56	3,578	,029	,006

Tablo’ya göre, aile birlikteliği açısından çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı- “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” alt ölçeği puanları anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir ($F=3,578$, $p=.029$, $\eta^2=.006$). Bu değişkenliği hangi gruplar arasında olduğunu ve farklılaşmanın yönünü bulmak amacıyla varyansların homojen olması nedeniyle (levne:361; $p>.005$) izleme (post-hoc) testlerinden Scheffe analizi yapılmış ve sonuçlar Tablo 8’de sunulmuştur.

Tablo 8. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Alt Ölçeği “Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme” Puanlarının Aile Birlikteliği Durumuna Göre Hangi Alt Gruplar Arasında Değişkenlik Gösterdiğini Belirlemek İçin Yapılan Post- Hoc Scheffe Testi Sonuçları

Aile birlikteliği (İ)	Aile birlikteliği (J)	(I-J)	p	
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” alt ölçeği	Birlikte	Boşanmış	-,6684	,566
		Tek ebeveyn	-3,739	,046
	Boşanmış	Birlikte	,6684	,566
		Tek ebeveyn	-3,070	,162
	Tek ebeveyn	Birlikte	3,739	,046
		Boşanmış	3,070	,162

Tablo 8 incelendiğinde, “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” alt ölçeği puanlarına göre, birlikte olan aileler ve tek ebeveynli aileler arasında, tek ebeveynli aileler lehine istatistiksel olarak ($p < .05$) düzeyinde anlamlı bir farklılaşma bulunmuştur. Yani tek ebeveynli ailelerde çocukların “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” alt ölçeği puanları, birlikte olan ailelere göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Araştırma kapsamında ailenin sahip olduğu çocuk sayısı açısından olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi puanlarının farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 9’da verilmiştir.

Tablo 9. Ailenin Sahip Olduğu Çocuk Sayısına Göre Olumlu Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Alt Ölçek Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	1		2-3		4 ve üzeri		F	p	η^2
	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss			
Olumlu ebeveyn- çocuk ilişkisi	42,45	3,74	41,83	4,20	38,95	2,83	6,353	,002	,034

Tablo 9 incelendiğinde, ailenin sahip olduğu çocuk sayısına göre olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçek puanları anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir ($F=6,353$, $p=.002$, $\eta^2=.034$). Farklılaşmanın hangi ikili gruplar arasında olduğunu ve farklılaşmanın yönünü bulmak üzere varyansların homojen olması nedeniyle (Levene: 1,993; $p>.005$) izleme (post-hoc) testlerinden Scheffe testi yapılarak elde edilen bulgular Tablo 10’da sunulmuştur.

Tablo 10. “Olumlu Ebeveyn-Çocuk İlişkisi” Alt Ölçek Puanlarının Ailenin Sahip Olduğu Çocuk Sayısına Göre Hangi Alt Gruplar Arasında Farklılaştığını Bulmak İçin Yapılan Post-Hoc Scheffe Testi Sonuçları

Ailenin sahip olduğu çocuk sayısı (i)	Ailenin sahip olduğu çocuk sayısı (j)	(I-J)	p
1	2-3	,6156	,473
	4 ve üzeri	3,5011	,002
	2-3	-,6156	,473
Olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi	4 ve üzeri	2,8854	,008
	4 ve üzeri	1	-,35011
	2-3	-2,8854	,008

Tablo 10 incelendiğinde, olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçek puanlarına göre, 1 çocuğa sahip olan aileler ile 4 ve üzeri çocuğa sahip olan aileler arasında, “1” çocuğu olan aileler lehine; aynı zamanda 2-3 çocuğa sahip aileler ile 4 ve üzeri çocuğa sahip olan aileler arasında da, “2-3” çocuğu olan aileler lehine $p < .05$ düzeyinde anlamlı bir farklılaşma bulunmuştur. Yani “1” çocuğa ve “2-3” çocuğa sahip olan ailelerde olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçek puanları 4 ve üzeri sayıda çocuğa sahip olan ailelere göre anlamlı düzeyde yüksek bulunmuştur.

Araştırma kapsamında ebeveyn eğitim durumu açısından çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn-çocuk ilişkisi puanlarının farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 11’de verilmiştir.

Tablo 11. Ebeveyn Eğitim Durumuna Göre Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ve Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Ölçeği Puanlarına Dair Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	İlköğretim		Ortaöğretim		Yükseköğretim		F	p	η^2
	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss			
Bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama	22,48	9,53	23,51	9,86	26,51	10,75	5,279	,005	,028

Olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi	12,95	3,50	14,35	2,95	14,47	3,10	7,595	,001	,040
--------------------------------	-------	------	-------	------	-------	------	-------	------	------

Tablo 11 incelendiğinde, ebeveyn eğitim durumuna göre Covid-19 pandemi sürecinde çocukların bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama ($F=5,279$, $p=.005$, $\eta^2=.028$) ve olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçeği puanları ($F=7,595$, $p=.001$, $\eta^2=.040$) anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir. Farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu ve farklılaşmanın yönünü bulmak için varyansların homojen olması nedeniyle (levene: 2,675; $p>.005$ ve levene: 2,392; $p>.005$) izleme (post-hoc) testlerinden Scheffe testi yapılarak sonuçlar Tablo 12’de sunulmuştur.

