



Middle Black Sea Journal of Communication Studies

International Peer-Reviewed Journal

<http://dergipark.gov.tr/mbjsjcs>



Research/Araştırma

Middle Black Sea Journal of Communication Studies. 2020. 5(2): 65-71.



Ebeveynlerin Çocukların Dijital Video Oyunları Bağımlılığı Karşısında Tutum ve Davranışları*

Deniz Akçay¹

İstanbul Gelişim Üniversitesi,

İktisadi, İdari ve Sosyal Bilimler Fakültesi, Yeni Medya Bölümü

Özet

Günümüzde mobil iletişimin artık her kesim tarafından ulaşılabilir olması ilk ve orta öğretim çağındaki çocukların neredeyse tüm oyun ihtiyaçlarını dijital ortamda gidermesine neden olmaktadır. Buna göre geleneksel olarak nitelenebilecek dijital olmayan ortamlar artık çocukların ilgilerini çekmemekte ve buna bağlı olarak da çocuklar dijital video oyunlarına bağımlılık geliştirmeye başlamışlardır. Ortaya çıkan bu durum ebeveynlerin dijital bağımlılıkla ilgili bilinçli davranmalarının ve çocuklarını da bu konuda yönlendirmelerinin gerekliliğine işaret etmektedir. Bu çerçevede ebeveynlerin dijital video oyunları bağımlılık konusunda bilinç düzeyini inceleme amacı taşıyan araştırma; İstanbul ili ve çevresinde çocukları ilköğretim düzeyinde olan ebeveynler örnekleminde yürütülmüştür. Araştırma 26 Haziran 2020- 05 Ağustos 2020 tarihleri arasında yapılmıştır. Araştırmanın sınırlılığı 2020 Mart ayında başlayan pandemi sürecinde yüz yüze iletişimin riski nedeniyle yirmi beş aile yerine yirmi aileye ulaşılmıştır. Çalışmada yirmi altı tane açık uçlu soru ebeveynlerle birebir görüşme yapılarak cevaplandırılmıştır. Araştırmada ebeveynlerin eğitim düzeyi arttıkça çocuklarının dijital video oyunları bağımlılığı konusunda bilinç düzeylerinin arttığı sonucuna varılmıştır. Araştırmadan elde edilen sonuçlardan bir diğeri ise eğitim düzeyi yüksek olan ailelerde haftanın belirli günlerinde cep telefonu, televizyon, bilgisayar gibi tüm teknolojik aletlerin bırakıldığı ve aile içerisinde hep birlikte vakit geçirildiğinin tespit edilmesidir.

Anahtar Kelimeler: Dijital video oyunları, bağımlılık, internet, yeni medya.

Parent's Attitude and Behavior Toward Children's Addiction to Digital Games

Abstract

Since mobile communication has been accesible for each segment of society, children in primary and secondary education satisfy almost all their gaming needs on digital environment. Children became addicted to digital video games in parallel with the fact traditional children's games in non-digital environment do no longer attract children. This situation points out that parents should be conscious of this digital addictions and gude their children in their use of digital environment. In this context, the research aiming to examine the awareness levels of parents about digital video games addiction was conducted in sample of parents whose children are at primary education level in the province of Istanbul and its surroundings. The limitation of the study is that due to the risk of face-to-face communication during the pandemic process that started in March 2020, instead of twenty-five families, it was reached to twenty families. Twenty-six open-ended questions in the study were answered by one-to-one interviews with the parents. The result of the research pointed out that the level of awareness of children about digital video games addiction increased in parallel with the level of their parent's education. Another esults obtained from the research is that in families with a high level of education, all technological devices such as mobile phones, televisions and computers are abandoned on certain days of the week and they spend time together in the family.

Keywords: Digital video games, addiction, internet, new media.

© 2020 OMU

* Bu çalışma, 2. Uluslararası Yeni Dünyada İletişim Kongresi'nde aynı başlıkta sunulmuş sözlü bildirin makaleleştirilmiş biçimidir.

