



Article Info/Makale Bilgisi

✓Received/Geliş: 01.02.2025 ✓Accepted/Kabul: 09.06.2025

DOI: 10.30794/pausbed.1631234

Research Article/Araştırma Makalesi

Taşkale, N. (2025). "Ebeveynlerin Problemlı Video Oyunu Oynamaya Yönelik Bilgi ve Farkındalığının İncelenmesi", *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 70, 269-289.

EBEVEYNLERİN PROBLEMLİ VIDEO OYUNU OYNAMAYA YÖNELİK BİLGİ VE FARKINDALIĞININ İNCELENMESİ

Nermin TAŞKALE*

Öz

Problemlı video oyunu oynama klinik anlamda yeni tanımlanan bir sorun olup çocuk oyuncuların ebeveynleri de tanı ve tedavi sürecinde aktif yer almalıdır. Bu çalışmanın amacı, problemlı video oyunu oynama davranışına yönelik ebeveynlerin bilgi ve farkındalıklarını incelemektir. Çalışmaya 42 ebeveyn katılmış, Demografik Bilgi Formu ve açık uçlu soruları yazılı olarak cevaplamıştır. Katılımcıların çocuklarının video oyunu oynama davranışını genel olarak iyi takip ettiğı görülmüştür. İçerik analizi sonucunda Tanım (Duygusal Boyut [Tolerans, Olumlu Duygulanım, Duygusal Yoksunluk Belirtileri], Sıklık [Davranışsal Boyut, Bilişsel Boyut], Tanımlayamama, Sanal-Gerçek Ayrımı, Patoloji), Tedavi Potansiyeli (Tedavi Edilebilirlik [Tedavi Edilebilir, Belirsizlik, Tedavi Edilemez], Tedavi Kaynakları [Aile Desteğı, Hobiler/Aktiviteler, Profesyonel Destek, Süreyi Sınırlandırma]), Nedenler (Sosyal Nedenler [Yetersiz Aile İlişkileri, Çevresel Faktörler, Akran Zorbalığı/Dışlanma], Duygusal Nedenler [Olumsuz Duygudan Kaçış, Olumlu Duyguya Yaklaşma], Öz Denetim [Zamanı Yönetememe, Duygu Denetimi], Kişilik Özellikleri) ve Etkiler (Negatif İşlevsellik, Fizyolojik Etkiler, Sosyal İlişkiler, Psikolojik Etkiler [Olumsuz Psikolojik Etkiler, Olumlu Psikolojik Etkiler]) temalarına ulaşılmıştır. Ebeveynler etkili bilgi kaynakları olabilir.

Anahtar kelimeler: Video Oyunu Bağımlılığı, Problemlı Video Oyunu Oynama Davranışı, İnternette Oyun Oynama Bozukluğu, Ebeveyn Bilgi Düzeyi, Ebeveyn Farkındalığı, Dijital Ebeveynlik.

ANALYSIS OF PARENTS' KNOWLEDGE AND AWARENESS ABOUT THEIR CHILDREN'S PROBLEMATIC VIDEO GAMING BEHAVIORS

Abstract

Problematic video gaming is a newly defined problem in the clinical field, and parents of child gamers should be actively involved in the diagnostic and treatment processes. This study aims to examine parents' knowledge and awareness regarding problematic video gaming behavior. Forty-two parents provided written answers to the Demographic Information Form and the open-ended questions. The themes obtained from the content analysis were Definition (Emotional Dimension [Tolerance, Positive Affect, Emotional Deprivation Symptoms], Frequency [Behavioral Dimension, Cognitive Dimension], Inability to Identify, Virtual-Real Distinction, Pathology), Treatment Potential (Treatability [Treatable, Uncertainty, Untreatable], Treatment Resources [Family Support, Hobbies/Activities, Professional Support, Limiting Time]), Causes (Social Causes [Inadequate Family Relations, Environmental Factors, Peer Bullying/Exclusion], Emotional Causes [Escape from Negative Emotion, Approach to Positive Emotion], Self-Control [Inability to Manage Time, Emotional Control], Personality Traits) and Effects (Negative Functioning, Physiological Effects, Social Relations, Psychological Effects [Negative Psychological Effects, Positive Psychological Effects]). Parents may constitute effective sources of information.

Keywords: Video Game Addiction, Problematic Video Gaming, Internet Gaming Disorder, Parents' Knowledge, Parents' Awareness, Digital Parenting.

*Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Psikoloji Bölümü, Ordu C No: 6, 34196, Fatih-İSTANBUL.
e-posta: nermin.taskale@istanbul.edu.tr, (<https://orcid.org/0000-0001-9082-9944>)

1.GİRİŞ

Gelişim ve eğlencenin ayrılmaz bir parçası olan oyunlar (Chu ve Schulz, 2020:317), teknolojik gelişmelerle beraber değişim ve dönüşüm geçirmiştir. Telefon, tablet, bilgisayarlarda ya da konsollar veya sanal gerçeklik aparatlarıyla oynanılan bu oyunlar geleneksel oyunlardan farklılaşmakta ve bilgisayar oyunları, teknoloji oyunları, video oyunları, e-oynunlar veya akıllı oyunlar olarak isimlendirilebilmektedir (Komis vd., 2021:2–3). Aynı araştırmacılar, güncel ve sürekli gelişen bu yeni alanın uzmanlar tarafından da farklı farklı isimler kullanılarak ifade edildiğine dikkat çekmektedir. Bu terimler arasında teknoloji oyunları daha genel bir kapsam sunmakla beraber mevcut çalışma oyunların canlı ve zengin görseller içermesine odaklanılan bir projenin parçasıdır. Bu nedenle metin boyunca video oyunları terimi tercih edilmektedir.

Tıpkı geleneksel oyunlarda olduğu gibi video oyunlarında da oyunların gelişim ve eğlence sağlama için sağlıklı sınırlarda deneyimlenmesi gerekmektedir (Király vd., 2020:2–3). Bu sağlıklı sınırlar söz konusu olduğunda nörolojik aktivasyonun canlı tutulması, hafıza gelişimi, görsel dikkat ve tepki hızının gelişimi gibi faydalar gözlenirken (Small vd., 2020:182–186) bunlar aşıldığında fiziksel aktivite, beslenme, uyku ile ilişkili belirtiler ve sosyal içe çekilme görülebilmektedir (Chan vd., 2022:4–14; Feindel, 2019:15–19). Bununla beraber ne kadar ya da ne sıklıkta video oyunu oynamanın sorunlu olabileceğine dair net bir kriter belirlemek zordur. Güncel durumda Dünya Sağlık Örgütü (DSÖ) Uluslararası Hastalıkların Sınıflandırılması–11 (ICD–11) kapsamında Oyun Oynama Bozukluğunu tanımlamıştır (World Health Organization, 2021). Buna göre, oyun oynamayı gözlenen olumsuzluklara rağmen durduramama ve söz konusu davranış üzerinde kontrol kaybı yaşama bu tanıyı almak için önemli kriterlerdir. Bu belirtilerin en az 12 ay boyunca gözlenmesi gerekmektedir. Amerikan Psikiyatri Birliği (APB) ise Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı–5’in gözden geçirilmiş versiyonunda (DSM 5–TR) söz konusu durumu İnternette Oyun Oynama Bozukluğu olarak isimlendirmekte ve tanı kriterlerini belirginleştirmek için daha fazla araştırmaya ihtiyaç duyulduğunu öne sürmektedir (American Psychiatric Association, 2022). Üzerinde daha fazla araştırma yapılması önerilen belirtiler arasında ortaya çıkan olumsuz sonuçlar, davranış üzerinde kontrol kaybı, zihinsel meşguliyet, tolerans ve geri çekilme sayılabilir. DSÖ gibi APB de en az 12 aylık bir belirti süresini kriter almaktadır. Araştırmacılar APB kriterlerinin daha kapsamlı olup tanılama olasılığını artırdığını ve DSÖ kriterlerinin görece daha az sayıda vakayı tespit edebildiğini ifade etmektedir (Borges vd., 2020:480). Farklı çalışmalarda raporlanan yaygınlık oranları meta-analitik açıdan incelendiğinde elde edilen genel yaygınlık oranı %3.3 olarak görülmektedir (Kim vd., 2022:7).

Tanımı ve tarifi bakımından daha çok çalışılması önerilen bu konuda oyunla aşırı meşguliyet, hayatın başka alanlarında sorun yaşadığı halde oynamaya devam etme, tolerans, denemelere rağmen oyunu oynamayı bırakamama, diğer aktivitelerden uzaklaşma, geri çekilme, oyunu duygu düzenleme amaçlı kullanma, ne kadar oynandığıyla ilgili diğerlerine yanıltıcı bilgiler verme biçimindeki DSM 5–TR kriterlerini temel alan ölçekler geliştirilerek öz bildirim ölçümlerinin de sağlanabilmesi hedeflenmiştir (Stevanović vd., 2020:43–63). Bu ölçüm araçları arasında İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Testi (20 maddelik form: Pontes vd., 2014:1–9, 10 maddelik form: Király vd., 2017:254–260), İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (Lemmens vd., 2015:567–582) ve İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği-kısa form (Pontes ve Griffiths, 2015:137–143) sıralanabilir. Ayrıca farklı yaş ve kültür gruplarını hedef alan ölçüm araçları da mevcut olup Üniversite Öğrencileri için İnternette Oyun Oynama Bozukluğu Öz Bildirim Formu’nun Türk kültürü için de geçerli ve güvenilir olduğu gösterilmiştir (Stevanović vd., 2020:43–63). Anılan bu ölçeklerin psikometrik açıdan uygun olduğu ortaya koyulmuştur. Ölçüm araçlarının ortak özellikleri olarak öz bildirim yoluyla bireylerden bilgi almaya özelleşmeleri ve ikincil bilgi kaynaklarına başvuramaları söylenebilir.

Problemler video oyunu oynama davranışının tanınması ve öz bildirim yoluyla ölçümüne ilişkin alandaki bu gelişmelere rağmen, kimi çalışmalar öz bildirim dayalı ölçümlerin klinik örneklemi tespit etmede yeterli olmayabileceğini savunmaktadır (Jeong vd., 2018:1–8). Bu araştırmacılar, öz bildirim ölçümleri ile tanılamaya yönelik tatmin edicilikten uzak duyarlılık değerleri elde edilmesine dikkat çekmektedir. Bu sorun, alandaki çalışmalar söz konusu olduğunda özellikle ergen bireylerin yeterince hevesli olmayışı, sosyal istenirlik yanlılığı ve kendini açmanın önündeki psikolojik engellerden ve kimi ölçüm araçlarında yalnızca evet-hayır biçiminde iki kategorili bilgi toplanmasından kaynaklanıyor olabilir (Jeong vd., 2018:1–8). Bu bilgiler video oyunlara ilişkin sorun yaşayan özellikle daha erken yaşlardaki bireylerin tanılamada ve tedavi arayışında bulunmada geri planda

kalma ihtimalini düşündürmektedir. Bu noktada alınabilecek bir önlem, çoklu bilgi kaynaklarına başvuru olabilir. Çocuk ve ergenler söz konusu olduğunda ebeveynler başta olmak üzere bakım verenler önemli ve görece erişilebilir bir kaynağı oluşturmaktadır. Ayrıca, çocuk ve ergen yaş gruplarında tedavi süreçlerinin yönetiminde ebeveynler ve vasilerin çocuklarının video oyunu oynama deneyimine öncesi, sırası ve sonrasına ilişkin bir bütün olarak farkındalık sahibi olup sürece aktif katılımı önemli bulunmaktadır. Bu sayede konuya ilişkin bütüncül bir değerlendirme yapmak ve tedavi sürecini daha etkili yönetmek mümkün olabilir (Birol ve Birol, 2022:535; Schneider vd., 2017:328–329). Bu nedenle mevcut çalışma, ebeveynlerin problemleri video oyunu oynama davranışına yönelik farkındalık düzeyine odaklanmaktadır. Bu yolla, problemleri oyunu oynama davranışına yönelik ebeveyn görüşlerinin içerik olarak incelenmesi, elde edilen verilerin alan yazınıla uyumunun değerlendirilerek ebeveynlerin tanı ve tedavi süreçlerinde yer almasının mümkün olup olmayacağını ele alınması ve problemleri oyunu oynama davranışına yönelik ebeveyn görüşlerini ölçümlemeye yönelik gelecek çalışmalara ışık tutulması hedeflenmektedir.