Tablo 12. “Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama” ve “Olumsuz Ebeveyn-Çocuk İlişkisi” Alt Ölçeği Puanlarının Ebeveynin Eğitim Durumu Açısından Hangi Alt Gruplar Arasında Farklılaşma Olduğunu Bulmak İçin Yapılan Pst-Hoc Scheffe Testi Sonuçları

Ebeveynin eğitim durumu (İ)	Ebeveynin eğitim durumu (J)	(I-J)	p
Bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama	İlköğretim	Ortaöğretim	-1,0260 ,755
		Yükseköğretim	-4,0245 ,012
	Ortaöğretim	İlköğretim	1,0260 ,755
		Yükseköğretim	2,9984 ,054
Olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi	Yükseköğretim	İlköğretim	4,0245 ,012
		Ortaöğretim	2,9984 ,054
	İlköğretim	Ortaöğretim	-1,3932 ,005
		Yükseköğretim	-1,5205 ,002
Olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi	Ortaöğretim	İlköğretim	1,3932 ,005
		Yükseköğretim	-,1273 ,947
	Yüksek öğretim	İlköğretim	1,5205 ,002
		Ortaöğretim	,1273 ,947

Tablodan anlaşılacağı üzere, bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama alt ölçek puanlarına göre, yükseköğretim mezunu ebeveynlerin çocukları ile ilköğretim mezunu olan ebeveynlerin çocukları arasında yükseköğretim mezunu olan ebeveynlerin çocuklarının lehine istatistiksel olarak ($p<.05$) düzeyinde anlamlı bir farklılaşma tespit edilmiştir. Buna göre, yükseköğretim mezunu olan ebeveynlerin çocuklarında, ilköğretim mezunu olan ebeveynlerin çocuklarına göre bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama durumu anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Aynı zamanda olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçek puanlarına göre, ortaöğretim ve yükseköğretim mezunu olan ebeveynler ile ilköğretim mezunu olan ebeveynler arasında ortaöğretim ve yükseköğretim mezunu olan ebeveynlerin lehine istatistiksel olarak ($p<.05$) düzeyinde anlamlı bir farklılaşma bulunmuştur. Yani ebeveynlerin olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçek puanları, ortaöğretim ve yükseköğretim mezunu olan ebeveynlerde, ilköğretim okulu mezunu ebeveynlere göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur.

Araştırma kapsamında çocukların cinsiyeti açısından çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ve olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi puanlarının farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 13’te verilmiştir.

Tablo 13.Çocukların Cinsiyetine Göre Covid-19 Pandemi Sürecinde Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ve Olumsuz Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Ölçeği Puanlarına İlişkin Bağımsız Grup T-Testi Sonuçları

	Kız		Erkek		sd	t	p
	X	Ss	X	Ss			

Bilgisayar oyun bağımlılığı	“Bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama”	21,95	9,59	27,02	10,31	364	-4,872	,000
	“Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme”	6,55	2,92	8,23	3,56	340,902	-4,919	,000
	“Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma”	4,52	1,88	5,14	2,13	364	-2,910	,004
	“Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme”	6,94	3,03	8,23	3,55	346,992	-3,703	,000
	Toplam	39,98	15,26	48,63	17,23	351,830	-5,069	,000
Ebeveyn- çocuk ilişkisi	Olumsuz Ebeveyn-Çocuk İlişkisi	13,55	3,27	14,55	3,08	364	-3,011	,003

Cinsiyete göre Covid-19 pandemi sürecinde bilgisayar oyun bağımlılıkları ve olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi ölçeği puan ortalamaları arasındaki farklılaşmayı bulmak için yapılan bağımsız grup t-testi analiz sonucunda cinsiyet değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı $t(351,830) = -5,069$, $p = .000$ ve olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi düzeyi ileri derecede anlamlı farklılaşma göstermektedir $t(364) = -3,011$, $p = .003$. Buna göre erkek öğrencilerin ($48,63 \pm 17,23$) bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri kız öğrencilerine göre ($39,98 \pm 15,26$) anlamlı derecede daha yüksektir. Aynı zamanda yine erkek öğrencilerin ebeveynlerinin ($14,55 \pm 3,08$) kız öğrencilerin ebeveynlerine göre ($13,55 \pm 3,27$) olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi puan ortalamaları anlamlı derecede daha yüksektir.

Araştırma kapsamında çocukların oynadıkları oyun türü açısından çocukların pandemi sürecindeki tepkileri ölçeği “psikoloji” alt boyutu puanlarının farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 14’te verilmiştir.

Tablo 14. Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Oynadıkları Oyun Türüne Göre Çocukların Pandemi Sürecindeki Tepkileri Ölçeği Psikoloji Alt Boyutuna Dair Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	Oyun türü	\bar{X}	Ss	F (6,359)	p	η^2
Çocukların pandemi sürecindeki tepkileri ölçeği “psikoloji” alt boyutu	Spor- yarış	10,24	2,94			
	Strateji	10,62	3,55			
	Macera-Aksiyon	10,44	3,59	2,545	,020	0,41
	Savaş-Dövüş	11,56	3,57			
	Eğitsel oyunlar	9,51	3,05			
	Sanal gerçeklik	11,56	4,29			
	Rol yapma	10,21	2,85			

Tablo 14 incelendiğinde, ANOVA analiz sonuçlarında çocukların oynadıkları oyun türüne göre Covid-19 pandemi sürecindeki tepkileri ölçeği psikoloji alt boyutu puanları anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir, $F(6,359) = 2,545$, $p = .020$, $\eta^2 = .041$. Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğu ve farklılaşmanın yönünü bulmak için varyansların homojen olması nedeniyle (Levene: 1,791; $p > .005$) izleme (post-hoc) testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır. Scheffe analizi sonucunda çocukların oynadıkları oyun türüne göre Covid-19 pandemi sürecindeki tepkileri ölçeği psikoloji alt boyutu puanları arasındaki farklılaşma, oyun türüne göre anlamlı bulunmamıştır ($p > .05$).

Araştırma kapsamında çocukların oynadıkları oyun türü açısından bilgisayar oyun bağımlılıklarının farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 15'te verilmiştir.

Tablo 15. Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Oynadıkları Oyun Türü Açısından Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	Oyun türü	X	Ss	F (6,359)	p	η^2
Bilgisayar oyun bağımlılığı	Spor- yarış	40,77	14,60	13,219	,000	,181
	Strateji	44,10	18,13			
	Macera-Aksiyon	47,34	16,07			
	Savaş-Dövüş	55,05	16,33			
	Eğitsel oyunlar	33,00	13,56			
	Sanal gerçeklik	49,43	15,00			
	Rol yapma	43,04	13,28			

Tablo 15 incelendiğinde, ANOVA analiz sonuçlarında çocukların oynadıkları oyun türüne göre bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği puanları anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir, $F(13,219) = 2,545$, $p = .000$, $\eta^2 = .181$. Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu ve farklılaşmanın yönünü bulmak için varyansların homojen olması nedeniyle (levene: 1,471; $p > .005$) izleme (post-hoc) testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır.

