

Investigation of Digital Game Addiction Tendencies of Primary School Students in Terms of Parental Strategies¹

Kübra Yerlikaya Alim (M.A.)
Cumhuriyet University-Türkiye
ORCID: 0000-0001-7338-4234
brayrl5@gmail.com

Assoc. Prof. Dr. Mustafa Ersoy
Cumhuriyet University-Türkiye
ORCID: 0000-0002-7320-8844
mustafa.ersoy@cumhuriyet.edu.tr

Abstract

Nowadays, as access to computers and similar equipment becomes easier, and as the city structure loses its suitability for playing physical games, playing virtual games at home seems more attractive for children than spending time outside, and this can lead to addictive results such as playing video games constantly. This research aims to determine the various strategies that parents apply to prevent and correct the addictions that primary school students who continue their education at the primary school level have developed or may have towards playing digital games. In this regard, the problem question of the research is: "What are the strategies and frequency levels used by parents to prevent the addictions of primary school students who continue their education at the primary school level to playing digital games?" It is in the form. Quantitative research method was used as the research methodology and survey design was used as the research design. The population of the research consists of the parents of students studying in primary schools in the Central district of Sivas province. The sample of the research consists of 475 parents, 341 of whom are women (mothers) and 134 of whom are men (fathers), selected from 10 different primary schools in the Central district of Sivas province. In line with the data obtained in the research, it was collected through the "Digital Game Parental Guidance Strategies" scale and personal information form. In line with the findings obtained in the research, parents prefer active strategy applications that include strategies that will enable them to take the necessary precautions such as talking to their children about the effects of digital games and guiding them, and the content of the strategies applied generally includes parents who control the virtual environments used by children, and the duration of use of electronic devices. It has been concluded that they are limited in time, take breaks, pre-monitor digital content, encourage children to engage in self-confidence-increasing activities that direct them to different areas such as art or sports activities, and strengthen family communication.

Keywords: Primary school students, Digital game, Digital game addiction, Parental guidance



E-International Journal
of Pedagogogy

Vol: 3, No: 3, pp. 14-25

Research Article

Received: 26/12/2022
Accepted: 06/11/2023



Suggested Citation

Yerlikaya-Alim, K. ve Ersoy, M. (2023). Investigation of digital game addiction tendencies of primary school students in terms of parental strategies, *E-International Journal of Pedagogogy (e-ijpa)* 3(3), 14-25. DOI: <https://trdoi.org/10.27579808/e-ijpa.104>

¹ This article is derived from the first author's master's thesis entitled "Investigation of digital game addiction of primary school students according to parents' opinions" (Cumhuriyet University, Institute of Educational Sciences), prepared under the supervision of the second author.

Extended Abstract

Problem: Play can be defined as physical, mental and affective activities carried out individually or together to have a pleasant time (Toprakçı, 2017). Games have a feature that can be used in educational environments in the context of educational-educational values (Aktaş, 2018; Yeşiltaş & Cevher, 2022). Piaget defines play stages that develop linearly with physical growth as "Practical Play" (functional play) for the 0-2 age group, "Symbolic Play" (symbolic-imitation) for the 2-12 age group, and "Play with Rules" for the 12 and over age group (Piaget, 2000). The games mentioned include activities that children mostly perform physically, but with the current technology, the definition of game has gained a new meaning by being digitized and turned into a behind-the-screen experience that every individual can play (Akandere, 2013). With the development and widespread use of computers and the internet, various fields such as education (Toprakçı, 2005, 2006, 2007) as well as games have been affected by this. Digital games are defined as activities that are programmed in line with various predetermined goals and rules, offer user input, a video-based visual environment and story arc to record game stages and easily follow personal progress, and have become a widespread culture for users of all ages (Oğuzkan, 1981; Kadim, 2012). Nowadays, many people, regardless of their age, find it more attractive to stay at home and play virtual games than to spend time outside, especially for children, as access to technological equipment becomes easier and city life limits the areas for playing games (Abukan, 2014). It is stated by experts that using computers for a long time due to digital games may cause problems that lead to game addiction, such as weakening of reallife connections, decrease in physical activities, and ultimately playing games continuously without being aware of one's own situation (Lee and Peng, 2006; Green and Bavelier 2003).

The problem statement of the study is: "What are the addiction prevention strategies that parents apply in order to prevent the addictions of primary school students about digital games?" It is in the form. This research aims to determine the various strategies that parents apply to prevent and correct the addictions that primary school students who continue their education at the primary school level have developed or may have towards playing digital games.

Method: The problem question of the research is: "What are the strategies and frequency levels applied by the parents in order to prevent the addictions developed by the primary school students who continue their education at the primary school level against playing digital games?" is in the form. In this study, it is aimed to determine the various strategies that parents have implemented in order to prevent and correct possible addictions developed by primary school students who continue their education at primary school level against playing digital games. Since it is thought that it will serve this purpose, the quantitative research method was chosen as the research methodology, and the survey design was used as the research design. Quantitative research method: screening, experimental study, correlational research, causal comparison, etc. It is defined as a positivist view that incorporates various forms of research, argues that the real is independent of people, and accepts that this reality can be objectively observed, measured and analysed. Scanning design, on the other hand, is defined as a research that aims to collect data in order to determine certain characteristics of a group of individuals, to present the obtained data with quantitative symbols, and to generalize to the universe based on this sample (Büyükoztürk vd., 2019; Creswell, 2017).