¹ Dr. Öğr. Üyesi, Tel.: +90 212 422 7000 -358, E-Mail Adresi: deniz.akcay@gmail.com

1. Giriş

Bilginin çok hızlı bir şekilde dönüştüğü günümüz dijital çağında bu durum beraberinde de dijital bağımlılık, video oyunları bağımlılığı, internet bağımlılığı gibi farklı bağımlılık türlerini de beraberinde getirmiştir. Video oyunlarının geçmişten günümüze gelişimine bakıldığında “İlk ticari oyun olan Computer Space’in 1971 yılında piyasaya sürülmesi ile başlayan dijital oyun endüstrisi bugün dünyada 24,75 milyar dolar bütçesi ile medya dünyasının önemli bir bölümünü oluşturmakta ve bir milyardan üzerinde kullanıcısı bulunmaktadır” (Irmak ve Erdoğan 2016:129). Dijital video oyun bağımlılığının günden güne artmasının yanı sıra, sosyal medya gibi ortamlarda fotoğraf, haber, video gibi içerikleri paylaşma isteği bireyi farkında olmadan bağımlı yapmaktadır. Bu paylaşım davranışının temelinde yatan arzunun toplumsal onay olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Toplumsal onay konusunda 2020 tarihli Netflix belgeseli olan *Sosyal İkilem*'de Tristan Harris (eski google tasarım etiği uzmanı), bu durumu şu sözleriyle açıklamaktadır:

Bu teknoloji çocukları koruyup eğitmek isteyen çocuk psikologları tarafından tasarlanmadı. Size sıradaki videoyu tavsiye edebilecek veya filtreli bir fotoğraf çektirecek algoritmalar yaratmak üzere tasarladılar. Çocukların dikkatlerini nereye vereceklerini kontrol etmekle kalmıyor özellikle de sosyal medya beyin kökünün derinliklerine inmeye, çocukların özdeğer ve kimlik algısını ele geçirmeye başladı. Evrimle birlikte kabilelerimizdeki insanların bizim hakkında ne düşündüğünü önemsemeye başladı. Fakat 10.000 kişinin bizim hakkımızda ne düşündüğünü bilmek üzerine mi evrimleştik?

Çocukların bilinçlerini oldukça fazla etkileyen dijital video oyunları bazı durumlarda ölümlere bile neden olabilmektedir. Örneğin <https://www.dailymail.co.uk/> sitesinde yer alan 06 Ocak 2016 tarihli bir haberde 20 yaşındaki Xbox bağımlısı bir kişinin 12 saatlik oyun seanslarının ardından kan pıhtısı nedeniyle öldüğü ifade edilmektedir.

Pandemi sürecinde herkes özellikle de okullarda eğitim gören öğrenciler tarafından bilgi iletişim teknolojileri ve internet daha da yoğun bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Eğitim/Öğretim faaliyetlerinin yanı sıra çocuklar pandemi kısıtlarına bağlı olarak boş zamanlarını da internette vakit geçirerek değerlendirmeye çalışmışlardır. Bu durum dijital bağımlılığın daha da artmasına neden olmuştur. Bu durumda yasal mevzuatlarında gözden geçirilip dijital bağımlılığı önleyecek şekilde düzenlenmesi de dikkate alınması gereken bir konudur. Keskin (2019) “Türkiye’de çevrimiçi ya da çevrimdışı oyunları sınıflandırma ve içeriklerini değerlendirme için mevcut mevzuatların yeterli olmadığını açıklayarak; çevrimiçi ve çevrimdışı dijital oyunlara yönelik yasal bir düzenleme, denetim ve kontrol mekanizması olmadığı gibi erişim engellenmesi de yapılmadığını” ifade etmektedir (Keskin, 2019:14).

Yasal mevzuatların düzenlenmesinin yanı sıra gerek okulların gerekse de çocukların ailelerinin internet kullanımı konusunda bilinç sahibi olup çocuklarını doğru yönlendirmeleri son derece önemlidir. Çalışmada Ebeveynlerin çocuklarının video oyunları bağımlılığıyla ilgili farkındalık düzeyleri incelenmiştir. Buna göre yirmialtı tane açık uçlu soru velilerle birebir görüşme yapılarak sorulmuştur.