Tablo 16. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Puanlarının Oyun Türüne Göre Hangi Alt Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Post-Hoc Scheffe Testi Sonuçları

Oyun türü (İ)	Oyun türü (J)	(I-J)	p
Bilgisayar oyun bağımlılığı	Spor- yarış	Savaş-dövüş	-14,2767 ,001
	Macera-Aksiyon	Eğitsel oyunlar	14,3437 ,000
	Savaş-Dövüş	Spor-yarış	14,2767 ,001
		Eğitsel	22,0545 ,000
	Eğitsel oyunlar	Macera-aksiyon	-14,3437 ,000
		Savaş- dövüş	-22,0545 ,000
		Sanal gerçeklik	-16,4375 ,000
	Sanal gerçeklik	Eğitsel oyunlar	16,4375 ,000

Tablodan anlaşılacağı üzere, bilgisayar oyun bağımlılığı puanları, spor-yarış oyunları oynayan çocuklarda ($\bar{X} = 40,77$ $Ss = 14,60$) savaş-dövüş oyunları oynayan çocuklara ($\bar{X} = 55,05$, $Ss = 16,33$) göre daha düşük ($p < .05$); macera ve aksiyon oyunu oynayan çocuklarda ($\bar{X} = 47,34$ $Ss = 16,07$) eğitsel oyun oynayanlara ($\bar{X} = 33,00$ $Ss = 13,56$) göre daha yüksek ($p < .05$); savaş-dövüş oyunu oynayan çocuklarda ($\bar{X} = 55,05$, $Ss = 16,33$) spor-yarış ($\bar{X} = 40,77$ $Ss = 14,60$ ve eğitsel oyun oynayanlara ($\bar{X} = 33,00$ $Ss = 13,56$) göre daha yüksek ($p < .05$); eğitsel oyun oynayan çocuklarda ise macera-aksiyon, savaş-dövüş ve sanal gerçeklik ($\bar{X} = 49,43$ $Ss = 15,00$) oyunu oynayan öğrencilere göre daha düşük ($p < .05$) bulunmuştur.

Araştırma kapsamında çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığı açısından bilgisayar oyun bağımlılıklarının farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 17'de verilmiştir.

Tablo 17. Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	Hiçbir zaman		Her gün		Hafta sonu		Haftada 3-4 gün		F (3,362)	p	η^2
	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss			
Bilgisayar oyun bağımlılığı	33,62	17,17	49,36	16,71	40,30	14,35	38,6	13,58	16,313	,00	,119
							9			0	

Tablo 17 incelendiğinde, ANOVA analiz sonuçlarında çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığına göre bilgisayar oyun bağımlılıkları anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir, F

(3,362) = 16,313, $p=.000$, $\eta^2=.119$. Bu farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu ve farklılaşmanın yönünü bulmak için varyansların homojen olması nedeniyle (levene: 1,837; $p>.005$) izleme (post-hoc) testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır.

Tablo 18. Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Puanlarının Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığına Göre Hangi Alt Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Post-Hoc Scheffe Testi Sonuçları

Bilgisayar oyunu oynama sıklığı (İ)	Bilgisayar oyunu oynama sıklığı (J)	(I-J)	p	
Bilgisayar oyunu bağımlılığı	Hiçbir zaman	Her gün	-15,7443	,000
		Hafta sonu	-6,6810	,220
		Haftada 3-4 gün	-5,0732	,506
	Her gün	Hiçbir zaman	15,7443	,000
		Hafta sonu	9,0633	,001
		Haftada 3-4 gün	10,6710	,000
	Hafta sonu	Hiçbir zaman	6,6810	,220
		Her gün	-9,0633	,001
		Haftada 3-4 gün	1,6077	,952
	Haftada 3-4 gün	Hiçbir zaman	5,0732	,506
		Her gün	-10,6710	,000
		Hafta sonu	-1,6077	,952

Tablodan anlaşılacağı üzere, bilgisayar oyun bağımlılığı her gün bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda ($\bar{X}=49,36$, $Ss=16,71$) hiçbir zaman bilgisayar oyunu oynamayan ($\bar{X}=33,62$ $Ss=17,17$), sadece hafta sonu bilgisayar oyunu oynayan ($\bar{X}=40,30$ $Ss=14,35$) ve haftada 3-4 gün bilgisayar oyunu oynayan ($\bar{X}=38,69$ $Ss=13,58$) çocuklara göre oldukça yüksek ($p<.01$) bulunmuştur.

Araştırma kapsamında çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığı açısından olumlu ebeveyn-çocuk ilişkilerinin farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 19'da verilmiştir.

Tablo 19. Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığına Göre Olumlu Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Alt Ölçeğine İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	Hiçbir zaman		Her gün		Hafta sonu		Haftada 3-4 gün		F	p	η^2
	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss	\bar{X}	Ss			
Olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi	41,45	3,21	41,27	4,11	42,31	3,84	43,1	4,54	3,895	,009	,031
	8										

Tabloya göre, ANOVA analiz sonuçlarında çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığına göre olumlu ebeveyn-çocuk ilişkileri anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir, $F(3,362) = 3,895$, $p=.009$, $\eta^2=.031$. Bu değişkenliğin hangi gruplar arasında olduğunu ve değişkenliğin yönünü araştırmak için varyansların homojen olması nedeniyle (levene: 1,969; $p>.005$) izleme (post-hoc) testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır.

Tablo 20. Olumlu Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Puanlarının Bilgisayar Oyunu Oynama Sıklığına Göre Hangi Alt Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek İçin Yapılan Post-Hoc Scheffe Testi Sonuçları

Bilgisayar oyunu oynama sıklığı (İ)	Bilgisayar oyunu oynama sıklığı (J)	(I-J)	p
Hiçbir zaman	Her gün	,18,62	,996
	Hafta sonu	-,8563	,774
	Haftada 3-4 gün	-1,7269	,249
Her gün	Hiçbir zaman	-,1862	,996
	Hafta sonu	-1,0425	,307

Olumlu ebeveyn- çocuk ilişkisi	Hafta sonu	Haftada 3-4 gün	-1,9132	,019
		Hiçbir zaman	,8563	,774
		Her gün	1,0425	,307
		Haftada 3-4 gün	-,8706	,674
	Haftada 3-4 gün	Hiçbir zaman	1,7269	,249
		Her gün	1,9132	,019
		Hafta sonu	,8706	,674

Tablodan anlaşılacağı üzere, ebeveynlerin öz deneyimine göre olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi düzeyi her gün bilgisayar oyunu oynayan çocukların ebeveynlerinde ($\bar{X}=41,27$, $Ss=4,11$), haftada 3-4 gün bilgisayar oyunu oynayan ($\bar{X}=43,18$ $Ss=4,54$) çocukların ebeveynlerine göre daha düşük ($p<.05$) bulunmuştur.