Findings: In line with the findings obtained in the research, parents prefer active strategy applications that include strategies that will enable them to take the necessary precautions such as talking to their children about the effects of digital games and guiding them, and the content of the strategies applied generally includes parents who control the virtual environments used by children, and the duration of use of electronic devices. It has been concluded that they are limited in time, take breaks, pre-monitor digital content, encourage children to engage in self-confidence-increasing activities that direct them to different areas such as art or sports activities, and strengthen family communication.

Suggestions: In this direction, it can be seen that the parents in the sample group are not in favor of applying the strategy in general, due to the fact that the chosen frequency level is sometimes. However, when the strategy is applied, it is seen that active strategy implementations, which include the strategies that will enable parents to talk to their children about the effects of digital games, guide them, and take the necessary precautions, are preferred, strategy implementation, free strategy implementation, and technical strategy implementations that lead to digital are in the background. In addition, parents, who control the virtual environments used by their children in general, control the usage time of electronic devices, the digital content in which they take breaks, and encourage them to work on self-confidence that directs children to different areas such as art or sports activities, It is expressed by the individuals in the sample group that they strengthen the communication.

İlkokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimlerinin Ebeveyn Stratejileri Açısından İncelenmesi²

Kübra Yerlikaya Alim (Y.L.)
Cumhuriyet Üniversitesi-Türkiye
ORCID: 0000-0001-7338-4234
kbrayrl5@gmail.com

Doç. Dr. Mustafa Ersoy
Cumhuriyet Üniversitesi-Türkiye
ORCID: 0000-0002-7320-8844
mustafa.ersoy@cumhuriyet.edu.tr

Özet

Günümüzde bilgisayar ve benzeri donanımlara erişimin kolaylaşması bununla birlikte gün geçtikçe şehir yapılanmasının da fiziksel oyun oynamak için elverişliliğini kaybetmesi neticesinde çocuklar için ev ortamında sanal oyunlar oynamak dışarıda vakit geçirmekten daha cazip görünmekte ve bu durum video oyunlarını devamlı olarak oynama gibi bağımlılık oluşturacak sonuçlar doğurabilmektedir. Bu çalışmada ilkökul kademesinde öğrenimine devam eden ilkökul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları ya da olabilecekleri bağımlılıkların önlenmesi ve düzeltilebilmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları çeşitli stratejilerin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda araştırmanın problem sorusu: "İlkokul kademesinde öğrenimine devam eden ilkökul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları bağımlılıkların önlenmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları stratejiler ve sıklık düzeyleri nelerdir?" şeklindedir. Araştırma metodolojisi olarak nicel araştırma yöntemi, araştırma deseni olarak da tarama deseni kullanılmıştır. Araştırmanın evreni Sivas ili Merkez ilçesinde ilkokullarda öğrenim gören öğrencilerin ebeveynlerinden oluşmaktadır. Araştırmanın örneklemi ise 341'i kadın (anne), 134'ü erkek (baba) olmak üzere Sivas ili Merkez ilçesinde bulunan 10 farklı ilkokuldan seçilen 475 ebeveynlerden oluşmaktadır. Araştırmada elde edilen veriler doğrultusunda "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri" ölçeği ve kişisel bilgi formu aracılığıyla toplanmıştır. Araştırmada elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin, dijital oyunların etkileri üzerine çocukları ile konuşması, onlara rehberlik etmesi gibi gerekli önlemleri alabilmelerini sağlayacak stratejileri kapsayan aktif strateji uygulamalarını tercih ettikleri, bununla birlikte uygulanan stratejilerin içeriğinde genel olarak çocukların kullandıkları sanal ortamların denetimlerini elinde tutan ebeveynlerin elektronik cihazların kullanım sürelerini sınırlandırdıkları, mola çalışması yaptıkları, dijital içerikleri önceden denetledikleri, çocukları başarı duygusunun sanat ya da spor faaliyetleri gibi farklı alanlara yönlendiren özgüven artırıcı çalışmalara teşvik ettikleri ve de aile içi iletişimi kuvvetlendirdikleri sonucuna ulaşılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İlkokul öğrencileri, Dijital oyun, Dijital oyun bağımlılığı, Ebeveyn rehberliği

Önerilen Atıf

Yerlikaya-Alim, K. ve Ersoy, M. (2023). İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ebeveyn stratejileri açısından incelenmesi, *E-Uluslararası Pedandragoji Dergisi (e-upad)*, 3(3), 14-25. DOI: <https://trdoi.org/10.27579808/e-ijpa.104>

² Bu makale birinci yazarın ikinci yazar danışmanlığında hazırladığı "İlkokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığının veli görüşlerine göre incelenmesi" başlıklı yüksek lisans tezinden (Cumhuriyet Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü) üretilmiştir.