2. Bağımlılık ve Dijital Bağımlılık Kavramları

Günümüzde bağımlılık kavramı özellikle dijital bağımlılık yani bireylerin bilgisayar, cep telefonu cihazlara sürekli bağlı olma isteği özellikle pandemi sürecinde de sıklıkla araştırılan, tartışılan konular arasına girmiştir. Bireyler özellikle sürekli bilgi arama, internet kapsamı dışında kaldıklarında paniğe kapılma gibi bilinçdışı davranışlar sergilemektedir. Bu noktada öncelikle bağımlılık kavramının tanımını incelemek doğru olacaktır. Amerikan Psikiyatri Birliği (DSM_IV) ve Dünya Sağlık Örgütü (ICD-10) kriterlerine göre bağımlılık aşağıda belirtilen kriterlere dayanmakta ve bağımlı olarak tanımlanmak için ise en az üç tanesinin karşılanması gerekmektedir². Maddeye karşı tolerans (artan miktarda maddeye karşı duyulan ihtiyaç)

- Birey maddeyi kullanmayı bıraktığı zaman mide bulantısı gibi fiziksel geri çekilmeyle birlikte kaygı, sinirlilik, titreme, terleme, gibi duygusal geri çekilme de yaşaması
- Madde genellikle büyük miktarlarda veya amaçlanandan daha uzun bir süre boyunca alınır
- Madde kullanımını azaltmaya veya kontrol etmeye yönelik ısrarlı bir arzu veya başarısız çabalar

² (<https://www.addictionsandrecovery.org/what-is-addiction.htm>).

- İhmal edilen veya ertelenen faaliyetler
- Maddeden kaynaklanmış kalıcı veya tekrarlayan fiziksel veya psikolojik bir sorun olduğu bilgisine rağmen madde kullanımına devam edilir.

Günümüzde davranışsal bağımlılık altında incelenen dijital bağımlılık kavramı bireyin bilgisayar, telefon, televizyon, tablet, sosyal medya vb. teknolojik aletler ve ortamlarla olan ilişkisini tanımlamak için kullanılmaktadır (Aktaran, Arslan, 2019: 66, Shaw ve Black, 2008; Young, 2009). CyberPsychology ve Behavior 2005 yılında yayınlanan bir makale, en yaygın kabul gören tanı şekli haline gelen dijital bağımlılığın varlığı için beş tanı kriterini listelemiştir (Vink, 2019: 65)

Bu kriterler:

- Birey geçmişte çevrimiçi oldukları zamanlar hakkında çok düşünüyor ve gelecekte tekrar çevrimiçi olmayı dört gözle bekliyor.
- Bireyin aynı memnuniyet düzeyini hissetmesi için artan miktarda çevrimiçi olması gerekir.
- Kişi, kullanımını kontrol etmek veya durdurmak için başarısız girişimlerde bulunmuştur.
- Kişi, kullanımı kontrol etmeye çalışırken huzursuzdur.
- Kişi, başlangıçta amaçladığından daha uzun süre çevrimiçi kalır.

Griffiths (1998, 2000a, 2000b) ise, internet bağımlılığını değerlendirirken, araştırmacıların bağımlılığın altı geleneksel temel bileşenini dikkate almaları gerektiğini savundu: Belirginlik, duygu durum değişikliği, tolerans, geri çekilme semptomları, çatışma ve nüksetmek (Young G. ve Whitty M, 2017: 114).

Tüm bu tanımlamalarla birlikte günümüzde bireyler yukarıda da ifade edildiği gibi internete sürekli bağlı kalma ve bağlantının olmadığı yerlerde kaygılanma, strese girme duygu durumları da sergilemektedir. Nomofobi olarak adlandırılan bu terim “ilk olarak 2008 yılında İngiltere’de Posta İdaresi’nce yaptırılan bir araştırma sonucunda ortaya atılmıştır ve bu bireylerin karakteristik özellikleri aşağıdaki gibi belirtilmiştir.” (Erdem vd., 2016: 924)

- sürekli mesaj veya çağrı olup olmadığını kontrol etme,
- kapsama alanı dışı veya kullanımın kısıtlı olduğu yerlerde endişe ve gerginlik duyma,
- telefonu 24 saat açık bırakma,
- yatağa akıllı telefon ile girme gibi davranışlar sıralanmaktadır (Bragazzi ve Pente, 2014: 156-157, akt. Erdem vd., 2016: 924).

