



Muallim Rifat Eğitim Fakültesi Dergisi  
Journal of Muallim Rifat Faculty of Education

ISSN: 2667-5234



## Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi

Yılmaz DEMİR<sup>1</sup>

Makale Bilgisi	ÖZET
<i>Geliş Tarihi:</i> 21.01.2024	<p>Günümüzde çocukların eğlence araçlarından birini kuşkusuz dijital oyunlar oluşturmaktadır. Dolayısıyla çocukların dijital oyunlara yönelik bağımlılıklarının belirlenmesinin ve bağımlılıkları üzerinde etkili olabilecek ya da farklılık oluşturabilecek değişkenlerin ortaya konulmasının önemli olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda bu araştırmanın amacı, 10-13 yaş grubundaki çocukların dijital oyun bağımlılıklarını çeşitli değişkenlere göre incelemektir. Bu amaç doğrultusunda nicel araştırma yöntemlerinden biri olan tarama desenine göre mevcut araştırma tasarlanmıştır. Araştırmanın örneklemini 2023-2024 eğitim öğretim yılı güz döneminde eğitim gören 255'i kız, 219'u erkek olmak üzere toplam 474 çocuk oluşturmaktadır. Araştırmanın verileri, "Kişisel Bilgi Formu" ve "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği" kullanılarak toplanmıştır. Veriler normal dağılım gösterdiğinden istatistiksel analizlerde parametrik testler kullanılmıştır. Araştırma sonucunda çocukların dijital oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğu belirlenmiştir. Ayrıca çocukların dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet, akademik başarı, aylık okunan kitap sayısı, günlük internette geçirilen süre ve günlük TV izleme süresi değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği tespit edilmiştir. Bunun yanında çocukların dijital oyun bağımlılıklarının yaş, anne ve baba eğitim durumu değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği belirlenmiştir.</p>
<i>Düzeltilme Tarihi:</i> 24.01.2024	
<i>Kabul Tarihi:</i> 25.01.2024	
<i>Basım Tarihi:</i> 31.01.2024	
<b>Anahtar Sözcükler:</b> Dijital oyun, bağımlılık, çocuklar, ortaokul	

## Investigation of Children's Digital Game Addiction

Article Info	ABSTRACT
<i>Received:</i> 21.01.2024	<p>Today, one of the entertainment tools of children is undoubtedly digital games. Therefore, it is thought that it is important to determine children's addictions to digital games and to reveal the variables that may be effective on their addictions or that may make a difference. In this context, the aim of this study is to examine the digital game addictions of children aged 10-13 according to various variables. For this purpose, the current study was designed according to the survey design, which is one of the quantitative research methods. The sample of the study consisted of a total of 474 children, 255 girls and 219 boys, who were studying in the fall semester of the 2023-2024 academic year. The data were collected using the "Personal Information Form" and "Digital Game Addiction Scale for Children". Since the data were normally distributed, parametric tests were used in statistical analysis. As a result of the study, it was determined that children's digital game addiction was at a low level. In addition, it was determined that children's digital game addictions showed a statistically significant difference according to gender, academic achievement, number of books read per month, time spent on the internet per day and time spent watching TV per day variables. In addition, it was determined that children's digital game addictions did not show a statistically significant difference according to the variables of age, mother and father education level.</p>
<i>Revised:</i> 24.01.2024	
<i>Accepted:</i> 25.01.2024	
<i>Published:</i> 31.01.2024	
<b>Keywords:</b> Digital gaming, addiction, children, middle school	

<sup>1</sup> Dr., Milli Eğitim Bakanlığı, Kilis, Türkiye, ylmzdmr1983@gmail.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-5477-1300>

## 1. GİRİŞ

Günümüz dünyasında çocukların kullandığı önemli eğlence araçlarından biri kuşkusuz dijital oyunlardır. Dijital oyun; bilgisayar tabanlı oyunların oynanması amacıyla internete bağlı olan bir bilgisayar, tablet, konsol, cep telefonu ya da internet bağlantısı olmaksızın bu araçlarla oynanabilen oyunları ifade eder. Bu oyunlar tek kişiyle oynanabildiği gibi birden çok kişinin çevrimiçi rol yapma oyunlarına kadar uzanmaktadır (Biricik ve Atik, 2021). Dijital oyunların, bireyler üzerinde olumlu ve olumsuz birçok etkisinin olduğu çeşitli bilimsel çalışmalarla ortaya konulmuştur (Arslan, 2022; Aydoğdu, 2018; Horzum, 2011; Kestane ve Ilgar, 2020; Küçük ve Çakır, 2020; Savcı ve Aysan, 2017). Özellikle gelişim döneminde bulunan çocukların duyuşsal, bilişsel, fiziksel ve sosyal yönden daha kolay etkilenebildiği hatta dijital oyunların bu gelişim alanlarını doğrudan etkilediği yapılan araştırmalarla kanıtlanmıştır (Griffiths ve Meredith, 2009; Hazar ve Hazar, 2017; Küçük ve Çakır, 2020; Namlı ve Tekkurşun-Demir, 2020). Çocukları fiziksel, zihinsel, sosyal ve ahlaki olarak olumsuz etkileyen dijital oyunlar için yapılan en önemli eleştirilerden biri de kuşkusuz bağımlılığa sebep olmasıdır (Torun, Akçay ve Çolaklar, 2015). Başta genç bireyler olmak üzere kullanımı giderek yaygınlaşan dijital oyunlar ve oyunların aşırı ve kontrolsüz kullanımından kaynaklanan dijital oyun bağımlılığı kavramı, dijital ortamda (dijital oyun veya video oyunları) oyun oynama davranışının bir sonucu olarak ortaya çıkan bağımlılık şeklinde tanımlanmaktadır (Delebe ve Hazar, 2022). Dijital oyun bağımlılığı olarak değerlendirilme kriterlerinin başında dijital oyunlara ayrılan sürenin giderek artması gelir (Griffiths, 2005). Dijital oyun bağımlılığı, “henüz mevcut tanı sistemleri tarafından bir hastalık olarak kabul edilmemiş ise de bu kavram otuz yıldan bu yana bilimsel yazında yer almaktadır. Özellikle son yıllarda yarattığı problemler nedeniyle psikiyatri kliniklerine başvuruların artması, ailelerin destek ve çözüm arayışları, araştırmacıların ortaya koyduğu kanıtlar ve yaygınlık oranlarındaki artış endişeleri arttırmıştır” (Kestane ve Ilgar, 2020, s. 3).