E-Uluslararası
Pedandragoji Dergisi

Cilt: 3, Sayı: 3, ss. 14-25

17

Araştırma Makalesi

Gönderim: 26/06/2022
Kabul: 06/11/2023



GİRİŞ

Oyun hoş vakit geçirmek üzere bireysel veya birlikte gerçekleştirilen bedensel, zihinsel ve duyuşsal faaliyetler olarak tanımlanabilir (Toprakçı, 2017). Oyunlar eğitsel-öğretici değerleri bağlamında eğitim ortamlarında kullanılabilir bir özelliğe sahiptir (Aktaş, 2018; Yeşiltaş ve Cevher, 2022). Oyun doğum ile başlayan bir süreç olmakla birlikte Piaget, fiziksel büyüme ile doğrusal bir gelişim gösteren oyun evrelerini 0-2 yaş aralığını "Alıştırmalı Oyun" (işlevsel oyun), 2-12 yaş aralığını "Sembolik Oyun" (simgesel-taklit) ve 12 ve üstü yaş grubu için ise "Kurallı Oyun" evresi olmak üzere üç aşamaya ayırmaktadır (Piaget, 2000). Buradaki oyunlar, çocukların daha çok fiziksel olarak gerçekleştirdikleri faaliyetleri kapsamaktadır fakat güncel teknolojinin geldiği noktaya birlikte oyun tanımı "Alıştırmalı Oyun" evresindeki bireylerin dahi oynayabileceği, dijitalleştirilerek ve ekran arkası bir tecrübe şekline büründürülerek yepyeni bir anlam kazanmış ve dijital oyunları da kapsayacak şekilde ilerleme göstermiştir (Akandere, 2013). Bilgisayar ve internetin gelişmesi, yaygınlaşmasıyla eğitim gibi (Toprakçı, 2005, 2006, 2007) çeşitli alanlarının yanı sıra oyunlar da bundan etkilenmiştir. Dijital oyunlar, önceden belirlenmiş çeşitli hedefler ve kurallar doğrultusunda programlanarak oluşturulan, oyun aşamalarını kaydedip kişisel ilerlemeyi rahatça takip etmeye yönelik kullanıcı girişi, video tabanlı görsel bir ortam ve hikâye örgüsü sunan, her yaşta kullanıcı için yaygınlaşmış bir kültür haline gelen aktiviteler olarak ifade edilmektedir. (Oğuzkan, 1981; Kadim, 2012).

Günümüzde bireylerin yaşları fark etmeksizin birçok kişi tarafından teknolojik donanım ve yazılımlara erişimin kolaylaşmasıyla her türlü kullanıcıya hitap etmekte bununla birlikte şehir hayatının oyun oynamaya yönelik alanları kısıtlaması nedeniyle özellikle de çocuklar için evde kalıp sanal oyunlar oynamak dışarıda vakit geçirmekten daha cazip görülmektedir (Abukan, 2014). Bu tür oyunlar içerisinde barındırdığı kullanıcıları çeken etkenlere bağlı olarak oyuncular üzerinde çeşitli etkiler bırakabilmektedirler. Söz konusu sonuçlar oyunları oynama şekli, oyunların içerikleri ya da oyunun oynanma süresi gibi etkenlere göre çeşitlilik gösterebilir ve bu etkiler olumlu ya da olumsuz olabilmektedir. Dijital oyunlar boş zaman aktivitesi olarak düşünüldüğünde gün içinde meydana gelen yorgunluk ve stresi azalttığı özgüven artırıcı etkilerinin bulunduğu görülürken uzun süreli oyun oynama durumunun ise kısıtlı sosyalleşme, uzun süre bilgisayar başında durmaktan ötürü gerçek hayat bağlantılarında zayıflama, fiziksel faaliyetlerde azalma ve nihayetinde kendi durumunun farkında olmadan devamlı olarak oyun oynama hatta yokluk halinde yoksunluk çekme gibi oyun bağımlılığına yol açan problemler oluşturabileceği çeşitli araştırmalarda ifade edilmektedir (Lee ve Peng, 2006; Green ve Bavelier 2003)

Bağımlılık kişilerin karşılaştıkları problemleri yardım almadan çözebilme ve kendilerine bir yol çizebilmeleri için gereken yeterliliklerden yoksun olma durumu ya da herhangi bir şeyden tekrarlı olarak haz almasından kaynaklı bir bozukluk olarak ifade edilmektedir. Teknoloji ile birlikte birçok türünden söz edilebilen bağımlılıklardan biri sosyal medya bağımlılığı (Ersoy ve Arseven, 2021) iken diğeri dijital oyun bağımlılığıdır. Dijital oyun bağımlılığı ise teknoloji bağımlılığının bir alt türü olarak dijital oyunların bireyin kontrolü dışında kendi sağlığını tehdit edecek şekilde sorumluluklarını görmezden gelerek uzun süre kullanmalarına neden olan davranışsal bir bağımlılık biçimi olarak ifade edilmektedir (Arslan, 2022; Lemmen, Valkenburg ve Peter 2009). Oyunların içerikleri, neredeyse bütün elektronik aletlerle oynanabilir durumdaki ürünler olmaları, gerçek hayatta gerçekleştirilmesi mümkün olmayan hareketlerin ve başarıların sanal bir ortam vasıtasıyla kolaylıkla gerçekleştirilmesi, oynayan bireylerin fiziksel ve psikolojik durumları ya da içerisinde buldukları toplumun ekonomik ve sosyal şartları bireyleri dijital oyun bağımlılığına iten etkenler olarak görülmektedir (Mustafoğlu ve Yasacı, 2018).

