

Ebeveynlerin Dijital Oyun İçeriklerine Dair Farkındalık Düzeyleri ve Bilgi Birikimlerinin Mevcut Ölçme Araçları ile Ölçümü

Measurement of Parents' Awareness Levels and Knowledge Accumulation on Digital Game Content with Existing Measurement Tools

✉ Sefa Şahan BİROL¹, ✉ Elif BİROL¹

¹Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Karaman, Türkiye

Öz

Bu çalışmanın amacı mevcut oyun oynama bozukluğu veya oyun bağımlılığı ölçme araçları ile ebeveynlerin dijital oyun içerikleri ile ilgili farkındalıklarının veya oyunlar ile ilgili bilgi birikimlerinin tespit edilebilme durumlarını ortaya koymaktır. Çalışmada derleme yöntemi kullanılarak internet ve oyun bağımlılığı ile ilgili geliştirilen ölçme araçları incelenmiştir. Alan yazında yapılan incelemede "Oyun Bağımlılığı", "İnternet Oyun Oynama Bozukluğu", "Bilgisayar Bağımlılığı", "Dijital Oyun", "Çevrimiçi Oyun", "Video Oyun" anahtar sözcükleri kullanılarak doktora ve yüksek lisans tezlerinin tarama işlemleri için YÖK Ulusal Tez Merkezinden, makaleler ise Google Scholar ve Ulakbim veri tabanlarından yararlanılmıştır. Türkçe uyarlaması yapılan çalışmalara da orijinal ölçekler ile birlikte yer verilmiştir. Yapılan araştırma neticesinde alan yazında İnternet Oyun Oynama Bozukluğu, Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı, Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı, Dijital Oyun Bağımlılık Eğitimi, Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri, Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı, Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı, Oyun Bağımlılığı Tanımlama Testi ve Çocuklar İçin Video Oyun Bağımlılığı ölçme araçlarına ulaşılmış ve ölçeklerin alt boyutları ile ölçmek istediği tutum ve davranışlar değerlendirmeye alınmıştır. Alan yazına bakıldığında oyun oynama bozukluğu veya oyun bağımlılığı ile ilgili ölçme araçlarının neredeyse tamamının oyunu oynayan bireylerin duygu durumlarını belirleme üzerine yoğunlaştığı ve bu konuda ebeveynlerin oyunlar ile ilgili farkındalıklarını veya oyunlar ile ilgili bilgi birikimlerini göz ardı ettiği gözlemlenmektedir. Bu sebeple, çocuklarının oynadığı dijital oyunlar ile ilgili ebeveynlerin farkındalığını ve bilgi birikimini farklı alt başlıklarda ölçebilecek bir ölçüm aracının geliştirilmesi önem arz etmektedir.

Anahtar kelimeler: Dijital oyun, ebeveyn, çocuk, ölçek, ölçme aracı

Abstract

The aim of this study is to determine the detection availability of parents' digital game content awareness or their knowledge about digital games with current gaming disorder or game addiction measurement tools. In the study, the scales developed related to internet and game addiction were examined using the compilation method. In the literature review, Council of Higher Education Thesis Center have been utilized for searching of doctoral and master's thesis and Google Scholar and Ulakbim databases have been utilized for searching articles. The Turkish adaptation studies are also included with the original scales. As a result of the research; Internet Gaming Disorder Scale, Game Addiction Scale For Adolescents, Adolescent's Computer Addiction Scale, Digital Game Addiction Tendency Scale, Digital Game Parental Mediation Scale, Digital Game Addiction Scale For Children, Digital Game Addiction Scale For University Students, Children's Computer Game Addiction Scale, Online Game Addiction Scale, The Gaming Addiction Identification Test And Videogame Addiction Scale For Children have been reached in the literature. Looking at the literature, it is observed that almost all of the measurement tools related to gaming disorder or game addiction are focused on determining the emotional states of individuals playing the game and the awareness of the parents about the games or their knowledge about the games are ignored. For this reason, it is important to develop a measurement tool that can measure the awareness and knowledge of parents about the digital games played by their children in different subheadings.

Keywords: Digital game, parent, child, scale, measuring tool



Yazışma Adresi/Address for Correspondence: Sefa Şahan BİROL, Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, Karaman
E-posta: sahanbirol@hotmail.co.uk
ORCID ID: 0000-0002-2515-3337