1.1.Ebeveynlerin Problemleri Video Oyunu Oynamaya Yönelik Bilgi ve Farkındalığı

Araştırmalar ebeveynlerin iletişim teknolojileri konusunda genel olarak kendilerini yetkin bulduklarına ancak video oyunlarının kullanımı konusunda kendilerini çocuklarına kıyasla daha az beceri sahibi gördüklerine işaret etmektedir (Delen vd., 2015:5). Oysa ki gün geçtikçe dünyada olduğu kadar ülkemizde de yaygınlaşan dijital ebeveynlik kavramı ebeveynlerin dijital yeniliklerin sunduğu olanaklardan faydalanıp barındırdığı risklere karşı çocuğunu koruyabilmesine odaklanmaktadır (Kabakçı Yurdakul vd., 2013:888; Kaya ve Mutlu-Bayraktar, 2021:1065–1066; Tiryaki, 2023:759). Dijital ebeveynlik kavramının dijital okuryazarlık, farkındalık, kontrol, etik ve yenilikçilik boyutlarından oluştuğu kavramsallaştırılmakta olup (Kabakçı Yurdakul vd., 2013:888), araştırmalarda elde edilen bulguların da bu görüşü desteklediği görülmektedir (İnan Kaya vd., 2018:157–163; Manap ve Durmuş, 2020:984–993). Dijitalleşen dünya ve ebeveyn tutumlarına yönelik bu gelişmeler video oyunları özelinde değerlendirildiğinde ise daha yüksek bir ivmeye ihtiyaç duyulduğu düşünülmektedir. Alan yazındaki ölçüm araçlarının derlendiği bir çalışmada video oyunlarına yönelik bilgi ve farkındalık düzeylerini ölçen ölçüm araçlarının oyun oynayan kişilerin deneyimlerine odaklandığı ve ebeveynlerin bilgi ve farkındalık düzeylerini incelemenin göz ardı edildiği belirtilmektedir (Birol ve Birol, 2022:535). Buna örnek olarak alan yazında bireylerin oyun oynama motivasyonlarını ölçmeye yönelik geliştirilen ulusal veya uluslararası ölçüm araçlarının var olup bu ölçüm araçlarının başarı, rekabet, beceri geliştirme, başa çıkma, uzaklaşma, hayal kurma, kendini ödüllendirme, eğlence, sosyalleşme gibi boyutlara işaret ettiği belirtilebilir (Demetrovics vd., 2011:814–825; Evren vd., 2020:81–89; Korkın Varanok ve Şahin, 2024:43–55; Myrseth vd., 2017:1658–1668). Ancak bilindiği kadarıyla bu motivasyonları ebeveyn tarafından ölçmeye yönelik bir araç mevcut değildir. Bilinen bir çalışmada video oyunlarının etkilerine yönelik farkındalık düzeyinin öz bildirimle ölçüldüğü Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği'nin (Tekkurşun Demir ve Cicioğlu, 2020:1–17) ebeveyn görüşlerine başvurmada da kullanılabileceği savunulmuştur (Pazarcıkcı ve Efe, 2022:422–423). Bununla beraber, söz konusu ölçüm aracı video oyunlarının birey ve dış dünyası üzerindeki etkilerine odaklanmakla beraber, ebeveyn gözlemine özelleşmemiş olduğu anlaşılmaktadır. Dolayısıyla problemleri video oyunu oynama davranışının ebeveyn bakış açısıyla değerlendirilmesine yönelik çalışmalara ihtiyaç vardır.

Ebeveynlerin problemleri oyunu oynamayı tanıyıp anlamlandırabilseler dahi bu süreci nasıl yöneteceklerini bilemediklerine de dikkat çekilmektedir (Werner vd., 2024:6–7). Oysaki video oyunu oynamaya yönelik ebeveyn ve aile faktörlerinin bireysel faktörler kadar yordayıcı olduğu hesaplanmaktadır (Nielsen vd., 2020:379). Ebeveynlerin video oyunlarına yönelik tutumları, ebeveynlerin oyun oynama davranışı ve çocuklarının oyun davranışını süpervize etmeleri gibi ebeveyn faktörlerinin çocukların oyun oynama davranışı üzerinde etki sahibi olduğu düşünülmektedir (Schneider vd., 2017:328–329). Bir başka deyişle, oyun oynama davranışları ebeveynlerinden ilgi, sıcaklık ve yakınlık gören ve ebeveynleri tarafından psikolojik baskıyla değil davranışsal açıdan kontrol edilen çocukların video oyunu oynama bakımından daha az risk taşıdığı söylenebilir (Canoğlu ve Doğan:109–110). Ebeveynler çocuklarının problemleri video oyunu oynama davranışının arkasındaki psikolojik ihtiyaçları daha iyi anlayabilirlerse tek başına işe yaramayan davranış düzenlemesi ve kural koymanın ötesine geçip çocuklarının tedavi sürecine daha bütüncül ve etkili katkı sunabilirler (Choo vd., 2015:1435).

Tüm bu gerekçelerle konu üzerine çalışan uzmanlar ve klinisyenler problemli oyunu oynama davranışı olan bireylere yönelik tedavilerde ebeveynlerin de tedavi ekibinin bir parçası olarak görülmesi gerektiğini savunmaktadır (Feindel, 2019:61–172; Werner vd., 2024:2). Bunu destekler şekilde ebeveyn gözetimi, duygu ve ihtiyaçlara cevap verebilirlik ve iletişim ile video oyunları üzerine tanıtıcı eğitimden oluşan ebeveynlere yönelik bir müdahalenin çocukların oyun oynama süresini azaltmada etkili olduğu ve kazanımların üç aylık takip sürecinde de korunduğu gözlenmiştir (Li vd., 2019:7–9). Ebeveyn çocuk arasındaki iletişimin, iletişim problemlerinin ve karşılanmamış psikolojik ihtiyaçların internet kullanımındaki rolü ile bu konuda sağlıklı aile hedefleri koymaya yönelik bir içeriği takip eden bir başka müdahale çalışmasında da problem davranışa yönelik ölçek puanı ve problemli davranış gösteren çocuk sayısında azalma görülmüştür (Liu vd., 2015:5–6). Bu çalışmada ayrıca sonuçta etkili olan değişim mekanizması da incelenmiş ve müdahale içeriği ile uyumlu olarak psikolojik ihtiyaçların karşılanması ile ebeveyn çocuk ilişkisindeki iyileşme ve yakınlığın olumlu sonuç üzerinde pay sahibi olduğu ortaya koyulmuştur.

1.2.Araştırma Amacı

Anılan bilgiler video oyunları ve problemli video oyunu oynama davranışı konusunda ebeveyn farkındalığı ve etkinliğine odaklanmanın ebeveynlerin dile getirdiği bir ihtiyaç alanı olduğunu düşündürmektedir. Oysaki; çocuklarının oyun oynama davranışına yönelik ebeveyn farkındalığına ilişkin elde yeterli veri bulunmamaktadır (Biol ve Biol, 2022:535). Bir başka açıdan ise, ebeveynlerle farkındalık ve etkinlik temelli gerçekleştirilen müdahalelerin çocukların söz konusu problem davranışının azalmasına etki edeceği görülmektedir (Li vd., 2019:7–9; Liu vd., 2015:5–6). Bununla beraber, ebeveynlerin problemli oyunu oynamaya yönelik düşüncelerinin olay temelli ve bir bütün olarak incelenmesi noktasında alan yazında eksiklikler gözlenmektedir. Bu gerekçelerle, mevcut çalışmada ebeveynlerin video oyunları ve ve problemli video oyunu oynama konusundaki farkındalık düzeylerinin betimsel olarak incelenmesi amaçlanmıştır.

2.YÖNTEM

2.1.Katılımcılar

Çalışmaya ilköğretim düzeyinde çocuğu bulunan 42 ebeveyn katılmıştır. Çoğunluğu annelerden oluşan katılımcıların (anne: $n = 38$, %91.5, baba: $n = 4$, %9.5) biri hariç diğerleri evli olduğunu belirtmiştir. Katılımcıların ($n = 34$, %81.0) ve eşlerinin ($n = 34$, %80.9) çoğunlukla en fazla lise mezunu olduğu öğrenilmiştir. Katılımcıların çoğunluğu çalışmadığını belirtirken ($n = 37$, %88.1) iki (%4.8) katılımcı sigortasız, üç (%7.1) katılımcı ise sigortalı bir işte çalıştığını belirtmiştir. Katılımcıların çoğunluğu eşinin sigortalı bir işte çalıştığını belirtmiştir ($n = 30$, %71.4). Sekiz (%19.0) katılımcı eşinin çalışmadığını, üç (%7.1) katılımcı ise eşinin sigortasız bir işte çalıştığını belirtmiştir. Eve giren toplam aylık gelir çoğunlukla asgari ücretin altındadır ($n = 18$, %42.9). Katılımcıların ortalama 2.59 ($SS = 1.07$) çocuk sahibi olduğu gözlenmiştir. Birden fazla çocuk sahibi olan katılımcılardan tek bir çocuklarına odaklanarak soruları cevaplaması istenilmiştir. Elde edilen bulgulara göre katılımcılar soruları çoğunlukla ilkökul düzeyindeki ($Ort. = 9.29$, $SS = 3.99$) çocuklarına odaklanarak yanıtlamıştır. Katılımcı özellikleri Tablo 1’de özetlenmiştir.

Tablo 1: Katılımcıların Demografik Özellikleri

	<i>Ort.</i>	<i>SS</i>
Katılımcı yaşı	39.59	7.49
Çocuk sayısı	2.59	1.07
	<i>n</i>	%
Ebeveyn		
Anne	38	91.5
Baba	4	9.5
Eğitim düzeyi (kendisi)		
Okuryazar	4	9.5
İlkokul	6	14.3

Ortaokul	9	21.4
Lise	15	35.7
Ön lisans	1	2.4
Lisans ve üstü	7	16.7
Eğitim düzeyi (eşi)		
Okuryazar	3	7.1
İlkokul	8	19.0
Ortaokul	13	31.0
Lise	10	23.8
Ön lisans	2	4.8
Lisans ve üstü	4	9.5
Yanıtlanmamış	2	4.8
Çalışma durumu (kendisi)		
Çalışmıyor	37	88.1
Sigortasız çalışıyor	2	4.8
Sigortalı çalışıyor	3	7.1
Çalışma durumu (eşi)		
Çalışmıyor	8	19.0
Sigortasız çalışıyor	3	7.1
Sigortalı çalışıyor	30	71.4
Yanıtlanmamış	1	2.4
Aylık gelir		
0–11.402,00	6	14.3
11.403,00–22.805,00	12	28.6
22.806,00–33.208,00	14	33.3
33.209,00–44.611,00	5	11.9
44.612,00–55.014,00	1	2.4
56.015,00–67.417,00	2	4.8
67.418,00 ve üstü	2	4.8

2.2. Veri Toplama Araçları

2.2.1. Demografik Bilgi Formu

Araştırmacı tarafından oluşturulan form ile katılımcıların yaş, cinsiyet, eğitim ve gelir düzeyi, çocuk sayısı gibi demografik bilgileri elde edilmiştir. Bu formda ayrıca çocuklarının oyun oynama davranışına yönelik oynanılan oyun türü, süresi, davranışın problemli olup olmadığına yönelik ebeveynin algısı ve danışmanlık veya tedavi alınıp alınmadığı da sorulmuştur.

2.2.2. Problemli Video Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Açık Uçlu Sorular

Katılımcıların problemli video oyunu oynama davranışına ilişkin görüşlerini incelemek amacıyla araştırmacı ve araştırma asistanları tarafından hazırlanmıştır. Araştırmacı klinik psikoloji alanında doktora derecesine sahip olup araştırma asistanları klinik psikoloji alanında seçmeli derse kayıtlı 20 psikoloji son sınıf öğrencisidir. Araştırma asistanları araştırmacıdan problemli video oyunu oynama davranışı üzerine dokuz saatlik kuramsal ve altı saatlik uygulamalı eğitim almışlardır. Soruların hazırlanmasında aileler için problemli oyunu oynama davranışına yönelik hazırlanan el kitabının içeriği takip edilmiştir (Feindel, 2019:11–172). Soruların içeriği klinik psikoloji alanında yüksek lisans yapan bir uzman tarafından gözden geçirilmiştir. Bu aşamalardan sonra sorular son haline gelmiştir. Problemli video oyunu oynama davranışına ilişkin açık uçlu sorular Ek 1’de sunulmuştur.

2.3.İşlem

2.3.1.Veri Toplama Süreci

Veri toplama süreci İstanbul Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Araştırmalar Etik Kurulu'ndan izin alınmıştır. Mevcut araştırma video oyunu oynama ve ebeveynlik üzerine daha geniş bir araştırmanın bir parçasını oluşturmaktadır. Araştırmanın veri toplama süreci uygunluk örnekleme yöntemi ile erişilen ilköğretim düzeyindeki okullarda gerçekleştirilmiştir. Bu okullardan biri veli toplantısı öncesinde ziyaret edilmiş ve 11 ebeveyne ulaşılmıştır. İki okul ise veli bilgilendirme seminerleri öncesinde ziyaret edilmiş ve bu yolla 41 ebeveyne daha ulaşılmıştır. Çalışma kapsamında toplam 52 ebeveyn ile iletişim kurulmuştur. Altı ebeveyn nitel sorulara cevap vermek istememiştir. Dört ebeveyn ise nitel sorulara cevap vermeyi kabul etmiş ancak soruların bir kısmını boş bırakmıştır. Analizler bu katılımcılar dışarıda tutularak geriye kalan 42 ebeveyn ile yürütülmüştür.