Araştırma kapsamında bilgisayar oyunu oynama süresi açısından Covid-19 pandemi sürecinde çocukların gösterdikleri tepkiler ölçeği psikoloji alt boyutunun farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 21’de verilmiştir.

Tablo 21. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Gösterdikleri Tepkiler Ölçeği Psikoloji Alt Boyutuna İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	Oyun oynama süresi	\bar{X}	Ss	F (4,361)	p	η^2
Psikoloji alt boyutu	Hiç oynamayan	10,57	4,11	5,885	,000	,061
	1 saatten az	9,92	3,32			
	1-2 saat	10,05	3,11			
	2-4 saat	11,06	3,35			
	4-7 saat	13,11	4,06			

Tabloya göre, ANOVA analiz sonuçlarında çocukların günde ortalama bilgisayar oyunu oynama süresine göre psikoloji alt boyutu puanları anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir, $F(4,361) = 5,885$ $p=.000$, $\eta^2=.061$. Bu değişkenliğin hangi gruplar arasında gerçekleştiğini ve değişkenliğin yönünü bulmak için varyansların homojen olması nedeniyle (levene:912; $p>.005$) izleme (post-hoc) testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır.

Tablo 22. Psikoloji Alt Boyutu Puanlarının Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre Hangi Alt Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Post-Hoc Scheffe Testi Sonuçları

Oyun süresi (İ)	Oyun süresi (J)	(I-J)	p
1 saatten az	Hiç oynamayan	-,6483	,944
	1-2 saat	-,1277	,999
	2-4 saat	-1,1399	,313
	4-7 saat	-3,1825	,001
1-2 saat arası	Hiç oynamayan	-,5205	,971
	1saatten az	,1277	,999
	2-4 saat	-1,0121	,363
	4-7 saat	-3,0547	,001
4-7 saat arası	Hiç oynamayan	2,5341	,115
	1saatten az	3,1825	,001
	1-2 saat	3,0547	,001
	2-4 saat	2,0426	,127

Tablodan anlaşılacağı üzere, çocukların pandemi sürecinden psikolojik olarak etkilenme düzeyleri, günde 4-7 saat arası bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda ($\bar{X}=13,11$, $Ss=4,06$), günde 1 saatten az bilgisayar oyunu oynayan ($\bar{X}=9,92$, $Ss=3,32$), ve 1-2 saat arasında bilgisayar oyunu oynayan ($\bar{X}=10,05$ $Ss=3,11$) çocuklara göre daha yüksek ($p<.05$) bulunmuştur.

Araştırma kapsamında bilgisayar oyunu oynama süresi açısından Covid-19 pandemi sürecinde çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarının farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 23'te verilmiştir.

Tablo 23. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre Covid-19 Pandemi Sürecinde Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	Oyun oynama süresi	\bar{X}	Ss	F (4,361)	p	η^2
Bilgisayar oyun bağımlılığı	Hiç oynamayan	33,88	17,80	29,195	,000	,244
	1 saatten az	36,26	12,82			
	1-2 saat	43,19	14,26			
	2-4 saat	53,12	15,69			
	4-7 saat	63,70	16,95			

Tabloya göre, ANOVA analiz sonuçlarında Covid-19 pandemi sürecinde çocukların bilgisayar oyunu oynama süresine göre, bilgisayar oyun bağımlılıkları anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir (F (4,361)= 29,195, p=.000, η^2 =.244). Bu farklılaşmanın hangi gruplar arasında olduğunu ve farklılaşmanın yönünü incelemek için varyansların homojen olması nedeniyle (levene:1,358; p>.005) izleme (post-hoc) testlerinden Scheffe analizi yapılmıştır.

Tablo 24. Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre Hangi Alt Gruplar Arasında Farklılaştığını Belirlemek Üzere Yapılan Post-Hoc Scheffe Testi Sonuçları

Oyun süresi (İ)	Oyun süresi (J)	(I-J)	p	
Bilgisayar oyun bağımlılığı	1 saatten az	Hiç oynamayan	2,3806	,969
		1-2 saat	-6,9318	,013
		2-4 saat	-16,8579	,000
		4-7 saat	-27,4384	,000
	1-2 saat arası	Hiç oynamayan	9,3125	,067
		1 saatten az	6,9318	,013
		2-4 saat	-9,9261	,000
		4-7 saat	-20,5065	,000
	2-4 saat arası	Hiç oynamayan	19,2386	,000
		1 saatten az	16,8579	,000
		1-2 saat	9,9261	,000
		4-7 saat	-10,5804	,038
	4-7 saat arası	Hiç oynamayan	29,8190	,000
		1 saatten az	27,4384	,000
		1-2 saat	20,5065	,000
		2-4 saat	10,5804	,038

Tablodan anlaşılacağı üzere, Covid-19 pandemi sürecinde çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri, günde 1 saatten az bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda, günde 1-2 saat, 2-4 saat ve 4-7 saat bilgisayar oyunu oynayan çocuklara göre oldukça düşük (p<.05) bulunmuştur. Aynı zamanda bilgisayar oyun bağımlılığı 2-4 saat bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda, hiç oynamayan ve 2 saatten az bilgisayar oyunu oynayan çocuklara göre ve 4-7 saat bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda ise tüm alt gruplara göre daha yüksek bulunmuştur.

Araştırma kapsamında, bilgisayar oyunu oynama süresi açısından olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi puanlarının farklılaşmasına ilişkin bulgular Tablo 25'te verilmiştir.