Geliş Tarihi/Received: 28.12.2021
Kabul Tarihi/Accepted: 23.02.2022

Giriş

Bilgisayar ve internet pek çok alanda yaşamı kolaylaştırırken, oyun ve eğlence aracı olarak da giderek yaygınlaşan bir ilgi alanı haline gelmiştir. Her geçen gün bir adım daha ileriye giden teknolojik gelişmeler, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi nedenlerle geleneksel oyun etkinliklerinin yerini dijital oyunlar almıştır (1). Son yirmi yılda geleneksel, gerçek ve sosyal oyunların dünyası olan sokaktan uzaklaşan kentli çocuklar, bilgisayar ve internet'in zenginleştirerek büyüttüğü dijital oyun dünyasında kendilerine yer bulmaktadırlar (2). Dijital oyun; bir veya birden fazla oyuncunun, bilgisayar veya oyun konsolu gibi cihazları kullanarak, kablolu ya da çevrimiçi ağ üzerinden bağlanarak oynayabileceği metin ya da görsellik üzerine kurulmuş yazılımları ifade etmektedir (3). Hemen her yaşta kullanıcısı olan bu oyunlara özellikle gençler yoğun ilgi göstermekte ve oyun oynayarak geçirdikleri süre giderek artmaktadır (4). Oyun oynamadaki artış yalnızca teknolojik araç ve gereçlerin gelişmesinden etkilenmemekte, boş zaman değerlendirme, rekabet etme, sorunlardan uzaklaşma, sosyalleşme, ekonomik gelir elde etme gibi çeşitli faktörleri de içermektedir (3).

Sağlıklı yaşam biçiminin parçası olarak aşırıya kaçmadan dijital oyunları oynamanın normal olduğu, hatta oyunların duygusal boşalma ve rahatlama gibi olumlu katkıları da bulunduğu kabul edilmektedir (5). Ancak, bilgisayar kullanımının bu olumlu yönlerinin yanında bilgisayar oyunları ile fazla vakit harcayan çocukların çevresiyle ilişkilerinin bozulması, depresyon ve anksiyete öz güvenlerinin düşük olması, saldırgan davranışların artması, dikkat dağınıklığı, düşük akademik başarı ya da çocukların bağımlı hâle gelmesi gibi psikososyal açıdan olumsuz yönleri de bulunmaktadır. Bazı çalışmalar dijital oyunlarla aşırı zaman harcayan çocuklarda yetersiz ve düzensiz uyku alışkanlığı, yetersiz fiziksel aktivite, obezite ve kas iskelet sistemi sorunları geliştiğini göstermektedir (6). Bu bağlamda oyun oynama isteği kişi tarafından kontrol edilemiyor, duygu ve düşüncelerde, sosyal yaşamda değişime neden oluyor ise problemin varlığından ya da bağımlılıktan söz edilmektedir (7). Nitekim, Lemmens ve Peter (8) dijital oyun bağımlılığını, "sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu halde, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını aşırı ve kompulsif düzeyde kullanması ve oyuncunun aşırı kullanımı kontrol edememesi" şeklinde tanımlamıştır. Araştırmacılar oyun bağımlılığı (game addiction) kavramı için farklı terminolojiler kullanmaktadır. Bu durum yayınlarda "oyunların aşırı kullanımı", "obsesif-kompulsif oyun oynama", "oyun bağımlılığı", "patolojik oyun oynama davranışları" ve "problemlili oyun oynama davranışları" olarak tanımlanmıştır. Amerikan Psikiyatri Birliği tarafından geliştirilen ve Mayıs 2013'te yayımlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5 (DSM 5)'in üçüncü araştırma ekinde ise dijital oyun bağımlılığı, internette oyun oynama bozuklukları (Internet Gaming Disorder) olarak

ele alınmıştır (1). Bu kapsamda, internet oyunları ile zihnen ve bedenlen meşgul olma, internet oyunundan uzaklaştığında sinirlilik, anksiyete, üzüntü gibi yoksunluk belirtilerinin görülmesi, tolerans olarak adlandırılan internet oyununda geçirilen vakte duyulan ihtiyacın her seferinde artması durumu, internet oyununa katılımı kontrolde başarısız girişim, internet oyunları hariç eski hobilere vakit ayırmada isteksizlik, psikolojik olarak zarar gördüğünün bilincinde olmasına rağmen internet oyunlarını aşırı kullanmaya devam edilmesi, internet oyunu kullanma miktarı konusunda çevresine yalan söyleme, olumsuz ruh halinden kaçış veya rahatlama amaçlı internet oyunlarının kullanılması, internet oyunları nedeniyle yaşamı için önemli olan sorumluluklarını aksatma maddelerinden 12 ay boyunca 5 madde veya daha fazlasının görülmesi DSM-5 (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders "Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı") tarafından internet oyun bozukluğu olarak kabul edilmiştir (9).

Dijital oyun bağımlılığı her geçen gün daha da ciddi bir sorun haline geldiğinden bu konudaki çalışmalar da günden güne artmakta, bağımlılığı anlamak, nedenlerini ve sonuçlarını ortaya koymak için çalışmalar yapılmaktadır (10). Literatürde farklı DSM sürümlerini referans alan, kumar bağımlılığından veya internet bağımlılığından oyun için uyarlanan farklı ölçüm araçları bulunmaktadır. Bu ölçüm araçlarının bazılarında kesme noktası mevcut olup katılımcıyı oyun bağımlısı veya riskli kullanıcı olarak nitelemekte, bazılarında ise kesme noktası mevcut olmayıp daha yüksek veya düşük puanın daha fazla bağımlılık riskini ifade ettiği görülmektedir (11). Bu çalışmada, mevcut oyun oynama bozukluğu veya oyun bağımlılığı ölçme araçları ile ebeveynlerin dijital oyun içerikleri ile ilgili farkındalıklarının veya oyunlar ile ilgili bilgi birikimlerinin tespit edilebilme durumları incelenecektir.