2.3.2.Veri Analizi

Elde edilen verilerin analizinde SPSS 30 kullanılmıştır. Demografik verilerin analizinde sıklık dağılımları ile ortalama ve standart sapma değerleri incelenmiştir. Açık uçlu sorular ise öncelikli olarak içerik analizine tabi tutulmuştur. Yirmi araştırma asistanından üçü sorulara verilen cevapları kodlamıştır. Bu kodlama süreci için öncelikle araştırmacı tarafından bu üç araştırmacıya her araştırma asistanına sunulan mevcut eğitimlere ek olarak iki saatlik bir içerik analizi eğitimi verilmiştir. Bu eğitim sonrası her bir araştırma asistanı veriyi içerik analizi ile bireysel olarak kodlamıştır. Elde edilen 125 kodun 98'inde (%78.4) ortaklık olduğu gözlenmiştir. Bunu takiben araştırmacı ve araştırma asistanlarının katıldığı bir saatlik bir oturumla kodlama süreci gözden geçirilmiştir. Bu toplantı sonrasında ortaklık gözlenen kod sayısı 118'e (%94.4) yükselmiştir. Üçüncü toplantıda ise araştırmacı ve kodlayıcıların katılımıyla ortaklık sağlanmayan kodlar gözden geçirilmiş ve mutabakat sağlanmıştır. Bu sürecin sonucunda veride gözlenen tüm kodlar ve ait oldukları kategori ve temalar netleştirilmiş ve her bir katılımcının verisinde bu kodların gözlenip gözlenmediği belirlenmiştir. Kodların kategoriler, kategorilerin ise temalar altında nasıl yer alacağı veri içeriği ve alan yazındaki görüşler dikkate alınarak belirlenmiştir (Feindel, 2019:7–172). Elde edilen kodların kaç katılımcıda gözlemlendiği sıklık dağılımları ile incelenmiştir.

3.BULGULAR

3.1.Çocukların Video Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Bulgular

Katılımcıların çocuklarının video oyunu oynama davranışına ilişkin bilgiler Demografik Form ile elde edilmiştir. Katılımcılardan birden fazla çocukları olması durumunda en fazla oyun oynayan çocuklarının davranışına odaklanmaları istenmiştir. Buna göre, 22 (%52.4) katılımcının erkek, 17 (%40.5) katılımcının kız çocuğuna odaklanarak formu cevapladığı anlaşılmıştır. Oyun oynama davranışına odaklanılan çocuğun yaş ortalaması 10.43 (SS = 4.08) olarak gözlenmiştir.

Katılımcıların büyük çoğunluğu ($n = 35$, %83.3) çocuklarının oynadığı oyunların isimlerini kendilerine sunulan listeden seçebilmiştir. Ebeveynlerden alınan bilgiye göre çocuklar arasında en popüler oyunlar sırasıyla silahlı vurma oyunları ($n = 15$, %35.7), aksiyon/strateji oyunları ($n = 11$, %26.2), hayatta kalma/dünya inşa etme oyunları ($n = 11$, %26.2), simülasyon oyunları ($n = 7$, %16.7), macera/rol yapma oyunları ($n = 6$, %14.3) ve platform oyunları ($n = 6$, %14.3) biçimindedir. Ebeveynler çocuklarının günde ortalama 2.95 saat (SS = 2.13) video oyunu oynadıklarını belirtmiştir. Katılımcı ebeveynlerin 14'ü (%33.3) çocuklarının video oyunu oynama davranışının problemli olduğunu düşünmektedir. Bu katılımcıların yedisi (%50) konu üzerine danışmanlık veya tedavi aldıklarını belirtmiştir. Çocukların oyun oynama davranışına ilişkin bulgular Tablo 2'de özetlenmiştir.

Tablo 2: Çocukların Video Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Bulgular

	Ort.	SS
Çocuğun yaşı	10.43	4.08
Günlük video oyunu oynama süresi (saat)	2.95	2.13
	<i>n</i>	%
Çocuğun cinsiyeti		
Kız	17	40.5
Erkek	22	52.4
Yanıtlanmamış	3	7.1
Çocuğumun oynadığı oyunları biliyorum.		
Evet	35	83.3
Hayır	6	14.3
Yanıtlanmamış	1	2.4
Çocuğun oynadığı oyun türü		
Aksiyon strateji oyunları: League of Legends (LOL), Civilization, Warcraft, Age of Empires vb.	11	26.2
Silahlı vurma oyunları: Valorant, PUBG, Counter Strike, Call of Duty, Battlefield vb.	15	35.7
Hayatta kalma/dünya inşa etme oyunları: Minecraft, The Forest, ARK: Survival Evolved, Valheim vb.	11	26.2
Simülasyon oyunları: The Sims, Euro Truck Simulator (ETS) vb.	7	16.7
Macera/rol yapma oyunları: GTA, Genshin Impact, The Witcher, Assassin's Creed, Detroit: Become Human vb.	6	14.3
Platform oyunları: Mario, Ori, Dead Cells, Limbo vb.	6	14.3
Yanıtlanmamış	1	2.4
Ebeveynin video oyunu oynama davranışı hakkındaki görüşü		
Problemlili	14	33.3
Normal	28	66.7
Problemlili oyunu oynama davranışı üzerine danışmanlık ve/ya tedavi başvurusu		
Var	8	19.0
Yok	29	69.0
Yanıtlanmamış	5	11.9

3.2.Problemlili Video Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Görüşler

Problemlili video oyunu oynama davranışına ilişkin açık uçlu sorulara verilen yanıtlar içerik bakımından incelenmiştir. Bu analiz sonrası elde edilen temalar Tanım ($n = 40$, %95.2), Tedavi Potansiyeli ($n = 33$, %78.6), Nedenler ($n = 32$, %76.2) ve Etkiler ($n = 17$, %40.5) biçiminde olmuştur.

Tanım teması Duygusal Boyut ($n = 31$, %73.8), Sıklık ($n = 26$, %61.9), Tanımlayamama ($n = 11$, %26.2), Sanal-Gerçek Ayrımı ($n = 4$, %9.5) ve Patoloji ($n = 3$, %7.1) kategorilerinden oluşmaktadır. Bu kategorilerden Duygusal Boyut kategorisi, Tolerans (örn. “oyun oynamadığında kendini boşlukta hissetmek” [K26], $n = 14$, %33.3), Olumlu Duygulanım (örn., “zevk ve keyif alma” [K8], $n = 13$, %31.0) ve Duygusal Yoksunluk Belirtileri (örn., “eksikliğinin huzursuzluk verdiği” [K3], $n = 4$, %9.5) kodlarından oluşmaktadır. Sıklık kategorisi Davranışsal Boyut (örn., “oyunu fazlasıyla oynama” [K25], $n = 16$, %38.1) ve Bilişsel Boyut (örn. “sadece onu düşünmek ona odaklanmaktır” [K74], $n = 10$, %23.8) kodlarından oluşmaktadır. Tanımlayamama (örn. “çok kötü” [K24]), Sanal-Gerçek Ayrımı (örn., “hayattan kopma” [K17]) ve Patoloji (örn., “hastalık” [K6]) kategorileri ise kodlara ayrılmamıştır.

Tedavi Potansiyeli teması Tedavi Edilebilirlik ($n = 38$, %90.5) ve Tedavi Kaynakları ($n = 25$, %59.5) kategorilerinden oluşmaktadır. Bu kategorilerden Tedavi Edilebilirlik kategorisi, Tedavi Edilebilir (örn., “evet

tedavi edilebilir” [K33], $n = 35$, %83.3), Belirsizlik (örn., “bilmiyorum” [K22], $n = 2$, %4.8) ve Tedavi Edilemez (örn., “maalesef edilemez” [K24], $n = 1$, %2.4) kodlarından oluşmaktadır. Tedavi Kaynakları kategorisi ise Aile Desteği (örn., “aile yardımıyla” [K9], $n = 12$, %28.6), Hobiler/Aktiviteler (örn., “başka şeylere ilgisini çekerek” [K26], $n = 7$, %16.7), Profesyonel Destek (örn., “doktorlardan yardım alınabilir” [K41], $n = 3$, %7.1) ve Süreyi Sınırlandırma (örn., “her gün belirli bir sürede oynayabilirler” [K32], $n = 3$, %7.1) kodlarından oluşmaktadır.

Nedenler teması Sosyal Nedenler ($n = 21$, %50.0), Duygusal Nedenler ($n = 11$, %26.2), Öz Denetim ($n = 11$, %26.2) ve Kişilik Özellikleri ($n = 8$, %19.0) kategorilerinden oluşmaktadır. Bu kategorilerden Sosyal Nedenler kategorisi, Yetersiz Aile İlişkileri (örn., “ailedede sevgisizlik” [K15], $n = 15$, %35.7), Çevresel Faktörler (örn., “çocuklar evde kaldıkça oyuna ve tablete bağımlı oluyorlar” [K31], $n = 4$, %9.5) ve Akran Zorbalığı/Dışlanma (örn., “anlaşılamamak, kendini ifade edememek, arkadaş edinmemek gibi” [K36], $n = 2$, %4.8) kodlarından oluşmaktadır. Duygusal Nedenler kategorisi, Olumsuz Duygudan Kaçış (örn., “can sıkıntısı” [K34], $n = 6$, %14.3) ve Olumlu Duyguya Yaklaşma (örn., “keyif aldığı ve mutlu hissettiğini düşündüğü için” [K8], $n = 5$, %11.9) kodlarından oluşmaktadır. Öz Denetim kategorisi Zamanı Yönetememe (örn., “boşta kalmak” [K23], $n = 9$, %21.4) ve Duygu Denetimi (örn., “kendini kaptırmak” [K1], $n = 4$, %9.5) kodlarından oluşmaktadır. Kişilik Özellikleri (örn., “tembellik” [K17]) kategorisi ise kodlara ayrıışmamıştır.

Etkiler teması Negatif İşlevsellik ($n = 8$, %19.0), Fizyolojik Etkiler ($n = 7$, %16.7), Sosyal İlişkiler ($n = 6$, %14.3) ve Psikolojik Etkiler ($n = 5$, %11.9) kategorilerinden oluşmaktadır. Negatif İşlevsellik (örn., “gündelik hayatı bırakıp” [K33]), Fizyolojik Etkiler (örn., “yemek yemeyi bile unutması” [K44]) ve Sosyal İlişkiler (örn., “sosyal aktivitelerden alıkoyan” [K15]) kategorileri kodlara ayrıışmamıştır. Psikolojik Etkiler kategorisi ise, Olumsuz Psikolojik Etkiler (örn., “oyun oynamadığında mutsuz olan öfkelenen” [K9], $n = 3$, %7.1) ve Olumlu Psikolojik Etkiler (örn., “sürekli galip gelme” [K28], $n = 2$, %4.8) kodlarından oluşmaktadır.

Katılımcıların problemleri video oyunu oynama davranışına ilişkin görüşleri temalar, kategoriler ve kodlar, örnek ifadeler, sıklık ve yüzde dağılımlarını içerecek şekilde Tablo 3’te özetlenmiştir.

Tablo 3: Problemleri Video Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Görüşler

Tema	Kategori	Kod	Örnek ifade (Katılımcı numarası)	f	%
Tanım	Duygusal Boyut	Tolerans	oyun oynamadığında kendini boşlukta hissetmek (K26)	14	33.3
		Olumlu Duygulanım	zevk ve keyif alma (K8)	13	31.0
		Duygusal Yoksunluk Belirtileri	eksikliğin huzursuzluk verdiği (K3)	4	9.5
	Sıklık	Davranışsal Boyut	oyunu fazlasıyla oynama (K25)	16	38.1
		Bilişsel Boyut	sadece onu düşünmek ona odaklanmaktır (K74)	10	23.8
	Tanımlayamama	Tanımlayamama	çok kötü (K24)	11	26.2
	Sanal-Gerçek Ayrımı	Sanal-Gerçek Ayrımı	hayattan kopma (K17)	4	9.5
Tedavi Potansiyeli	Patoloji	Patoloji	hastalık (K6)	3	7.1
	Tedavi Edilebilirlik	Tedavi Edilebilir	evet tedavi edilebilir (K33)	35	83.3
		Belirsiz	Bilmiyorum (K22)	2	4.8
		Tedavi Edilemez	maalesef edilemez (K24)	1	2.4
	Tedavi Kaynakları	Aile Desteği	aile yardımıyla (K9)	12	28.6
		Hobiler/Aktiviteler	başka şeylere ilgisini çekerek (K26)	7	16.7
		Profesyonel Destek	doktorlardan yardım alınabilir (K41)	3	7.1
		Süreyi Sınırlandırma	her gün belirli bir sürede oynayabilirler (K32)	3	7.1

Nedenler	Sosyal Nedenler	Yetersiz Aile İlişkileri	ailede sevgisizlik (K15)	15	35.7
		Çevresel Faktörler	çocuklar evde kaldıkça oyuna ve tablete bağımlı oluyorlar (K31)	4	9.5
		Akran Zorbalığı/Dışlanma	anlaşılamamak, kendini ifade edememek, arkadaş edinememek gibi (K36)	2	4.8
	Duygusal Nedenler	Olumsuz Duygudan Kaçış	can sıkıntısı (K34)	6	14.3
		Olumlu Duyguya Yaklaşma	keyif aldığı ve mutlu hissettiğini düşündüğü için (K8)	5	11.9
	Öz Denetim	Zamanı Yönetememe	boşta kalmak (K23)	9	21.4
		Duygu Denetimi	kendini kaptırmak (K1)	4	9.5
Etkiler	Kişilik Özellikleri	Kişilik Özellikleri	tembellik (K17)	8	19.0
	Negatif İşlevsellik	Negatif İşlevsellik	gündelik hayatı bırakıp (K33)	8	19.0
	Fizyolojik Etkiler	Fizyolojik Etkiler	yemek yemeyi bile unutması (K44)	7	16.7
	Sosyal İlişkiler	Sosyal İlişkiler	sosyal aktivitelerden alıkoyan (K15)	6	14.3
	Psikolojik Etkiler	Olumsuz Psikolojik Etkiler	oyun oynamadığında mutsuz olan öfkelenen (K9)	3	7.1
		Olumlu Psikolojik Etkiler	sürekli galip gelme (K28)	2	4.8

4.TARTIŞMA

Çalışma bulguları ebeveynlerin çocuklarının video oyunu oynama davranışını genel olarak takip ettiği ve oynadıkları video oyunlarını tanıdıklarını göstermiştir. Yaklaşık üçte biri çocuklarının oyun oynamasında problem olduğunu düşünen ebeveynlerden elde edilen bilgilere göre çocuklar arasında en popüler oyunlar sırasıyla silahlı vurma oyunları, aksiyon/strateji oyunları, hayatta kalma/dünya inşa etme oyunları, simülasyon oyunları, macera/rol yapma oyunları ve platform oyunlarıdır. Problemlili video oyunu oynama davranışına yönelik sorulara verilen yanıtlar incelendiğinde elde edilen temalar sıklık bakımından yüksekte düşüğe doğru sıralandığında Tanım, Tedavi Potansiyeli, Nedenler ve Etkiler biçiminde olmuştur. Buna göre, ebeveynlerin durumu tanımlayabildiği, tedavi potansiyelini ve probleme yol açan nedenleri tarif edebildiği söylenebilir. Bu durumun etkileri konusundaki görüşleri ise sıklık bakımından görece seyrek olmuştur.