Dijital oyunlara olan yoğun ilgi, özellikle çocukluk döneminde uzun vadede dijital oyun bağımlılığı başta olmak üzere birçok bireysel ve sosyal problemi de beraberinde getirmektedir (Hazar, Özpolat ve Hazar, 2020). Alanyazını incelendiğinde dijital oyunların özellikle şiddet ve bağımlılığa neden olduğu eleştirileri sıklıkla yapılmaktadır (Aydoğdu, 2018; Çakır, 2013; Gentile, Bender ve Anderson, 2017; Kılıç, 2019; Irmak ve Erdoğan, 2016). Söz gelimi fiziksel şiddet içeren dijital oyunların, şiddet davranışının pekiştirilmesine sebep olduğu vurgulanmaktadır (Gentile vd., 2017). Bağatarhan (2023) tarafından yapılan çalışmada çocuklarda dijital oyun bağımlılık eğilimi arttıkça problemlerli davranışların, dışa yönelim davranış problemlerinin, içe yönelim davranış problemlerinin, antisosyal davranış problemlerinin ve benmerkezci davranış problemlerinin arttığı belirlenmiştir. “Geleneksel oyunlar yerine dijital oyunları tercih eden çocuklarda tembellik ve buna bağlı olarak obezite başlangıcı görülebilmektedir” (Küçük ve Çakır, 2020, s.135). Manap ve Durmuş (2021) ise çalışmalarında çocuğun dijital oyun bağımlılığı üzerinde aile içi rollerin sağlıklı veya sağlıklı olmayan, dijital ebeveynlik farkındalığının ve özellikle olumsuz model olma ve dijital ihmalin etkili olduğunu belirtmektedir. Özdemir ve Karaboğa (2021) tarafından yapılan çalışmada araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin yarısından fazlasının dijital oyun bağımlılığı risk grubunda yer aldığı belirlenmiştir. Namlı ve Tekkurşun-Demir (2020), dijital oyun bağımlılığının özellikle çocuk ve genç bireylerin sosyal yaşamdan uzaklaşmasına ve gerçek hayattan kopmasına sebep olduğunu belirtmektedir. Yurtseven-Yılmaz ve Yıldız (2023) tarafından yapılan çalışmada ise dijital bağımlılığın okumaya yönelik tutum ile negatif, kontrol odağı ile pozitif yönde anlamlı bir ilişki içinde olduğu sonucuna varılmıştır.

Alanyazını incelendiğinde genel anlamda dijital oyun bağımlılığının çocuk ve ergenlerde asosyalite, abartılı gurur, kuşku, güvensizlik, bencillik, bedensel zayıflık, obezite, düşük öz yeterlik algısı, şiddet eğilimi, gerçeklik algısının yitimi, bilişsel becerileri kullanamama ve akademik başarısızlık gibi çeşitli olumsuz etkilerinin olduğu ortaya konulmuştur (Arslan, 2022; Aydoğdu-Karaaslan, 2015; Baysan, 2019; Delebe ve Hazar, 2022; Griffiths ve Meredith, 2009; Horzum, 2011; Kaya vd., 2023; Kircaburun, Jonason ve Griffiths, 2018; Kurtbeyoğlu, 2018; Lieberman, Fisk ve Biely, 2009; Namlı ve Tekkurşun-Demir, 2020; Pallesen vd., 2015; Pontes, Taylor ve Stavropoulos, 2018; Savcı ve Aysan, 2017). Dijital oyunların büyük “çoğunluğunun şiddet içerikli olması; çocukların ve gençlerin ruh sağlığını olumsuz etkilediği, ciddi hiperaktivite davranışının ortaya çıkmasına neden olduğu öğrenme bozukluklarına neden olduğu, akademik başarısını ve okul performansını olumsuz etkilediği, bağımlılık yaptığı, düşmanlık duygusunu arttırdığı, beyin gelişimlerini olumsuz yönde etkilediği, kültürel çevresini kirlettiği, sosyal davranışları azalttığı, çocukların yardımseverliklerinin azalmasına ve olumlu sosyal davranış göstermelerine engel olduğu, mağdurlara karşı daha fazla duyarsızlaştırdığı, daha az empati kurmasına neden olduğu, çocuklarda ve gençlerde saldırgan düşünceleri, hisleri, psikolojik uyanmayı ve saldırgan davranışları arttırdığı görülmüştür” (Kestane ve Ilgar, 2020, s. 3-4).

Dijital oyunların bireyler üzerinde sadece olumsuz etki oluşturmadığı bazı durumlarda olumlu birtakım sonuçlarının da olduğu bilinmektedir. Nitekim “dijital oyunlarındaki olumsuz etkilerin gerçek hayattaki olumsuz davranışları azalttığı söyleyen bulgular vardır” (Küçük ve Çakır, 2020, s. 135). Dijital oyunlarının “çocukların okuma-yazmayı öğrenmesinde, el-göz koordinasyonunu ve görsel uzamsal yeteneklerin gelişmesinde, yeni bir dili öğrenmesinde, hayal gücünün artmasında oldukça etkili olduğu, öğrencilerdeki problem çözme becerisini geliştirdiği, her yaş grubunun stres attığı, boş vakitlerini geçirilen, bu oyunlarla eğlendiği, binlerce kişiyle etkileşime girdiği, çocukların eğlenirken eğitildiği ve öğrencilerde motivasyonu artırdığı tespit edilmiştir” (Kestane ve Ilgar, 2020, s. 3). Green ve Bavelier (2003), dijital oyunların bireylerin eğlenceli vakit geçirmesine imkân sağladığı, özgüvenini yükselttiği, yorgunluğu azalttığı ve bireyleri stresten uzaklaştırdığını ifade etmiştir. Spence, Barrett ve Turner (2003) çalışmalarında dijital oyunların duygusal ve davranışsal problemler yaşayan genç yetişkinlerde sakinleştirici etki yarattığını belirtmektedir. Küçük ve Çakır (2020) ise çalışmalarında dijital oyunların “başarı”, “ilerleme” ve “gelişim” üzerinde de etkili olduğunu vurgulamıştır.

Alanyazını incelendiğinde dijital oyun bağımlılığıyla ilgili çalışmaların son yıllarda arttığı görülmektedir. Örneğin Özdemir ve Karaboğa (2021) tarafından yapılan çalışmada “ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkisinin”; Şahin (2021) tarafından yapılan çalışmada “Z Kuşağı’nın dijital oyun bağımlılıklarının boş zamanla ilişkisinin”; Atak (2020) tarafından yapılan çalışmada “10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin”; Budak (2020) tarafından yapılan çalışmada “okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin”; Kestane ve Ilgar (2020) tarafından yapılan çalışmada “ilköğretim çağındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının bazı değişkenler açısından”; Küçük ve Çakır (2020) tarafından yapılan çalışmada “ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından”; Öztürk-Eyimaya vd., (2020) tarafından yapılan çalışmada “ilkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diğer bazı değişkenlere göre”; Aydoğdu (2018) tarafından yapılan

çalışmada “dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından” incelendiği çalışmaların alanyazınında yer aldığı belirlenmiştir. Mevcut çalışmada ise çocukların (10-13 yaş arası) dijital oyun bağımlılıkları çeşitli değişkenlere (cinsiyet, yaş, akademik başarı, anne ve baba eğitim durumu, aylık okunan kitap sayısı, günlük internette geçirilen süre, günlük TV izleme süresi) göre incelenmiştir. Bu bağlamda mevcut araştırma ile alanyazınında yer alan çalışmalarda yer verilen benzer değişkenlerin (cinsiyet, yaş, akademik başarı, anne ve baba eğitim durumu) sonuçları karşılaştırılmıştır. Farklı değişkenlerden (aylık okunan kitap sayısı, günlük internette geçirilen süre, günlük TV izleme süresi) ulaşılan sonuçların ise alanyazınına katkı sunacağı düşünülmektedir.

### **1.1. Araştırmanın Amacı**

Bu araştırmanın amacı çocukların dijital oyun bağımlılıklarını belirlemek ve söz konusu bağımlılıklarını çeşitli değişkenlere (cinsiyet, yaş, akademik başarı, anne ve baba eğitim durumu, aylık okunan kitap sayısı, günlük internette geçirilen süre, günlük TV izleme süresi) göre incelemektir.