Genel olarak video oyunları ile ilgili olumsuz klişeler ve oyunculara yapılan sosyal damgalanmanın, gençlerin ve çocukların psikolojik gelişimine video oyunlarının tek başlarına yapabileceğinden çok daha fazla zarar verebileceği de göz önünde bulundurulması gereken bir diğer önemli konudur.

3. Ailelerin Dijital Bağımlılık Karşısında Tutumları

İnsanın beyin gelişim süreçlerine göre genel beyin gelişimleri yirmibeş yaşına kadar devam etmektedir. “Başlıca nörotransmitter sistemleri ergenlik boyunca gelişmeye devam eder ve 10 ve 25 yaşları arasında belirgin olmak üzere; frontal kortikal alanların myelinizasyonu, sinaptik reseptör değişiklikleri ödül-ceza davranışları ve kişilerarası ilişkiler gibi karmaşık beyin işlevlerinde önemli rol oynamaktadır” (akt. Çelik vd., 2008: 44, Crews, 2001).

Marcia’nın geliştirmiş olduğu *Kimlik Statüleri* kuramına göre, ebeveynlerin çocuklarını erken yetişkinlik dönemlerine kadar korumacıktan daha çok onların kendi problemlerini çözümleyebilmeleri adına destekleyici bir tutumu benimsemelerinden yana olmalıdır.

Örneğin, Milliyet Gazetesi’nin 7 Ağustos 2020 tarih ve *Aileler Dikkat Yeni Tehlike Gangster Oyunu* başlıklı haberinde Uzman Pedagog Zeynep Şimşek, bu tarz oyunların çocukların özellikle duygusal boşluklarından dolayı ele geçirdiklerini belirterek; çocuğun ev düzeni bozuk ve ebeveynleriyle çatışma yaşıyorsa üretmek, öğrenmek ve çalışmak yerine duygusal boşluğunu bu gibi oyunları oynayarak doldurmaya çalıştığını ifade etmektedir³.

³ (<https://www.milliyet.com.tr/gundem/aileler-dikkat-yeni-tehlike-gangster-oyunu-6276820>).

Buna göre ailelerin ilgisinden yoksun çocukların aslında ergenlik gelişim dönemlerinde kimlik bunalımları bulunmaktadır. Bunun temel nedeni ise, sağlıklı bir kimlik geliştirmeleri için gerekli olan dengeli ve destekleyici ebeveyn tutumlarından uzak olmaları ve internet bağımlılığından kaynaklı sağlıksız bir kimlik yapısı oluşturmalarıdır. Albert Bandura'nın sosyal öğrenme kuramına göre birey sadece deneyimlerinden değil sosyal çevresinden ilk olarak da ailesinden gözlem yaparak ve taklit ederek öğrenir (Özmenteş ve Adizel, 2017: 423-424). Aile ve sosyal çevresinin yanı sıra birey internet üzerinden takip ettiği fenomenleri de rol model alabilir ancak bu rol modeller bireyin kimliğini sağlıklı bir şekilde inşa etmesine olumlu bir etkide bulunmayabilir.

Tüm bunların neticesinde ebeveynlerin internet bilgi teknolojileri kullanımında kendileri geliştirmeleri ve çocuklarını da doğru yönlendirmeleri son derece önemlidir. İlave olarak doğru rol model olabilmeleri için de kendi internet kullanım davranışlarına dikkat etmeleri gerekir. Ayrıca sağlıklı bir aile içi etkileşimi çocuğun kimlik gelişimi için çok daha önemlidir.

Bu etkileşimden kasıt birlikte ailecek paylaşımlar, demokratik bir ortam, sen küçüksün anlamazsın büyüklerin işine karışma gibi yaklaşımlardan uzak, fikrinin sorulduğu ve değer verildiği paylaşımcı ve yüz yüze vakit geçirilebilecek bir ortam çocuğa sağlanmalıdır.