4.1.Çocukların Video Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Bulguların Tartışılması

Araştırmaya katılan ebeveynler çocuklarının günde ortalama 2.95 saat ($SS = 2.13$) video oyunu oynadığını belirtmiştir. Dünya genelinde yapılan bir çalışmada DSÖ kriterlerine göre tanı alanların günde ortalama 5.73 saat oyun oynadığı, APB kriterlerine göre tanı alanların ise günde ortalama 4.93 saat oyun oynadığı gözlenmiştir (Pontes vs., 2022:4). Bu bilgiler, araştırma örneklemine dahil olan katılımcıların toplum örnekleminde gelip salt klinik örnekleme ait olmamasını ortaya koymaktadır.

Katılımcıların yaklaşık üçte biri çocuğunun video oyunu oynamasının problemli olduğunu düşünmektedir. Bu oranın alan yazındaki DSÖ kriterlerine göre %1.96, APB kriterlerine göre %4.97 olarak raporlanan diğer çalışmalara kıyasla yüksek olduğu değerlendirilmektedir (Pontes vd., 2022:4). İlk olarak, çalışmaya katılan ebeveynler toplum örneklemine ait olup yalnızca klinik gruba dahil olan çocukların ebeveynlerinden oluşmamaktadır. Dolayısıyla katılımcılar problemli oyunu oynama davranışını yalnızca klinik tabloyu değil eşik altı tabloyu da düşünerek değerlendirmiş olabilirler. Bunu destekler şekilde, örneklemdaki video oyunları oynama süresi dünya genelindeki klinik örneklemin video oyunları oynama süresinin altında olmakla beraber tedavi arayışında bulunma oranları da video oyunu oynamanın problemli olduğu görüşü ile tutarlı olmuştur. Bir başka açıdan ise, alan yazındaki çalışmalar haftalık bir saatlik video oyunu oynamanın psikomotor gelişim ile ilişkili olduğu ancak iki saatten fazla olduğunda öte bir fayda sağlamadığını belirtmektedir (Pujol vd., 2016:427–430). Dolayısıyla, ebeveynler günde ortalama iki saatten fazla oyun oynayan çocuklarının oyun oynama davranışlarını klinik tabloya erişmesinden bağımsız olarak problemli olarak değerlendirmiş olabilir. Bir başka açıdan, alan yazında da belirtildiği üzere toplulukçu kültürle yakınsayan araştırma örnekleminin yardım arama davranışının yüksek olması beklenebilir (Szkody vd., 2024:20171). Son olarak ise, ebeveynlerin çocuklarının video oyunu oynamasını problemli

değerlendirmeleri sosyoekonomik açıdan dezavantajlı olan araştırma örnekleminin araştırma kapsamında erişim sağladığı uzmanlara yardım talebini de yansıtır olabilir. Nitekim alan yazındaki çalışmalar da düşük sosyoekonomik statüde yaşayan bireylerin kısıtlı imkanlardan en yüksek faydayı sağlama gerekliliği ve eğilimine dikkat çekmektedir (Jett, 2002:384).

Araştırma sorularını en yüksek süre video oyunu oynayan çocuklarını düşünerek cevaplamaları istenen katılımcıların çoğunlukla erkek çocuklarını düşünerek soruları cevapladıkları görülmüştür. Alan yazındaki bulgular da problemli video oyunu oynamanın erkeklerde kızlardan daha yaygın olduğuna dikkat çekmektedir (Kim vd., 2022:7). Mevcut çalışmada ise cinsiyet sıklıkları arasında erkeklerin aleyhine bir farklılık gözlenmekle beraber bu farkın alan yazında raporlananların gerisinde kaldığı görülmektedir. Katılımcıların tek bir çocuklarını seçip soruları ona odaklanarak yanıtlamalarını istemenin örnekleme müdahale ederek cinsiyet oranını etkilemiş olması olasıdır. Ayrıca, bu oran yorumlanırken tek çocuklu ebeveynlerin cinsiyet tercihi yapmasının doğal olarak mümkün olmayacağı da akılda tutulmalıdır. Bir başka açıdan, klinik tanı değil video oyunu oynama davranışına odaklanılması tanı alma bakımından eşik altı grupta yer alan kız çocuklarının da araştırma kapsamında daha fazla değerlendirilebilmesini mümkün kılmış olabilir.

4.2.Problemli Video Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Görüşlerin Tartışılması

4.2.1.Tanım

Problemli video oyunu oynama davranışına ilişkin ebeveyn görüşleri incelendiğinde katılımcıların tamamına yakınının problemli video oyunu oynamayı tarif etmeye yönelik tanı kriterlerinde yer verilen belirtilerle uyumlu içerik ürettiği gözlenmiştir (American Psychiatric Association, 2022; World Health Organization, 2021). Bu bilgi, ebeveynlerin problemli video oyunu oynamayı tespit edip değerlendirmede değerli bir bilgi kaynağı olabileceğini düşündürmektedir. Oysaki; tanılama konusunda video oyunu oynayan bireylere yönelik pek çok öz bildirim aracı bulunmakla beraber (Stevanović vd., 2020:43–63) ebeveynler ve sosyal çevreden bilgi almaya yönelik ölçüm araçları bulunmamaktadır (Birol ve Birol, 2022:535). Mevcut çalışmanın bu yöndeki gelecek çalışmalar için bir kaynak işlevi görmesi mümkün olabilir.

Problemli video oyunu oynama davranışını tanımlamaya yönelik kategori ve kodlar incelendiğinde en sık gözlenen kategorinin Duygusal Boyut olduğu dikkat çekmektedir. Bu kategorinin altında ise Tolerans, Olumlu Duygulanım ve Duygusal Yoksunluk kodları dikkat çekmektedir. Buradan hareketle ebeveynlerin problemli video oyunu oynama davranışını tek yönlü değil duygusal arka planıyla birlikte değerlendirdiği söylenebilir (Feindel, 2019:35–59). Ayrıca, davranışsal bir bağımlılık olarak kavramsallaştırılan problemli video oyunu oynama konusunda ebeveynlerin psikolojik faktörleri de göz ardı etmediği anlaşılmaktadır. Bu durum, ebeveynlerin uzmanlar için dahi öneri aşamasında olan tanı kriterlerine aşına olduklarını düşündürmektedir (American Psychiatric Association, 2022). Bir başka deyişle, ebeveynler çocuklarını en sık gözlemleyen ve dolayısıyla en iyi tanıyanlar olarak karşımızda çıkmaktadır. Bu nedenle ebeveynleri çocuklarındaki problemli davranışları belirlemek için tanı kriterlerinin önünde ve ötesinde öngörülerini olan önemli bir doğal kaynak olarak görmek yerinde olacaktır.

Tanım temasının altında yer alıp ikinci en sık gözlenen kategori Sıklık olmuştur. Bunun kodları ise sırasıyla Davranışsal ve Bilişsel Boyut olarak göze çarpmaktadır. Davranışsal gözlemlerin uzmanlardan oluşmayan toplum örneklemince problemi tarif etmede en sık başvurulan öge olması anlaşılabilir. Bilişsel Boyutun da burada gözlenmesi ebeveynlerin problemli oyunu oynama davranışını bütüncül değerlendirdiğini düşündürmektedir (Feindel, 2019:35–59). Bununla tutarlı olarak, problemli davranış tanımlayan tanı kriterlerinin salt sıklığa değil oluşan işlev kaybı ve rahatsızlığa da yer verdiği gözlenmektedir (American Psychiatric Association, 2022; World Health Organization, 2021). Alan yazın bulguları da problemli oyunu oynama davranışının salt bir tekrar edici eylem olmayıp bağlamı ve bilişsel, duygusal, fizyolojik boyutlarıyla birlikte değerlendirilmesi gerektiğini ifade etmektedir (Choo vd., 2015:1438). Bunun önemini vurgular bir biçimde alan yazındaki problemli video oyunu oynama davranışına yönelik ölçüm araçlarının duyarlık ve özgüllük incelemelerinde video oyuna ayrılan sürenin çeldiriciliğine dikkat çekilmektedir (Jeong vd., 2018:3). Araştırmacılar, uzman kararının tanı yokluğuna işaret ettiği durumlarda ölçüm araçlarıyla da benzer bir sonuç elde edildiğine ancak uzman kararının tanı varlığına işaret ettiği durumlarda ölçüm araçlarıyla uyumun şans düzeyinde olduğuna değinmektedir. Araştırma bulguları dikkatle incelendiğinde, ölçüm araçlarının video oyunlarına harcanan süre azaldığında yanlış negatif, bu süre

arttığında ise yanlış pozitif üretme ihtimalinin arttığı gözlenmiştir. Bilgiler birlikte değerlendirildiğinde, toplum temelli çalışmalarda problemli video oyunu oynama davranışının çok boyutlu yapısına değinmenin önemli olduğu ve ebeveynlerin bu noktada önemli kaynaklar olabileceği anlaşılmaktadır.

Ebeveynlerin sıklıkla değindiği bir başka kategori Tanımlayamama olmuştur. Ebeveynler problemli video oyunu oynama davranışını karmaşık ve yoğun olarak değerlendirmekte ve bunu ele almada kendilerini yetersiz hissetmektedir. Bu durum, ebeveynlerin kendilerini video oyunlar konusunda diğer teknolojik unsurlara kıyasla daha az yetkin hissetmeleri ile uyumludur (Delen vd., 2015:5). Tanımlayamama kategorisi ebeveynlerin çocuklarının problemli oyunu oynama davranışları konusunda yaşadığı sorunlara karşı desteklenmeye ihtiyaç duyduklarını ortaya koymaktadır. Alan yazın incelendiğinde ise bu konudaki çalışmaların oldukça kısıtlı olduğu gözlenmektedir. Bilindiği kadarıyla alan yazında problemli video oyunu oynama davranışı gösteren çocukların ebeveynlerini desteklemeye yönelik yalnızca iki pilot çalışma bulunmaktadır. Bunlardan ilki Almanya’da 34 ebeveynin tamamladığı sekiz haftalık grup oturumundan oluşmaktadır (Hülquist vd., 2022:1–16). Eğitim içeriği problemli video oyunu oynama üzerine psikoeğitim ve aile etkileşimine odaklanmaktadır. Söz konusu müdahale sonrasında ebeveynlerin algıladıkları stres seviyesi azalıp algıladıkları öz etkinlik artmıştır. Ayrıca, aile iletişim ve işlevselliğinde artış ile ergenin problemli video oyunu oynama belirtilerinde azalma gözlenmiştir. Konu üzerine ikinci çalışma ise araştırmacı tarafından ülkemizde gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmada da (problemli) oyunu oynama davranışı, biyopsikososyal etkileri, çözüm yolları, bu süreçte çocukların ve ebeveynlerin deneyimleri ile iyilik halinin korunmasına yönelik önerileri içeren 90 dakikalık bir psikoeğitim seminerinin ebeveynlerin depresyon, anksiyete ve stres seviyelerini anlamlı derecede düşürdüğü gözlenmiştir. Olumlu bu ilk sonuçlar çocukların video oyunu oynama davranışında ebeveyn ve aile faktörlerinin bireysel faktörler kadar açıklayıcı olduğu bilgisiyle birlikte değerlendirildiğinde daha da önem kazanmaktadır (Nielsen vd., 2020:379). Dolayısıyla, problemli video oyunu oynama davranışı üzerine gerçekleştirilen çalışmalarda ebeveynlere rehberlik edecek tasarımların önemli olduğu düşünülmektedir.