### **1.2. Araştırma Problemi**

Mevcut araştırmanın problem cümlesi; “çocukların dijital oyun bağımlılıkları ne düzeydedir ve bu bağımlılıkları üzerinde cinsiyet, yaş, akademik başarı, anne ve baba eğitim durumu, aylık okunan kitap sayısı, günlük internette geçirilen süre, günlük TV izleme süresi istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık oluşturmakta mıdır?” şeklinde belirlenmiştir.

## **2. YÖNTEM**

### **2.1. Araştırmanın Deseni**

Çocukların dijital oyun bağımlılıklarını belirlemek ve söz konusu bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre anlamlı farklılığını ortaya koymak amacıyla nicel araştırma desenlerinden biri olan “tarama deseni” kullanılmıştır. Bu desen, “çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı ile evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup, örnek ya da örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir” (Karasar, 2011, s.79). Tarama deseni “bir konuya ya da olaya ilişkin katılımcıların görüşlerinin ya da ilgi, beceri, yetenek, tutum vb. özelliklerinin belirlendiği genellikle diğer araştırmalara göre görece daha büyük örneklem üzerinde yapılan araştırmalardır” (Büyüköztürk vd., 2016, s.177).

### **2.2. Araştırmanın Örneklemi**

Bu araştırmanın hedef/çalışma evrenini, Türkiye’deki ortaokullarda öğrenim gören çocuklar oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemi ise 2023-2024 eğitim öğretim yılında Kilis ili merkez ilçede bir devlet ortaokulunda öğrenim gören 474 çocuk oluşturmaktadır. Yaşları 10-13 yaş aralığında değişen çocukların 255’i (%53.8) kız, 219’u (%46.2) ise erkektir. Araştırma grubuna ait bazı tanıtıcı bilgiler ise Tablo 1’de sunulmuştur.

**Tablo 1.** Örneklemeye Ait Tanıtıcı Bilgiler

Cinsiyet	N	%
Kız	255	53.8
Erkek	219	46.2
Yaş	N	%
10 yaş ve altı	156	32.9
11-12 yaş	162	34.2
13 yaş ve üstü	156	32.9
Anne eğitim düzeyi	N	%
İlkokul mezunu	121	25.5
Ortaokul mezunu	129	27.2
Lise mezunu	147	31
Lisans/lisansüstü mezunu	77	16.2
Baba eğitim düzeyi	N	%
İlkokul mezunu	89	18.8
Ortaokul mezunu	110	23.2
Lise mezunu	132	27.8
Lisans/lisansüstü mezunu	143	30.2

### 2.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın veri toplama araçları araştırmacı tarafından oluşturulan “Kişisel Bilgi Formu” ve Şahin, Keskin ve Yurduğül (2019) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nden oluşmaktadır.

#### 2.3.1. Kişisel bilgi formu

Araştırma grubunun “cinsiyet, yaş, akademik başarı, anne ve baba eğitim durumu, aylık okunan kitap sayısı, günlük internette geçirilen süre, günlük TV izleme süresi” araştırmacı tarafından oluşturulan “Kişisel Bilgi Formu” aracılığıyla toplanmıştır.

#### 2.3.2. Dijital oyun bağımlılığı ölçeği

Şahin vd., (2019) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” tek faktör ve altı maddeden oluşan bir ölçme aracıdır. “Beşli likert tipindeki ölçeğin faktöriyel geçerliği doğrulayıcı faktör analizi ile yapı geçerliği ise yakınsama (convergent validity) geçerliğine göre test edilmiştir. Bu geçerlik türünde ortalama açıklanan varyans -OAV- (average variance extracted) değerleri kullanılmıştır. Ayrıca ölçeğin güvenilirlik sınamalarında yapı güvenirliliği için McDonald Omega (0.89) ile Cronbach Alfa (0.78) katsayıları hesaplanmıştır” (Şahin vd., 2019). Bu bulgulara göre söz konusu ölçeğin geçerli ve güvenilir ölçümler yapabilecek bir ölçme aracı olduğu söylenebilir.

### 2.4. Araştırma Verilerinin Analizi

Araştırmada “Kişisel Bilgi Formu” ve “Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” aynı anda uygulanmıştır. Ortalama 15 dakikada doldurulan ölçek formundan elde edilen veriler “SPSS 21.00 istatistik paket programına” girilmiştir. Bu program vasıtasıyla veriler analiz edilmiştir. Analizlerde öncelikle verilerin “normallik testleri” ile “varyansların homojenliğine” bakılmış ve

uygun istatistiksel analizlere karar verilmiştir. Elde edilen veriler üzerinde yapılan “normallik testinde” verilerin normal dağıldığı belirlenmiştir. Veriler normal dağılım gösterdiğinden dolayı istatistiksel analizlerde “parametrik testler” kullanılmıştır. Bu bağlamda iki grubun bir sürekli değişken üzerinde aldığı değerlerin karşılaştırılmasında “bağımsız örneklem için *t* testi” kullanılmıştır. İlişkisiz üç ve daha fazla düzeyi bulunan bir bağımsız değişkenin sürekli bir bağımlı değişken üzerindeki etkisini belirlemek için ise “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” kullanılmıştır. Mevcut araştırmada “tek faktörlü varyans analizi” yapıldığında ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olduğu durumlarda “varyans homojen” ise “Post Hoc Tukey” testi; “varyans homojen” değilse “Post Hoc Tamhane” testi uygulanmıştır (Seçer, 2015). Ayrıca temel istatistiklerden “standart sapma”, “ortalama”, “frekans” ve “yüzde değerleri” de hesaplanmıştır. Verilerden elde edilen sonuçlarda “ $p < .05$ ” anlamlılık düzeyi dikkate alınmıştır.

### 3. BULGULAR

Araştırmada öncelikle çocukların dijital oyun bağımlılıklarına ilişkin verilerin betimsel analizi yapılmıştır. Ardından çocukların dijital bağımlılıklarının “cinsiyet, yaş, akademik başarı, anne eğitim düzeyi, baba eğitim düzeyi, aylık okunan kitap sayısı, günlük internette geçirilen süre, günlük TV izleme süresi” değişkenlerine göre anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğine ilişkin istatistiksel analizlere yer verilmiştir.

#### 3.1. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Betimsel Veriler

Çocuklara yönelik geliştirilen “Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği” beşli likert tipinde 6 ifadeden oluşmaktadır. Bu sebeple mevcut ölçme aracından alınabilecek en düşük puan 6 iken alınabilecek en yüksek puan ise 30 puandır. Bu bağlamda çocukların ölçme aracından aldıkları en düşük puan 6 puan iken en yüksek puan 30 puandır. Çocukların dijital oyun bağımlılığına ilişkin ortalamaları  $\bar{X}=12.90$  puandır. Ortalama dijital oyun bağımlılığı “düşük (6-14 puan arası)”, “orta (15-22 puan arası)” ve “yüksek (23-30 puan arası)” olmak üzere üç kategoriye ayrıldığında çocukların dijital oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğu sonucuna varılmıştır.