Ölçekler

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği (Uluslararası Ölçek)

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeği Pontes ve arkadaşları tarafından internet oyun oynama bozukluğunun semptomlarını belirlemek amacıyla geliştirilmiş ve Çakıroğlu ve Soylu tarafından Türkçeye uyarlanmıştır. Bu ölçek, DSM 5'de İnternet Oyun Oynama Bozukluğunun dokuz kriterini yansıtan ve bağımlılık bileşenleri modelinin (belirginlik, duygu durum değişimi, tolerans, çekilme belirtileri, çatışma ve nüks) teorik çerçevesini içeren maddeleri kapsamaktadır. Bağımlılık bileşenleri modelinin her bir ögesi ölçeğin bir alt boyutuna karşılık gelmektedir. Bu kapsamda modelin altı bileşeni, ölçeğin altı alt boyutunu oluşturmaktadır. "Belirginlik" alt boyutu 1, 7, 13. maddeleri, "duygu durum düzenleme" alt boyutu 8, 2, 14. maddeleri, "tolerans" alt boyutu 3, 9, 15. maddeleri, "çekilme belirtileri" alt boyutu 4, 10, 16. maddeleri, "çatışma" alt boyutu 5, 11, 17, 19, 20. maddeleri, "nüksleme" alt boyutu 6, 12, 18. maddelerini içermektedir.

20 madde ve 6 alt boyuttan oluşan ölçeğin 2 ve 19. maddeleri negatif ifade içermekte olup, ters puanlanmaktadır. Ölçeğin yanıt seçenekleri “1- Kesinlikle katılmıyorum”, “2- Katılmıyorum”, “3- Ne katılıyorum ne katılmıyorum”, “4- Katılıyorum”, “5- Kesinlikle katılıyorum” şeklinde değişmekte olup, 5’li likert tiptedir. Ölçeğin Cronbach Alfa değeri .87’dir (12).

Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Uluslararası Ölçek)

Ölçek, Lemmens ve arkadaşları tarafından geliştirilmiş olup, Baysak ve arkadaşları tarafından Türk kültürüne uyarlama çalışması yapılmıştır. Ölçek, 5’li likert tipi bir ölçektir. 21 maddeden ve “önem atfetme”, “tolerans”, “duygu durum değişikliği”, “nüksetme”, “yoksunluk”, “çatışma” ve “sorunlar” olmak üzere 7 alt boyuttan oluşmaktadır. M1, M2, M3 maddeleri “önem atfetme”, M4, M5, M6 maddeleri “tolerans”, M7, M8, M9 maddeleri “duygu durum değişikliği”, M10, M11, M12 maddeleri “nüksetme”, M13, M14, M15 maddeleri “yoksunluk”, M16, M17, M18 maddeleri “çatışma” ve M19, M20, M21 maddeleri “sorunlar” alt boyutunda yer almaktadır. Ölçeğin derecelendirilmesi 5’li likert tipindedir. Derecelendirmeler, “1- Asla”, “2- Nadiren”, “3- Bazen”, “4- Sıklıkla” ve “5- Çok Sık” olarak puanlanmıştır. Ölçekten alınabilecek minimum puan 21, maksimum puan 105’tir. Ölçeğin kesme puanı bulunmamaktadır. Ölçekten alınan puanlar arttıkça bireylerin oyun bağımlılık düzeyleri artmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlık kat sayısı .92’dir (3).

Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği (Ulusal Ölçek)

Ayas ve arkadaşları tarafından geliştirilen ölçek için 93 maddelik bir soru havuzu oluşturulmuş olup uzaman değerlendirmeleri ve analizler sonrasında ölçeğin nihai formu 54 maddeden oluşturulmuştur. Ölçek iki faktörlü olarak bulunmuştur. Ölçekteki faktörlerden birincisi internet ikincisi ise oyun bağımlılığı olarak isimlendirilmiştir. İnternet bağımlılığı faktörü 28, oyun bağımlılığı ise 26 maddeden oluşmaktadır. Ölçekte yer alan maddelerle ilgili görüşler için 5’li likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme “5- Her zaman”, “4- Sık sık”, “3- Bazen”, “2- Nadiren” ve “1- Hiçbir zaman” şeklinde oluşturulmuştur. Ölçeğin cevaplayıcıları ölçekten en az 54, en fazla 270 puan alabilmektedirler. Ölçeğin güvenilirliğinde birinci faktörün Cronbach Alfa iç tutarlık katsayısı .96, ikinci faktörün .95’dir (13).

Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeği (Ulusal Ölçek)

Dijital oyun bağımlılık eğilimi ölçeği, okul öncesi dönem çocuklarının dijital oyun bağımlılık eğilimlerinin ne düzeyde olduğunu değerlendirmek amacıyla Budak tarafından geliştirilmiştir. Ölçek 20 maddeden oluşmakta ve 5’li likert “5- Her zaman”, “4- Çoğu zaman”, “3- Bazen”, “2- Nadiren”, “1- Hiçbir zaman” yapısındadır. Ölçek; “Hayattan Kopma”, “Çatışma”, “Sürekli Oynama” ve “Hayata Yansıtma” olmak üzere dört boyuttan oluşmaktadır. “Hayattan Kopma” alt boyutu yedi,

“Çatışma” alt boyutu beş, “Sürekli oynama” alt boyutu beş ve “Hayata Yansıtma” alt boyutu üç madde içerdiği doğrulanmış olup toplamda 20 maddeden oluşmaktadır. Ölçekten alınabilecek en düşük puan “20” en yüksek puan “100”dür. Ölçekten alınan toplam puan arttıkça çocukların dijital oyunlara yönelik bağımlılık eğilimleri artmaktadır. 20-35 puan arası; bağımlılık eğilimi en az, 36-51 puan arası; bağımlılık eğilimi az, 52-67 puan arası; bağımlılık eğilimi orta, 68-83 puan arası; bağımlılık eğilimi fazla, 83-100 puan arası; bağımlılık eğilimi çok fazla şeklindedir. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlık kat sayısı .93’dir (14).

Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği (Ulusal Ölçek)

Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeği ebeveynin çocukların dijital oyun oynama süreçlerinde nasıl bir ebeveyn rehberlik stratejisini saptayabilmek adına Budak tarafından geliştirilmiştir. Ölçekte 21 madde bulunmaktadır. 5’li likert tipi “5- Her zaman”, “4- Çoğu zaman”, “3- Bazen”, “2- Nadiren”, “1- Hiçbir zaman” şeklinde olan bir ölçektir. Ölçekte olumsuz puanlanan madde yoktur. Ölçeğin dört alt boyutu; Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri (sekiz madde), Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri (altı madde), Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri (dört madde) ve Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri (üç madde) şeklinde sınıflandırılmıştır. DOERS ölçeğinde; “Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri” alt boyutu çocuğu dijital oyunla etkileşim sürecini takip etme ve gerekli yönergeleri uygulamak, “Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejisi” alt boyutu çocukların dijital oyun süreçleri ihmal edilmesi, farklı nedenlerden ötürü dijital araçlara yönlendirme davranışları içermesi, “Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejisi” alt boyutunda ebeveynin herhangi stratejiyi uygulamıyor oluşu ve “Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejisi” alt boyutu ise dijital oyun sürecini teknik programlar aracılığıyla kontrol etme stratejilerini içermektedir. Ölçeğin alt boyutlarının sırasıyla güvenirlik katsayıları (Cronbach’s Alpha) şu şekildedir: Aktif Ebeveyn Rehberlik Stratejileri= .79, Dijitale Yönlendiren Ebeveyn Rehberlik Stratejileri= .76, Serbest Ebeveyn Rehberlik Stratejileri= .57 ve Teknik Ebeveyn Rehberlik Stratejileri= .61. Bu ölçekte alt boyutlar birbirinden bağımsız olarak yapılandırıldığı için toplam puan alınamaz. Aynı ayrı alt ölçeklerin her bir maddesine verilen puanların ortalamaları alınarak ebeveynin hangi stratejiyi uyguladığı saptanabilmektedir (14).

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Ulusal Ölçek)

Hazar ve Hazar tarafından geliştirilen ölçek için literatürde yer alan diğer ölçek ve kaynaklardan da yararlanılarak toplam 72 maddelik bir soru havuzu oluşturulmuş olup uzaman değerlendirmeleri ve analizler sonrasında ölçeği nihai formu 24 maddeden oluşturulmuştur. Yapılan analizler sonucunda ölçeğin dört alt faktörlü bir yapıya sahip olduğu görülmüştür. Bu alt faktörler; “Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve

Çatışma", "Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer", "Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi", "Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma" olarak adlandırılmıştır. Ölçekteki M7, M10, M12, M15, M19, M20, M30 maddeleri "Dijital Oyun Oynamaya Yönelik Aşırı Odaklanma ve Çatışma" alt boyutunda, M1, M3, M16, M22, M24, M28, M31 maddeleri "Oyun Süresinde Tolerans Gelişimi ve Oyuna Yüklene Değer" alt boyutunda, M17, M21, M23, M25, M27, M29 maddeleri "Bireysel ve Sosyal Görevlerin/Ödevlerin Ertelenmesi" alt boyutunda, M2, M4, M13, M14 maddeleri ise "Yoksunluğun Psikolojik-Fizyolojik Yansıması ve Oyuna Dalma" alt boyutunda değerlendirilmektedir. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı likert tipi ölçekten yararlanılmıştır ("1- Kesinlikle Katılmıyorum", "2- Katılmıyorum", "3- Kararsızım", "4- Katılıyorum", "5- Tamamen Katılıyorum"). Ölçekten alınabilecek en düşük puan "24" en yüksek puan "120"dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; "1-24: Normal grup, 25-48: Az riskli grup, 49-72 Riskli grup, 73-96 Bağımlı grup, 97-120 Yüksek düzeyde bağımlı grup" olarak değerlendirilmektedir. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlık kat sayısı .90'dır (15).