Okulöncesi (Bağatarhan, 2023), ortaokul (Özdemir ve Karaboğa, 2021; Özmen, 2019; Talan & Kalinkara, 2020) ve Lise döneminde (Kaya, Vangölü, Özdemir & Marufoğlu, 2023) dijital oyunlara yönelik eğilimlerin neler olduğu ve bu eğilimlerin gün geçtikçe daha da arttığı yönünde birçok araştırma mevcuttur. Konuya ilişkin alanyazın incelendiğinde son dönemde dijital oyun bağımlılığıyla

ilgili arařtırmalarda (Aksel, 2018; Aktař ve Bostancı, 2021; Dursun & apan, 2018; Erden & Bulut, 2023; Gldađ, 2018; Gvendi, Demir ve Keskin, 2019; Hazar, Demir, Namlı, & Trkeli, 2017; Kestane & Ilgar, 2020; Soyz-Semerci & Balcı, 2020) bir artıř olduđu gzlenmektedir. Bu alıřmaların yanı sıra Hazar & Hazar (2017; 2019), Yalın Irmak & Erdođan (2015) tarafından geliřtirilmiř olan "ocuklar iin dijital oyun bađımlılıđı leđi", "niversite đrencileri iin dijital oyun bađımlılıđı leđi (Uyarlama alıřması)" ve "Dijital Oyun Bađımlılıđı leđi Trke formunun geerliliđi ve gvenilirliđi" alıřmaları da konuya iliřkin son dnemde gerekleřtirilmiř lek geliřtirme veya uyarlama alıřmaları arasında yer almaktadır.

Dijital oyun bađımlılıđı srecinin dođru bir řekilde atlatılabilmesi iin alanın uzmanlarıncı tavsiye edilen:

- Kiřilerin kendilerine ve ebeveynlere ynelik rehberlik stratejileri,
- Bireylerin genellikle kullandıkları evrimii ađların nasıl denetleneceđinin đrenilmesi,
- Teknolojik cihazların kullanım sresinin sınırlandırılması,
- Gz kaslarının dinlenebilmesi iin mola verilmesi,
- Oyun ieriklerinin nceden denetlenmesi,
- Bařarı duygusunun sanat ya da spor faaliyetleri gibi farklı alanlara ynlendirilmesi,
- zgven artırıcı alıřmaların yapılması, aile ii iletiřime nem verilerek,
- Beraber kaliteli vakit geirecek aktiviteler yapılması

gibi nerilerin bađımlılıkla bař etmek iin kullanılabilir rehber niteliđindeki grřler olduđu ifade edilmektedir (Young, 2009; Cmert ve Kayran, 2010; Gll, Arslan, Dndar, ve Murathan, 2012). Bu bađlamda alıřmanın amacına uygun olarak Budak (2022) tarafından hazırlanan "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri leđi" kullanılarak ebeveynlerin uyguladıkları stratejiler ařađdaki tablodaki blmlerle dođrultusunda incelenmiřtir.

izelge 1. Dijital bađımlılıđ iin uygulanan ebeveyn stratejileri

Stratejiler	Aıklamalar
Aktif Rehberlik Stratejisi	Ebeveynlerin dijital oyunların etkileri zerine ocukları ile konuřması, onlara rehberlik etmesi, gerekli nlemleri alabilmesini sađlayacak stratejileri iermektedir.
Dijitale Ynlendiren Strateji	Ebeveynlerin dijital etkileřim srelerinde ocuklarına eřlik etmeleri olarak ifade edilmektedir.
Serbest Strateji	Ebeveynlerin dijital etkileřim srelerinde ocuklarını gzlemledikleri fakat kendilerince ihtiya duyana kadar mdahale etmedikleri durumları ifade etmektedir.
Teknik Strateji	Ebeveynlerin dijital etkileřim srecini teknik programlar ve uygulamalar ile kontrol edebilmeyi iermektedir.

izelge 1 incelendiđinde ebeveynlerden elde edilen bulgular dođrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bađımlılıđını nlemek amacıyla yaptıkları stratejilerin, Aktif rehberlik stratejisi, Dijitale ynlendiren strateji, Serbest strateji, Teknik strateji olmak zere drt bařlık altında toplandıđı ve aıklamalarının da tabloda yer aldıđı grlmektedir.

YNTEM

1. Arařtırmanın Modeli

Bu arařtırma ilkokul kademesinde đrenimine devam eden ilkokul đrencilerinin dijital oyun oynamaya karřı geliřtirmiř oldukları bađımlılıkların nlenebilmesi iin ebeveynlerin uygulamıř oldukları eřitli stratejileri belirlemek amalanmaktadır. Bu dođrultuda alıřmanın problem cmlesi: "İlkokul kademesinde đrenimine devam eden ilkokul đrencilerinin dijital oyun oynamaya karřı geliřtirmiř oldukları bađımlılıkların nlenebilmesi iin ebeveynlerin uyguladıkları bađımlılıđ engellemeye ynelik stratejiler nelerdir?" řeklinde-dir. Bu arařtırmada ilkokul kademesinde

öğrenimine devam eden ilkökul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları ya da olabilecekleri bağımlılıkların önlenmesi ve düzeltilebilmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları çeşitli stratejilerin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu amaca hizmet edeceği düşünüldüğünden araştırma metodolojisi olarak nicel araştırma yöntemi seçilmiş araştırma deseni olarak da tarama deseni kullanılmıştır. Nicel araştırma yöntemi, gerçek olanın kişilerden bağımsız olduğunu savunan ve bu gerçekliğin nesnel olarak gözlenebilir, ölçülebilir, analiz edilebilir olduğunu kabul eden pozitivist görüş olarak tanımlanmaktadır. Tarama deseni ise bir grup bireyin belirli özelliklerini belirleyebilmek için veri toplanmasını, elde edilen verilerin nicel sembollerle sunulmasını ve bu örneklemden yola çıkarak evrene genelleme yapabilmeyi amaçlayan araştırma olarak ifade edilmektedir (Büyükoztürk vd., 2019; Creswell, 2017).

2. Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubu Sivas ili Merkez ilçesinde yer alan ilkökullarda aktif olarak öğrenim görmekte olan öğrencilerin velilerinden, basit seçkisiz yöntemle seçilen Sivas ili Merkez ilçesinde bulunan 10 farklı ilkökuldaki çalışmaya gönüllü olarak katılan 475 veliden oluşmaktadır. Söz konusu kişilerden 341'i kadın (anne), 134'ü erkek (baba) olarak kayıt altına alınmıştır. Seçkisiz örneklemin en önemli özelliğinin örneklemin evreni temsil gücünün yüksek olması olduğu bunun için de evrendeki birimlerin örnekleme seçilme ihtimallerinin bağımsız ve eşit olması olarak açıklanan seçkisizlik kuralına uyması gerektiği ifade edilmektedir. Basit ve tabakalı olmak üzere iki tür seçkisiz yöntem bulunmakla birlikte basit seçkisiz örnekleme, her bir evren biriminin örnekleme seçilme olasılığının eşit olması neticesinde tek bir örneklem oluşturulması olarak ifade edilmektedir (Büyükoztürk vd., 2019).

3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama aracı olarak Budak (2020) tarafından geliştirilmiş olan; "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri" ölçeği kullanılmıştır. Katılımcıların demografik özellikleri ve ilgili diğer değişkenlerin bilgileri ise "Kişisel Bilgi Formu" aracılığıyla toplanmıştır. Kişisel bilgi formu örneklem grubundaki bireylerin şahsi verilerinin toplanması amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanmış ve elde edilen bilgilerin gizli tutulacağına örneklem grubuna bildirilmiştir. Araştırmada kullanılan "Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği" ilgili literatür taramasında neticesinde keşfedilmiş olup farklı bir yüksek lisans tezinde kullanılmak üzere hazırlanan bu ölçekleri geliştiren araştırmacıdan izin alınarak kullanılmıştır.

4. Veri Toplama Süreci ve Veri Analizi

Araştırma verilerinin toplanması sürecinin ilk aşamasında Sivas ili Merkez ilçesinde bulunan 10 farklı ilkökula gidilmek üzere gerekli izinler alınmıştır. Sonraki basamakta ise çalışmaya katılmak için gönüllü olan, söz konusu okullarda okuyan öğrencilerin velilerinden 341'i kadın (anne), 134'ü erkek (baba) olmak üzere toplam 475 kişi ile görüşmeler yapılarak onlara sunulan anket ve ölçekler vasıtasıyla istenilen veriler elde edilmiştir. Çalışmada kullanılan ölçekler için gerekli izinlerin alınması, verilerin toplanması ve elde edilen verilerin analizlerinin gerçekleştirilmesi toplamda 5 haftalık bir süreçte gerçekleşmiştir. Çalışmada kullanılan ölçeklerin geçerlik ve güvenirlik çalışmaları yapılarak ölçeği hazırlayan kişiler tarafından yeterlilikleri teyit edilmiştir. Verilerin analizinde IBM SPSS paket programından yararlanılmıştır. Bu süreçte problemlerin verilerle eşleştirilmesi ve sayısal verilere dönüştürülmesi sürecinde Betimsel İstatistik Analizi Ki-Kare Testi ve Pearson Korelasyon Katsayısı analizleri kullanılmıştır. Budak (2022) tarafından oluşturulan ölçekte geçerliği sağlamak için kapsam geçerliği ve yapı geçerliğine yönelik çalışmalar yapıldığı belirtilmiştir. Söz konusu ölçekte yapı geçerliği için Açıklayıcı Faktör Analizi (AFA) ve Doğrulayıcı Faktör Analizi (DFA) incelemelerinin gerçekleştirildiği, verilerin AFA için uygunluğunu belirlemek amacıyla Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) katsayısı ve Bartlett Sphericity değeri hesaplandığı ifade edilmektedir. Analizler sonucunda KMO değerinin .87 ve Bartlett Küresellik Testi değerinin .000 ($p < .05$) olmasının verinin faktör analizine uygun

olduğunu gösterdiği, DFA sonucunda ise elde edilen uyum indeksleri birlikte değerlendirildiğinde 21 maddelik dört faktörlü yapısının iyi düzeyde uyum gösterdiği, NFI=.83 olduğu ve hesaplanan uyum indeksleriyle, ölçeğin "İyi uyum" gösterdiği belirtilmektedir. Kapsam geçerliği için ise ölçeğin, 18 uzmana gönderildiği, uzman dönütleri ve önerileri doğrultusunda maddelere uygun örnek durumlar eklendiği ve sorular üzerinde son düzenlemelerin yapıldığı ifade edilmektedir. Ölçeğin güvenilirliğine dair yapılmış olan madde analizinde aktif, dijital yönlendiren, serbest ve teknik maddelerinin madde-toplam korelasyon katsayılarının .30 altında olmadığı ve bu nedenle herhangi bir madde atımı olmadığı belirtilmektedir. Söz konusu maddelerin alt boyutlarına yönelik iç tutarlılık katsayıları (Cronbach's Alpha α) .57 ile .79 arasında değiştiği bu doğrultuda iç tutarlılığının genel kabul gören düzeyde olduğunu da belirtilmektedir (Budak, 2022).