#### 3.2. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Cinsiyete Göre Farklılığı

Çocukların cinsiyete göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için “bağımsız örneklem için *t*-testi” analizi yapılmış ve sonuçlar Tablo 2’de verilmiştir. Ancak ilk olarak bağımsız örneklem için *t*-testinin önemli bir ön koşulu olan varyansların homojenliği koşulunun sağlanıp sağlanmadığı incelenmiş ve varyansların homojen olduğu belirlenmiştir ( $p = .274$ ;  $p > .05$ ).

**Tablo 2.** Cinsiyet Göre Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığı

Cinsiyet	N	$\bar{X}$	ss	t	p
Kız	255	11.80	4.64	-5.526	.000
Erkek	219	14.18	4.69		

N=474;  $p < .05$

Tablo 2’de görüldüğü üzere çocukların dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyete göre anlamlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan “bağımsız örneklem için *t*-

testi” sonucunda ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olduğu saptanmıştır ( $t_{472} = -5.526$ ;  $p < .05$ ). Dolayısıyla mevcut araştırmada kızlar lehine anlamlı bir sonuç çıktığı, kız çocuklarının erkek çocuklarına göre dijital oyun bağımlılıklarının daha düşük olduğu tespit edilmiştir.

### 3.3. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Yaşa Göre Farklılığı

Çocukların yaşa göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” yapılmış ve sonuçlar Tablo 3’te verilmiştir. Ancak ilk olarak One-Way Anova’nın önemli bir ön koşulu olan varyansların homojenliği koşulunun sağlanıp sağlanmadığı incelenmiş ve varyansların homojen olduğu belirlenmiştir ( $p = .100$ ;  $p > .05$ ).

**Tablo 3.** Yaşa göre çocukların dijital oyun bağımlılığı

Yaş düzeyi	N	$\bar{X}$	ss	sd	F	p	Anlamlı Fark
10 yaş ve altı (A)	156	12.52	4.24				
11-12 yaş (B)	162	13.61	5.16	2/471	2.707	.068	---
13 yaş ve üstü (C)	156	12.53	4.89				

N=474;  $p < .05$

Tablo 3’te görüldüğü üzere çocukların dijital oyun bağımlılıklarının yaşa göre anlamlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” sonucunda ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptanmıştır ( $F_{471} = 2.707$ ;  $p > .05$ ). Dolayısıyla mevcut araştırmada yaş düzeyine göre çocukların dijital oyun bağımlılıklarının birbirine denk olduğu söylenebilir.

### 3.4. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Akademik Başarıya Göre Farklılığı

Çocukların akademik başarıya göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” yapılmış ve sonuçlar Tablo 4’te verilmiştir. Öncelikle varyansların homojenliği koşulunun sağlanıp sağlanmadığı incelenmiş ve varyansların homojen olmadığı belirlenmiştir ( $p = .048$ ;  $p < .05$ ).

**Tablo 4.** Akademik başarıya göre çocukların dijital oyun bağımlılığı

Akademik başarı düzeyi	N	$\bar{X}$	ss	sd	F	p	Anlamlı Fark
Çok Düşük (A)	86	14.65	5.21				
Düşük (B)	48	13.83	3.91				A-D
Orta (C)	94	13.24	4.90	4/469	6.148	.000	A-E
İyi (D)	108	12.27	4.90				B-E
Çok iyi (E)	138	11.73	4.31				

N=474;  $p < .05$

Tablo 4’te görüldüğü üzere çocukların dijital oyun bağımlılıklarının akademik başarıya göre anlamlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” sonucunda ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olduğu saptanmıştır ( $F_{469} = 6.148$ ;  $p < .05$ ). Yapılan analizde “çok düşük” akademik başarıya sahip çocukların dijital oyun bağımlılıklarının “iyi” ve “çok iyi” akademik başarıya sahip olan çocuklara göre daha

yüksek düzeyde olduğu belirlenmiştir. Ayrıca “düşük” akademik başarıya sahip çocuklarla “çok iyi” akademik başarıya sahip çocukların dijital oyun bağımlılıkları arasında “düşük” akademik başarıya sahip çocuklar lehine anlamlı bir farklılık da ortaya çıkmıştır. Genel anlamda çocukların dijital oyun bağımlılıklarının arttıkça akademik başarıları ortalamalarının da düştüğü söylenebilir.

### 3.5. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Anne Eğitim Düzeyine Göre Farklılığı

Çocukların anne eğitim düzeyine göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” yapılmış ve sonuçlar Tablo 5’te verilmiştir. Analizden önce One-Way Anova’nın önemli bir ön koşulu olan varyansların homojenliği koşulunun sağlanıp sağlanmadığı incelenmiş ve varyansların homojen olduğu belirlenmiştir ( $p = .857$ ;  $p > .05$ ).

**Tablo 5.** Anne eğitim düzeyine göre çocukların dijital oyun bağımlılığı

Anne eğitim düzeyi	N	$\bar{X}$	ss	sd	F	p	Anlamlı Fark
İlkokul mezunu (A)	121	13.65	4.77	3/470	2.118	.097	---
Ortaokul mezunu (B)	129	12.58	4.76				
Lise mezunu (C)	147	13.02	4.92				
Lisans/lisansüstü mezunu (D)	77	12.00	4.60				

N=474;  $p < .05$

Tablo 5’te görüldüğü üzere çocukların dijital oyun bağımlılıklarının anne eğitim düzeyine göre anlamlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” sonucunda ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olmadığı saptanmıştır ( $F_{470} = 2.118$ ;  $p > .05$ ). Dolayısıyla mevcut araştırmada anne eğitim düzeyine göre çocukların dijital oyun bağımlılıklarının birbirine denk olduğu söylenebilir.

### 3.6. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Baba Eğitim Düzeyine Göre Farklılığı

Çocukların baba eğitim düzeyine göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” yapılmış ve sonuçlar Tablo 6’da verilmiştir. Ancak ilk olarak varyansların homojenliği koşulunun sağlanıp sağlanmadığı incelenmiş ve varyansların homojen olduğu belirlenmiştir ( $p = .221$ ;  $p > .05$ ).

**Tablo 6.** Baba eğitim düzeyine göre çocukların dijital oyun bağımlılığı

Baba eğitim düzeyi	N	$\bar{X}$	ss	sd	F	p	Anlamlı Fark
İlkokul mezunu (A)	89	13.34	5.41	3/470	1.552	.200	---
Ortaokul mezunu (B)	110	13.36	4.93				
Lise mezunu (C)	132	12.94	4.62				
Lisans/lisansüstü mezun (D)	143	12.22	4.43				

N=474;  $p < .05$

Tablo 6’da görüldüğü üzere çocukların dijital oyun bağımlılıklarının baba eğitim düzeyine göre anlamlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” sonucunda ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olmadığı



saptanmıştır ( $F_{470}=1.552$ ;  $p>.05$ ). Dolayısıyla mevcut araştırmada baba eğitim düzeyine göre çocukların dijital oyun bağımlılıklarının birbirine denk olduğu söylenebilir.

### 3.7. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Aylık Okunan Kitap Sayısına Göre Farklılığı

Çocukların aylık okudukları kitap sayısına göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” yapılmış ve sonuçlar Tablo 7’de verilmiştir. Öncelikle varyansların homojenliği koşulunun sağlanıp sağlanmadığı incelenmiş ve varyansların homojen olmadığı belirlenmiştir ( $p=.001$ ;  $p<.05$ ).

