

Ankara İl Merkezindeki Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ve Anne Baba Tutumlarının İncelenmesi*

Digital Game Addiction and Parental Attitudes of Middle and High School Students in Ankara City Center

**  **Gülçin DENİZ¹**  **Saliha AYDIN²**  **Deniz ODABAŞ³**

¹ Halk Sağlığı Hizmetleri Başkanlığı, Ankara İl Sağlık Müdürlüğü, Ankara, Türkiye.

² Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü, Enfeksiyon Hastalıkları ve Klinik Mikrobiyoloji/Epidemiyoloji, Ankara, Türkiye.

³ Ankara Üniversitesi, Tıp Fakültesi, Halk Sağlığı Anabilim Dalı, Ankara, Türkiye.

Öz

Amaç: Bu çalışmada Ankara il merkezinde kamu ve özel okulda öğrenim gören ortaokul ve lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve ebeveyn tutumlarının incelenmesi amaçlanmaktadır.

Gereç ve Yöntem: Tanımlayıcı tipte olan bu çalışmanın evrenini 01 Eylül-01 Aralık 2019 tarihleri arasında Ankara il merkezinde yer alan kamu ve özel okulların ortaokul ve lise öğrencileri oluşturmuştur. Örneklem seçiminde kura yöntemi ile merkez ilçelerden iki ilçe seçilmiş ve kamu ve özel okulların seçimi için basit rastgele örneklem yöntemi kullanılmıştır. Buna göre her bir okul türünü temsilen toplam 10 okulda öğrenim gören 866 öğrenciye ulaşılmıştır. Veri toplama aracı olarak; kişisel bilgi formu, “Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği”nin kısa formu ve Anne Baba Tutum Ölçeği kullanılmıştır. İstatistik değerlendirmede tek yönlü varyans (ANOVA), post hoc analizde Tukey yöntemi kullanılmıştır.

Bulgular: Öğrencilerin %50.2’si erkek, %63.2’si kamu okullarında ve %63.1’i lisede öğrenim gördüğü, %58.8’inin bilgisayarı, %46.4’ünün tableti, %82.0’nın kendine ait cep telefonu ve %88.8’inin evde internet bağlantısı bulunduğu, %77.5’inin bilgisayar/tablet/telefon vb. dijital oyun oynadığı, % 35.3’ünün 3.5 saat ve üzerinde sosyal medya kullandığı, %52.7’sinin birden fazla tür oyun oynadığı saptanmıştır. Anne Baba Tutumları Ölçeği değerlendirmesinde ailelerin %31.1’i demokratik, %24.3 ihmalkâr, %26.5’i otoriter ve % 18.1’i hoşgörülü tutum sergilediği ve anne baba tutumu farklılıklarının Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçek puanını etkilediği saptanmıştır.

Sonuç: Dijital oyun bağımlılığı erkek öğrencilerde, anne baba ayrı/boşanmış olanlarda ve ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarında diğer gruplara göre daha yüksektir. Ayrıca anne, babanın tutumunun öğrencilerin not ortalamasını, dolayısıyla akademik başarısını etkilediği özellikle ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarının demokratik tutum sergileyen ailelere göre daha düşük akademik başarıya sahip olduğu saptanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Anne baba tutumları, dijital oyun bağımlılığı, öğrenciler, ergen.

* Geliş Tarihi: 25.12.2021 / Kabul Tarihi: 07.04.2022

**Sorumlu Yazar e-mail: glcn.dnz05@gmail.com

Atf; Deniz, G., Aydın, S., Odabaş, D. (2022). Ankara il merkezindeki ortaokul ve lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve anne baba tutumlarının incelenmesi. *Halk Sağlığı Hemşireliği Dergisi*, 4(1): 43-55. Doi: 10.54061/jphn.1045517



Content of this journal is licensed under a Creative Commons Attribution NonCommercial 4.0 International License.

Abstract

Objective: In this study, it is aimed to examine the digital game addiction and parental attitudes of middle and high school students studying at public and private schools in Ankara city center.

Material and Method: The type of identifier scope of this study 01 September-01 December 2019 in Ankara province in the center of dates between middle school and high school consisted of students in public and private schools. In the sample selection, two districts were selected from the central districts by lot method and simple random sampling method was used for the selection of public and private schools. Accordingly, a total of 866 students studying in 10 schools representing each type of school were reached. As a data collection tool, the personal information form, the short form of the "Game Addiction Scale for Adolescents" and the Parental Attitude Scale were used. One-way variance analysis (ANOVA) was used in the statistical evaluation and Tukey method was used in the post hoc analysis.

Results: 50.2% of the students were male, 63.2% were in public schools, and 63.1% were in high school, 58.8% had a computer, 46.4% had a tablet, 82.0% had their own mobile phone, and 88.8% had an internet connection at home, 77.5% had a computer/tablet/phone, and so on. it was found that 35.3% played digital games, used social media for 3.5 hours or more, and 52.7% played more than one type of game. In the evaluation of the Parental Attitudes Scale, it was found that 31.1% of families showed a democratic, 24.3% negligent, 26.5% authoritarian and 18.1% tolerant attitude, and differences in parental attitudes affected the Digital Game Addiction Scale score.

Conclusion: Digital game addiction is higher in male students, parents who are separated/divorced, and children of families with negligent attitudes than in other groups. In addition, it was found that the attitude of parents affects the grade point average of students and therefore academic success, especially the children of families with negligent attitudes have lower academic achievement than the families with democratic attitudes.

Keywords: Parental attitudes and behaviors, digital game addiction, students, adolescent.

GİRİŞ

Çocuk ilk iletişim tecrübelerini, toplumun yapı taşı olan aile ile yaşar ve böylece sosyalleşme sürecinin ilk adımı başlar. Aile üyelerinin karakterleri, davranış ve tutumları, hayat hakkındaki görüşleri çocukların gelişim sürecini etkileyebilmektedir. Çatışmacı, ilgisiz, aşırı korumacı gibi olumsuz ebeveyn tutumları çocukları kendilerini daha rahat ifade edebilecekleri, kabul görecekları ortam arayışlarına yöneltmektedir. Böylece ailesine ve yaşadığı topluma yabancılaşan çocuklar, internet kafelere, sosyal medyaya, dijital oyunlara ilgi göstermeye başlamaktadırlar (Bozkurt, 2014). Uzun süre teknoloji kullanımı, teknoloji ile ilgili çeşitli bağımlılık türlerini gündeme getirmiştir. İnternet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, mobil telefon ve teknoloji bağımlılığı son zamanlarda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır (Gökçearslan & Durakoęlu, 2014).