BULGULAR

Araştırmada incelenmek istenen temel soru: "İlkokul kademesinde öğrenimine devam eden ilkokul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları bağımlılıkların önlenmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları stratejiler ve sıklık düzeyleri nelerdir?" şeklindedir. Bu doğrultuda elde edilen bulgular aşağıda verilmektedir.

Çizelge 2. Strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	41	8,6	8,6	8,6
Nadiren	113	23,8	23,8	32,4
Bazen	262	55,2	55,2	87,6
Çoğu zaman	58	12,2	12,2	99,8
Her zaman	1	,2	,2	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 2 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları uygulamaların sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=41), nadiren (f=113), bazen (f=262), çoğu zaman (f=58) ve her zaman (f=1) olduğu görülmektedir.

Çizelge 3. Aktif strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	45	9,5	9,5	9,5
Nadiren	56	11,8	11,8	21,3
Bazen	102	21,5	21,5	42,7
Çoğu zaman	133	28,0	28,0	70,7
Her zaman	139	29,3	29,3	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 3 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları aktif strateji uygulamalarının sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=45), nadiren (f=56), bazen (f=102), çoğu zaman (f=133) ve her zaman (f=139) olduğu görülmektedir.

Çizelge 4. Dijital yönlendiren strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	255	53,7	53,7	53,7
Nadiren	137	28,8	28,8	82,5
Bazen	64	13,5	13,5	96,0
Çoğu zaman	16	3,4	3,4	99,4
Her zaman	3	,6	,6	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 4 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları dijital yönlendiren strateji uygulamalarının sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=225), nadiren (f=137), bazen (f=64), çoğu zaman (f=16) ve her zaman (f=3) olduğu görülmektedir.

Çizelge 5. Serbest strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	137	28,8	28,8	28,8
Nadiren	165	34,7	34,7	63,6
Bazen	122	25,7	25,7	89,3
Çoğu zaman	44	9,3	9,3	98,5
Her zaman	7	1,5	1,5	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 5 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları serbest strateji uygulamalarının sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=137), nadiren (f=165), bazen (f=122), çoğu zaman (f=44) ve her zaman (f=7) olduğu görülmektedir.

Çizelge 6. Teknik strateji uygulama sıklık düzeyi incelemesi

	Frekans	Yüzde	Geçerli Yüzde	Kümülatif Yüzde
Hiçbir zaman	130	27,4	27,4	27,4
Nadiren	82	17,3	17,3	44,6
Bazen	117	24,6	24,6	69,3
Çoğu zaman	55	11,6	11,6	80,8
Her zaman	91	19,2	19,2	100,0
Toplam	475	100,0	100,0	

Çizelge 6 incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin dijital oyun bağımlılığını önlemek amacıyla yaptıkları teknik strateji uygulamalarının sıklık düzeyinin frekanslarının hiçbir zaman (f=130), nadiren (f=82), bazen (f=117), çoğu zaman (f=55) ve her zaman (f=91) olduğu görülmektedir.

SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Araştırmada incelenmek istenen temel soru: "İlkokul kademesinde öğrenimine devam eden ilkökul öğrencilerinin dijital oyun oynamaya karşı geliştirmiş oldukları bağımlılıkların önlenmesi için ebeveynlerin uygulamış oldukları stratejiler ve sıklık düzeyleri nelerdir?" şeklindedir. Elde edilen bulgular doğrultusunda yapılan çıkarımlar aşağıda verilmektedir. İlgili tablolar incelendiğinde ebeveynlerden elde edilen bulgular doğrultusunda dijital bağımlılığa yönelik uygulamaların aktif strateji uygulama, dijital yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulama olmak üzere dört adet başlığa indirgenerek çıkarımlarda bulunduğu görülmektedir. Bu doğrultuda öğrencilerin hayattan kopma derecesindeki bağımlılık düzeyinin sıklık frekans düzeyleri hiçbir zaman, nadiren, bazen, çoğu zaman ve her zaman başlıklı 5'li likert ölçek dâhilinde değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda örneklem grubundaki ebeveynlerin genel olarak strateji uygulamaya taraftarı olmadığı seçilen sıklık düzeyinin bazen olmasından ötürü görülebilmektedir. Bununla birlikte strateji uygulandığı vakit ise ebeveynlerin dijital oyunların etkileri üzerine çocukları ile konuşması, onlara rehberlik etmesi, gerekli önlemleri alabilmesini sağlayacak stratejileri kapsayan aktif strateji uygulamalarının tercih edildiği dijital yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulamalarının geri planda kaldığı görülmektedir. Bununla birlikte uygulanan stratejilerin içeriğinde genel olarak çocukların kullandıkları sanal ortamların denetimlerini elinde tutan ebeveynlerin elektronik cihazların kullanım sürelerini sınırlandırdıkları, mola çalışması yaptıkları dijital içerikleri önceden denetledikleri, çocukları başarı duygusunun sanat ya da spor