**Tablo 7.** Aylık okunan kitap sayısı göre çocukların dijital oyun bağımlılığı

Aylık okunan kitap sayısı	N	$\bar{X}$	ss	sd	F	p	Anlamlı Fark
Bir kitaptan az (A)	31	15.93	6.30				
Bir/beş kitap arası (B)	203	13.21	4.78				A-D
Altı/on kitap arası (C)	141	12.78	4.74	4/469	5.731	.000	A-E
On bir/on beş kitap arası (D)	70	11.50	3.87				B-D
On altı kitap ve üzeri (E)	29	11.41	3.78				

N=474;  $p<.05$

Tablo 7’de görüldüğü üzere çocukların dijital oyun bağımlılıklarının aylık okudukları kitap sayısına göre anlamlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” sonucunda ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olduğu saptanmıştır ( $F_{469}= 5.731$ ;  $p<.05$ ). Yapılan analizde aylık “bir kitaptan az” okuyanların “on bir/on beş kitap arası” ile “on altı kitap ve üzeri” okuyanlara göre dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna varılmıştır. Yine araştırmada aylık “bir/beş kitap arası” okuyanların “on bir/on beş kitap arası” okuyanlara göre dijital oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu görülmektedir. Tablo 7 genel anlamda incelendiğinde çocukların aylık okudukları kitap sayısı ortalamasının arttıkça dijital oyun bağımlılıklarının da düştüğü söylenebilir.

### 3.8 Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Günlük İnternette Geçirdikleri Süreye Göre Farklılığı

Çocukların günlük internette geçirdikleri süreye göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” yapılmış ve sonuçlar Tablo 8’de verilmiştir. Ancak ilk olarak One-Way Anova’nın önemli bir ön koşulu olan varyansların homojenliği koşulunun sağlanıp sağlanmadığı incelenmiş ve varyansların homojen olduğu belirlenmiştir ( $p=.769$ ;  $p>.05$ ).

**Tablo 8.** Günlük internette geçirilen süreye göre çocukların dijital oyun bağımlılığı

Günlük internette geçirilen süre	N	$\bar{X}$	ss	sd	F	p	Anlamlı Fark
Bir saatten az (A)	20	10.05	4.00				
Bir/iki saat (B)	117	11.06	4.01				A-D/E
Üç/dört saat (C)	224	12.36	4.33	4/469	28.748	.000	B-D/E
Dört/beş saat (D)	87	15.70	4.68				C-D/E
Beş saatten fazla (E)	26	18.61	4.59				

N=474;  $p<.05$

Tablo 8’de görüldüğü üzere çocukların dijital oyun bağımlılıklarının günlük internette geçirdikleri süreye göre anlamlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” sonucunda ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olduğu saptanmıştır ( $F_{469}= 28.748$ ;  $p<.05$ ). Yapılan analizlerde günlük internette “üç saat ve üzeri süre” geçiren çocukların “bir iki saat ve daha az süre” geçirenlere göre dijital oyun bağımlılıklarının daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Tablo 8 genel anlamda incelendiğinde ise çocukların günlük internette geçirdikleri süre ortalamalarının arttıkça dijital oyun bağımlılıklarının da arttığı söylenebilir.

### 3.9. Çocukların Dijital Oyun Bağımlılıklarının Günlük TV İzleme Süresine Göre Farklılığı

Çocukların günlük TV izleme süresine göre dijital oyun bağımlılıklarının anlamlı bir farklılık gösterip göstermediğini tespit etmek için “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” yapılmış ve sonuçlar Tablo 9’da verilmiştir. Analizlerden önce varyansların homojenliği koşulunun sağlanıp sağlanmadığı incelenmiş ve varyansların homojen olduğu belirlenmiştir ( $p=.402$ ;  $p>.05$ ).

**Tablo 9.** Günlük TV izleme süresine göre çocukların dijital oyun bağımlılığı

Günlük TV izleme süresi	N	$\bar{X}$	ss	sd	F	p	Anlamlı Fark
Bir saatten az (A)	39	12.46	3.83				
Bir/iki saat (B)	161	12.40	4.77				A-D/E
Üç/dört saat (C)	189	12.59	4.74	4/469	4.124	.003	B-D/E
Dört/beş saat (D)	73	14.49	4.86				C-D/E
Beş saatten fazla (E)	12	16.08	6.18				

N=474;  $p<.05$

Tablo 9’da görüldüğü üzere çocukların dijital oyun bağımlılıklarının günlük TV izleme süresine göre anlamlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığını belirlemek amacıyla yapılan “tek faktörlü varyans analizi (One-Way Anova)” sonucunda ortalamalar arasındaki farkın anlamlı olduğu saptanmıştır ( $F_{469}= 4.124$ ;  $p<.05$ ). Yapılan analizlerde “günlük üç saat ve üzeri” TV izleyen çocukların “bir iki saat ve daha az süre” TV izleyenlere göre dijital oyun bağımlılıklarının daha düşük olduğu tespit edilmiştir. Tablo 9 genel anlamda incelendiğinde ise çocukların günlük TV izleme süreleri ortalamalarının arttıkça dijital oyun bağımlılıklarının da arttığı söylenebilir.

## 4. SONUÇ VE TARTIŞMA

Bu araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile çeşitli değişkenler (cinsiyet, yaş, akademik başarı, anne ve baba eğitim durumu, aylık okunan kitap sayısı, günlük internette geçirilen süre, günlük TV izleme süresi) arasındaki ilişki ele almıştır. Oyun bağımlılığı ile ilgili çok fazla araştırma olmamasına rağmen yapılan araştırmalarda, oyun bağımlılığını etkileyen bazı değişkenlerle ilgili veriler elde edilmiştir. Yapılan analizler sonucunda çocukların dijital oyun bağımlılıklarının cinsiyet, akademik başarı, aylık okunan kitap sayısı, günlük internette geçirilen süre ve günlük TV izleme süresi değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık gösterdiği belirlenmiştir. Ancak çocukların dijital oyun bağımlılıklarının yaş, anne ve baba eğitim durumu değişkenlerine göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa sahip olmadığı görülmüştür.

Mevcut araştırmada çocukların cinsiyet değişkeniyle dijital oyun bağımlılığı arasında erkekler lehine anlamlı bir fark olduğu belirlenmiştir. Alanyazını incelendiğinde çeşitli çalışmalarda (Arslan vd., 2015; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Çukurluöz, 2016; Erboy, 2010; Güllü vd., 2012; Hazar vd., 2017; Horzum, 2011; Öztürk, 2007; Şahin ve Tuğrul, 2012) çocukların dijital oyunu bağımlılıkları ile cinsiyetleri arasında erkekler lehine anlamlı bir fark tespit edilmiştir. Gerek mevcut araştırmada gerekse alanyazınındaki çeşitli çalışmalarda erkek çocukların kız çocuklarına göre daha yüksek düzeyde dijital oyun bağımlılığı davranışı sergilediği sonucuna varılmıştır. Dolayısıyla Atak (2020) tarafından yapılan çalışmada belirtildiği gibi dijital oyun bağımlılığı konusunda erkek çocukların kız çocuklarına göre riskli grupta olduğu tespit edilmiştir. “Cinsiyet değişkeninde erkeklerde çıkan yüksek düzeydeki farklılık; erkeklerin kızlara kıyasla teknolojik araçlara daha fazla ilgi ve merakla yaklaşmalarıyla, bilgisayar başında vakit geçirmekten daha çok hoşlanmalarıyla, duyuşsal özelliklerinin farklılığıyla açıklanabilir” (Atak, 2020, s.67). Budak (2020) tarafından yapılan çalışmada ise “erkeklerin video oyunlarına daha çok yatkın olmakla beraber seçimlerini şiddet içeren oyunlardan yana yaptıkları görülmektedir. Kızlar ise önceliklerini arkadaşlarıyla beraber oynamaktan yana göstermişler ve video oyun tercihlerinin eğitsel oyun yönünde olduğu görülmektedir” (s. 50).