Tablo 25. Bilgisayar Oyunu Oynama Süresine Göre Olumsuz Ebeveyn- Çocuk İlişkisi Puanlarına İlişkin Tek Yönlü Varyans Analizi (ANOVA) Sonuçları

	Oyun oynama süresi	\bar{X}	Ss	F (4,361)	p	η^2
Olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi	Hiç oynamayan	15,61	3,57	3,634	,006	,039
	1 saatten az	13,32	3,55			
	1-2 saat	13,89	2,60			
	2-4 saat	14,36	3,28			
	4-7 saat	14,92	3,74			

Tabloya göre, ANOVA analiz sonuçlarında Covid-19 pandemi sürecinde çocukların bilgisayar oyunu oynama süresine göre, bilgisayar oyun bağımlılıkları anlamlı düzeyde farklılaşma göstermektedir ($F(4,361) = 29,195$, $p=.006$, $\eta^2=.039$). Farklılığın hangi gruplar arasında olduğunu ve farklılaşmanın yönünü bulmak için varyansların heterojen olması nedeniyle (levne: 3,109; $p<.005$) izleme (post-hoc) testlerinden Games-Howell analizi yapılmıştır.

Tablo 26. Olumsuz Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Puanlarının Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi Açısından Hangi Alt Gruplar Arasında Değişkenlik Gösterdiğini Belirlemek İçin Yapılan Post-Hoc Games-Howell Testi Sonuçları

Oyun süresi (İ)	Oyun süresi (J)	(I-J)	p
Olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi	Hiç oynamayan	-2,2888	0,45
	1 saatten az	-,5678	,660
	2-4 saat	-1,0433	,278
	4-7 saat	-1,5994	,290

Tablodan anlaşılacağı üzere, Covid-19 pandemi sürecinde ebeveynlerin öz deneyimine göre olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi düzeyleri, hiç bilgisayar oyunu oynamayan çocukların ebeveynlerinde ($\bar{X}=15,61$, $Ss=3,57$), günde 1 saatten az bilgisayar oyunu oynayan çocukların ebeveynlerine ($\bar{X}=13,32$, $Ss=3,55$) göre daha yüksektir ($p<.05$).

Üçüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında Covid-19 pandemi sürecinde ilkökul öğrencilerinin gösterdikleri tepkiler, bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ebeveyn çocuk ilişkileri arasındaki ilişkiye dair bulgular Tablo 27'de gösterilmiştir.

Tablo 27. Covid-19 Pandemi Sürecinde İlkokul Öğrencilerinin Ebeveyn-Çocuk İlişkileri ile Pandemi Sürecinde Gösterdikleri Tepkiler ve Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları Arasındaki Pearson Momentler Çarpımı Korelasyon Katsayısı Analiz Sonuçları

	1	2	3	4	5	6
1.Psikoloji alt boyutu	1					
2.Pandemi alt boyutu	,354	1				
3.Çocukların pandemi sürecinde gösterdikleri tepkiler	,847	,797	1			
4.Bilgisayar oyun bağımlılığı	,479	,147	,393	1		
5.Olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi	-,099	,086	-,016	-,201	1	
6.Olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi	,367	,151	,323	,268	-127	1

Buna göre, Covid-19 pandemi sürecinde olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi ile çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı düzeyde, negatif yönlü, düşük bir korelasyonel ilişki tespit edilirken $r(54)=-,201$ $p<.05$, olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi ile çocukların pandemi sürecinde gösterdikleri tepkileri arasında anlamlı düzeyde bir ilişki tespit edilememiştir. Yani olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi arttıkça çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi azalmaktadır.

Olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi ile çocukların pandemi dönemi tepkileri ve bilgisayar oyun bağımlılıkları arasında anlamlı düzeyde, pozitif yönde ve düşük şiddette korelasyonel bir ilişki tespit edilmiştir. Olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi arttıkça, çocukların pandemi sürecinden etkilenme düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılıkları da artmaktadır.

Aynı zamanda pandemi dönemi tepkileri ölçeğinin psikoloji alt ölçeği ile çocukların bilgisayar oyunları bağımlılıkları arasında pozitif yönlü ve orta şiddette bir ilişki bulunmuştur. Buna göre çocukların pandemi sürecinden psikolojik olarak etkilenme düzeyi arttıkça bilgisayar oyun bağımlılıkları da artmaktadır.

Dördüncü Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında Covid-19 pandemi sürecinde ilkökul öğrencilerinin ebeveyn-çocuk ilişkilerinin pandemi sürecinde gösterdikleri tepkileri yordayıcılığına ilişkin bulgular Tablo 28’de gösterilmiştir.

Tablo 28. Pandemi Sürecindeki Olumsuz Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Puanının İlkokul Öğrencilerinin Pandemi Dönemindeki Tepkilerini Yordayıcılığına Dair Regresyon Analiz Sonuçları

	F	B	Standart Hata B	β	t	p
Olumsuz Ebeveyn Çocuk İlişkisi	42,25	,536	,083	,323	6,50	,000

$$R^2=,104$$

Tabloya göre, olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi çocuklarda pandemi dönemi tepkilerini anlamlı düzeyde yordamaktadır. Olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi çocukların pandemi dönemi tepkilerinde varyansın %10,4’ünü açıklamaktadır.

Beşinci Alt Amaca İlişkin Bulgular

Araştırma kapsamında Covid-19 pandemi sürecinde ilkökul öğrencilerinin ebeveyn-çocuk ilişkilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordayıcılığına ilişkin bulgular tablolar halinde verilmiştir.

Araştırma kapsamında Covid-19 pandemi sürecinde ilkökul öğrencilerinin olumlu ebeveyn-çocuk ilişkilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordamasına ilişkin bulgular Tablo 29’da verilmiştir.

Tablo 29. Olumlu Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Puanının Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Yordayıcılığına Dair Regresyon Analiz Sonuçları

	F	B	Standart Hata B	β	t	p
Olumlu Ebeveyn Çocuk İlişkisi	15,38	-,825	,210	-,201	-3,92	,000

$$R^2=,041$$

Tabloya göre, olumlu ebeveyn çocuk ilişkisi çocuklarda oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordamaktadır. Olumlu ebeveyn çocuk ilişkisi çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığında varyansın %4,1’ini açıklamaktadır.