Çocuk ya da ergen fark etmeksizin kişilerin dijital oyunlara aşırı düşkün davranışlar sergilemeleri bazı araştırmacılara göre uyuşturucu madde bağımlılığı ile özdeşleştirilecek derecede önemli görülmekte ve günümüzde başta ebeveynler olmak üzere birçok kesimin (eğitimciler, dernekler vb.) önemli endişe kaynağını oluşturmaktadır (Goswami & Singh, 2016). Dijital oyun bağımlılığı hem bilimsel araştırmalarda hem de medyada yer alan haberlerde sık sık ele alınmakta ve özellikle çocukların internet ve bilgisayar oyunları ile her geçen gün daha çok vakit geçirdikleri ortaya çıkmaktadır (İlgaz, 2015). Dijital oyunlar çocuklar için; oyunlarla çok fazla zaman harcama, derslerini aksatma, kendilerini oyun karakterleri ile ilişkilendirme, oyun oynarken müdahale edildiğinde aşırı tepkiler verme gibi biyo-psiko-sosyal riskler barındırmaktadır (Taylan ve ark, 2017).

Uluslararası çalışmalara göre, oyun bağımlılığı yaygınlığı %0.6-15 arasında değişmektedir. Özellikle Çin, Kore ve Tayvan'da problemlili çevrimiçi oyun oynama davranışlarının ciddi bir halk saęlığı sorunu haline geldiği bildirilmiştir. Amerikan Tıp Birliği'ne göre ise Amerikalı gençlerin %90'ı dijital oyun oynamakta ve %15'inin oyun bağımlısı olduğu tahmin edilmektedir (Saęlık Bakanlığı, 2018; Yalçın-Irmak & Erdoğan, 2016). Çocuklarda ve diğer yaş gruplarında yapılan birçok çalışmada dijital oyun oynama alışkanlıklarının bağımlılık seviyesine varan psikolojik etkilere, fiziksel zararlara ve akademik başarısızlıklara yol açtığı bulunmuştur (Bilgin, 2015; Irmak, 2014; Mustafaoęlu & Yasacı, 2018; Göldaę, 2018; Kağızmanlı, 2019). Çalışkan & Özbay (2015) yaptıkları bir araştırmada, öğrencilerin %26,3'ünün teknolojiye ulaşma noktasında ailesiyle sorunlar yaşadığı, bu nedenle aile ortamından sıkıldıkları ve uzaklaşmak istedikleri ortaya çıkmış, bu durumun sonucunda bilişim teknolojilerinden dolayı aile içerisinde bir ayrışmanın başladığını ifade etmişlerdir.

Özetlemek gerekirse alanyazında bilgisayar oyun bağımlılığının çeşitli değişkenler (olumlu yönleri şiddet gibi olumsuz yönleri, türleri oyun tasarımları gibi) açısından incelendiği, dijital oyunların kısa ve uzun dönem etkilerine yönelik ve daha çok oyunların psiko-sosyal ve davranışsal problemler ile ilişkisinin incelendiği pek çok çalışmaya rastlanmıştır. Ancak dijital oyun bağımlılığında ebeveyn tutumlarının bir etken olup olmadığının incelendiği çalışmalara pek rastlanmamıştır. Alanyazında bu kapsamda bir boşluk bulunmaktadır. Çocuk ve ergenler arasında giderek yaygınlaşan dijital oyunlar ve beraberinde getirdiği dijital oyun bağımlılığı riski, tüm dünyada olduğu gibi ülkemizde de giderek önemli bir halk saęlığı sorunu haline gelmektedir. Bu önemli halk saęlığı sorunu, özellikle okul saęlığı hemşirelerinin okul saęlığı hizmetlerindeki görevlerinin (saęlığı geliştirme programlarının ve saęlık eğitimlerinin planlanması ve uygulanması, saęlık sorunlarının önlenmesi ve var olan saęlık sorunlarının yönetimi, saęlık izlemlerinin yapılması, kayıtların tutulması, saęlık sorunlarının ve hizmetlerinin analizi gibi) önemine vurgu yapmaktadır. Ankara il merkezinde kamu ve özel

okulda öğrenim gören ortaokul ve lise öğrencilerinde dijital oyun baęımlılıęı ve ebeveyn tutumlarının incelenmesi amaçlanarak hazırlanan bu çalışmamızın dijital oyun baęımlılıęını önleme konusunda gençlere, ebeveynlere ve eğitimcilere yol gösterici olması ve literatüre katkı sağlaması öngörülmektedir.

Araştırmanın amacı; Ankara il merkezinde kamu ve özel okulda öğrenim gören ortaokul ve lise öğrencilerinde dijital oyun baęımlılıęı ve ebeveyn tutumlarının incelenmesidir.

Araştırma Soruları

1. Öğrencilerin sosyo-demografik özellikleri ile dijital oyun baęımlılıęı puanları arasında bir ilişki var mıdır?
2. Dijital oyun baęımlılıęı puanı ile anne-baba tutumları arasında fark var mıdır?
3. Anne-baba eğitim seviyesi arttıkça dijital oyun baęımlılıęı puanı nasıl deęişmektedir?
4. Aile tipine göre dijital oyun baęımlılıęı puanı nasıl deęişmektedir?
5. Kendine ait ekranlı alet olması ve kullanım süresine göre dijital oyun baęımlılıęı puanı artmakta mıdır?
6. Okulun özel ya da kamu olmasına göre dijital oyun baęımlılıęı puanı açısından fark var mıdır?

GEREÇ ve YÖNTEM

Araştırmanın Amacı ve Türü: Araştırmanın amacı; Ankara il merkezinde kamu ve özel okulda öğrenim gören ortaokul ve lise öğrencilerinde dijital oyun baęımlılıęı ve ebeveyn tutumlarının incelenmesidir. Araştırma tanımlayıcı tiptedir.