Tanım temasının altında gözlenen bir diğer kategori olan Sanal-Gerçek Ayrımı, alan yazında oyun oynayanların deneyimlerine yer verilen çalışmalarda sıklıkla yer verilen bir kavramdır (Meriläinen ve Ruotsalainen, 2023:8). Oyun oynayanlar, bu durum problemli hale geldiğinde gerçek dünyada da oyunun içindeymiş gibi hissedebilir veya tam aksi yönde oyunu gerçek dünyadan tamamen ayrı ve bambaşka bir dünya olarak deneyimleyebilirler. Bu karmaşık deneyimin anlaşılması önemli olup, ebeveynlere yönelik müdahalelerde de detaylı olarak ele alınmakta ve üzerinde durulmaktadır (Feindel, 2019:25–32). Bu bilgiler birlikte değerlendirildiğinde, araştırmaya katılan ebeveynlerin, çocuklarının video oyunlar özelinde yaşadığı problemi incelikli olarak tanıyabildiği düşünülmektedir.

Tanım teması altında Patoloji kategorisi de gözlenmiştir. Bu kategorinin gözlenmesi ancak sıklığının görece düşük olması klinik değil toplum örnekleminden çocukların ebeveynleriyle çalışmaktan ileri geliyor olabilir. Ayrıca, katılımcıların sorunu tanımlamada genel olarak kapsayıcı bir tablo ortaya koydukları düşünüldüğünde oyunu oynama davranışını yalnızca problem odaklı değil gelişimi destekleyen bir unsur olarak da gördükleri düşünülebilir (Király vd., 2020:2–3; Small vd., 2020:179–187). Benzer şekilde, günümüz dijital ebeveynlerinin teknolojik gelişmelerin farkında olup bu gelişmelerden yararlanmak yönünde bir tutum sergiledikleri düşünülebilir (İnan Kaya vd., 2018:157–163; Kabakçı Yurdakul vd., 2013:888; Manap ve Durmuş, 2020:984–993). Günümüz ebeveynlerinin teknolojiye eskiye görece daha az yabancı olduğu yönündeki alan yazın bulguları ve mevcut çalışmada ebeveynlerin çocuklarının oyun oynama davranışlarını gözetleyebiliyor olmaları da bu düşüncüyü desteklemektedir (Delen vd., 2015:5). Yine de ebeveynlerin dijital gelişmeleri takip ediyor olabilseler dahi davranışsal problemler konusunda yeterince bilgi sahibi olmadıklarından ötürü çocuklarının durumunu patolojik olarak ele almayabilecekleri de akılda tutulmalıdır. Gelecek çalışmalarda bu olasılığın kontrol edilmesi ile daha arı bilgiler elde edilebileceği düşünülmektedir.

Ebeveynlerden elde edilen bilgiler topluca değerlendirildiğinde problemli video oyunu oynamaya yönelik DSÖ ve APB kriterleriyle (American Psychiatric Association, 2022; World Health Organization, 2021) çoğunlukla örtüşen bir tarif getirdikleri ve tedavi konusunda farklı kaynakların etkinliğine değindikleri gözlenmektedir. Bu bilgiler alan yazındaki ebeveynlerin tanı ve tedavi süreçlerine daha aktif dahil edilmesi yönündeki önerileri desteklemesi bakımından önemlidir (Birol ve Birol, 2022:535).

4.2.2.Tedavi Potansiyeli

Çalışma kapsamında gözlenen bir diğer tema Tedavi Potansiyeli olmuştur. Bunun altında gözlenen ilk kategori ise Tedavi Edilebilirlik olarak göze çarpmaktadır. Alan yazın bulguları da konu üzerine farklı farmakolojik ve psikolojik tedavi seçeneklerinin mevcut olup orta düzey etki sağladığına işaret etmektedir (Sharma ve Weinstein, 2024:2–7). Katılımcıların önemli bir çoğunluğunun problemli video oyunu oynamayı tedavi edilebilir bulması bu bağlamda gerçekçi ve umut verici bir durumdur. Yine de katılımcıların çok az bir kısmının tedavi konusunda umutsuz veya bilgisiz olması, konu üzerine ebeveynlerle yeni çalışmalar gerçekleştirilmesine ihtiyaç duyulduğuna işaret etmektedir (Hülquist vd., 2022:7–8).

Tedavi Kaynakları kategorisi altında ebeveynler en sık olarak Aile Desteğine değinmiştir. Bir başka deyişle, çalışma bulguları ebeveynlerin tedavi ekibinin bir parçası olmaya hevesli olduklarını göstermektedir. Bu durum alan yazındaki çocukların yaşadıkları davranışsal problemlere müdahale ederken ebeveynleri de tedavi ekibinin bir parçası olarak düşünmeyi vurgulayan görüşlerle uyumludur (Bonnaire vd., 2019:202–207; Feindel, 2019:61–172; Hülquist vd., 2022:7–8; Liddle vd., 1998:419–443). Güncel çalışmalar da ebeveynlere yönelik farklı müdahalelerin çocukların problemli oyunu oynama davranışının tedavisinde etkili sonuçlar verdiğini göstermektedir (De Lepeleere vd., 2017:6–11; Li vd., 2019:7–9; Liu vd., 2015:5–6). Tedavi Kaynakları kategorisi altında yer alan Hobiler/ Aktiviteler kodunun, problemli video oyunu oynama davranışının üstesinden gelmede etkili bir tedavi kaynağı oluşuna alan yazında da farklı vaka örnekleri ile yer verilmektedir (Feindel, 2019:12–31; Maier, 2020:3–5). Örneğin, vakalara sıkça sunulan bir benzetmede tüm davranışlarımızın bizi tıpkı bir masa yüzeyinin ayakları tarafından desteklenmesi gibi desteklediğinden bahsedilmektedir (Feindel, 2019:135). Problemli video oyunu oynama gibi çokça zaman ve emek alan bir davranış bireyin hayatından çıktığında masa yüzeyini ayakta tutan önemli bir kaide ortadan kalkıp zeminin dik duramaması olasılığı ortaya çıkar. Bu nedenle, problemli video oyunu oynamayı ortadan kaldırırken onun yerini alıp bireyi desteklemeye yardımcı olabilecek yeni hobi ve aktivitelerin hayata bir plan dahilinde entegre edilmesi büyük önem taşımaktadır (Feindel, 2019:134–164). Profesyonel Destek kodu Tedavi Kaynakları kategorisinin altında en seyrek gözlenen kodlardan biri olarak ortaya çıkmıştır. Problemli video oyunu oynama davranışını tedavi edilebilir bulan katılımcıların tedavi kaynakları arasında uzmanları son sırada düşünmüş olmaları düşündürücüdür. Bu durumun birkaç açıklaması olabilir. İlk olarak, problemli video oyunu oynamayı tanımlanırken de Patoloji değerlendirmesine seyrek başvurulduğu düşünülürse, katılımcıların konuyu bütüncül bir biçimde ele aldığı öne sürülebilir (Király vd., 2020:2–3; Small vd., 2020:179–187). Patolojik olarak tanımlanmayan bir durumun iyileşmesinde de profesyonel unsurların öncelikli olarak düşünülmemesi anlaşılır olabilir. Bir başka açıdan, problemli video oyunu oynama, mevcut sınıflandırmalarda bir tanı olarak değil üzerinde daha fazla araştırma yapılması önerilen bir durum olarak yer almaktadır (American Psychiatric Association, 2022). Tanılamaya yönelik bu engeller toplumun konu üzerine uzmanların sunabileceği destek potansiyelini fark etmelerini zorlaştırıyor olabilir. Bu nedenle problemli video oyunu oynama davranışına yönelik bilimsel uzmanlık bilgi birikiminin topluma aktarılmasına yönelik çalışmalara ihtiyaç olduğu söylenebilir. Bu çalışmaların proaktif bir yaklaşımla ve toplumun tüm kesimlerine yönelik hazırlanması önemli olacaktır. Tedavi Kaynakları kategorisi altında gözlenen en seyrek kod ise Süreyi Sınırlandırma olmuştur. Alan yazın bilgileri ve klinik gözlemler, problemli video oyunu oynama davranışının biyopsikososyal açıdan çok boyutlu bir açıklama ile ele alınması gerektiğine işaret ederek sadece süre sınırı getirmenin işe yarayamayabileceğine işaret etmektedir (Choo vd., 2015:1438). Mevcut çalışma bulguları, ebeveynlerin çoğunluğunun problemli video oyunu oynama davranışını çok boyutlu değerlendirebildiğini göstermekle beraber bir kısmının bu konuda daha fazla bilgilendirilmeye ihtiyaç duyduğunu göstermektedir.

Tedavi Potansiyeli temasına ilişkin bilgiler birlikte ele alındığında, katılımcı ebeveynlerin problemli video oyunu oynamayı tedavi edilebilir bulduğu ve farklı tedavi kaynaklarından haberdar olduğu düşünülmektedir. Bu durum güncel çalışmalarda problemli video oyunu oynamaya yönelik tedavilerin çok boyutlu ve çoklu kaynakları kapsayarak tasarlanması yönündeki önerilerle uyumludur (Bonnaire ve vd., 2019:202–207; Feindel, 2019:61–172; Hülquist vd., 2022:7–8). Dolayısıyla, çalışma bulguları alan yazındaki önerilerin toplum örneklemine karşılık bulabileceğini düşündürmektedir.

4.2.3.Nedenler

Çalışmada gözlenen bir diğer tema Nedenler olmuştur. Bu tema altında en sık gözlenen kategorinin ise Sosyal Nedenler olduğu görülmüştür. Yetersiz Aile İlişkileri bu başlıkta en sık değinilen kod olmuştur. Bu durum alan yazındaki aile içi işlevsellik, iletişim, etkileşim, bağlılık ve ebeveynlik ile problemli oyunu oynama davranışı arasındaki ilişkilere değinen bulgularla tutarlıdır (Han vd., 2012:128–129; Nielsen vd., 2020:379; Rehbein ve Baier, 2013:122–124; Schneider vd., 2017:328–329). Ayrıca, toplulukçu kültürlerde ebeveyn kontrolünün bireylerce baskıcı algılanmayıp ilgi göstermenin bir yolu olarak deneyimlendiği yönünde görüşler bulunmaktadır (Özdemir ve Çok, 2011:154). Buradan hareketle ebeveynlerin çocuklardaki problemli davranışın ilk kaynağı olarak aile içi ilişkilere yönelmesi anlaşılır olarak değerlendirilmektedir. Sosyal Nedenler kategorisi altında yer verilen Çevresel Faktörler kodu günümüzde şehirleşmeyle beraber oyun oynama alanlarının kısıtlanması, oyun oynamanın güvensizleşmesi ve dijitalleşen dünyayla beraber video oyunların erişilebilirliği ve cazibesinin artmasına işaret etmektedir (Komis vd., 2021:2). Akran Zorbalığı kodu ise problemli video oyunu oynamayı yordayan değişkenlerdendir (Feindel, 2019:44–45; Yang vd., 2020:4–7). Alan yazındaki çalışmalar ‘geleneksel’ akran zorbalığı kadar siber zorbalığın da problemli video oyunu oynama ile ilişkili olduğuna değinmektedir (Neumayer vd., 2023: 291–293). Özellikle siber zorbalık söz konusu olduğunda anonimliğin saldırganlık kültürü oluşmasını kolaylaştırması ve cezasızlık beklentisi nedeniyle zorbalık düzeyini artırabileceğine dikkat çekilmektedir (Cotler vd., 2016:5; McInroy ve Mishna, 2017:602). Dahası, akran zorbalığının problemli video oyunu oynamaya eşlik eden duygudurum ve kaygı bozuklukları ile ilişkili olduğu öne sürülmektedir (Martín-Fernández vd., 2017:128–130). Dolayısıyla, araştırmaya katılan ebeveynlerin bu konuda farkındalık sahibi olması olumlu değerlendirilmektedir.

Nedenler temasının altında gözlenen Duygusal Nedenler kategorisi iki koddan oluşmuştur. Problemli oyunu oynama davranışını açıklamaya yönelik alan yazın sıklıkla duygusal faktörlere değinmektedir (Feindel, 2019:35–59; Rehbein ve Baier, 2013:122–124). Duygulanım, video oyunu oynamanın arkasındaki motivasyonlar arasında sayılmaktadır (Cheah vd., 2022:941). Duygusal Nedenler kategorisinin altında yer alan Olumsuz Duygudan Kaçış kodu gerçek hayattaki rekabet, yalnızlık, akran zorbalığından rahatsız olan çocukların video oyunu oynarken kendilerini bu olumsuzluklardan uzaklaştırabilmelerine işaret etmektedir (Feindel, 2019:35–59). Olumsuz duygudurumu bertaraf etmek için video oyunu oynama APB tarafından önerilen tanı kriterleri arasında da yer almaktadır (American Psychiatric Association, 2022). Video oyunu oynama motivasyonlarını ele alan ölçüm araçlarında da kaçış bir başa çıkma olarak kavramsallaştırılmakta ve duygusal nedenlere işaret eden bir faktör olarak yer almaktadır (Evren vd., 2020:81–89). Alan yazındaki kesitsel bulgular da kaçış motivasyonunun sağlıklı ve riskli grupları ayırdığına işaret etmektedir (Kim vd., 2016:62–63). Ayrıca, ebeveynlere yönelik el kitapları da bu mekanizmanın altını çizmektedir (Feindel, 2019:35–59). Olumlu Duyguya Yaklaşma kodu ise video oyunu oynayan çocukların bu süreçte yaşadığı olumlu deneyimleri kapsamaktadır. Ebeveynlerin bu koda atıfta bulunması çocuklarının video oyunu oynama deneyimini tanıdıklarını düşündürmektedir. Oyuncuların deneyimlerine odaklanan çalışmalar da oyun deneyimi içerisinde başarı, özgürlük, eğlence gibi olumlu duygu ve deneyimlerin yer aldığının ve bu deneyimlerin sağlıklı ve riskli grupları birbirinden ayırdığının altını çizmektedir (Kim vd., 2016:62–63; Meriläinen ve Ruotsalainen, 2023:3–12). Nitekim, olumlu duygu ve deneyimler yaşama ve keyifli vakit geçirme, alan yazında sık kullanılan ölçüm araçlarında da video oyunu oynamanın güdüleyicileri arasında yer almaktadır (Evren vd., 2020:81–89).