4. Araştırmanın Amacı ve Yöntemi

Bu çalışmanın amacı, ebeveynlerin çocuklarının dijital video bağımlılığı konusunda farkındalıklarını incelemektir. Bu çerçevede araştırmanın yöntemi olarak ebeveynlerle birebir görüşme tekniği kullanılmıştır. Araştırma 26 Haziran 2020-05 Ağustos 2020 tarihleri arasında İstanbul ili ve çevresinde çocukları ilköğretim düzeyinde olan ebeveynler örnekleminde yürütülmüştür. Yapılan görüşmelerde, ebeveynlerin çocukların dijital video oyunları bağımlılığı ile ilgili verdikleri cevaplar analiz edilmiştir.

a. Araştırmanın Sınırlılığı

2020 Mart ayında başlayan pandemi sürecinde yüz yüze iletişimin riski nedeniyle yirmi beş aile yerine yirmi aileye ulaşılmıştır. Çalışmada yirmi altı tane açık uçlu soru ebeveynlerle birebir görüşme yapılarak cevaplandırılmıştır.

b. Araştırmanın Bulguları ve Analizi

Ebeveynlerin eğitim düzeyi arttıkça çocuklarının dijital video oyunları bağımlılığı konusunda bilinç düzeyi arttığı görülmüştür. Örneğin *dokuz* üniversite mezunu ve *beş* lise mezunu ebeveyn çocuklarını internet kullanımı konusunda bilinçlendirdiklerini söylerken, ilköğretim mezunu ebeveynler bu konuyla ilgili herhangi bir bilinçlendirme yapmadıklarını ifade etmişlerdir. Bir diğer sonuç ise *altı* üniversite mezunu ve *üç* lise mezunu ebeveyn çocuklarını internet ortamında zararlı sitelerden korumak için filtre kullandıklarını açıklarken, ilköğretim mezunu veliler ise herhangi bir filtre kullanmadıklarını ve bu gibi teknolojiler hakkında bilgi sahibi olmadıklarını ifade etmişlerdir.

Öte yandan çocukları sosyal medya ortamlarında bekleyen bir diğer tehlikede de tanımadıkları insanlarla arkadaş olmalarıdır. "Çocukların %75'i aileleri veya kendilerine ait kişisel bilgileri herhangi bir endişe hissetmeksizin ve gönüllü olarak tanımadıkları kişilerle paylaşmakta ve kendilerine bu bilgiler karşılığında herhangi bir şey verileceği vaadine inanabilmektedirler"⁴. Bu kapsam da ebeveynlere sosyal medya ortamlarında çocuklarının arkadaş olduğu kişileri tanıyor musunuz sorusuna *yedi* üniversite ve *beş* lise mezunu evet yanıtı verirken, ilköğretim mezunu ebeveynler ise tanımadıkları cevabını vermişlerdir.

Benzer şekilde çocuklarının sosyal medya hesaplarını kontrol ediyor musunuz sorusuna *dokuz* üniversite mezunu ve *beş* lise mezunu evet yanıtı verirken, ilköğretim mezunu ebeveynler ise kontrol etmediklerini açıklamışlardır.

Çalışmada elde edilen bir diğer önemli sonuç ise ebeveynlerin çocuklarının internet bağımlısı olup olmadıkları sorusuna verdikleri yanıtıdır. Buna göre *beş* ilköğretim mezunu çocuklarının internet bağımlısı olduklarını düşündüklerini ifade ederken; *iki* lise mezunu ve üniversite mezunu veliler de çocuklarının internet bağımlısı olduğunu düşünmediklerini belirtmişlerdir. Ebeveynlere çocuklarının video oyunları konusunda şiddete eğilimli olup olmadıkları sorulduğunda

⁴ (eMarketer, <http://genderi.org/takdim-plan-bilgisayar-internet-ve-iletisim-teknolojileri.html>)

D. Akçay, Ebeveynlerin Çocukların Dijital Video Oyunları Bağımlılığı Karşısında Tutum ve Davranışları

benzer şekilde beş ilköğretim mezunu ve üç lise mezunu velinin şiddete eğilimli olduklarını düşündüklerini; üniversite mezunu veliler ise çocuklarının şiddet eğilimli olduklarını düşünmediklerini ifade etmişlerdir.