Araştırmanın Evreni ve Örnekleme: Araştırmanın verileri; 01 Eylül-01 Aralık 2019 tarihleri arasında Ankara il merkezindeki kamu ve özel ortaokul ve lisedeki öğrenim gören 866 öğrenciden toplanmıştır. Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü web sayfasındaki 2017-2018 eğitim öğretim yılı merkez ilçelerde bulunan kamu ve özel okullarda eğitim gören öğrenci sayısı 409.905'dir (Milli Eğitim Bakanlığı, 2018). Buna göre örneklem büyüklüğü evrendeki birey sayısının bilindięi formül kullanılarak prevelans %50 alınmış ve minimum örneklem büyüklüğü 384 olarak hesap edilmiştir (Tezcan Güven, 2017). Çalışmanın evreni Ankara il merkezinde (Altındaę, Çankaya, Etimesgut, Gölbaşı, Keçiören, Mamak, Pursaklar, Sincan, Yenimahalle) bulunan kamu ve özel ortaokul 5., 6., 7., 8. sınıf ve lise 9., 10., 11. ve 12. sınıf öğrencileri olarak belirlenmiştir. Çalışmada kura yöntemi ile iki ilçe (Çankaya ve Keçiören) seçilmiştir. Belirtilen dönem istatistiklerinde ilçelere ve okul türüne göre (ortaokul, imam hatip ortaokulu; fen lisesi, Anadolu lisesi, imam hatip lisesi ve mesleki ve teknik lise) rastgele sayılar tablosu kullanılmış, her bir okul türünü temsilen birer okul seçilerek toplam 10 okulda öğrenim gören 866 öğrenciye ulaşılmıştır. Tüm liselerin eşdeęeri olan özel liseler Çankaya ilçesinde olduęu için liseler Çankaya ilçesinden, orta okullar Keçiören ilçesinden seçilmiştir. Okullarda sınıflar ve şubeler baz alınarak her sınıftan bir şubede yer alan tüm öğrenciler çalışmaya dahil edilmiştir. Ortaokullarda 320 öğrenci, liselerden 546 öğrenci çalışmaya katılmıştır. Evreni temsilen belirlenen örnekleme okul türü lise grubunda ortaokuldan fazla olması ve her okuldan birer sınıf alınması nedeniyle lise grubunda daha fazla sayıda öğrenci yer almıştır. Çalışmaya katılmak istemeyen veya anketi yarım bırakan öğrenciler çalışmaya dâhil edilmemiştir.

Dijital oyun baęımlılıęı ölçeęi (DOBÖ) puanı baęımlı deęişken olarak alınırken, baęımsız deęişken olarak öğrencinin yaşı, cinsiyeti, sınıfı, aile tipi, anne ve babanın eğitim durumu, ailenin aylık geliri, kendine ait bilgisayar olması, okul başarısı (son dönem not ortalaması), anne baba tutumu (demokratik, ihmalkâr, otoriter, hoşgörölü) alınmıştır.

Araştırmanın Veri Toplama Araçları: Araştırmacı tarafından hazırlanan kişisel bilgi formu, Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ve Anne Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ)'dir.

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacı tarafından hazırlanan bu formda cinsiyet, yaş, sınıf, okul türü, aile tipi, anne-baba eğitim düzeyi, en son bitirdiği dönem not ortalaması, kendine ait telefon/tablet/bilgisayara sahip olma, evde internet bağlantısı bulunma durumu, bilgisayar/tablet/cep telefonu gibi ekranlı aletlerde dijital oyun oynama durumu, en çok oynanan dijital oyun, geçen bir hafta içerisinde dijital oyunla/ sosyal medya ile geçirilen günlük süre ortalaması, dijital oyun sebebiyle devamsızlık yapma durumu, dijital oyunlardan parasal kazanç elde etme durumu, anne/baba/kardeşlerin ekranlı aletler ve dijital oyunlara karşı tutumunu sorgulayan, açık uçlu ve beşli likert şeklinde toplam 27 soru bulunmaktadır (Tezcan Güven, 2017).

Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ): Lemmens, Valkenburg ve Peter tarafından 2009 yılında geliştirilen ve Türkçe'ye uyarlanması 2015 yılında Ilgaz tarafından yapılan 21 sorudan oluşan "Ergenler için Oyun Bağımlılığı Ölçeği"nin 7 sorudan oluşan kısa formudur. Ölçeğin Türkçeye uyarlanması Irmak ve Erdoğan (2015) tarafından yapılmıştır. Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden alınabilecek en yüksek puan 35, en düşük puan ise 7'dir. Ölçek 5'li likert tipinde, tek faktörlü bir yapıya sahiptir ve 1-5 aralığında (1=hiçbir zaman 5=her zaman) puan almaktadır.

Anne Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ): Lamborn ve arkadaşları (1991) tarafından geliştirilen ve 2000 yılında Yılmaz tarafından Türkçeye uyarlanan 26 sorudan oluşan Anne Baba Tutum Ölçeği (ABTÖ) olmak üzere toplam 60 soruluk veri toplama formu kullanılmıştır. Anne Baba Tutum Ölçeğinde (ABTÖ), ölçek puanlarına uygulanan faktör analizi sonucu; kabul/ilgi (acceptance/involvement), kontrol/denetleme (strictness/supervision) ve psikolojik özerklik (psychological autonomy) boyutları olmak üzere üç faktör ortaya çıkmıştır. Ölçekte kabul/ilgi boyutu 9 (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15 ve 17. maddeler); psikolojik özerklik boyutu 9 (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16 ve 18. maddeler); kontrol/denetleme boyutu da 8 (19, 20, 21, 22, 23, 24 ve 25. maddeler) madde ile ölçülmektedir.

Verilerin Toplanması: Okullarda sınıflar ve şubeler baz alınarak her sınıftan bir şubede ankete katılmak isteyen öğrencilere yüz yüze uygulanmıştır.

Araştırmanın Bağımlı ve Bağımsız Değişkenleri: Çalışmanın bağımsız değişkenleri, öğrencilerin sosyo-demografik özellikleri ve anne baba tutumudur. Çalışmanın bağımlı değişkeni ise dijital oyun bağımlılığı durumudur.