Araştırmada 10-13 yaş grubundaki çocukların dijital oyun bağımlılıklarının düşük düzeyde olduğu ve yaş değişkeninin çocukların dijital oyun bağımlılıkları üzerinde anlamlı bir farklılık oluşturmadığı sonucuna varılmıştır. Köse (2013) tarafından yapılan çalışmada 13-14 yaş grubundaki çocukların dijital oyun bağımlılıklarının yüksek düzeyde olduğu sonucuna varılmıştır. Bilgin (2015) tarafından yapılan çalışmada ise 10-14 yaş grubunda yer alan çocukların riskli düzeyde dijital oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dolayısıyla mevcut çalışmanın sonuçlarıyla alanyazınındaki bu iki çalışmanın sonuçlarının birbiriyle örtüşmediği görülmektedir. Yaş değişkenine göre çocukların dijital oyun bağımlılıklarını inceleyen Hazar vd., (2020) çalışmalarında çocukların dijital oyun bağımlılıklarının “10-14, 11-14, 12-14 yaş gruplarında 14 yaş grubu lehine olduğu ve bu farkların istatistiksel olarak anlamlı olduğu” sonucuna varılmıştır. Ancak Özdemir ve Karaboğa (2021) ile Hazar vd., (2017) tarafından yapılan çalışma ile mevcut çalışmanın bulguları birbiriyle örtüşmektedir. Diğer bir ifadeyle Hazar vd., (2017) ile Özdemir ve Karaboğa (2021) tarafından yapılan çalışmalarda yaş değişkeninin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı bir etkisinin olmadığı vurgulanmaktadır. Bu durumun sebebinin Hazar vd., (2017) şu şekilde açıklanmaktadır: “Dijital oyunlardaki çeşitlilik dikkate alındığında her yaş grubunun özelliklerine ve farklı seviyelere göre birçok oyunun tasarlanmış olduğu görülmektedir. Dolayısıyla farklı yaş kademelerinde bulunan bireylerin kendi ilgi ve seviyelerine göre birçok dijital oyun alternatifinin bulunması, yaş değişkeninin istatistiksel olarak farklılık göstermemesinin nedeni olarak ifade edilebilir” (s. 4329).

Bu araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılığı ile akademik başarı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu farkın düşük akademik başarıya sahip öğrenciler lehine olduğu görülmektedir. Alanyazınında çeşitli çalışmalarda (Baysan, 2019; Delebe ve Hazar, 2022; Gentile, 2009; Kaya vd., 2023) benzer sonuçlara ulaşılmıştır. Delebe ve Hazar (2022) tarafından yapılan çalışmada çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile akademik başarı arasında negatif yönde anlamlı düzeyde bir ilişkinin olduğu sonucuna varılmıştır. Kaya vd., (2023) tarafından yapılan çalışmada ise lise öğrencilerinin akademik başarı ile dijital bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu akademik başarıları arttığında dijital oyun bağımlılıklarının azaldığı sonucuna varılmıştır. Sonuç olarak dijital oyun bağımlılığının çocuklarda akademik başarının

düşmesine sebep olduğu birçok çalışmada vurgulanan ortak sonuçlardandır (Çukurluöz, 2016; Gentile, 2009; Karaca, 2007; Koçak ve Köse, 2014; Taylan, Kara ve Durğun, 2017). Atak (2020, s.20) da çalışmasında “film, müzik, video, oyun siteleri, sosyal ağlar, sohbet odaları, pornografik siteler vb. anlamında dijital ortamlarda sıklıkla zaman geçiren çocuk ve gençlerin, akademik başarı düzeylerinin düşük” olduğunu vurgulamaktadır.

Mevcut araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile ebeveyn eğitimi düzeyi değişkeni arasında anlamlı bir ilişki bulunmamıştır. Diğer bir ifadeyle bu araştırmada çocukların anne-baba eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılıkları üzerinde anlamlı bir fark oluşturmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Benzer sonuçlara Özdemir ve Karaboğa, (2021), Hazar vd., (2020) ile Aydoğdu (2018) tarafından yapılan çalışmalarda da ulaşılmıştır. Söz konusu çalışmalarda çocukların dijital oyun bağımlılıkları üzerinde ebeveyn eğitim düzeyinin anlamlı bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Ancak Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) ile Şahin ve Tuğrul (2012) tarafından yapılan çalışmalarda annenin eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anne eğitim düzeyi düşük olanların lehine anlamlı bir sonuç bulunmuşken; baba eğitim düzeyinin dijital oyun bağımlılığı üzerinde anlamlı düzeyde herhangi bir etkisinin olmadığı sonucuna varılmıştır. Öztürk-Eyimaya vd., (2020) tarafından yapılan çalışmada ise anne eğitim düzeyi arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılıklarının da arttığı sonucuna varılmıştır. Ancak alanyazını genel anlamda incelendiğinde birçok çalışmada (Aydoğdu, 2018; Hazar vd., 2020; Özdemir ve Karaboğa, 2021) çocukların dijital oyun bağımlılıkları üzerinde ebeveyn eğitim düzeyinin pozitif veya negatif herhangi bir anlamlı etkisinin olmadığı söylenebilir. Ebeveyn eğitim düzeyinin çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerinde pozitif veya negatif düzeyde istatistiksel olarak anlamlı herhangi bir etkisinin olmamasının temel nedenini Hazar vd., (2020) şu şekilde açıklamaktadır: “Günümüzde eğitim düzeyi fark etmeksizin neredeyse bütün ebeveynlerin bu oyunları az ya da çok deneyimledikleri ve çok sayıda ebeveynin de bu oyunları düzenli bir şekilde oynadığı gözlenmektedir. Dolayısıyla ebeveynlerin eğitim düzeyi değişkenine göre katılımcıların dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin istatistiksel olarak anlamlı farklılık göstermemesinin bu durumdan kaynaklandığı söylenebilir” (s. 232).

Araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılığı ile aylık okudukları kitap sayısı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu farkın az kitap okuyan çocukların lehine olduğu görülmektedir. Dolayısıyla çocukların edindikleri okuma alışkanlığının dijital oyun bağımlılıkları üzerinde anlamlı farklılık oluşturduğu sonucuna varılmıştır. Çocukların genel olarak aylık okudukları kitap sayısı (okuma alışkanlığı) arttıkça dijital oyun bağımlılıklarının düştüğü belirlenmiştir. Alanyazınında çocukların dijital oyun bağımlılığının okuma alışkanlığına göre incelendiği herhangi bir araştırmaya ulaşamadığı için mevcut araştırmanın sonucu diğer sonuçlarla karşılaştırılamamıştır. Ancak alanyazını incelendiğinde kitap okumanın çocuklar üzerinde birçok olumlu etkisinin olduğu görülecektir. Söz gelimi kitap okuma, çocukların “okul yaşantısı dışında da bilgi ve kültür kazanmanın temelini oluşturur. Bireyin kendini tanıması, ifade edebilmesi; öz güven kazanması, sosyal yaşama katılması ve sağlıklı iletişim kurabilmesi için gereklidir” (Güney vd., 2014, s. 153). Çocuğun sosyal yaşama katılması, kitap okuyarak zamanını verimli kullanması onun dijital ortamdan uzaklaşmasına katkı sunacaktır.