Üniversite Öğrencileri İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Ulusal Ölçek)

Bu ölçek Hazar ve Hazar tarafından hazırlanan "Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği"nden uyarlanmış olup, birinci alt faktör "Aşırı Odaklanma ve Erteleme" 19, 18, 21, 24, 17, 15, 9, 22, 16, 14, 20. sorulardan; ikinci alt faktör "Çatışma, Yoksunluk ve Arayış" 6, 8, 4, 7, 13, 10 sorulardan; üçüncü alt faktör olan "Duygu Değişim ve Dalma" ise 1, 3, 2 ve 11. sorulardan oluşmuştur. Ölçekteki ifadelerin değerlendirilmesinde 5 puanlı likert tipi ölçekten yararlanılmıştır ("1- Kesinlikle Katılmıyorum", "2- Katılmıyorum", "3- Kararsızım", "4- Katılıyorum", "5- Tamamen katılıyorum"). Ölçekten alınabilecek en düşük puan "21" en yüksek puan "105"dir. Ölçek puanlamasının derecelendirmesinde ise; "(1-21): Normal grup, (22-42): Az riskli grup, (43-63): Riskli grup, (64-84): Bağımlı grup, (85-105): Yüksek düzeyde bağımlı grup" olarak değerlendirilmektedir. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlık kat sayısı .92'dir (16).

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Ulusal Ölçek)

Horzum ve arkadaşları tarafından çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği geliştirilirken alan yazın incelenerek 36 soruluk madde havuzu oluşturulmuştur. Toplam 21 olumlu maddeden oluşan ölçeğin tamamı ele alındığında ölçek "Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma", "Bilgisayar oyununu hayalinde yasatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme", "Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma" ve "Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme" olmak üzere 4 faktörden oluşmaktadır. Ölçekteki M3, M5, M6, M8, M9, M11, M14, M17, M18, M23 maddeleri "Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma" alt boyutunda, M4, M7, M13, M22 maddeleri "Bilgisayar

oyununu hayalinde yasatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme" alt boyutunda, M15, M16, M20 maddeleri "Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma" alt boyutunda, M1, M2, M10, M19 maddeleri ise "Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme" alt boyutunda yer almaktadır. Ölçekte yer alan maddelerle ilgili görüşler için 5'li likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme "5- Her zaman", "4- Sık sık", "3- Bazen", "2- Nadiren" ve "1- Hiçbir zaman" şeklinde oluşturulmuştur. Ölçekten alınan puanlar arttıkça bireylerin oyun bağımlılık düzeyleri artmaktadır. Ölçek, Ünsal ve Ulutaş tarafından okul öncesi dönem çocuklarına uyarlanmıştır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlık kat sayısı .85'dir (17).

Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Ulusal Ölçek)

Bu araştırma, devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) oynayan ortaöğretim öğrencilerinin, çevrimiçi oyun oynama alışkanlıklarının psikolojik ve sosyal boyutlarını ortaya koymayı amaçlayan ve Kaya tarafından ortaya konulan bir ölçek geliştirme çalışmasıdır. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği, üç faktör ve 21 maddeden oluşmaktadır. Aksaklıklar Faktörünü oluşturan dokuz madde (Madde 15, 51, 49, 26, 4, 48, 18, 63 ve 33) içerisinde Madde 48 ters kodlanmaktadır. Buna göre ilgili madde 1 olarak işaretlemişse 5, 2 olarak işaretlenmişse 4, 3 olarak işaretlenmişse 3, 4 olarak işaretlenmişse 2, 5 olarak işaretlenmişse 1 olarak değerlendirilmiştir. Başarı Faktörünü oluşturan sekiz madde (Madde 9, 13, 19, 66, 28, 16, 64 ve 69) içerisinde ters madde yoktur. Ekonomik Kazanç Faktörünü oluşturan dört madde (Madde 45, 20, 58 ve 47) içerisinde de ters madde bulunmamaktadır. "Aksaklıklar" faktöründe minimum 9, maksimum 45, "başarı" faktöründe minimum 8, maksimum 40, "ekonomik kazanç" faktöründe ise minimum 4, maksimum 20 puan alınabilmektedir. Beşli likert tipinde hazırlanan maddeler "5- Tamamen katılıyorum", "4- Katılıyorum", "3- Kararsızım", "2- Katılmıyorum" ve "1- Kesinlikle katılmıyorum" şeklinde puanlanmıştır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlık kat sayısı .91'dir (18).

Oyun Bağımlılığı Tanımlama Testi (Uluslararası Ölçek)

Vadlin ve arkadaşları bu çalışma ile ergenlerde oyun bağımlılığı için bir tarama aracının geliştirilmesini amaçlanmıştır. Oyun Bağımlılığı Tanımlama Testinin geliştirilmesi, 1 Mayıs 2012'de yayınlanan DSM-5 kumar bozukluğundan alınan kriterlere, AUDIT'ten (Alcohol Use Disorder Identification Test) alınan maddelere, Griffiths tarafından önerilen altı temel bileşene ve POGQ'dan (Problematic Online Gaming Questionnaire) alınan altı boyuta/faktöre dayanmaktadır. Testin orijinal versiyonu DSM-5'in önerilen dokuz IGD kriterinden yedisini kapsamaktadır (internet oyunları ile zihnen ve bedenen meşgul olma, internet oyunundan uzaklaştığında sinirlilik, anksiyete, üzüntü gibi yoksunluk belirtilerinin görülmesi, tolerans olarak adlandırılan internet oyununda geçirilen vakte duyulan ihtiyacın her