Verilerin Değerlendirilmesi: Çalışmada sayısal değişkenlerin normallik dağılımı Kolmogorow-Smirnov ve grafiksel yöntemlerle değerlendirilmiştir. Çalışmada elde edilen veriler değişkenlerin özelliklerine göre sayı, yüzde, ortalama ve standart sapma (SS) olarak sunulmuştur. Sayısal verilerde iki bağımsız grup karşılaştırılmasında student t testi, ikiden fazla bağımsız grubun karşılaştırılmasında tek yönlü varyans (ANOVA), kullanılmıştır. Post hoc analizde Tukey yöntemi kullanılmıştır. İstatistiksel analizler IBM® SPSS 22.0 paket programında yapılmıştır. İstatistiksel değerlendirmede $p < 0.05$ kabul edilmiştir.

Araştırma ile İlgili Etik Bilgi: Çalışma öncesi eşzamanlı olarak Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu (24.09.2019 tarih ve 16/262 sayılı karar) ve Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden yazılı onay alınmıştır. Çalışmaya katılacak okul müdürlerine bilgi verilmiş, örnekleme alınan öğrencilerden ve velilerinden yazılı bilgilendirilmiş gönüllü onam alınmıştır.

DOBÖ'nin Türkçe formunun kullanılması için Irmak'tan ve ABTÖ'ni Türkçe'ye uyarlanan Yılmaz'dan mail yolu ile ölçek kullanım izni alınmıştır.

Araştırmanın Sınırlıkları: Çalışmadan elde edilen sonuçlar literatüre katkı sağlamakla birlikte birtakım sınırlılıkları bulunmaktadır. Çalışmamızda merkez ilçelerden ilçe seçiminde kura yöntemi kullanılmıştır. Kura yöntemi kullanılarak, seçim yanlılığı engellenmeye çalışılsa da ilçelerin sosyo-demografik durumuna göre farklılıklarını sunmada sınırlıdır. Sonuçlar bu sınırlılık göz önüne alınarak dikkatli yorumlanmalıdır.

BULGULAR

Tablo 1. Araştırmaya Katılanların Sosyodemografik Bazı Özelliklerinin, Ailevi Bazı Özelliklerinin ve Not Ortalama Dağılımlarının DOBÖ Puanı Karşılaştırılması

Sosyodemografik Özellikler	Sayı	Yüzde	Dijital Oyun Bağımlığı Puanı	
			Ortalama±SS	İstatistik ve p değeri
Cinsiyet				
Kadın	431	49.8	11.64±5.18	t=12.278
Erkek	435	50.2	14.38±6.23	p=0.001
Yaş grubu				
10 yaş ve altı	55	6.4	12.09±5.379	
11 12 yaş	166	19.2	12.86±5.715	F=0.676
13 14 yaş	196	22.6	13.45±5.775	
15 16 yaş	331	38.2	12.91±8.843	p=0.609
17 yaş ve üzeri	118	13.6	13.18±6.699	
Okul Türü				
Kamu	547	63.2	13.20±5.95	t=2.13
Özel	319	36.8	12.37±5.63	p=0.145
Okul				
Ortaokul	320	36.9	12.95±5.66	t=0.046
Lise	546	63.1	13.04±6.02	p=0.829
Aile Özellikleri				
Aile Tipi (n=849)				t=2.533
Anne Baba Beraber	774	91.2	12.08±5.7	p=0.013
Anne-Baba Ayrı/Boşanmış	75	8.8	15.07±6.9	
Anne Eğitim Durumu (n=826)				
İlkokul ve altı	289	35	13.06±5.85	F=0.043
Orta	291	35.2	12.92±5.90	p=0.958
Lise ve Üstü	246	29.8	12.98±6.04	
Baba Eğitim Durumu (n=839)				
İlkokul ve altı	220	26.2	13.09±5.63	F=0.093
Orta	289	34.4	12.93±5.84	p=0.911
Lise ve Üstü	330	39.3	13.13±5.89	
Aile Gelir Düzeyi (n=839)				
Düşük	43	5.1	13.70±6.81	F=0.274
Orta	678	80.8	13.01±5.73	p=0.761
Yüksek	118	14.1	12.97±6.19	
Not Ortalaması (n=701)				
40-64	81	11.6	13.88±6.53	F=2.897
65-84	234	33.4	13.32±5.63	p=0.056
85-100	386	55.1	12.46±5.58	

Araştırmaya katılan 866 öğrencinin bazı sosyo-demografik özelliklerine bakıldığında %50.2'si erkek, %63.2'si kamu okullarında ve %63.1'i lisede öğrenim görmekteydi. Öğrencilerin yaş ortalaması 14.1±2.1'dir. Tablo 1'de sosyo-demografik özellikleri ile DOBÖ

puanı ortalamaları ve grup karşılaştırması sunulmuştur. DOBÖ puan ortalaması erkeklerde kızlara göre daha yüksek bulunmuş olup gruplar arasında anlamlı fark vardır ($t=12.278$, $p=0.001$). DOBÖ puanı anne baba ayrı olan öğrencilerde, anne baba beraber olanlara göre daha yüksek bulunmuştur ($t=2.533$, $p=0.013$) (Tablo 1).

Tablo 2. Araştırmaya Katılanların. Ekranlı Araçları Kullanımına İlişkin Özelliklerin Dağılımlarının DOBÖ Puan Ortalamalarına Göre Karşılaştırılması

Ekranlı Araçları Kullanımına Dair Özellikler	n	%	Dijital Oyun Bağımlılığı Puanı	
			Ortalama±SS	İstatistik ve p
Kendisine Ait Bilgisayar(n=865)				
Var	509	58.8	13.6±6.23	t=3.645
Yok	356	41.2	12.16±5.25	p<0.001
Kendisine Ait Tablet(n=866)				
Var	402	46.4	12.84±5.97	t= -0.789
Yok	464	53.6	13.16±5.82	p=0.431
Kendisine Ait Cep Telefonu(n=865)				
Var	709	82.0	13.24±6.05	t=2.694
Yok	156	18.0	11.99±5	p=0.008
Evde İnternet Bağlantısı(n=866)				
Var	769	88.8	13.07±5.96	t=0.898
Yok	97	11.2	12.49±5.27	p=0.369
Ekranlı Araçlarla Oyun Oynama (n=863)				
Evet	669	77.5	14.11±5.94	t=14.110
Hayır	194	22.5	9.15±3.63	p<0.001
Oyunla Geçirdiği Günlük Süre(n=602)				
<3 saat	422	70.1	12.9±5.06	t=8.077
≥ 3 saat	180	29.9	17.21±6.51	p=0.001
Oyun Oynamak Sebebiyle Devamsızlık Yapma Durumu(n=863)				
Evet	57	6.6	19.45±7.85	t=6.276
Hayır	806	93.4	12.57±5.48	p<0.001
Sosyal Medya Kullanarak Geçirdiği Günlük Süre(n=695)				
<3,5 saat	453	64.7	12.48±5.4	t=4.664
≥ 3,5 Saat	242	35.3	14.08±4.60	p<0.001
Oyun Sektörü Üzerinden Parasal Kazanç Elde Etme Durumu(n=863)				
Evet	135	15.6	17.82±6.58	t=9.344
Hayır	728	84.4	12.13±5.3	p<0.001
Birden Fazla Tür Oyun Oynayanlar				
	334	52.7	15.51±6.18	t=5.186
Tek Tür Oyun Oynayanlar				
	299	47.3	13.1±5.38	p<0.001