Araştırma kapsamında Covid-19 pandemi sürecinde ilkökul öğrencilerinin olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini yordamasına ilişkin bulgular Tablo 30’da verilmiştir.

Tablo 30. Olumsuz Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Puanının Çocukların Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Yordayıcılığına Dair Regresyon Analiz Sonuçları

Değişken	F	B	Standart Hata B	β	t	p
Olumsuz Ebeveyn Çocuk İlişkisi	28,18	1,398	,263	,268	5,30	,000

$R^2=,072$

Tabloya göre, olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi çocuklarda oyun bağımlılığını anlamlı düzeyde yordamaktadır. Olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığında varyansın %7,2'sini açıklamaktadır.

Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Yapılan bu araştırmada Covid-19 pandemi sürecinde 4.sınıfta öğrenim gören ilkökul öğrencilerinin ebeveyn çocuk ilişkileri ile pandemi sürecindeki tepkileri ve bilgisayar oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiler incelenmiş olup olumlu ve olumsuz ebeveyn ilişkilerinin hem pandemi sürecinde çocukların gösterdikleri tepkiler üzerinde hem de çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde ne derece etkili olduğu belirlenmeye çalışılmıştır.

Covid-19 pandemi sürecinde ilkökul öğrencilerinin gösterdikleri tepkiler, bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn-çocuk ilişkisi düzeyleri incelendiğinde, elde edilen bulgulardan hareketle ebeveynlerin öz bildirimlerine göre ilkökul 4.sınıf öğrencilerinin pandemi sürecinden etkilenme düzeylerinin yüksek olmadığı, olumlu ebeveyn ilişkisi ortalama puanlarının, olumsuz ebeveyn ilişkisi ortalama puanlarından yüksek olduğu, araştırmaya katılan ilkökul öğrencilerinin algılarına göre ise yine bilgisayar oyun bağımlık düzeylerinin yüksek olmamakla birlikte bilgisayar oyunu oynamayı bırakama alt boyutuna ilişkin puanların diğer alt boyutlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Özyürek ve Çetinkaya'nın (2021) pandemi sürecinin ebeveyn-çocuk etkileşimine etkisini incelemek amacıyla gerçekleştirdikleri araştırmada, ebeveynlerin görüşlerine göre çocukların %70,1'inin ailesiyle zaman geçirmekten memnun olduğu, ebeveynleriyle olan ilişkilerinin olumlu yönde geliştiği (%53,7'sinin babalarıyla; %63,2'sinin ise anneleri ile); bununla birlikte, çocukların %13,4'ünde anne-babaya yönelik öfke ve hırçın tavırlarının arttığı ve %59'unun bilgisayar, telefon, televizyon karşısında geçirdiği sürenin arttığı tespit edilmiştir. Covid-19 pandemi sürecinde kısıtlamalar nedeniyle evde kalan bazı çocuklarda, nedensiz bir şekilde saldırganlık eğilimi ve öfke içerikli tavır ve davranışlar görülebilmektedir (MEB, 2020). Bu araştırmada da benzer sonuçlara ulaşılmış, bazı ailelerde ebeveyn-çocuk ilişkilerinin olumsuz olduğu belirtilmekle beraber, çoğu ailede ebeveyn-çocuk ilişkisinin niteliğinin olumlu yönde olduğu bulunmuştur. Bununla birlikte araştırmaya katılan çocukların algılarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin özellikle bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama alt boyutu testin diğer boyutlarına göre daha yüksek bulunmuştur. Arkadaşlık ilişkilerinin ön plana geçtiği bu gelişim döneminde çocukların arkadaşlık ortamından uzak kalması ve evde gerçekleştirebilecekleri aktivitelerin kısıtlılığı ve yerine koyabilecekleri başka bir etkinlik bulamamalarından ötürü bilgisayar oyunu oynamayı bırakama düzeyinin daha yüksek olduğu söylenebilir.

Covid-19 pandemi sürecinde çocukların pandemi sürecindeki tepkileri, bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn-çocuk ilişkilerinin demografik değişkenlere göre incelenmesine ilişkin bulgular incelendiğinde, çocukların "bilgisayar oyunu oynamayı diğer etkinliklere tercih etme" alt ölçek puanları, tek ebeveynli ailelerde, birlikte olan ailelere göre daha yüksek

bulunmuştur. Araştırma bulgularından farklı olarak Karacaoğlu'nun (2019) çalışmasında ebeveyn birliktelik durumu ile bilgisayar oyunları bağımlılığı arasında anlamlı düzeyde ilişki bulunmamıştır. Olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçek puanları 1-3 çocuğa sahip olan ailelerde, 4 ve üzeri sayıda çocuğa sahip olan ailelere göre anlamlı düzeyde yüksek; yükseköğretim mezunu ebeveynlerin çocuklarında, ilköğretim mezunu olan ebeveynlerin çocuklarına göre bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama durumu anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuştur. Literatürde benzer şekilde annenin eğitim düzeyi arttıkça çocuğun oyun bağımlılık düzeyinin de arttığı tespit edilmiştir (Şahin ve Tuğrul, 2012). Ebeveynlerin olumsuz ebeveyn-çocuk ilişkisi alt ölçek puanları, ortaöğretim ve yükseköğretim mezunu olan ebeveynlerde, ilköğretim okulu mezunu ebeveynlere göre anlamlı düzeyde daha yüksek bulunmuş, erkek çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları, kızlara göre anlamlı ölçüde yüksektir. Bu araştırmanın bulgularına benzer şekilde Güzen'in (2021) yaptığı araştırmaya göre; çocukların cinsiyeti açısından erkeklerin dijital oyun bağımlılık eğilimleri daha yüksek bulunmuştur. Aynı zamanda yine erkek öğrencilerin ebeveynlerinin kız öğrencilerin ebeveynlerine göre olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisi puan ortalamaları anlamlı derecede daha yüksektir.