Öz Denetim katılımcıların Nedenler teması altında değindiği bir başka kategori olmuştur. Bu kategorinin ilk kodu olan Zamanı Yönetememe APB tarafından önerilen tanı kriterlerinde de değinilen önemli bir kavramdır (American Psychiatric Association, 2022). Bağımlılık alanındaki derleme çalışmaları da problemli internet kullanımının zaman algısını bozduğuna, örneğin internet dışı aktivitelerin olduğundan uzun süreli algılanmasına, değinmektedir (Gu vd., 2024:14–15). Duygu Denetimi kodu ise problemli video oyunu oynayan bireylerin duygularını yeniden değerlendirmede yaşadıkları zorluklara değinmektedir (Yen vd., 2018:5–6). Nörobiyolojik çalışmalar da konunun önemine dikkat çekerek tepki önleme güçlükleri ile problemli video oyunu oynama arasındaki ilişkinin altını çizmektedir (Shin vd., 2021:5–7). Güncel gözden geçirme çalışmaları da duygu denetimi alanındaki güçlüklerin problemli video oyunu oynama ile ilişkili olduğuna ancak bu ilişkinin psikopatolojik başka değişkenlerle birlikte değerlendirilmesi için daha fazla çalışmaya ihtiyaç duyulduğuna değinmektedir (Estupiñá vd., 2024:617).

Kişilik Özellikleri kategorisi altında ise ebeveynlerin çocuklarının huy ve karakter özelliklerine değindiği gözlenmiştir. Alan yazındaki bulgular da problemli video oyunu oynama davranışı ile açıklık, dışa dönüklük ve sorumluluk arasında negatif, nevrozizmlik arasında pozitif ilişkiler olduğuna dikkat çekmektedir (Braun vd., 2016:409; Wittek vd., 2016:677).

Bilgiler birlikte ele alındığında, katılımcı ebeveynlerin çocuklarının oyunu oynama davranışının arkasında yatan nedenlere yönelik çok boyutlu farkındalığı olduğu düşünülmektedir. Dolayısıyla, ebeveynlerin problemli video oyunu oynamayı alan yazında da belirtildiği gibi salt bir tekrarlayıcı davranış olarak değil psikososyal arka planıyla beraber bütüncül olarak değerlendirebildiği söylenebilir (Choo vd., 2015:1438). Aynı araştırmacılar buradan hareketle davranışsal paradigmaya başvuran süre limiti getirme gibi yöntemlerin işe yaramadığına dikkat çekmektedir. Güncel araştırma katılımcılarının da bu görüşle örtüşen bir biçimde konu üzerine çok boyutlu bir bakış açısına sahip olması, alan yazında değinildiği gibi ebeveynlerin çocukların video oyunu deneyimlerini ele almada göz ardı edilmemesi gereken önemli kaynaklar olma potansiyelini gündeme getirmektedir (Birol ve Birol, 2022:535).

4.2.4.Etkiler

Çalışma kapsamında elde edilen son tema Etkiler olmuştur. Bu tema altında sıklığı en yüksek olan kategori Negatif İşlevsellik olarak dikkat çekmektedir. Benzer şekilde, araştırma örnekleminde olduğu gibi özellikle 30 yaş üzeri ve kadın katılımcıların video oyunu oynamayı günlük işlevselliği bozan olumsuz etkilerine odaklanarak değerlendirdiği görülmektedir (Chung ve ark., 2021:7–8). Bu bilgiler güncel araştırma örnekleminin video oyunu oynamaya yönelik bakış açısının başka çalışmalarda benzer örneklemden elde edilenle uyumlu olduğunu düşündürmektedir.

Fizyolojik Etkiler kategorisi Etkiler teması altında dikkat çeken bir başka başlıktır. Alan yazındaki bir gözden geçirme çalışması video oyunu oynamanın fizyolojik etkilerine yönelik bulguların karmaşık sonuçlar verdiğine ancak özellikle şiddet veya rekabet içerikli oyunları oynamanın kortizol düzeyi, kalp atım hızı gibi göstergelerde artışla ilişkili olduğuna işaret etmektedir (Krarup ve Krarup, 2020:2–13).

Etkiler teması altındaki Sosyal İlişkiler kategorisi alan yazında da sıklıkla değinilen bir kavramdır (Feindel, 2019:35–59). Problemli video oyunu oynamanın gerçek hayat sosyal etkileşimini azaltarak bireyleri yalnızlaştırdığı öne sürülmektedir (Lemmens vd., 2011:148–149). Bu yalnızlaşma, sosyal bağlara yapılan yatırımların önemli olduğu toplulukçu kültürlerde ilgisizlik bağlamında çok daha olumsuz deneyimleniyor olabilir (Özdemir ve Çok, 2011:154). Bu durumun, video oyunu oynayıncılarını siber zorbalığın olumsuz etkilerine daha açık hale getirdiği söylenebilir (Cotler vd., 2016:5; McInroy ve Mishna, 2017:602; Neumayer vd., 2023: 291–293). Bir başka açıdan, şiddet içerikli oyunları oynamanın saldırganlıkla ilişkili olup prososyal çıktıları azalttığı düşünülmektedir (Greitemeyer ve Mügge, 2014:581–582). Çalışmaya katılan ebeveynlerin problemli video oyunu oynamanın çocukları üzerindeki etkileri bu yönüyle de takip edebilmesi önemlidir.

Etkiler teması altında yer alan Psikolojik Etkiler kategorisi Olumsuz ve Olumlu Psikolojik Etkiler olmak üzere iki koddan oluşmuştur. Araştırmacılar da video oyunu oynamanın şiddete maruziyet, bağımlılık, depresyon gibi olumsuz psikolojik etkileri, ayrıca bilişsel, motivasyonel ve duygusal açıdan olumlu psikolojik etkileri olduğunu ifade etmektedir (Granic vd., 2014:66–78; Small vd., 2020:179–187). Prososyal video oyunların oyuncular için olumlu deneyim sunabileceği ifade edilmektedir (Greitemeyer ve Mügge, 2014:581–582). Benzer şekilde, sosyal deneyimleri harekete geçiren ve fiziksel aktiviteyi artırmayı hedefleyen oyunların iyi oluş üzerine olumlu etkileri olduğu belirtilmektedir (Halbrook vd., 2019:1098).

Video oyunu oynama davranışına yönelik bulgular, ebeveynlerin kuşak değerlendirildiğinde ebeveynlerin kuşak farkı ve teknolojiyle görece geç tanışmış olmalarına rağmen çocuklarının video oyunu oynama davranışı hakkında göreceli bilgi sahibi olduğuna işaret etmektedir (Delen vd., 2015:5). Katılımcılar çocuklarının oynadığı video oyunların isimlerini tanıyıp işaretleyebilmişlerdir. Veri toplama sürecindeki gözlemler de bu bulguyu desteklemiş ve katılımcıların sadece çocuklarının oynadığı video oyunu isimlerini değil bu oyunların içeriği ve bağlamını da tarif edebildiğini düşündürmüştür. Bu bilgi alan yazındaki ebeveynlerin çocuklarının teknoloji kullanımını genel olarak takip edebildiklerine yönelik görüşler ile tutarlıdır (Delen vd., 2015:5). Ayrıca, ebeveynlerin problemli

video oyunu oynamayı tanımı, nedenleri, etkileri ve tedavi süreci bakımından çok boyutlu olarak ele alabildikleri görülmüştür. Bu bilgiler birlikte değerlendirildiğinde ebeveynlerin konu üzerine çalışırken başvurulabilecek değerli bilgi kaynakları oldukları ve tedavi süreçlerinde etkin rol oynayabilecekleri düşünülmektedir. Bu çıkarım, alan yazında problemlili video oyunu oynama davranışını ele alırken ebeveynlerin ihmal edilmemesi gerektiği yönündeki görüşleri desteklemektedir (Biol ve Biol, 2022:535).

4.3.Sınırlılıklar

Güncel ve yaygın bir sorun üzerine ebeveyn bakış açısını değerlendirmeye yönelik önemli bilgiler sunan araştırma bulguları birtakım sınırlılıklar içermektedir. İlk olarak çalışmada katılımcı sayısının düşüklüğünün temsil ediciliği düşürdüğü söylenebilir. Ayrıca, çalışma katılımcıları kolayda örnekleme ile erişilebilen ilköğretim okullarında çocuğu olan alt-orta sosyoekonomik düzeyden ebeveynlerden oluşmaktadır. Bu durum örnekleme hatasını gündeme getirebilir. Bulgular incelendiğinde de katılımcıların çoğunluğunun çalışmayan annelerden oluştuğu görülmüştür. Dolayısıyla, çalışma bulguları farklı demografik ve sosyoekonomik özelliklere sahip ebeveynleri kapsamayabilir. Bir başka açıdan, araştırma bulgularının okul öncesi veya lise ve üstü gibi daha farklı yaş gruplarındaki çocukların problemlili video oyunu oynama davranışı hakkındaki görüşleri yansıtmayabileceği akılda tutulmalıdır. Ayrıca, çalışmada az sayıda babanın görüşüne erişilebilmiş, anne ve baba dışındaki bakım verenler ise çalışmada yer almamıştır. Benzer şekilde, örneklem oluşturulurken toplum örnekleme başvurulmuş, klinik gruptan çocukların ebeveynleri incelenmemiştir. Bu nedenle, çalışma bulguları klinik örneklemden çocukların ebeveynlerinin görüşlerini yansıtmıyor olabilir. Bununla beraber, katılımcıların üçte biri çocuklarının video oyunu oynama davranışını problemlili olarak değerlendirmiştir. Metaanalitik hesaplamalar sonucu yüzde üç civarında tahmin edilen yaygınlık oranlarının oldukça üzerinde olarak değerlendirilebilen bu oran (Kim vd., 2022:7), araştırma örnekleminin toplum örneklemini hedeflemekle beraber klinik ve risk grubundan çocukların ebeveynlerini de kapsıyor olma ihtimalini düşündürmektedir. Yine de daha arı bilgilere ulaşabilmek adına klinik ve risk gruplarına ve farklı oyuncu tipolojilerine odaklanan gelecek çalışmalara ihtiyaç olduğu düşünülmektedir (Lee vd., 2017:479–491).

Çalışmanın bir diğer kısıtlılığı öz bildirim değerlendirilmelerine odaklanılırken kendini iyi ya da beklendik sunma eğilimini incelememiş olmasıdır. Bu durum, katılımcıların verdiği yanıtların içeriği dikkate alındığında daha dikkat çekici olmaktadır. Şöyle ki; araştırmanın psikoloji alanından bir uzman tarafından gerçekleştirildiği onam formunda belirtilmiş ve çalışma başlangıcında katılımcılarla paylaşılmıştır. Katılımcılardan elde edilen bilgiler incelendiğinde de yanıtların katılımcılarda problemlili video oyunu oynama davranışına yönelik psikolojik okuryazarlığın gelişkinliğine işaret ettiği görülmüştür. Bununla beraber problemlili video oyunu oynama davranışını anlamlı bir biçimde yordadığı bilinen medya okuryazarlığı üzerine herhangi bir cevap üretilmemiştir. Alan yazındaki hem nicel bulgular (Ustundag, 2024:21–26) hem de uzman görüşleri (Feindel, 2019:32–34; Vidal ve Meshi, 2023:512–514) medya okuryazarlığının problemlili video oyunu oynamaya karşı koruyucu olduğuna işaret etmektedir. Buna rağmen, katılımcılar tarafından medya okuryazarlığına ilişkin içerik üretilmemiş olması konu üzerine araştırmaların çok disiplinli olarak gerçekleştirilmesinin önemine işaret etmektedir. Ayrıca, gelecekte gerçekleştirilecek psikoeğitim ve tedavi yaklaşımlarında medya okuryazarlığının öneminin ayrıca gündeme getirilip farkındalık kazandırılması önerilebilir.

4.4.Gelecek Çalışmalara Öneriler

Alan yazında problemlili video oyunu oynayanların ebeveynlerinin deneyimleri ve tedavi ekibine dahil edilmeleri konusundaki eksiklikleri gidermeye yönelik destek sunan güncel çalışma bulguları gelecek çalışmalara birtakım öneriler getirmektedir. İlk olarak, mevcut çalışma bulgularının daha geniş katılımcı sayılarıyla ve hem homojen grupların özel ihtiyaçlarını anlamaya yönelik olarak hem de evrendeki heterojenliği yansıtacak farklı tekrar çalışmaları ile sınanması gerekmektedir.