seferinde artması durumu, internet oyununa katılımı kontrolde başarısız girişim, internet oyunları hariç eski hobilere vakit ayırmada isteksizlik, psikolojik olarak zarar gördüğünün bilincinde olmasına rağmen internet oyunlarını aşırı kullanmaya devam edilmesi, internet oyunları nedeniyle yaşamı için önemli olan sorumluluklarını aksatma). Test beş puanlık bir derecelendirmede (0-4 puan aralığı) toplam 15 maddeden oluşmuştur. İlk iki soru puanlamaya dâhil edilmemiştir. Testten en yüksek 52 puan alınabilmektedir. Testte yer alan 1. madde ile ilgili görüşler için dereceleme “Asla, neredeyse hiç”, “Ayda 1-2 defa”, “Ayda 2-4 defa”, “Haftada 2-3 defa” ve “Haftada 4 defa veya daha fazla” olarak; 2.madde ile ilgili görüşler için dereceleme “Süresiz”, “Günde 1-2 saat”, “Günde 2-3 saat”, “Günde 4-5 saat” ve “Günde 6 saatten fazla” olarak; testin diğer soruları için ise “Hiç Katılmıyorum”, “Katılmıyorum”, “Kararsızım”, “Katılıyorum”, ve “Tamamen Katılıyorum” olarak ifade edilmiştir. Testte yer alan sorular katılımcıların son 12 aylık oyun oynama dönemini içermektedir. Testin Cronbach Alfa iç tutarlık kat sayısı .97 ile .99 arasında tespit edilmiştir (19).

Çocuklar İçin Video Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Ulusal Ölçek)

Yılmaz ve arkadaşları tarafından ölçek için 31 maddelik bir soru havuzu hazırlanmış olup, uzman değerlendirmeleri ve analizler sonrasında ölçeğin nihai formu 21 maddeden oluşturulmuştur. Ölçek “Kendini Kontrol Etme” (7 madde), “Ödüllendirme/destek” (6 madde), “Problemler” (4 madde) ve “İlgi alanı” (4 madde) olmak üzere 21 maddeden ve 4 alt boyuttan oluşturulmuştur. Ölçekte yer alan maddelerle ilgili görüşler için 5’li likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme “1- Hiçbir zaman”, “2- Nadiren”, “3- Bazen”, “4- Genellikle” ve “5- Her zaman” şeklindedir. Ölçek alınabilecek en düşük puan 21, en yüksek puan 105’dir. 90 üzerinde alınacak puanlar olası bir oyun bağımlılığını ifade etmektedir. Çalışmada ayrıca, bu ölçeğin bir teşhis aracı olmadığı, sadece bir çocuğun video oyunlarına bağımlı olabileceğinin bir göstergesi olduğu da ifade edilmektedir. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlık kat sayısı .89’dur (20).

Çalışmalardan Elde Edilen Bulgular

Çalışma kapsamında ele alınan ölçeklerde ulaşılmak istenilen veriler ile ilgili çalışma alanı başlıkları; Bireylerin oyun oynama bozukluğu ile ilgili “belirginlik, duygu durum düzenleme, tolerans, çekilme belirtileri ve çatışma” (12), Ergenlerin oyun bağımlılığı ile ilgili “önem atfetme, tolerans, duygu durum değişikliği, nüksetme, yoksunluk, çatışma ve sorunlar” (3), Ergenlerin bilgisayar bağımlılığı ile ilgili “internet ve oyun bağımlılığı” (13), Bireylerin dijital oyun bağımlılığı eğilimleri ile ilgili “hayattan kopma, çatışma, sürekli oynama ve hayata yansıtma” (14), Çocukların dijital oyun bağımlılıkları ile ilgili “dijital oyun oynamaya yönelik aşırı odaklanma ve çatışma, oyun süresinde tolerans gelişimi ve oyuna yüklenen değer, bireysel ve sosyal görevlerin/ödevlerin ertelenmesi ve yoksunluğun psikolojik-fizyolojik yansıması ve oyuna dalma”

(15), Üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılıkları ile ilgili “aşırı odaklanma ve erteleme, çatışma, yoksunluk ve arayış ile duygu değişim ve dalma” (16), Çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile ilgili “bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma, bilgisayar oyununu hayalinde yasatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme, bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” (17), Bireylerin çevrimiçi oyun bağımlılıkları ile ilgili “aksaklıklar, başarı ve ekonomik kazanç” (18), Oyun oynama bozukluğu olan bireyin oyun bağımlılığını tanımlama ile ilgili “internet oyunları ile zihnen ve bedenlen meşgul olma, internet oyunundan uzaklaştığında sinirlilik, anksiyete, üzüntü gibi yoksunluk belirtilerinin görülmesi, tolerans olarak adlandırılan internet oyununda geçirilen vakte duyulan ihtiyacın her seferinde artması durumu, internet oyununa katılımı kontrolde başarısız girişim, internet oyunları hariç eski hobilere vakit ayırmada isteksizlik, psikolojik olarak zarar gördüğünün bilincinde olmasına rağmen internet oyunlarını aşırı kullanmaya devam edilmesi, internet oyunları nedeniyle yaşamı için önemli olan sorumluluklarını aksatma” (19), Çocukların video oyun bağımlılıkları ile ilgili “kendini kontrol etme, ödüllendirme/destek, problemler ve ilgi alanı” (20) olarak belirlenmiştir.