Salgın süreci ile ilgili yapılan araştırmalarda pandemi sürecinin uzamasının, salgını önlemek için alınan tedbir ve kısıtlamaların insanların sosyal yaşamlarını ve iş yaşamlarını kısıtlaması aile üzerinde de önemli etkiler yarattığı belirlenmiştir. (Özyürek ve Çetinkaya, 2021). Bu etkilerden biri de çocukların bilgisayar başında geçirdikleri sürenin uzamasıdır (Durmaz ve Ertaş, 2021). Ebeveynlerin öz deneyimine göre hergün bilgisayar oyunları oynayan çocukların ebeveynlerinde olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisi düzeyi, bir haftada 3-4 gün bilgisayar oyunları oynayan çocukların ebeveynlerine göre daha bulunmuştur. Çocukların pandemi sürecinden psikolojik olarak etkilenme düzeyleri, bir günde 4-7 saat bilgisayar oyunları oynayan çocuklarda, günde 1 saatten az bilgisayar oyunu oynayan ve 1-2 saat bilgisayar oyunları oynayan çocuklara göre daha yüksek bulunmuştur. Bu durum ebeveyn-çocuk ilişkisinin niteliğinin çocuk gelişimi üzerindeki etkisinin bu tür zorlu yaşam dönemlerinde daha çok ön plana çıkmakta olduğu düşüncesini desteklemektedir. Modern yaşamda salgın benzeri risklerle karşılaşılma olasılığı ve dolayısıyla böyle durumların özellikle temel eğitim dönemindeki çocukların gelişimi ve eğitimini etkileyeceği öngörülmektedir. Bu sebeple sağlıklı ve olumlu aile içi iletişimi destekleyecek etkin yöntemler geliştirerek çocukları zorlu yaşam olaylarının etkilerinden korumak için çalışmalar yapılması gerekmektedir.

Covid-19 pandemi sürecinde ilköğrencilerinin gösterdikleri tepkiler, bilgisayar oyun bağımlılıkları ve ebeveyn çocuk ilişkileri arasındaki ilişkisel analiz bulgularına göre; olumsuz ebeveyn ilişkisi ile hem pandemi dönemindeki psikolojik tepkiler hem de çocukların bilgisayar oyunları bağımlılıkları arasında pozitif yönlü bir ilişki tespit edilmiştir. Literatürde bu bulgu ile uyumlu olarak, serbest bırakan ve dijitale yönlendiren ebeveynlerin çocuklarının dijital oyun bağımlılıkları daha yüksek bulunmuştur (Güzen, 2021). Benzer şekilde olumsuz ebeveyn çocuk ilişkisinin öğrencilerde internet oyun bağımlılığını arttırdığı belirtilmiştir (Zhu et al., 2015).

Covid-19 pandemi sürecinde ilköğrencilerinin ebeveyn/çocuk ilişkileri ile pandemi sürecinde gösterdikleri tepkiler incelendiğinde, regresyon analizi bulguları sonucu olumsuz ebeveyn ilişkilerinin pandemi dönemi tepkileri üzerinde yordayıcı ve açıklayıcı bir etkisi olduğu tespit edilmiştir. Pandemi sürecinde ebeveyn-çocuk iletişimde yaşanan kopukluklar ile ebeveynlerin daha sıkı bir tutum izlemesi çocukların ebeveynlerine ve pandemi sürecine

karşı öfkeli ve olumsuz davranışlar sergilemesine yol açmaktadır (Topcu, Bilir ve Sop, 2021). Olumsuz ebeveyn tutumları ile pandemi dönemindeki çocuk tepkilerinden psikolojik boyut arasındaki ilişkinin daha yüksek düzeyde saptanması çocukların duygusal gelişiminde ve psikolojik sağlamlığında anne baba tutumlarının özellikle zorlanımlı durumlarda çok etkili olduğunu düşündürmektedir.

Covid-19 pandemi sürecinde ilkökul öğrencilerinin ebeveyn/çocuk ilişkileri ile pandemi sürecinde bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri incelendiğinde, regresyon analizi bulguları olumsuz ebeveyn ilişkilerinin çocuk oyun bağımlılığı üzerinde yordayıcı ve açıklayıcı bir etkisi olduğunu gösterse de istatistiki veriler oyun bağımlılığı üzerinde başka değişkenlerin de etkisinin olacağını göstermektedir. Betimsel analiz sonuçlarından oyun oynama sürelerinin de arttığı görüldüğü için özellikle oyun bağımlılığına etki eden diğer değişkenler üzerinde araştırmaların yoğunlaştırılmasının önemli olduğu düşünülmektedir. İlgili alanyazına bakıldığında, bu bulguya benzer şekilde ilgisiz aile profillerinin çocuklarda dijital oyun bağımlılığını artırıcı etkisi olduğu belirtilmektedir (Orman ve Arıca, 2019; Yiğit, 2017; Yiğit ve Günüş, 2020).

Araştırmada elde edilen bulgulara yönelik aşağıda belirtilen öneriler sunulmaktadır:

- Araştırma sonuçlarının salgın ve eve kapanma süreçleri sonrasında temel eğitim dönemindeki çocuk davranışları, aile içi ilişkiler ve pandemi etkileri ile ilgili analizlere ışık tutacağı beklenmekte, devamı niteliğinde olacak daha farklı araştırmaların yapılması önerilmektedir.
- Araştırma sonuçlarının detaylandırılarak özellikle ebeveyn eğitimlerinde kullanılması ve rehberlik çalışmalarına dayanak yapılmasının yararlı olacağı öngörülmektedir. Bu yönüyle özellikle temel eğitim döneminde rehberlik çalışmalarında müşavirlik hizmetinin öne çıkarılması önerilmektedir.
- Aile içi ilişkilerin güçlendirilmesi ve bu yönde çeşitli eğitimsel stratejilerin geliştirilmesi önerilmektedir.
- Özellikle okul dönemlerinde temel eğitim başta olmak üzere ebeveyn ve öğrencilere dönük olarak hem önleyici hem de krize müdahale amaçlı psikososyal destek çalışmalarının güçlendirilmesinin yararlı olacağı düşünülmektedir.
- Aile içi ilişkiler ve toplumsal cinsiyet beklentileri açısından, bilinçli teknoloji kullanımı eğitimlerinin ebeveyn ile çocuk boyutunun birlikte ele alınmasının yararlı olacağı önerilmektedir.
- Araştırma kapsamında elde edilen bulgular olumlu ebeveyn ilişkisinin az çocuklu ailelerde daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu durum çocuk sayısının fazla olmasının anne baba çocuk arasında daha nitelikli bir ilişki gelişmesinde olumsuz bir faktör olabileceğini düşündürmekte ve özellikle temel eğitim döneminin başında bireyi tanıma hizmetlerinin öne çıkarılması ve bu risk altında olan çocukların ailelerine danışmanlık yapılmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.
- Temel eğitim döneminde bilgisayar oyun türlerinden savaş dövüş ve macera aksiyon oyunlarının eğitsel oyunlardan daha fazla tercih edildiği saptanmıştır. Bu durumun özellikle kitle iletişim araçlarının etkisi açısından ele alınması ve eğitsel oyunların çeşitliliğinin ve cazibesinin artırılmasının yararlı olacağı düşünülmektedir.