faaliyetleri gibi farklı alanlara yönlendiren özgüven artırıcı çalışmalara teşvik ettikleri, aile içi iletişimi kuvvetlendirdikleri örneklem grubundaki bireylerce ifade edilmektedir. Çalışmaya benzer şekilde Zehir (2019) tarafından yapılan araştırmada okul öncesi seviyesinde öğrenim gören çocukların teknolojik cihaz kullanımları ve ebeveynlerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada uyguladıkları stratejiler belirlemek istenmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda ailelerin büyük bir kısmının çocuklarının dijital ortamdaki hareketlerini izlediklerini, teknolojik cihaz kullanımlarında kısıtlamalar yaptıkları, dijital oyun haricindeki etkinliklere yönlendirdikleri, teknolojik cihaz kullanımında kendilerinin örnek alınması için verimli ve gerekli ölçüde cihaz kullanma gibi stratejiler izledikleri tespit edilmiştir. Yine benzer başka bir çalışmada ise Aküzüm, Boğa Baran ve Çelebi (2022) okul öncesi seviyesinde öğrenim gören çocuğu olan ebeveynlerin tutumlarıyla çocuklarının dijital oyun bağımlılığına karşı eğilimleri arasındaki ilişki incelenmesi amaçlamışlardır. Elde edilen bulgular doğrultusunda ebeveynlerin demokratik tutuma sahip olma seviyeleri (ki bu durum bu çalışmadaki aktif strateji uygulamaya benzer olduğu görülmektedir) arttıkça çocukların dijital oyun bağımlılığı eğiliminin azaldığı görülmektedir.

Bu çalışmanın belirli sayıdaki öğrenciye yapılmış olması bir sınırlılıktır. İlerleyen zamanlarda bu gibi çalışmaların tüm örgün eğitim kademelerinde ve farklı yaş gruplarında yapılması daha genel sonuçlara ulaşmada faydalı olabilir. Çocukların, dijital dünyanın tehlikelerinden korunması için ebeveynlere önemli sorumluluklar düşmektedir. Bu konunun önemini vurgulamak amacıyla ebeveynlere eğitim ve danışmanlık hizmeti verilmesi gerekmektedir. Öte yandan hem çocuklar hem de ebeveynler bağlamında dijital okuryazarlık eğitiminin yaygınlaştırılması gelecek nesilleri dijital dünyanın risklerinden korumak için gereklidir. Tüm okullarda görevli olan psikolojik danışman ve rehber öğretmenlerin dijital oyunların ve bağımlılığın çocuklara olan etkileri ile ilgili öğrencilere ve ebeveynlere seminerler vermesi sağlanabilir ve bireysel danışmanlıklar için ebeveynler ve öğrenciler cesaretlendirilebilir. Ebeveynler, dijital oyunlara sınırlar koyarken katı kurallar koymak yerine onlarla konuşarak, değer vererek, anlayışlı bir şekilde konuşarak, doğruları yanlışları anlatarak, çözümler bulmaya çalışabilir, öğrenciye dijital oyunlar dışında alternatifler sunulabilir. Ebeveynlerin strateji uygulandığı takdirde dijital oyunların etkileri üzerine çocukları ile konuşması, onlara rehberlik etmesi, gerekli önlemleri alabilmesini sağlayacak stratejileri kapsayan aktif strateji uygulamalarının tercih edildiği dijital yönlendiren strateji uygulama, serbest strateji uygulama, teknik strateji uygulamalarının geri planda kaldığı diğer stratejiler için ebeveynlerin okullar tarafından bilinçlendirilmesi yapılabilir. Ebeveynlerin çocuğun aşırı internet kullanımı konusunda bilinçli hareket etmesi ve internette neler yaptığını, interneti hangi amaçlarla kullandığını takip etmesi internetin olumsuzluklarından korunmasını sağlayacaktır.

KAYNAKÇA/REFERENCES

- Abukan, B. (2014). Maslowun ihtiyaçların çözümü kuramına göre kendini gerçekleştirme ve bilgelik ilişkisi: Yaşlılar üzerinde bir araştırma (Yüksek Lisans Tezi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü).
- Akandere, M. (2013). Eğitici Okul Oyunları (4. Basım). Ankara: Nobel.
- Aksel, N. (2018). *Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi* (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Aktaş, B. ve Bostancı, N. (2021). Covid-19 pandemisinde üniversite öğrencilerindeki oyun sınırlarını ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22 (2), 129-138.
- Aküzüm, C., Baran, E., & Çelebi, S. (2022). Okul öncesi dönemde ebeveyn tutumları ile dijital oyun bağımlılığı eğilimi arasındaki ilişki. *Electronic Turkish Studies*, 17(3).
- 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: 10.19160/e-