Araştırmada çocukların dijital oyun bağımlılığı ile günlük internette geçirdikleri süre ve TV izleme süreleri arasında istatistiksel olarak pozitif yönlü anlamlı bir fark bulunmuştur. Bu bağlamda çocukların günlük internette geçirdikleri süre ve TV izleme süreleri arttıkça dijital oyun bağımlılıkları da artmaktadır. Alanyazınında çocukların dijital oyun bağımlılıklarının

günlük internette geçirilen süre ve TV izleme süresine göre incelendiği herhangi bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ancak Hazar ve Hazar (2017) tarafından yapılan çalışmada çocukların küçük yaşlardan itibaren internet kafelerde, oyun salonlarında veya evlerinde, ekran önünde uzun zaman geçirdiklerinde bu durumun onların zamanla dijital oyun bağımlısı olmalarına yol açacağı vurgulanmaktadır. Ebeveynler çocuklarını dijital ortamın yarattığı tehlikelerden uzak tutmak için çocukların oynadığı dijital oyunları ve izlediği çizgi filmleri incelenmeli ve gerektiğinde birlikte izlemelidir. Dahası ebeveynler çocuklarının ekran karşısında geçirdikleri zamanı sınırlandırılmalıdır. Telefon veya tabletlerinde yüklü bulunan uygulamaları da sık sık kontrol ederek çocuğu dijital ortamlarda yalnız bırakmamaya özen göstermelidir (Akça ve Çilekçiler, 2019). Kontrolsüz bir şekilde ve uzun süre internette süre geçiren ve TV izleyen çocukların dijital oyun bağımlısı olmaları kaçınılmazdır.

## 5. KAYNAKÇA

Akça, F., & Çilekçiler N. K. (2019). Okul öncesi dönemdeki çocukların en çok etkilendiği çizgi film karakterleri ve bu karakterlerle özdeşleşmelerinin yol açabileceği dijital tehlikeler. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*, 6, 403-433.

Arslan, A. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının öz-yeterlik düzeylerine etkisi: yapısal eşitlik modeli çalışması. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 13(5), 132-150. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1135981>

Arslan, A., Kırık, A. M., Karaman, M., & Çetinkaya, A. (2015). Lise ve üniversite öğrencilerinde dijital bağımlılık. *UHİVE: Uluslararası Hakemli İletişim ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, 8(8), 34-58.

Atak, F. (2020). *10-14 yaş arasındaki çocukların dijital oyun bağımlılığı ile sosyal becerileri arasındaki ilişkinin* (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

Aydoğdu, F. (2018). Dijital oyun oynayan çocukların dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Ulakbilge*, 6(31), 1-18. DOI: 10.7816/ulakbilge-06-31-01

Aydoğdu-Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Journal Of International Social Research*, 8(36). 806-806.

Bağatarhan, T. (2023). Okul öncesi dönem çocuklarında dijital oyun bağımlılık eğilimi ve problem davranışları. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14(5), 179-193. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1342294>

Baysan, Ç. (2019). *Ergenlerin dijital oyun bağımlılığının okulda öznel iyi oluş ve akademik başarı açısından incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Yakın Doğu Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Lefkoşa.

Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki* (Yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Biricik, Z., & Atik, A. (2021). Gelenekselden dijitalde deęişen oyun kavramı ve çocuklarda oluşan dijital oyun kültürü. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 445-469. <https://doi.org/10.19145/e-gifder.818532>

Budak, K. S. (2020). *Okul öncesi dönem çocukları için dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeğinin ve dijital oyun ebeveyn rehberlik stratejileri ölçeğinin geliştirilmesi, problem davranışlarla ilişkisinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.

Büyüköztürk, Ş., Kılıç-Çakmak, E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., & Demirel, F. (2016). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.

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

Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150.

Delebe, A., & Hazar, Z. (2022). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyinin bazı fiziksel parametrelere ve akademik başarıya göre incelenmesi. *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 20(3), 55-68. <https://doi.org/10.33689/spormetre.1061035>

Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler* (Yüksek Lisans Tezi). Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340>

Gentile, D. A., Bender, P. K., & Anderson C. A. (2017). Violent video game effects on salivary cortisol, arousal, and aggressive thoughts in children. *Computers in Human Behavior*, 70, 39-43.

Gökçearslan, Ş., & Durakoęlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli deęişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419-435.

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

Griffiths, M. (2005). A components model of addiction within a biopsychosocial framework. *Journal of Substance Use*, 10(4), 191-197. <https://doi.org/10.1080/14659890500114359>

Griffiths, M. D., & Meredith, A. (2009). Video game addiction and its treatment. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 247-253. <https://doi.org/10.1007/s10879-009-9118-4>

Güllü, M., Arslan, C., Dünder, A., & Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(9), 89-100.

Güney, N. Aytan, T. Kaygana, M., & Şahin E. Y. (2014). Dokuzuncu sınıf öğrencilerinin okuduğu kitap sayısı ile akademik başarıları arasındaki ilişki üzerine bir değerlendirme. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(19), 151-164.

Hazar, K., Özpolat, Z., & Hazar, Z. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi (Niğde İli Örneği). *Spormetre Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 18(1), 225-234. <https://doi.org/10.33689/spormetre.647313>

Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216. <https://doi.org/10.14687/jhs.v14i1.4387>

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

Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 57-68.

Irmak, A. Y., & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.

Karaca, M. (2007). İnternet gençliği: yeni bir gençlik tiplemesi denemesi. *Humanities Sciences*, 2(4), 419-6.13.

Karasar, N. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Kaya, Z., Vangölü, M. S., Marufoğlu, M., & Özdemir, M. (2023). Lise öğrencilerinin dijital bağımlılık ve iyi oluş düzeylerinin bazı değişkenlere göre incelenmesi. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14(1), 117-138. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1173642>

Kestane, M., & Ilgar, M. Z. (2020). İlköğretim çağındaki öğrencilerin dijital oyun bağımlılığının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *Biruni Sağlık ve Eğitim Bilimleri Dergisi (BSEBD)*, 4(7), 1-22. <https://hdl.handle.net/20.500.12445/2895>

Kılıç, K. M. (2019). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı, zorbalık bilişleri ve empati düzeyleri arasındaki ilişkiler. *Elementary Education Online*, 18(2).

Kırcaburun, K., Jonason, P. K., & Griffiths, M. D. (2018). The dark tetrad traits and problematic online gaming: The mediating role of online gaming motives and moderating role of game types. *Personality and Individual Differences*, 135, 298-303. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2018.07.038>

Koçak, H., & Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, 21-32.

Kurtbeyođlu, E. (2018). *Çocuklarda dijital oyun bağımlılığı ve obezite arasındaki ilişkinin değerlendirilmesi* (Yüksek lisans tezi). Erciyes Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kayseri.

Küçük, Y., & Çakır, R. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Turkish Journal of Primary Education (TUJPED)*, 5(2), 133-154.