Çalışmada Albert Bandura'nın sosyal öğrenme kuramından bahsedilmiş ve bu kurama göre bireylerin sadece deneyimlerinden değil sosyal çevresinden ilk olarak da ailesinden gözlem yaparak ve taklit ederek öğrendiği belirtilmişti. Bu kapsamda ebeveynlere aile içerisinde hep birlikte cep telefonu, televizyon gibi tüm teknolojik cihazları bir kenara bırakıp birlikte vakit geçirip geçirmediği sorulmuştu. Elde edilen sonuca göre; eğitim düzeyi yüksek olan aileler haftanın belirli günlerinde cep telefonu, televizyon, bilgisayar gibi tüm teknolojik aletlerin bırakmakta ve aile içerisinde hep birlikte vakit geçirmektedirler.

Ebeveynlerin çocuklarının internet bağımlısı olmaları konusundaki görüşleri

- İlköğretim: 5 evet, 0 hayır
- Lise: 2 evet, 4 hayır
- Üniversite: 0 evet ,9 hayır

Ebeveynlerin çocuklarının video oyunları konusunda şiddete eğilimli olmalarına yönelik düşünceleri

- İlköğretim:4 evet, 1 fikrim yok
- Lise: 3 evet, 3 hayır
- Üniversite: 0 evet ,9 hayır

Araştırmaya katılanların eğitim düzeyleri

- Üniversite Mezunu : 9
- Lise : 6
- İlköğretim: 5

Ebeveynler belirlediğiniz bir zaman diliminde tüm internet ve teknolojik aletleri bırakıp hep birlikte vakit geçiriyorlar mı?

- İlköğretim: 0 evet, 5 hayır
- Lise: 1 evet, 5 hayır
- Üniversite: 5 evet ,4 hayır

Ebeveynler çocuklarını internet ortamında zararlı sitelerden korumak için filtre kullanıyor mu?

- İlköğretim: 0 evet, 5 hayır
- Lise: 3 evet, 3 hayır
- Üniversite: 6 evet, 3 hayır

Ebeveynler çocuklarının sosyal medya üzerinden arkadaş olduğu kişileri tanıyor mu?

- İlköğretim: 0 evet, 5 hayır
- Lise: 4 evet, 2 hayır
- Üniversite: 7 evet, 2 hayır

Ebeveynler çocuklarının gerçek hayatta arkadaş olduğu kişileri tanıyor mu?

- İlköğretim: 5 Evet, 0 hayır
- Lise: 6 Evet, 0 hayır
- Üniversite: 8 Evet, 1 hayır

Ebeveynleri çocuklarının sosyal medya hesaplarını kontrol ediyor mu?

- İlköğretim: 0 Evet, 5 hayır
- Lise: 5 evet, 1 hayır
- Üniversite: 9 Evet ,0 hayır

Ebeveynler çocuklarının sosyal medya hesaplarının şifrelerini biliyorlar mı?

- İlköğretim:0 evet, 5 hayır
- Lise: 2 evet, 4 hayır
- Üniversite: 7 evet ,2 hayır

Ebeveynlerin çocuklarını internet kullanımı hakkında bilinçlendirmeleri

D. Akçay, *Ebeveynlerin Çocukların Dijital Video Oyunları Bağımlılığı Karşısında Tutum ve Davranışları*

- İlköğretim: 0 evet, 5 hayır
- Lise: 5 evet, 1 hayır
- Üniversite: 9 evet ,0 hayır

Ebeveynlerin çocuklarının internet bağımlısı olmaları konusundaki görüşleri

- İlköğretim: 5 evet, 0 hayır
- Lise : 2 evet, 4 hayır
- Üniversite : 0 evet ,9 hayır

Ebeveynlerin çocuklarının video oyunları konusunda şiddete eğilimli olmalarına yönelik düşünceleri

- İlköğretim:4 evet, 1 fikrim yok
- Lise: 3 evet, 3 hayır
- Üniversite: 0 evet ,9 hayır

5. Sonuç ve Öneriler

Z kuşağı ve beraberinde gelen Alfa kuşağı dijital yerliler teknolojiyi kullanma konusunda X ve Y kuşağına göre daha yetkin olarak tanımlanmaktadır. Buna göre akıllı telefonlar başta olmak üzere birçok dijital ortamdaki birçok içeriğe maruz kalmaktadırlar. Onları internet, dijital video oyunlarından kısıtlamanın onların sosyalleşmesine engel olması muhtemeldir. Öte yandan dijital bağımlılık konusu artık tüm dünyanın üzerinde durduğu bir problem olarak görülmektedir. Günden güne büyüyen bu problemin önüne geçilebilmesi için öncelikle toplumların farkındalığının artması gerekmektedir.