ijer.1135981

- Bağatarhan, T. (2023). Okul Öncesi Dönem Çocuklarında Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi ve Problem Davranışlar. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14 (5) , 179-193. DOI: 10.19160/e-ijer.1342294
- 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 (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Büyüköztürk, Ş. 2019. Veri Analizi El Kitabı (25. Baskı). Ankara: Pagem A Yayıncılık.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. Ve Demirel, F. 2019. Bilimsel Araştırma Yöntemleri. Pegem Atif İndeksi, 2017, 1-360.
- Creswell, Jw (2017). Eğitim Araştırması: Nicel Planlama, Yürütme ve Değerlendirme (Cilt 7). Prentice Hall Upper Saddle Nehri, Nj.
- Cömert, I. T., Kayıran, S. M. (2010). Çocuk ve ergenlerde internet kullanımı. *Çocuk Dergisi* 10 (4): 166-170.
- Dursun, A., & Çapan, B. E. (2018). Ergenlerde dijital oyun bağımlılığı ve psikolojik ihtiyaçlar. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 19(2), 128-140.
- Erden, E., & Bulut, S. (2023). İlkokul ve Ortaokul Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık. *İbn Haldun Çalışmaları Dergisi*, 8(2), 127-138.
- Ersoy, M., & Arseven, İ. (2021). Examination of teacher candidates' social media addictions and academic procrastination behaviors according to various variables. *E-Uluslararası Pedandragoji Dergisi*, 1(1), 87-105. Erişim bağlantısı: <https://www.e-ijpa.com/index.php/pedandragoji/article/view/31>
- Göldağ, B. (2018). Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1), 1287-1315.
- Green, Cs ve Bavelier, D. (2003). Aksiyon video oyunu görsel seçici dikkati değiştirir. *Doğa*, 423 (6939), 534-537.
- Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 9: 89-100.
- Güvendi, B., Demir, G. T., & Keskin, B. (2019). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık. *OPUS International Journal of Society Researches*, 11(18), 1194-1217.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Digital game addiction scale for children çocuklar için dijital oyun bağımlılığı ölçeği. *Journal of Human Sciences*, 14(1), 203-216.
- Hazar, Z., & Hazar, E. (2019). Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması). *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(2), 308-322.
- Hazar, Z., Demir, G. T., Namlı, S., & Türkeli, A. (2017). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve fiziksel aktivite düzeyleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3), 320-332.
- Kadim M. (2012). Okul öncesi öğretmenlerinin oyun öğretimine ilişkin öz yeterliliklerinin incelenmesi (Yüksek Lisans Tezi) Bolu, Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- Kaya, Z., Vangölü, M. S., Özdemir, M. & Marufoğlu, M. (2023). Lise Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık ve İyi Oluş Düzeylerinin Bazı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *e-Uluslararası Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 14 (1) , 117-138. DOI: 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.
- Lee, K.M. ve Peng, W. (2006). "What do we know about social and psychological effects of games?: A comprehensive review of current literature. Playing video games: Motives, responses, and consequences", Ed. P. Vorderer & J. Bryant. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates: s. 325-345.
- Lemmens, Js, Valkenburg, Pm ve Peter, J. (2009). Ergenler için bir oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi ve doğrulanması. *Medya Psikolojisi*, 12 (1), 77-95.
- Mustafaoğlu, R., & Yasacı, Z. (2018). Dijital oyun oynamanın çocukların ruhsal ve fiziksel sağlığı üzerine olumsuz

etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58.

Oğuzkan, A. F. (1981). *Eğitim Terimleri Sözlüğü*, (2. Baskı). Ankara: Tdk Yayınları.

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

Özmen, M. (2019). *Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı düzeyinin yordanması* (Master's thesis, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü).

Piaget, J. (2000). Piaget's theory of cognitive development. *Childhood cognitive development: The essential readings*, 2, 33-47.

Soyöz-Semerci, Ö. U., & Balcı, E. V. (2020). Lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı üzerine bir alan araştırması: Uşak örneği. *Journal of Humanities and Tourism Research*, 10(3), 538-567.

Talan, T., & Kalinkara, Y. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneği. *Journal of Instructional Technologies and Teacher Education*, 9(1), 1-13.

Toprakçı, E. (2005). Türkiye'deki okul yöneticisi ve öğretmenlerin evlerindeki bilgisayarı mesleki amaçlı kullanım profilleri (Sivas ili örneği) *The Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET* 4(3), 129-144. Retrieved: <http://www.tojet.net/articles/v4i2/428.pdf>

Toprakçı, E. (2006) Perceptions related to information and communication technologies (ict) by managers and teachers in the primary and the secondary schools (The example of Sivas)-*Eurasian Journal of Educational Research (EJER)-Eğitim Araştırmaları Dergisi*, Sayı: 24, 180-187. Retrieved: <https://www.erdaltoprakci.com.tr/wp-content/uploads/2019/01/perceptions-related-to-ICT2.pdf>

Toprakçı, E. (2007). The profiles of the use of the internet for study purposes among university students, *The Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET* 6(3), 129-145 ERIC No: ED500215 Full Paper: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1102629.pdf>

Toprakçı, E. (2017). *Sınıf yönetimi*. (3.Baskı), Pegem Akademi Yayınevi.

Yalçın Irmak, A., & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry/Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16.

Yeşiltaş, E. & Cevher, S. (2022). Trends in research on the use of digital games in education. *E-International Journal of Educational Research*, 13 (4), 39-56. DOI: 10.19160/e-ijer.1107500

Yiğit, E., & Günüş, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal Of Family Therapy*, 37: 355-372.

Zehir, H., Zehir, K., Ağgöl-Yalçın, F., ve Yalçın, M. (2019). Okul öncesi dönemde çocukların teknolojik araç kullanımı ve ailelerin bu araçların kullanımını sınırlandırmada kullandığı stratejiler. *Curr Res Educ*, 5(2), 88-103.