*Yanıt verenler üzerinden sütun yüzdesi alınmıştır.

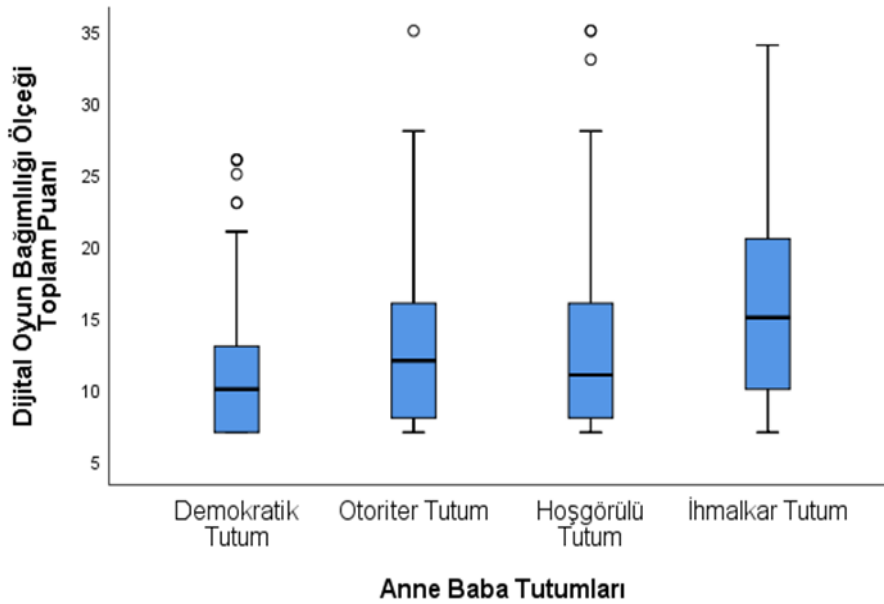
Araştırmaya katılanların ekranlı araçları kullanımına ilişkin özelliklerin dağılımlarının DOBÖ puan ortalamalarına göre karşılaştırılması Tablo 2’de verilmiştir. Katılımcıların %58.8’inin bilgisayarı, %46.4’ünün tableti, %82.0’ının kendine ait cep telefonu ve %88.8’inin evde internet bağlantısı bulunmaktadır. Kendine ait cep telefonu ($t=2.694$, $p=0.008$) ve bilgisayarı olanların ($t=3.645$, $p<0.001$) olmayanlara göre DOBÖ puanı daha yüksektir. Öğrencilerin %77.5’i (n:669) bilgisayar/tablet/telefon vb. ekranlı araçları dijital oyun oynamaktadır ($t=14.110$, $p<0.001$). Katılımcıları %70.1’i üç saat ve altında, %29.9’u 3 saat ve üzeri dijital oyun oynamaktadır. DOBÖ puanı, oyun oynama süresi 3 saat üzeri olan grupta diğer gruba göre da yüksek bulunmuştur ($t=8.077$, $p=0.001$). Öğrencilerin %6.6’sı oyun oynamak sebebiyle devamsızlık yaptıklarını belirtmiştir ($t=6.276$, $p<0.001$). Öğrencilerin %64.7’si 3.5 saat altında, % 35.3’ü 3.5 saat ve üzerinde sosyal medya kullandığını belirtmiştir. DOBÖ puanı, sosyal medya kullanım süresi 3.5 saat üzeri olanlarda daha yüksektir

($t=4.664, p<0.001$). Öğrencilerin %15.6'sı oyun sektörü üzerinden parasal kazanç elde etmiştir ($t=9.344, p<0.001$). Öğrencilerin %52.7'si birden fazla türden oyun oynarken, %47.2'si tek tür oyun oynamaktadır ($t=5.186, p<0.001$) (Tablo 2).

Anne Baba Tutumları Ölçeği değerlendirmesinde ailelerin %31.1'i demokratik, %24.3 ihmalkâr, %26.5'i otoriter ve % 18.1'i hoşgörülü tutum sergilediği saptanmıştır. Öğrencilerin anne eğitim durumu ile anne baba tutumu karşılaştırıldığında; %30.2'sinin ihmalkâr tutum sergilediği, %30.6'sının otoriter tutum sergilediği saptanmıştır.

Anne baba tutumu farklılıkları DOBÖ puanını etkilemektedir ($F=5.217, p=0.001$). Farkın nedenini belirlemek için yapılan post hoc analizine göre demokratik tutum en düşük, otoriter ve hoşgörülü tutum benzer, ihmalkâr tutum ise en yüksek DOBÖ puanına sahiptir (Grafik 1).