Lieberman, D. A., Fisk, M. C., & Biely, E. (2009). Digital games for young children ages three to six: from research to design. *Computers in the Schools*, 26(3), 299-313. <https://doi.org/10.1080/07380560903360178>

Manap, A., & Durmuş, E. (2021). Dijital ebeveynlik farkındalığının çeşitli değişkenler, aile içi roller ve çocukta internet bağımlılığı açısından incelenmesi. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(1), 141-156, DOI: <https://doi.org/10.19160/ijer.837749>

Namlı, S., & Tekkurşun-Demir, G. (2020). The relationship between attitudes towards digital gaming and sports. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology – January*, 19(1), 40-52.

Özdemir, M., & Karabođa, M. T. (2021). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ve sosyal eğilimleri. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 12(5), 17-35. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.994099>

Öztürk-Eyimaya, A., Uđur, S., Sezer, T., A., & Tezel, A. (2020). İlkokul dördüncü sınıf öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının uyku ve diđer bazı değişkenlere göre incelenmesi. *Journal of Turkish Sleep Medicine*, 2, 83-90. DOI: 10.4274/jtسم.galenos.2020.30502

Öztürk, D. (2007). Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi (Yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.

Pallesen, S., Lorvik, I. M., Bu, E. H., & Molde, H. (2015). An exploratory study investigating the effects of a treatment manual for video game addiction. *Psychological Reports: Mental & Physical Health*, 117(2), 490-495. <https://doi.org/10.2466/02.PR0.117c14z9>

Pontes, H. M., Taylor, M., & Stavropoulos, V. (2018). Beyond Facebook addiction: The role of cognitive-related factors and psychiatric distress in social networking site addiction. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 21(4), 240-247. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0609>

Savcı, M., & Aysan, F. (2017). Social-emotional model of internet addiction. *Psychiatry and Clinical Psychopharmacology*, 27(4), 349-358. <https://doi.org/10.1080/24750573.2017.1367552>

Seçer, İ. (2015). SPSS ve LISREL ile pratik veri analizi: Analiz ve raporlaştırma. Ankara: Anı yayıncılık.



Spence, S. H., Barrett, P. M., & Turner, C. M. (2003). Psychometric properties of the Spence Children's Anxiety Scale with young adolescents. *Journal of anxiety disorders*, 17(6), 605-625.

Şahin, C., & Tuğrul, V.M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.

Şahin, M., Keskin, S., & Yurdugül, H. (2019). Impact of family support and perception of loneliness on game addiction analysis of a mediation and moderation. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 9(4), 15-30.

Şahin, Y. (2021). *Z kuşağının dijital oyun bağımlılıklarının boş zaman ve değişkenlerinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Karaman.

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

Torun, F., Akçay, A., & Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(1), 25-35.

Yurtseven-Yılmaz, H., & Yıldız, M. (2023). Öğretmen adaylarında okumaya yönelik tutum ve dijital bağımlılık arasındaki ilişkide denetim odağının aracı rolü. *E-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14(5), 207-221. DOI: <https://doi.org/10.19160/e-ijer.1347668>

## **6. EXTENDED ABSTRACT**

Digital games are undoubtedly one of the most important entertainment tools used by children in today's world. Digital gaming refers to games that can be played with a computer, tablet, console, console, cell phone connected to the internet for the purpose of playing computer-based games, or games that can be played with these tools without an internet connection. These games can be played with a single person or extend to online role-playing games for multiple people (Biricik & Atik, 2021). Various scientific studies have revealed that digital games have many positive and negative effects on individuals (Arslan, 2022; Aydoğdu, 2018; Horzum, 2011; Kestane & Ilgar, 2020; Küçük & Çakır, 2020; Savcı & Aysan, 2017). It has been proven by research that children, especially in the developmental period, can be affected more easily in terms of affective, cognitive, physical and social aspects, and that digital games directly affect these developmental areas (Griffiths & Meredith, 2009; Hazar & Hazar, 2017; Küçük & Çakır, 2020; Namlı & Tekkurşun-Demir, 2020). One of the most important criticisms of digital games that negatively affect children physically, mentally, socially and morally is that they cause addiction (Torun, Akçay, & Çolaklar, 2015).

When the literature is examined, it is seen that studies on digital game addiction have increased in recent years. For example, in the study conducted by Özdemir and Karaboğa (2021), "the relationship between digital game addiction and social tendencies of secondary school students"; in the study conducted by Şahin (2021), "the relationship between Generation Z's

digital game addiction and leisure time"; in the study conducted by Atak (2020), "the relationship between digital game addiction and social skills of children between the ages of 10-14"; in the study conducted by Budak (2020), "the development of digital game addiction tendency scale and digital game parental guidance strategies scale for preschool children and its relationship with problem behaviors"; In the study conducted by Kestane and Ilgar (2020), "digital game addiction of primary school students in terms of some variables"; In the study conducted by Küçük & Çakır (2020), "digital game addiction of secondary school students in terms of various variables"; In the study conducted by Öztürk-Eyimaya et al. (2020), "digital game addiction in primary school fourth grade students according to sleep and some other variables"; In the study conducted by Aydoğdu (2018), it was determined that studies examining "digital game addictions of children who play digital games in terms of various variables" were included in the literature. In the current study, digital game addictions of children (between the ages of 10-13) were examined according to various variables (gender, age, academic achievement, parental education level, number of books read per month, time spent on the internet per day, and time spent watching TV per day). In this context, the results of the current study were compared with the results of similar variables (gender, age, academic achievement, mother and father's educational status) included in the studies in the literature. It is thought that the results obtained from different variables (number of books read monthly, time spent on the Internet daily, time spent watching TV daily) will contribute to the literature.

The aim of this study is to determine children's digital game addictions and to examine these addictions according to various variables (gender, age, academic achievement, parental education level, number of books read per month, time spent on the internet per day, time spent watching TV per day).

The problem statement of the current research is; "What is the level of children's digital game addictions and does gender, age, academic achievement, mother and father's education level, number of books read per month, time spent on the internet per day, time spent watching TV per day make a statistically significant difference on these addictions?".

In order to determine the digital game addictions of children and to reveal the significant difference of these addictions according to various variables, "survey design", one of the quantitative research designs, was used. This design is "a survey design that is conducted on the whole universe or a group, sample or sample to be taken from it in order to make a general judgment about the universe in a universe consisting of a large number of elements" (Karasar, 2011). A survey design is "a research in which the views of the participants on a subject or event or their interests, skills, abilities, attitudes, etc. are determined, usually conducted on relatively larger samples than other research" (Büyükoztürk et al., 2016).

The target/study population of this study consists of children studying in secondary schools in Turkey. The sample of the study consists of 474 children studying in a public secondary school in the central district of Kilis province in the 2023-2024 academic year. Of the children aged between 10-13 years, 255 (53.8%) were girls and 219 (46.2%) were boys.

In this study, the relationship between children's digital game addiction and various variables (gender, age, academic achievement, parental education level, number of books read per month, time spent on the internet per day, time spent watching TV per day) was discussed. Although

there are not many studies on game addiction, data on some variables affecting game addiction have been obtained in the studies. As a result of the analyzes, it was determined that children's digital game addiction showed a statistically significant difference according to the variables of gender, academic achievement, number of books read per month, time spent on the Internet per day and time spent watching TV per day. However, it was observed that children's digital game addictions did not have a statistically significant difference according to the variables of age, mother and father's education level.