Katılımcı yanıtları incelendiğinde katılımcıların problemlili video oyunu oynama davranışını psikososyal açıdan geniş bir kapsamla ele alabildikleri gözlenmektedir. Bununla beraber, özellikle genetik yük, kalıtım gibi biyogenetik açıklamaların ise gündeme gelmediği dikkati çekmektedir. Alan yazındaki meta analitik çalışmalar ise dürtüsellik, dikkat eksikliği ve hiperaktivite gibi bireysel değişkenlerin kişilerarası değişkenler kadar (Nielsen vd., 2020:379) ya da daha çok (Zhuang vd., 2023:379–386) açıklayıcı olduğuna değinmektedir. Güncel çalışma

katılımcılarının ise kişilik teması altında kodlanan verileri daha çok “tembellik, bir şeylerden kaçma” (K17) gibi aksi mümkün olduğu halde video oyunları problemli oynamaya denk gelen atıflardan oluşmaktadır. Alan yazındaki görüşler, psikopatolojik belirtileri kontrol etmenin mümkün olduğuna yönelik atıflar ile bireye karşı öfke ve cezalandırma arasındaki ilişkiye dikkat çekerek bunun özellikle damgalayıcı tutumu besleyebileceğine dikkat çekmektedir (Corrigan, 2000:52–54). Damgalama ise kendilik algısını da etkileyerek tedavi arayışını olumsuz etkilemektedir (Sickel vd., 2014:203–208). Bu nedenle, gelecek çalışmaların problemli video oyunu oynama davranışını damgalanma bakımından da incelemesi önerilmektedir. Bu tür çalışmaların alan yazında da değinilen ruh sağlığı okuryazarlığı ile damgalayıcı tutum arasındaki mesafeyi kısaltmaya yönelik çabaları da destekleyeceği umulmaktadır (Frejtan vd., 2021:4–8).

Bir başka açıdan, bulgularda problemli video oyunu oynama davranışına karşı öne sürülen nedensel açıklamalar ve tedavi önerilerinde aile başta olmak üzere sosyal kaynakların önemine dikkat çekildiği görülmüştür. Bu bulgular ailelerin konu üzerine çalışmalarda aktif olarak yer almaya yönelik hazır oluşunu düşündürmektedir. Günümüz ebeveynleri çoğunlukla teknolojinin olası risklerini yönetebilen ve teknolojiyi etkin ve yararına kullanabilen dijital ebeveynlerdir (Kabakçı Yurdakul vd., 2013:888). Buna karşın, alan yazında ebeveynlerin çevrimiçi alanları özellikle video oyunları bağlamında riskli görüp bu konuda çocuklarını korumak istedikleri belirtilmektedir (Delen vd., 2015:6–11). Dolayısıyla, gelecek çalışmaların dijital ebeveynlik kavramını video oyunları özelinde odaklanarak incelemesi yararlı olabilir.

Son olarak, çocukları problemli video oyunu oynamaya yönelik tedavi alan ebeveynlerin ihtiyaçlarına özelleşen çözümler bulmakta zorlandığı ve sağlık ve sosyal sistemlerce desteklenmeye ihtiyaç duyduğu belirtilmektedir (Werner vd., 2024:6–7). Bu bilgiler birlikte değerlendirildiğinde, koruyucu, risk gruplarına yönelik ya da tedavi odaklı müdahalelerde ebeveynlerin görüş ve ihtiyaçlarını göz ardı etmeyip onların katılımını da hedef alan çalışmaların tasarlanması önerilmektedir (Feindel, 2019:11–172). Bu çalışmaları gerçekleştirirken somut ölçümlerin alınabilmesi için öz bildirim, gözlem gibi formların oluşturulması da önemli olacaktır (Birol ve Birol, 2022:535). Güncel çalışmada elde edilen veriler ihtiyaç duyulan bu ölçüm araçlarının geliştirilebilmesine katkı sağlayacak önemli bilgiler sunmaktadır. Gelecek çalışmalarda, problemli video oyunu oynama davranışı konusunda ebeveyn deneyimini merkeze alan ölçüm araçlarının geliştirilmesine odaklanılması önerilmektedir.

Teşekkür: Yazar, İstanbul Üniversitesi Klinik Psikoloji: Proje Çalışmaları dersi öğrencileri ile işbirlikçi kurumlar Adnan Menderes İlkokulu, Aslangazi İlkokulu ve Beyoğlu Pirireis Ortaokulu’na teşekkür eder.

Beyan ve Açıklamalar (Disclosure Statements)

1. Bu çalışmanın yazarı, araştırma ve yayın etiği ilkelerine uyduklarını kabul etmektedirler (The author of this article confirm that their work complies with the principles of research and publication ethics).
2. Yazar tarafından herhangi bir çıkar çatışması beyan edilmemiştir (No potential conflict of interest was reported by the author).
3. Bu çalışma, intihal tarama programı kullanılarak intihal taramasından geçirilmiştir (This article was screened for potential plagiarism using a plagiarism screening program).

KAYNAKÇA

- American Psychiatric Association. (2022). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders (5th ed., text rev.)*. American Psychiatric Association. <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425787>
- Birol, S. Ş., & Birol, E. (2022). “Ebeveynlerin Dijital Oyun İçeriklerine Dair Farkındalık Düzeyleri ve Bilgi Birikimlerinin Mevcut Ölçme Araçları ile Ölçümü”, *Bağımlılık Dergisi*, 23(4), 530–535. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1049728>
- Bonnaire, C., Liddle, H.A., Niealsen, P., & Phan, O. (2019). “Why and How to Include Parents in the Treatment of Adolescents Presenting Internet Gaming Disorder?”, *Journal of Behavioral Addictions*, 8(2), 201–212. <http://doi.org/10.1556/2006.8.2019.27>

- Borges, G., Orozco, R., Benjet, C., Martínez, K. I. M., Contreras, E. V., Pérez, A. L. J., ... Ayuso-Mateos, J. E. (2020). "(Internet) Gaming Disorder in DSM-5 and ICD-11: A Case of the Glass Half Empty or Half Full". *The Canadian Journal of Psychiatry*, 66(5), 477–484. <https://doi.org/10.1177/0706743720948431>
- Braun, B., Stopfer, J. M., Müller, K. W., Beutel, M. E., & Egloff, B. (2016). "Personality and Video Gaming: Comparing Regular Gamers, Non-Gamers, and Gaming Addicts and Differentiating between Game Genres", *Computers in Human Behavior*, 55, 406–412. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.09.041>
- Canoğlu, B., & Doğan, A. (2025). "Ergenlerin Dijital Oyun Oynama Davranışları ile Ebeveynlik Davranışları Arasındaki İlişki", *Bağımlılık*, 26(1), 106–115. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1452130>
- Chan, G., Huo, Y., Kelly, S., Leung, J., Tisdale, C., & Gullo, M. (2022). "The Impact of eSports and Online Video Gaming on Lifestyle Behaviours in Youth: A Systematic Review", *Computers in Human Behavior*, 126, 106974. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106974>
- Cheah, I., Shimul, A. S., & Phau, I. (2022). "Motivations of Playing Digital Games: A Review and Research Agenda", *Psychology & Marketing*, 39(5), 937–950. <https://doi.org/10.1002/mar.21631>
- Choo, H., Sim, T., Liau, A. K., Gentile, D. A., & Khoo, A. (2015). "Parental Influences on Pathological Symptoms of Video-Gaming among Children and Adolescents: A Prospective Study", *Journal of Child and Family Studies*, 24, 1429–1441. <https://doi.org/10.1007/s10826-014-9949-9>
- Chu, J., & Schulz, L. E. (2020). "Play, Curiosity, and Cognition", *Annual Review of Developmental Psychology*, 2(1), 317–343. <https://doi.org/10.1146/annurev-devpsych-070120-014806>
- Chung, U. S., Kim, S., Jin, J., & Han, D. H. (2021). "Development and Verification of An Internet Game Literacy Scale", *Journal of Korean Medical Science*, 36(35), e2019. <https://doi.org/10.3346/jkms.2021.36.e216>
- Corrigan, P. W. (2000). "Mental Health Stigma as Social Attribution: Implications for Research Methods and Attitude Change", *Clinical Psychology*, 7, 48–67.
- Cotler, J., Fryling, M., & Rivituso, J. (2016). "Causes of Cyberbullying in Multi-Player Online Gaming Environments: Gamer Perceptions", *Proceedings of the Conference on Information Systems Applied Research*, 2167, 1–11.
- Delen, E., Kaya, F., Ritter, N. L., & Sahin, A. (2015). "Understanding Parents' Perceptions of Communication Technology Use", *International Online Journal of Educational Sciences*, 7(4), 22–36. <https://doi.org/10.15345/ijes.2015.04.003>
- De Lepeleere, S., De Bourdeaudhuij, I., Cardon, G., & Verloigne, M. (2017). "The Effect of An Online Video Intervention 'Movie Models' on Specific Parenting Practices and Parental Self-Efficacy Related to Children's Physical Activity, Screen-Time and Healthy Diet: A Quasi Experimental Study", *BMC Public Health*, 17, 366. <https://doi.org/10.1186/s12889-017-4264-1>
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Zilahy, D., Mervó, B., Reindl, A., Ágoston, C., Kertész, A., & Harmath, E. (2011). "Why Do You Play? The Development of the Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ)", *Behavior Research Methods*, 43(3), 814–825. <https://doi.org/10.3758/s13428-011-0091-y>
- Estupiñá, F. J., Bernaldo-de-Quirós, M., Vallejo-Achón, M., Fernández-Arias, I., & Labrador, F. (2024). "Emotional Regulation in Gaming Disorder: A Systematic Review", *The American Journal on Addictions*, 33(6), 605–620. <https://doi.org/10.1111/ajad.13621>
- Evren, C., Evren, B., Dalbudak, E., Topçu, M., & Kutlu, N. (2020). "Psychometric Validation of the Turkish Motives for Online Gaming Questionnaire (MOGQ) across University Students and Video Game Players", *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 7(2), 81–89. <https://doi.org/10.5152/ADDICTA.2020.19093>
- Feindel, H. (2019). *İnternet Bağımlılığı: Bağımlılar ve Aileleri için El Kitabı*. İletişim Yayınları.
- Freţian, A. M., Graf, P., Kirchhoff, S., Glinphratum, G., Bollweg, T. M., Sauzet, O., & Bauer, U. (2021). "The Long-Term Effectiveness of Interventions Addressing Mental Health Literacy and Stigma of Mental Illness in Children and Adolescents: Systematic Review and Meta-Analysis", *International Journal of Public Health*, 66, 1604072. <https://doi.org/10.3389/ijph.2021.1604072>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). "The Benefits of Playing Video Games", *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>