Grafik 1. Anne Baba Tutumlarına Göre DOBÖ Puanı Kutu Çizgi Grafiği



Öğrencilerinin anne baba tutumlarına göre, oyunla/sosyal medyada geçirdiği süre ve not ortalamalarının (en son bitirdiği dönem) karşılaştırılması Tablo 3'te verilmiştir. Anne baba tutumu farklılıkları oyunda geçirilen süreyi etkilemektedir ($F=5.217, p=0.001$). Post hoc analizine göre demokratik tutum ile ihmalkâr tutum arasında fark vardır ($p=0.001$). Hoşgörülü tutum ve otoriter tutum olan ailelerde çocukların dijital oyunda geçirdiği süre benzerdir. İhmalkâr tutum olan ailelerde çocuklar daha uzun süre dijital oyunla vakit geçirmektedir ($p=0.001$). Anne baba tutumu farklılıkları sosyal medyada geçirdiği günlük ortalama süreyi etkilemektedir ($F=2.792, p=0.040$). Post hoc analizine göre demokratik tutum ile ihmalkâr tutum arasında fark vardır. Hoşgörülü ve otoriter tutum olan ailelerde çocukların sosyal medyada geçirdiği süre benzerdir. İhmalkâr tutum olan ailelerde çocuklar daha uzun süre sosyal medyada vakit geçirmektedir ($p=0.040$). Anne baba tutumu farklılıkları not ortalamasını da etkilemektedir ($F=12.386, p=0.001$). Post hoc analizine göre ihmalkâr tutum olan ailelerin çocuklarının not ortalamaları diğerlerine göre düşük saptanmıştır ($p=0.001$). Hoşgörülü, otoriter ve demokratik tutum olan ailelerin çocuklarının not ortalaması benzerdir (Tablo 3).

Tablo 3. Araştırmaya Katılan Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Anne Baba Tutumlarına Göre Oyunla Geçirdiği Süre Ortalamalarının Karşılaştırılması

Değişkenler	Ortalama±SS	F ve p değeri
Anne Baba Tutumu (n=558)	Oyunla Geçirdiği Günlük	
	Ortalama Süre	
Demokratik(n=169)	2.44±2.65	F=5.217
Otoriter(n=135)	2.89±2.82	p=0.001**
İhmalkâr (n=150)	3.78±3.30	
Hoşgörülü(n=104)	3.07±3.57	
*Post hoc: (i) > (d); (d) < (h) = (o)		
Anne Baba Tutumu (n=654)	Sosyal Medyada Geçirdiği Günlük	
	Ortalama Süre	
Demokratik(n=195)	3.20±3.16	F=2.792
Otoriter (n=170)	3.56±3.38	p=0.040**
İhmalkâr (n=164)	4.24±3.69	
Hoşgörülü(n=125)	3.66±3.56	
*Post hoc: (i) > (d); (d) < (h) = (o)		
Anne Baba Tutumu (n=650)	Not Ortalaması (En Son Döneme Ait)	
Demokratik(n=201)	86.72±11.26	F=12.386
Otoriter(n=170)	83.96±13.75	p=0.001***
İhmalkâr(n=163)	78.41±14.93	
Hoşgörülü(n=116)	84.53±12.80	
*Post hoc: (i) < (h) = (o) = (d)		

*(d):demokratik tutum, (o): otoriter tutum, (i): ihmalkar tutum, (h): hoşgörülü tutum

**Post hoc analizine göre, oyunla geçirdiği süre ve sosyal medyada geçirdiği süre açısından demokratik tutum ile ihmalkar tutum arasında fark vardır. Hoşgörülü ve otoriter tutum olan ailelerde çocuklarda bu süreler benzerdir. İhmalkar tutum olan ailelerde çocuklar daha uzun süre sosyal medyada ve oyunla vakit geçirmektedir.

***Post hoc analizine göre, ihmalkar tutum olan ailelerin çocuklarının not ortalamaları diğerlerine göre düşük saptanmıştır. Hoşgörülü, otoriter ve demokratik tutum olan ailelerin çocuklarının not ortalaması benzerdir.

TARTIŞMA

Ankara il merkezinde kamu ve özel okulda öğrenim gören ortaokul ve lise öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığı ve ebeveyn tutumları arasındaki ilişkiyi belirlemeye yönelik çalışma, ilgili literatür ile tartışıldı. Bu çalışmada dijital oyun bağımlılığı; erkek öğrencilerde, anne babası ayrı/boşanmış olanlarda ve ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarında diğer gruplara göre daha yüksek bulunmuştur. Ayrıca anne baba tutumunun öğrencilerin not ortalamasını dolayısıyla akademik başarısını etkilediği, özellikle ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarının demokratik tutum sergileyen ailelerin çocuklarına göre daha düşük akademik başarıya sahip olduğu; anne baba tutumunun dijital oyunla ve sosyal medya ile geçirilen süre ortalamalarını etkilediği, bu sürenin ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde demokratik tutum sergileyen ailelere göre daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Bu çalışmada erkeklerin DOBÖ puanı kızlara göre daha yüksek saptanmıştır. Erkek ve kız adolesanların dijital oyun oynama davranışları arasında belirgin bir fark bulunması birçok araştırma bulgularıyla da desteklenmiştir (Kalınkara & Talan 2020; Gökçearsan & Durakoğlu, 2014; Bilgin, 2015; Eni, 2017; Çakıcı, 2018; Mustafaoglu & Yasacı, 2018; Kağızmanlı, 2019). Bu cinsiyet farkının bir nedeni oyunların çoğunlukla erkekler tarafından geliştirilmesi ve yine erkeklere daha fazla çekici olacak şekilde hazırlanmasından kaynaklanabilir. Aynı zamanda erkek çocukların geleneksel anlamda popülaritelerinin yüksek olması ve her tür taleplerinin

karşılanmasına baęlı olarak teknoloji kaynaklı yabancılaştırıcı faktörlerin etkisinde kaldıkları gözlenmektedir (Çalışkan & Özbay, 2015). Erkek çocuklarının bilgisayar oyunlarına kız çocuklarından daha çok ilgi gösterdikleri bilinmekle birlikte kullanım amaçları ve türleri de farklılaşmaktadır. Psikoloji ve dięer bilimlerden de yararlanarak bunun nedenini araştırmaya yönelik disiplinler arası derinlemesine araştırmalar yapılabilir (Gökçearslan & Durakoęlu, 2014).

Anne baba ayrı/boşanmış öğrencilerin puan ortalamaları dięer gruplardan daha yüksek bulunmuştur. Başka bir çalışmada da aile tipine göre bakıldığında, dijital oyunlara en az vakit ayıran grup, anne ya da babadan birinin hayatta olmadığı grup olarak görülmüş, en çok vakit ayıran grubun boşanmış ya da ayrı yaşayan ebeveynlerin olduğu bulunmuştur (Ayas ve ark., 2018). Bunun nedeni vefat eden aile ferdinin sorumluluklarının paylaşımında çocuklara da görev düşüyor olması olabilir.