Dijital bağımlılık konusunda çocukların eğitilmesiyle birlikte öncelikle onların rol model aldığı aile bireylerinin de bilinç düzeylerinin artması son derece önemlidir. Çalışmada ebeveynlerinin eğitim düzeyi arttıkça teknoloji kullanımı konusunda da daha çok bilgi sahibi oldukları görülmüştür. Bu duruma bağlı olarak bu kişilerin çocuklarını interneti doğru ve verimli bir şekilde kullanmaları için yönlendirdikleri sonucuna varılmıştır.

Tüm bunların yanı sıra aile içi bağların güçlendirilmesine yönelik çalışmalar yapılması da son derece önemlidir. Örneğin <https://www.aa.com.tr/> sitesinde yer alan 11 Kasım 2018 tarihli haberde Kocaeli Başiskele Belediyesi'nin 'Teknoloji çağında aile bağlarını güçlendirme rehberi' hazırladığı bilgisine yer verilmiştir. Dijital bağımlılıkla ilgili bilinçli aile yapılarının toplumun her kesiminde oluşması için gerek sivil toplum kuruluşları gerekse ilgili devlet kurumlarının desteğinin alınması ve ihtiyaç duyulan yol haritasını belirleyecek yasa ve politikaların üretilmesi gerekmektedir.

Kaynakça

- Arslan, A. (2019). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi: Sivas İli Örneği, *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi (GEBD)*. 5(2). 63-80.
- Çelik, G., Tahiroğlu, A. ve Avcı, A. (2008). Ergenlik Döneminde Beynin Yapısal ve Nörokimyasal Değişimi, *Klinik Psikiyatri Dergisi*. 11(1). 44.
- Erdem, H., Kalkın, G., Türen, U. ve Deniz, M. (2016). Üniversite Öğrencilerinde Mobil Telefon Yoksunluğu Korkusunun (nomofobi) Akademik Başarıya Etkisi, *Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi Y. 21(3)*. 923-936.
- Irmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış, *Türk Psikiyatri Dergisi*. 27(2). 128-137.
- Keskin, A. (2019). Oyun Bağımlılığı Müdahale Programının Ergenlerin Oyun Bağımlılığı ve Oyun Motivasyonu ile Duygusal Davranışsal Sorunlarına ve Annelerin Düşüncelerine Etkisinin İncelenmesi, *Yayımlanmamış Doktora Tezi*, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Özmenteş, G. ve Adızel, F. (2017). Müzik Gelişimi ve Öğrenmede Sosyo-Kültürel Bağlam, *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*. 6 (1). 423-424.
- Vink, A. (2020). *The Dangers Of Digital Addiction*, NewYork: Lucent Press.

Young, G. ve Whitty, M. (2017). *Cyberpsychology: The Study of Individuals, Society and Dijital Technologies*, UK: The British Psychological Society and Wiley.

İnternet Kaynakları

Aileler dikkat! Yeni tehlike: Gangster oyunu, <https://www.milliyet.com.tr/gundem/aileler-dikkat-yeni-tehlike-gangster-oyunu-6276820>, 07.08.2020 (Erişim tarihi: 15.08.2020).

Bağımlılık nedir?, <https://www.addictionsandrecovery.org/what-is-addiction.htm> (Erişim tarihi: 16.08.2020).

Dolu, O. (2012). İnternet Teknoloji ve Çocuklar: Sorunlara Proaktif çözümler için Ulusal Bir Araştırma Önerisi. <http://genderi.org/takdim-plan-bilgisayar-internet-ve-iletisim-teknolojileri.html> (Erişim tarihi: 10.08.2020).

Tworney R., Xbox addict, 20, killed by blood clot after 12-hour gaming sessions, <https://www.dailymail.co.uk/>, 06 Ocak 2016 (Erişim tarihi: 11.07.2020).