Sonuç

Çocukların, ergenlerin ve genç erişkinlerin oyuna ayırdıkları sürenin fazlalığı ve daha fazla oynamayı tercih ettikleri şiddet içerikli oyunlar göz önüne alındığında, birçok problemi de beraberinde getiren oyun bağımlılığı oluşmadan erken dönemde önlenmesi ve gerekiyorsa bireylerin yardım almaları önemlidir. Bu kapsamda aile ortamı çocukların sosyalleşmesinde ve olumlu/bilinçli davranışlar kazanmasında belirleyicidir. Çalışmalar internet ve dijital oyun bağımlılığı gibi bozuklukların aile içi çatışmaların olduğu ortamlarda daha çok beslendiğini (21), aksine ebeveyn-çocuk arasındaki iyi/güçlü ilişkilerin ise problemi azalttığını (22) göstermiştir. Ergenler kendilerini zorlayan topluma ve ebeveynlerine karşı interneti ve dijital oyunları isyan aracı olarak da kullanabilmektedir. Bu nedenle gençlerde bilinçli ve kontrollü internet ve dijital oyun kullanma davranışlarının oluşmasında temel ilke ailede güven, demokrasi, destek, güçlü iletişim ve olumlu ebeveyn-çocuk ilişkisinin geliştirilmesidir (1). Bu ilişkinin geliştirilmesinde etkili olabilecek konulardan bir tanesi de ebeveynlerin dijital oyunlarla ilgili farkındalık düzeylerinin yüksek olmasıdır çünkü çocuklar riskleri ve faydaları ayırt etme, seçeneklerin sonuçlarını kestirme ve edindikleri bilginin güvenilirliğini değerlendirmede yetersizdir (23). Bu bağlamda çocuklarının dijital oyunlarla maruz kalabileceği muhtemel olumsuzlukları önlemek adına değerlendirmeyi yapacak ebeveynlerin çocuklarının ilgilendikleri oyunlar ile ilgili farkındalıklarının ve yeterli düzeyde bilgilerinin olması çok önemlidir.

Bu çalışma ile ele alınan ölçeklerde sadece Budak (14) tarafından geliştirilen ölçüm aracı, dijital oyunlar ile ilgili ebeveyn rehberlik stratejileri başlığı altında “aktif ebeveyn rehberlik stratejileri, dijital yönlendiren ebeveyn rehberlik stratejileri, serbest ebeveyn rehberlik stratejileri ve teknik ebeveyn rehberlik stratejileri” ebeveynleri öne çıkaran konu başlıkları ele alınmış olsa da, bu konu başlıkları altında sorulan sorularında sadece ebeveynlerin oyun oynama bozukluğu veya oyun bağımlılığı olan çocuklarına sergilemiş oldukları davranış biçimleri ile ilgili bilgileri elde edebilecek nitelikte olduğu görülmektedir.

Dijital oyunlar, içerisinde barındırdıkları ayrımcılık, cinsel içerik, madde kullanımı, korku, argo ifadeler, kumar teşviki, satın alma ve şiddet içerikleri (24), ile çocuklarımız için birçok olumsuzluğa zemin hazırlamaktadır. Çocukların, ergenlerin ve gençlerin dijital oyunlar konusunda uygun şekilde eğitilememesi ve yönlendirilememesi durumunda bu mecra onlar için çok tehlikeli bir silah haline gelebilir. Bu noktada çocuklarının dijital oyunlarla maruz kalabileceği muhtemel olumsuzlukları önlemek adına değerlendirmeyi yapacak ebeveynlerin çocuklarının ilgilendikleri oyunlar ile ilgili farkındalıklarının ve yeterli düzeyde bilgilerinin olması çok önemlidir. Ebeveynler ancak bu farkındalık ve bilgi birikimi ile çocuklarının kişiliğini ve manevi yapısını korumak için gerekli önlemler alabilir, onları dijital oyunların olumsuz etkilerinden koruyabilir. Bu çalışma ile çocukların, ergenlerin ve genç bireylerin oyun oynama bozuklukları veya dijital oyun bağımlılıkları ile ilgili veri toplama amacı ile geliştirilen uluslararası ve ulusal düzeydeki ölçme araçları değerlendirilmiş olup, bu ölçme araçlarının hiçbirinin ebeveynlerin çocuklarının oynadıkları dijital oyunların içerikleri ile ilgili ne tür bilgilere sahip olduklarını ölçebilecek nitelikte olmadığı ortaya çıkarılmıştır.