DOBÖ puan ortalaması anne baba tutumuna göre değişmektedir. DOBÖ puanı ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde en yüksektir. 9. 10. ve 11. sınıfına devam eden 14-19 yaş aralıęındaki 865 adölesan üzerinde yürütölen bir çalışmada bizim çalışmamıza benzer şekilde, problemlili dijital oyun oynama davranışları arttıkça aile ortamı algısı, yine bu ölçeęin alt boyutu olan ailede birlik beraberlik algısının azaldığı belirlenmiştir. Bu değişkenler arasında ters yönde anlamlı ilişki bulunmuştur (Irmak & Erdoğan (2015)). 2018 yılında 14-19 yaşları arasındaki ergenlerde yapılan bir çalışmada, aile ilişkileri bozuk olan, aile içi geçimsizlik yaşayan ergenlerin dijital oyun baęımlılık düzeylerinin daha fazla olduğu öne sürölmüştür (Pawlowska et al., 2018). 2017 yılındaki başka bir çalışmada da çocuklarının dijital oyun baęımlılık düzeyinin yüksek olduğu ailelerin, çocuklarıyla iletişim problemleri yaşadığı, oyunların olumsuz etkilerini gidermeye yönelik yönlendirmelerde sorunlar yaşadığı ve teknolojiyi tamamen yasaklama yoluna gittikleri görölmüştür (Günüç & Yięit 2020).

Araştırmaya katılan öğrencilerin anne baba tutumuna göre not ortalaması (en son bitirdiğı dönem) ele alındığında; demokratik tutum sergileyen aileler en yüksekken ihmalkâr tutum sergileyen aileler en düşüktür. Çalışmamız anne baba tutumunun çocuęun akademik başarısına olumlu yönde etki ettiğini ortaya koymaktadır. Araştırmanın bulguları daha önce yapılan araştırmaların aile desteęinin öğrencinin başarısını olumlu yönde etkilediğı sonucunu destekler niteliktedir (Kaya, 2013).

Araştırmaya katılan öğrencilerin anne baba tutumuna göre dijital oyunla geçirdiğı süre ortalaması ele alındığında; demokratik tutum sergileyen ailelerde en düşük, ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde en yüksek bulunmuştur, gruplar arasında istatistiksel olarak anlamlı fark tespit edilmiştir. Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreci üzerine yapılan bir çalışmada; çalışan anne babanın aile etkinlięinin ve ilgisinin azalmasının ergen bireylerin bilgisayar oyunu kullanım düzeylerinin arttığı bulunmuştur (Koçak & Köse, 2014).

Çalışmamızda sosyal medyada geçirilen süre ihmalkâr tutum sergileyen ailelerde demokratik tutum sergileyen ailelere göre daha yüksektir. Sosyal çevresinde az arkadaşı olan ya da sosyal çevre edinemeyen çocuklar ve gençler sosyal paylaşım sitelerinde tanışık olduğu olmadığı herkesi arkadaşı olarak ekleyerek psikolojik olarak tatmin olmaktadır. Nitekim uzmanlar da sosyal paylaşım ağlarında fazla zaman harcayan çocuk ve gençlerin içine kapanık, özgüveni düşük, alıngan, utangaç, sosyal ilişkileri zayıf, iletişim becerilerinden yoksun karakterde olduklarını belirtmektedir (Güleç, 2018).

Son yıllarda kullanımı giderek yaygınlaşan dijital oyunlar özellikle çocuk ve gençlerde psikolojik, fizyolojik ve sosyal ilişkiler açısından olumsuz etki yaratabilmektedir. Dijital oyunların kullanıcılar üzerindeki en önemli olumsuz etkisi, psikolojik ve fizyolojik bağımlılık boyutudur. Çalışmamızda değerlendirilen öğrencilerde anne baba tutumundaki farklılıkların, ekranlı alet kullanımındaki geçen süreyi (dijital oyun, sosyal medya) etkilediği vurgulanmıştır.

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sonuç olarak; dijital oyun bağımlılığı erkek öğrencilerde, anne baba ayrı/boşanmış olanlarda ve ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarında diğer gruplara göre daha yüksektir. Ayrıca anne baba tutumunun öğrencilerin not ortalamasını, dolayısıyla akademik başarısını etkilediği özellikle ihmalkâr tutum sergileyen ailelerin çocuklarının demokratik tutum sergileyen ailelere göre daha düşük akademik başarıya sahip olduğu saptanmıştır. Dijital oyun bağımlılığına yönelik aile içi iletişimin güçlendirilmesi, ailecek yapılacak etkinliklerin artırılması, mümkün olduğunca zihinsel, fiziksel ve sanatsal etkinliklere gençlerin erişiminin/ilgisinin artırılması, çocuğun dijital oyun oynamasını tamamen engellemek yerine bazı kurallar oluşturulup sınırlar belirlenmesi, dijital oyun oynarken geçirilen sürenin sınırlandırılması, oyunun herkesin görebileceği evin ortak kullanım alanında oynanması, dijital oyunun içeriği hakkında bilgi sahibi olunup şiddet içerikli oyunlar yerine yaşına uygun, eğitici ve eğlenceli oyunları seçmeleri konusunda yönlendirici olunması önemlidir.

Öğrencilerin ve okul personelinin sağlığını değerlendiren, koruyan ve geliştiren okul sağlığı hizmetleri; sağlığı geliştirme programlarının ve sağlık eğitimlerinin planlanması ve uygulanması, sağlık sorunlarının önlenmesi ve var olan sağlık sorunlarının yönetimi, sağlık izlemlerinin yapılması, kayıtların tutulması, sağlık sorunlarının ve hizmetlerinin analizi gibi pek çok konuyu kapsamaktadır. Okul sağlığı hemşirelerinin görev ve yetkilerinin tanımlandığı Hemşirelik Yönetmeliği'nde (2011) okul hemşiresinin tek başına yapması gereken işlevler, idare ile iletişime geçmesi gereken durumlar, sağlık eğitimleri ve okul çalışanlarının sağlığı için yapılması gerekenler belirtilmiştir. Gelişmiş ülkelerde olduğu gibi Türkiye'de de okullarda okul sağlığı hemşireleri yeterli sayıda istihdam edilmeli; alacağı eğitim, görev ve sorumlulukları yasalarla düzenlenmelidir.