Katkı Oranı Beyanı

Yazarların çalışmadaki katkı oranları eşittir.

Çatışma Beyanı

Bu çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması bulunmamaktadır.

KAYNAKÇA

- Akoğlu, G. ve Karaaslan, B. T. (2020) COVID-19 ve izolasyon sürecinin çocuklar üzerindeki olası psikososyal etkileri. *İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*; 5(2), 99-103.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual of Mental Disorders*, (5th ed.). Washington, DC: Author.
- Aytaç, A., Çen, S. ve Yüceol, G. P. (2018). Ebeveyn-Çocuk İlişkisi Ölçeği geçerlilik ve güvenilirlik çalışması. *Çocuk ve Gençlik Ruh Sağlığı Dergisi*, 25(3), 209-221.
- Cummings, A., Braungart-Rieker, J., & Rocher-Schudlich, D. (2003). Emotions and personality development in childhood. R. Lerner, M. Easterbrooks, & J. Mistry (Ed.), *Handbook of psychology: Volume 6 developmental psychology* (211-239). New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Demirtaş Zorbaz, S., Ulaş, Ö. ve Kızıldağ, S. (2015). Relation between video game addiction and interfamily relationships on primary school students. *Educational Sciences: Theory & Practise*, 15(2), 489-497.
- Durmaz, A. ve Ertaş, E. (2021). Covid-19 Pandemisi sürecinde ebeklik öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin internet kullanım alışkanlıkları ile ilişkisi. *Adnan Menderes Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 5(3), 561-574.
- Guan W, Ni Z, Hu Y, Liang W, Ou C, He J, ... Zhong, N. (2020) Clinical characteristics of coronavirus disease 2019 in China. *N Engl J Med.*, 382, 1708-1720.
- Güzen, M. (2021). *Covid-19 Pandemi Öncesi ve Pandemi Sürecinde 4-6 Yaş Çocuklarının Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimleri ve Ebeveyn Rehberlik Stratejilerinde Görülen Farklılıkların İncelenmesi*. Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- İldeniz, S. B. (2021) *Koronavirüs Pandemisinde Annelerin Ebeveynlik Stresleri, Aile Dayanıklılıkları ve Çocuk Yetiştirme Tutumları Arasındaki İlişkiler*. Maltepe Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, İstanbul.
- Kaiser, A.P. & Hancock, T.B. (2003). Teaching parents new skills to support their young children's development. *Infants & Young Children*, 16, 9-21.
- Karacaoğlu, D. (2019). *Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Aile İlişkileri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Karasar, N. (2000) *Bilimsel araştırma yöntemleri*. (14. Baskı). Ankara: Nobel Yayınları.
- Kaya, B. (2020). Pandeminin ruh sağlığına etkileri. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 23, 123-124.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J. & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184-186.
- Ludvigsson, J. F. (2020). Systematic review of Covid-19 in children show milder cases and a better prognosis than adults. *Acta Paediatr*, 109(6), 1088-1095.

- Montgomery M.J, Anderson E.R, Hetherington E.M. & Clingempeel W.G. (1992). Patterns of courtship for remarriage: Implications for child adjustment and parent-child relationships, *Journal of Marriage and the Family*, 10, 686-698.
- Orman, N.B. ve Arıca, O.T. (2019). Aşırı dijital oyun oynama davranışında anne tutumu ve benlik kontrolünün etkisi. *Kıbrıs Türk Psikiyatri ve Psikoloji Dergisi*, 1(Özel Sayı.1), 40-42. doi:10.35365/ctjpp.19.special1.11
- Öçal, T., Halmatov, M. ve Ata, S. (2021). Distance education in COVID-19 pandemic: An evaluation of parent's, child's and teacher's competences. *Educ Inf Technol*. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10551->
- Özyürek, A. ve Çetinkaya, A. (2021) COVID-19 pandemi döneminde aile ve ebeveyn-çocuk ilişkilerinin incelenmesi. *Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 18(1), 96-106.
- Rosendo-Rios, V., Trott, S. & Shukla, P. (2022). Systematic literature review online gaming addiction among children and young adults: A framework and research agenda. *Addictive Behaviors*, 129, 107238.
- Schonfeld, D. J. & Demaria, T. (2015). Providing psychosocial support to children and families in the aftermath of disasters and crises. *Pediatrics*, 136(4), 1120-1130.
- Siyez, D. M. ve Hamart, E. (2013). İnternet Bağımlılığı ve Psikososyal Faktörler. M. Kalkan ve C. Kaygusuz (Ed.) *İnternet Bağımlılığı* 115-149. Ankara: Anı Yayıncılık.
- 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 ZfWT*, 4(3), 115-130.
- Topcu Bilir, Z. ve Sop, A. (2021, Temmuz). *Pandemi Döneminde Ebeveyn-Çocuk İlişkileri ve Çocuklarda Davranış Problemleri*. VIII. EJER Congress sunulan bildiri, Aksaray Üniversitesi, Aksaray.
- Yılmaz, M., ve Erduran, N. (2016). *Oyun dünyam-Dünyam oyun*. Ankara: Eğiten Kitap Yayıncılık.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Yiğit, E. ve Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.
- Zhu, J., Zhang, W., Yu, C. & Bao, Z. (2015). Early adolescent internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 159-168.