Bu sebeple, ebeveynlerde çocuklarının oynadığı dijital oyunlar ile ilgili bu farkındalığın ve bilgi birikiminin sağlanabilmesi için farklı alt başlıklarda bu ölçme işlemini gerçekleştirebilecek bir ölçüm aracının geliştirilmesi önem arz etmektedir. Geliştirilmesine ihtiyaç duyulan bu ölçüm aracı ile ebeveynlerin çocuklarının oynadıkları dijital oyunlarla maruz kaldıkları olumsuzlukları ortadan kaldırabilmek veya en aza indirgeyebilmek adına yeterli bilgiye ulaşmada hangi alt başlıklarda eksik ve yetersiz kaldıkları tespit edilebilecek ve bu eksikliklerin giderilebilmesi için yeterli veriye ulaşılabilecektir.

Kaynaklar

- Yalçın İA, Erdoğan S. Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış, *Türk Psikiyatri Derg* 2016; 27(2):128-37.
- Şimşek E, Yılmaz TK. Türkiye’de yürütülen dijital oyun bağımlılığı çalışmalarındaki yöntem ve sonuçların sistematik incelemesi, *Kastamonu Education Journal* 2020; 28(4): 1851-1866.
- Yılmaz B. E-Spor Oyuncularının Algıladıkları Sosyal Destek, Aile İklimi Ve Yetişkin Bağlanma Stilllerinin Oyun Bağımlılığı Üzerine Etkisi. Yüksek Lisans Tezi. Ankara, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, 2020.
- Gentile DA. Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study, *Psychol Sci* 2009; 20(5): 594-602.
- Green BS, Sherry J, Lachlan K. Orientations to video games among gender and age groups, *Simul Gaming* 2010; 41(2): 238- 259.
- Kostak MA, Kocaaslan EN. Hastanede yatarak tedavi gören 6-12 yaş çocuklarda bilgisayar oyunları bağımlılık düzeyleri, *Koç Üniversitesi Hemşirelikte Eğitim ve Araştırma Dergisi* 2020; 17(3): 231-237.
- Griffiths MD, Davies MNO. Video game addiction: Does it exist?, J. Goldstein, J. Raessens (Eds). *Handbook of Computer Game Studies*, Boston: MIT Press, 2005; 359-368.
- Lemmens JS, Valkenburg PM, Peter J. Development and validation of a Game Addiction Scale for Adolescents, *Media Psychol* 2009; 12(1): 77-95.
- Sallayıcı Z, Yöndem ZD. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişki, *Bağımlılık Dergisi* 2020; 21(1): 13-23.
- Bhagat S, Jeong EJ, Kim DJ. The role of individuals' need for online social interactions and interpersonal incompetence in digital game addiction, *Int J Hum Comput Interact* 2020; 36(5): 449-463.
- Koç AK. Lise ve Üniversite Öğrencilerinde İnternet Oyun Bağımlılığı Sıklığı Ve Etkili Faktörler. Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Gazi Üniversitesi Tıp Fakültesi, Halk Sağlığı Anabilim Dalı, 2020.
- Çakıroğlu S. İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, İstanbul Üniversitesi İstanbul Tıp Fakültesi Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı, 2018.
- Ayas T, Çakır Ö, Horzum MB. Ergenler için bilgisayar bağımlılığı ölçeği, *Kastamonu Eğitim Dergisi* 2011; 19(2): 439-448.
- Budak KS. Okul Öncesi Dönem Çocukları İçin Dijital Oyun Bağımlılık Eğilimi Ölçeğinin ve Dijital Oyun Ebeveyn Rehberlik Stratejileri Ölçeğinin Geliştirilmesi, Problem Davranışlarla İlişkinin İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Denizli, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, 2020.
- Hazar Z, Hazar M. Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *International Journal of Human Sciences* 2017; 14(1): 203-216.
- Hazar E, Hazar Z. Üniversite öğrencileri için dijital oyun bağımlılığı ölçeği (Uyarlama çalışması), *Spor Bilimleri Araştırmaları Dergisi* 2019; 4(2): 308-321.
- Horzum MB, Ayas T, Balta ÖÇ. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği, *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi* 2008; 3(30): 76-88.
- Kaya AB. Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlilik Çalışması. Yüksek Lisans Tezi, Tokat, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı Ölçme ve Değerlendirme Bilim Dalı, 2013.
- Vadlin S, Aslund C, Nilsson KW. Development and content validity of a screening instrument for gaming addiction in adolescents: The Gaming Addiction Identification Test (GAIT). *Scand J Psychol* 2015; 56(4): 458-466.
- Yılmaz E, Griffiths MD, Kan A. Development and validation of videogame addiction scale for children (VASC). *Int J Ment Health Addict*. 2017; 15(4): 869-882.
- Ögel K. İnternet Bağımlılığı, İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Başa Çıkmak. Ankara, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2012.
- Jeong EJ, Kim DH. Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction, *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2011; 14(4): 213-221.
- Özel M. Ergenlerin Denetim Odaklarına ve Algıladıkları Ebeveyn Çocuk Yetiştirme Tutumuna Göre Karar Verme Biçimlerinin İncelenmesi: Darıca İlçesi Örneği. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Psikoloji Anabilim Dalı, 2009.
- Özhan S. Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum* 2011; 7(25): 21-33.