Araştırmanın Etik Yönu: Çalışma öncesi eşzamanlı olarak Ankara Üniversitesi Rektörlüğü Etik Kurulu (24.09.2019 tarih ve 16/262 sayılı karar) ve Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nden yazılı onay alınmıştır.

Yazar Katkıları: Fikir: GD, DO; Tasarım: GD, DO, SA; Kaynaklar ve Malzemeler: GD, DO; Verilerin toplanması ve analizi: GD, DO, SA; Literatür Tarama: GD, DO; Makale Yazımı: GD, DO, SA; Eleştirel İnceleme: GD, DO, SA.

Çıkar çatışması; yok

Finansal destek; yok

KAYNAKLAR

- Ayas, T., Taylan, H.H. & Topal, M. (2018). Sakarya'daki Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Eğilimlerinin İncelenmesi: *Online Journal Of Technology Addiction & Cyberbullying*, 2018, 5(1), 53-68.
- Baş, M. (2018). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı İle Psikolojik ve Davranışsal Bulgular Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Atlas International Referred Journal On Social Sciences*, 4(9) , 492-498.
- Baysan, Ç. (2019). Ergenlerin Dijital Oyun Bağımlılığının Okulda Öznel İyi Oluş ve Akademik Başarı Açısından İncelenmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 20 (özel sayı.1), 17-20.

- Bilgin, H.C. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Baęımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens. Dijital Oyunlar ve Eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 121.
- Çaęlar, S. & Tokur Kesgin, M. (2019). Dünyada ve Türkiye’de Okul Hemşireliğinin Gelişimi. Koç Üniversitesi *Hemşirelikte Eğitim ve Araştırma Dergisi*, 16 (4), 343-352.
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde Dijital Oyun Baęımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Klinik Psikoloji Anabilim Dalı, İstanbul.
- Çalışkan, Ö. & Özbay, F. (2015). 12-14 yaş aralığındaki ilköğretim öğrencilerinde teknoloji kullanımı eksenli yabancılaşma ve anne baba tutumları. Düzce ili örneęi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(39), 441-458.
- Durakoęlu, A. & Gökçearsan, Ş. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu baęımlılık düzeylerinin çeşitli deęişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(14), 419435.
- Duręun, A., Taylan, H. & Kara, H. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3 (1), 78-87.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Baęımlılığı ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Deęerlendirilmesi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Goswami, V. & Singh, D.R. (2016). Impact of mobile phone addiction on adolescent's life: A literature review. *International Journal Of Home Science*, 2(1), 6974.
- Gölbaę, B. (2018). *Lise öğrencilerinin dijital oyun baęımlılık düzeylerinin demografik özelliklerine göre incelenmesi*. YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi, 15(1):1287-1315.
- Güleç, V. (2018). Aile ilişkilerinin sosyal medyayla birlikte çöküşü. *Yeni Medya Elektronik Dergisi*, 2(2), 105-120.
- Günüç, S. & Yięit, E. (2020). Çocukların dijital oyun baęımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17, 1, 144 – 174.
- İlgaz, H. (2015). Ergenler için oyun baęımlılığı ölçeęinin Türkçeye uyarlama çalışması. *İlköğretim Online Dergisi*, 14(3), 874-884. <http://dx.doi.org/10.17051/io.2015.75608>.
- Kaęızmanlı, N. (2019). *Ergenlerde Beş Faktör Kişilik Özelliklerinin Dijital Oyun Baęımlılık Düzeyleri Üzerindeki Yordayıcı Etkisinin İncelenmesi*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Bayburt Üniversitesi Sosyal Bilimler Entitüsü, Bayburt
- Kalınkara, Y. & Talan, T. (2020). Ortaokul öğrencilerinin dijital oyun oynama eğilimlerinin ve bilgisayar oyun baęımlılık düzeylerinin incelenmesi: Malatya ili örneęi. *Öğretim Teknolojileri ve Öğretmen Eğitimi Dergisi*, 9(1), 1 – 13.
- Kaya, A.B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Baęımlılığı Ölçeęinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması*. (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Koçak, H. & Köse, Z. (2014). Ergenlerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Sosyalleşme Süreçleri Üzerine Bir Araştırma (Kütahya İli Örneęi). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi Özel Sayısı*, 21 – 32.

- Lamborn, S. D., Mounts, N S., Steinberg L. & Dornbusch, S.M. (1991). Patterns of competence and adjustment among adolescents from authoritative, authoritarian, indulgent and neglectful families. *Child Development*, 62, 1049-1065.
- Lemmens, J.S., Peter, J. & Valkenburg, P. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychol*, 12, 77– 95. <https://doi.org/10.1080/15213260802669458>.
- Milli Eęitim Bakanlıęı. (2018). *2017-2018 Yılı Örgün Eęitim İstatistikleri* <http://sgb.meb.gov.tr/www/mill-egitimistatistikleri-orgun-egitim-2017-2018>
- Mustafaoęlu R. & Yasacı, Z. (2018). Dijital teknoloji kullanımının çocukların gelişimi ve saęlığı üzerine olumsuz etkileri. *Baęımluluk Dergisi*,19(3), 51 – 58.
- Potembska, E., Pawlowska, B. & Szymańska J. (2018). Demographic and family related predictors of online gaming addiction in adolescents. *Pol J Public Health*, 128(1), 913.
- Saęlık Bakanlıęı, (2018). *Dijital Oyun Baęımlılıęı Çalıřtayı Sonuç Raporu*. <https://sggm.saglik.gov.tr/TR-78285/dijital-oyun-bagimlilik-olistayi-sonuc-raporu.html>.
- Tezcan Güven, S. (2017). Temel Epidemiyoloji-Hipokrat Kitapevi) S.330
- Yalçın-Irmak, A. & Erdoęan, S. (2015) Dijital Oyun Baęımlılıęı Ölçeęi Türkçe Formunun Geçerlilięi ve Güvenilirlięi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* 16 (özel sayı 1):10-19.
- Yalçın-Irmak, A. & Erdoęan, S. (2016). Ergen ve Genç Eriřkinlerde Dijital Oyun Baęımlılıęı: Güncel Bir Bakıř. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2):128-37.
- Yılmaz, A. (2000). Anne Baba Tutum Ölçeęi'nin Güvenirlik ve Geçerlik Çalıřması. *Çocuk ve Gençlik Ruh Saęlığı Dergisi*, 7(3), 160172.