- Greitemeyer, T., & Mügge, D. O. (2014). "Video Games Do Affect Social Outcomes: A Meta-Analytic Review of the Effects of Violent and Prosocial Video Game Play", *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589. <https://doi.org/10.1177/0146167213520459>
- Gu, Y., Shan, J., Huang, T., Yu, C., Wu, H., Hu, X., ... Zhao, D. (2024). "Exploring the Interplay Between Addiction and Time Perception: A Systematic Review and Meta-Analysis", *Progress in Neuro-Psychopharmacology and Biological Psychiatry*, 111104. <https://doi.org/10.1016/j.pnpbp.2024.111104>
- Halbrook, Y. J., O'Donnell, A. T., & Msetfi, R. M. (2019). "When and How Video Games Can Be Good: A Review of the Positive Effects of Video Games on Well-Being", *Perspectives on Psychological Science*, 14(6), 1096–1104. <https://doi.org/10.1177/1745691619863807>
- Han, D. H., Kim, S. M., Lee, Y. S., & Renshaw, P. F. (2012). "The Effect of Family Therapy on the Changes in the Severity of On-line Game Play and Brain Activity in Adolescents with On-line Game Addiction", *Psychiatry Research: Neuroimaging*, 202, 126–131. <https://doi.org/10.1016/j.pscychresns.2012.02.011>
- Hülquist, J., Fangerau, N., Thomasius, R., & Paschke, K. (2022). "Resource-Strengthening Training for Parents of Adolescents with Problematic Gaming (Res@T-P): A Clinical Pilot Study", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(15), 9495. <https://doi.org/10.3390/ijerph19159495>
- İnan Kaya, G., Mutlu Bayraktar, D., & Yılmaz, Ö. (2018). "Dijital Ebeveynlik Tutum Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması", *Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 46, 149–173. <https://doi.org/10.21764/maeuefd.390626>
- Jeong, H., Yim, H. W., Lee, S. Y., Lee, H. K., Potenza, M. N., Kwon, J. H., Koo, H. J., Kweon, Y. S., Bhang, S., & Choi, J. S. (2018). "Discordance between Self-Report and Clinical Diagnosis of Internet Gaming Disorder in Adolescents", *Scientific Reports*, 8, 10084. <https://doi.org/10.1038/s41598-018-28478-8>
- Jett, K. (2002). "Making the Connection: Seeking and Receiving Help by Elderly African Americans", *Qualitative Health Research*, 12(3), 373–387.
- Kabakçı Yurdakul, I., Dönmez, O., Yaman, F., & Odabaşı, H. F. (2013). "Dijital Ebeveynlik ve Değişen Roller", *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 12(4), 883–896.
- Kaya, İ., & Mutlu-Bayraktar, D. (2021). "Türkiye’de Yapılan Dijital Ebeveynlik Araştırmalarına Yönelik bir İçerik Analizi Çalışması", *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 22(2), 1046–1082. <https://doi.org/10.17679/inuefd.928805>
- Kim, H. S., Son, G., Roh, E. B., Ahn, W. Y., Kim, J., Shin, S. H., ... Choi, K. H. (2022). "Prevalence of Gaming Disorder: A Meta-Analysis". *Addictive Behaviors*, 126, 107183. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.107183>
- Kim, N. R., Hwang, S. S. H., Choi, J. S., Kim, D. J., Demetrovics, Z., Király, O., Naggyörgy, K., Griffiths, M. D., Hyun, S. Y., Youn, H. C., & Choi, S. W. (2016). "Characteristics and Psychiatric Symptoms of Internet Gaming Disorder among Adults Using Self-Reported DSM–5 Criteria", *Psychiatry Investigation*, 13(1), 58–66. <https://doi.org/10.4306/pi.2016.13.1.58>
- Király, O., Potenza, M. N., Stein, D. J., King, D. L., Hodgins, D. C., Saunders, J. B., ... Demetrovics, Z. (2020). "Preventing Problematic Internet Use During the COVID-19 Pandemic: Consensus Guidance". *Comprehensive Psychiatry*, 100, 152180. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2020.152180>
- Király, O., Slecza, P., Pontes, H. M., Urbán, R., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2017). "Validation of the Ten-Item Internet Gaming Disorder Test (IGDT–10) and Evaluation of the Nine DSM–5 Internet Gaming Disorder Criteria", *Addictive Behaviors*, 64, 253–260. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2015.11.005>
- Komis, V., Karachristos, C., Mourta, D., Sgoura, K., Misirli, A., & Jaillet, A. (2021). "Smart Toys in Early Childhood and Primary Education: A Systematic Review of Technological and Educational Affordances", *Applied Sciences*, 11(18), 8653. <https://doi.org/10.3390/app11188653>
- Korkın Varanok, Ö. & Şahin, E. S. (2024). "Oyunlara Katılım Amaçları Ölçeği’nin (ÇOKAÖ) Geliştirilmesi ve Psikometrik Özelliklerinin Sınanması", *Bağımlılık Dergisi*, 25(1), 43–55. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1281643>
- Krurup, K. B., & Krurup, H. B. (2020). "The Physiological and Biochemical Effects of Gaming: A Review", *Environmental Research*, 184, 109344. <https://doi.org/10.1016/j.envres.2020.109344>

- Lee, S. Y., Lee, H. K., & Choo, H. (2017). "Typology of Internet Gaming Disorder and Its Clinical Implications", *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 479–491. <https://doi.org/10.1111/pcn.12457>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Gentile, D. A. (2015). "The Internet Gaming Disorder Scale", *Psychological Assessment*, 27(2), 567–582. <https://doi.org/10.1037/pas0000062>
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2011). "Psychosocial Causes and Consequences of Pathological Gaming", *Computers in Human Behavior*, 27(1), 144–152. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.07.015>
- Li, A. Y. L., Chau, C. L., & Cheng, C. (2019). "Development and Validation of a Parent-Based Program for Preventing Gaming Disorder: The Game Over Intervention", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(11), 1984. <https://doi.org/10.3390/ijerph16111984>
- Liddle, H. a., Rowe, C., Dakof, G., & Lyke, J. (1998). "Translating Parenting Research into Clinical Interventions for Families of Adolescents", *Clinical Child Psychology and Psychiatry*, 3, 419–443. <https://doi.org/10.1177/1359104598033007>
- Liu, Q. X., Fang, X. Y., Yan, N., Zhou, Z. K., Yuan, X. J., Lan, J., & Liu, C. Y. (2015). "Multi-Family Group Therapy for Adolescent Internet Addiction: Exploring the Underlying Mechanisms", *Addictive Behaviors*, 42, 1–8. <http://doi.org/10.1016/j.addbeh.2014.10.021>
- Maier, C. (2020). "Overcoming Pathological IT Use: How and Why IT Addicts Terminate Their Use of Games and Social Media", *International Journal of Information Management*, 51, 102053. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2019.102053>
- Manap, A., & Durmuş, E. (2020). "Dijital Ebeveynlik Farkındalık Ölçeğinin Geliştirilmesi", *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21(2), 978–993. <https://doi.org/10.17679/inuefd.711101>
- Martín-Fernández, M., Matalí, J. L., García-Sánchez, S., Pardo, M., Lleras, M., & Castellano-Tejedor, C. (2017). "Adolescents with Internet Gaming Disorder (IGD): Profiles and Treatment Response", *Adicciones*, 29(2), 125–133.
- McInroy, L. B., & Mishna, F. (2017). "Cyberbullying on Online Gaming Platforms for Children and Youth", *Child and Adolescent Social Work Journal*, 34, 597–607. <https://doi.org/10.1007/s10560-017-0498-0>
- Meriläinen, M., & Ruotsalainen, M. (2023). "The Light, the Dark, and Everything Else: Making Sense of Young People's Digital Gaming", *Frontiers in Psychology*, 14, 1164992. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1164992>
- Myrseth, H., Notelaers, G., Strand, L. Å., Borud, E. K., & Olsen, O. K. (2017). "Introduction of a New Instrument to Measure Motivation for Gaming: The Electronic Gaming Motives Questionnaire", *Addiction*, 112(9), 1658–1668. <https://doi.org/10.1111/add.13874>
- Neumayer, F., Jantzer, V., Lerch, S., Resch, F., & Kaess, M. (2023). "Traditional Bullying and Cyberbullying Victimization Independently Predict Changes in Problematic Internet Gaming in a Longitudinal Sample", *Journal of Adolescent Health*, 73(2), 288–295. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2023.03.013>
- Nielsen, P., Favez, N., & Rigter, H. (2020). "Parental and Family Factors Associated with Problematic Gaming and Problematic Internet Use in Adolescents: A Systematic Literature Review", *Current Addiction Reports*, 7, 365–386. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00320-0>
- Özdemir, Y., & Çok, F. (2011). "Ergenlikte Özerklik Gelişimi", *Turkish Psychological Counseling & Guidance Journal*, 4(36), 125–133.
- Pazarcıkcı, F., & Efe, E. (2022). "Annelerin Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalıklarını Etkileyen Faktörler", *Bağımlılık Dergisi*, 23(4), 421–429. <https://doi.org/10.51982/bagimli.1063521>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). "Measuring DSM–5 Internet Gaming Disorder: Development and Validation of a Short Psychometric Scale", *Computers in Human Behavior*, 45, 137–143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Pontes, H. M., Király, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). "Conceptualisation and Measurement of DSM–5 Internet Gaming Disorder: The Development of the IGD-20 Test", *PLoS ONE*, 9(10), e110137. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- Pontes, H. M., Schivinski, B., Kannen, C., & Montag, C. (2022). "The Interplay between Time Spent Gaming and Disordered Gaming: A Large-Scale World-Wide Study", *Social Science & Medicine*, 296, 114721. <https://doi.org/10.1016/j.socscimed.2022.114721>

- Pujol, J., Fenoll, R., Forn, J., Harrison, B. J., Martínez-Vilavella, G., Macià, D., Alvarez-Pedredol, M., Blanco-Hinojo, L., González-Ortiz, S., Deus, J., & Sunyer, J. (2016). "Video Gaming in School Children: How Much Is Enough?," *Annals of Neurology*, 80(3), 424–433.
- Rehbein, F., & Baier, D. (2013). "Family-, Media-, and School-Related Risk Factors of Video Game Addiction: A 5-Year Longitudinal Study", *Journal of Media Psychology*, 25(3), 118–128. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000093>
- Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). "Family Factors in Adolescent Problematic Internet Gaming: A Systematic Review", *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>
- Sharma, R., & Weinstein, A. M. (2024). "Recent Treatment and Novel Imaging Studies Evaluating Treatment of Internet Gaming Disorder: A Narrative Review", *Frontiers in Psychiatry* 15, 1408560. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2024.1408560>
- Shin, Y. B., Kim, H., Kim, S. J., & Kim, J. J. (2021). "A Neural Mechanism of the Relationship between Impulsivity and Emotion Dysregulation in Patients with Internet Gaming Disorder", *Addiction Biology*, 26(3), e12916. <https://doi.org/10.1111/adb.12916>
- Sickel, A. E., Seacat, J. D., & Nabors, N. A. (2014). "Mental Health Stigma Update: A Review of Consequences", *Advances in Mental Health*, 12(3), 202–215. <https://doi.org/10.1080/18374905.2014.11081898>
- Small, G. W., Lee, J., Kaufman, A., Jalil, J., Siddarth, P., Gaddipati, H., Moody, T. D., & Bookheimer, S. Y. (2020). "Brain Health Consequences of Digital Technology Use", *Dialogues in Clinical Neuroscience*, 22(2), 179–187. <https://doi.org/10.31887/DCNS.2020.22.2/gsmall>
- Stevanović, D., Đoric, A., Balhara, Y. P. S., Ćirović, N., Arya, S., Ransing, R., ... Knez, R. (2020). "Assessing the Symptoms of Internet Gaming Disorder Among College/University Students: An International Validation Study of a Self-Report". *Psihologija*, 53(1), 43–63. <https://doi.org/10.2298/PSI190421015S>
- Szkody, E., Spence, A., Özdoğan, A., Tushir, B., Chang, F., Akkaş, H., ... Cascalheira, C. J. (2024). "Social Support And Help-Seeking Worldwide". *Current Psychology*, 43, 20165–20181. <https://doi.org/10.1007/s12144-024-05764-5>
- Tekkurşun Demir, G., & Cicioğlu, H. İ. (2020). "Dijital Oyun Bağımlılığına İlişkin Farkındalık Ölçeği (DOBiFÖ): Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması", *Avrasya Spor Bilimleri ve Eğitim Dergisi*, 2(1), 1–17.
- Tiryaki, S. (2023). "Riskler ve Olanaklar Arasında Dijital Ebeveynlik: Bibliyometrik Bir Analiz", *TRT Akademi*, 8(19), 746–765 <https://doi.org/10.37679/trta.1324472>
- Ustundag, A. (2024). "The Predictive Role of Media Literacy on Internet Addiction among Turkish Adolescents", *Journal of Research and Health*, 14(1), 19–30. <http://doi.org/10.32598/JRH.14.1.2365.1>
- Vidal, C., & Meshi, D. (2023). "Behavioral Addictive Disorders in Children and Adolescents", *Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry*, 62(5), 512–514. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2022.07.819>
- Werner, M., Kapetanovic, S., Nielsen, M., Gurdal, S., Andersson, M. J., Panican, A., & Claesdotter-Knutsson, E. (2024). "When the Relationship Is at Stake: Parents' Perception of the Relationship with a Child with Problematic Gaming and Their Perceived Need for Support", *Healthcare*, 12, 851. <https://doi.org/10.3390/healthcare12080851>
- Wittek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D., & Molde, H. (2016). "Prevalence and Predictors of Video Game Addiction: A Study Based on a National Representative Sample of Gamers", *International Journal of Mental Health and Addiction*, 14, 672–686. <https://doi.org/10.1007/s11469-015-9592-8>
- World Health Organization. (2021). *ICD–11: International Statistical Classification of Diseases and Related Health Problems* (11th ed.). World Health Organization. <https://icd.who.int/>
- Yang, X., Jiang, X., Mo, P. K. H., Cai, Y., Ma, L., & Lau, J. T. F. (2020). "Prevalence and Interpersonal Correlates of Internet Gaming Disorders among Chinese Adolescents", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(2), 579. <https://doi.org/10.3390/ijerph17020579>

- Yen, J. Y., Yeh, Y. C., Wang, P. W., Liu, T. L., Chen, Y. Y., & Ko, C. H. (2018). "Emotional Regulation in Young Adults with Internet Gaming Disorder", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 15(1), 30. <https://doi.org/10.3390/ijerph15010030>
- Zhuang, X., Zhang, Y., Tang, X., Ng, T. K., Lin, J., & Yang, X. (2023). "Longitudinal Modifiable Risk and Protective Factors of Internet Gaming Disorder: A Systematic Review and Meta-Analysis", *Journal of Behavioral Addictions*, 12(2), 375–392. <https://doi.org/10.1556/2006.2023.00017>

Ekler

Ek 1. Problemli Video Oyunu Oynama Davranışına İlişkin Açık Uçlu Sorular¹

1. Sizce bağımlılık nedir? Birkaç cümleyle anlatır mısınız?
2. Sizce oyun bağımlılığı nedir? Birkaç cümleyle anlatır mısınız?
3. Sizce oyun bağımlılığının nedenleri nelerdir? Birkaç cümleyle anlatır mısınız?
4. Sizce oyun bağımlılığı tedavi edilebilir mi? Birkaç cümleyle anlatır mısınız?

¹ Ebeveynlerin günlük dil kullanımında problemli video oyunu oynama davranışı değil oyun bağımlılığı teriminin yaygın olması nedeniyle sorularda bu terim tercih edilmiştir.