



T.C.

HATAY MUSTAFA KEMAL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

TEMEL EĞİTİM ANA BİLİM DALI

**DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ PANDEMİ
ÖNCESİ VE SÜRESİNCE ÖĞRENCİLERİN
DAVRANIŞLARI ÜZERİNE ETKİLERİNİN
MEDYA ÜZERİNDEN İNCELENMESİ**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan

Ünzile ALTIN

Tez Danışmanı

Dr. Öğr. Üyesi Sevda ÇETİNKAYA

Hatay-2021

ONAY

ÜNZİLE ALTIN tarafından hazırlanan “**DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ PANDEMİ ÖNCESİ VE SÜRESİNCE ÖĞRENCİLERİN DAVRANIŞLARI ÜZERİNE ETKİLERİNİN MEDYA ÜZERİNDEN İNCELENMESİ**” adlı bu çalışma jüri tarafından lisansüstü öğretim yönetmeliğinin ilgili maddelerine göre değerlendirilip oybirliği ile **TEMEL EĞİTİM ANA BİLİMDALINDA YÜKSEK LİSANS TEZİ** olarak kabul edilmiştir.

14/ 09 /2021

Jüri Üyeleri	İmza
Dr. Öğr. Üyesi Sevda ÇETİNKAYA (Tez Danışmanı - Başkan)	
Prof. Dr. Halil TOKCAN (Üye)	
Doç. Dr. Yavuz TOPKAYA (Üye)	

Ünzile ALTIN Tarafından Hazırlanan “**DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ PANDEMİ ÖNCESİ VE SÜRESİNCE ÖĞRENCİLERİN DAVRANIŞLARI ÜZERİNE ETKİLERİNİN MEDYA ÜZERİNDEN İNCELENMESİ**” adlı tez çalışmasının yukarıda imzaları bulunana jüri üyelerince kabul edildiğini **onaylarım**.

Doç. Dr. Mustafa Onur KAN
Enstitü Müdürü

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
HATAY MUSTAFA KEMAL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile bu tezde yer alan bilgilerin tamamının akademik kurallara ve etik ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Söz konusu kural ve ilkelerin gereği olarak tezde yararlandığım eserlerin tamamına uygun bir şekilde atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi ayrıca beyan ederim. (14/09/2021)

Ünzile ALTIN

ÖNSÖZ

Gelişen ve değişen dünyanın değişim gösteren alanlarından biri teknoloji olmuştur. Teknolojinin hızlı ve büyük adımlarla ilerlemesi toplum adına olumlu ve olumsuz neticeleri beraberinde getirmiştir. Hayatımızı kolaylaştıran, bilgiye kolay ulaşmamızı sağlayan imkanları olduğu gibi, zihinlerimize, değerlerimize, hayatımıza etki eden olumsuz yönleri de mevcuttur. Nesillerimizi etkisi altına alan eğlence sektöründeki dijital oyunlar her geçen gün bu etkiyle hayatımıza yerleşmiştir. Medya aracılığı ile daha fazla uzmana ve görüşe ulaşılması konunun farklı pencerelerden değerlendirilmesi adına faydalı olacaktır. Bu konuda televizyon haberleri, televizyon programları ve e-gazeteler incelenmiş olup veriler ortaya konmuştur. Pandemi süreci ile değişen dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin davranışsal değişimlerine olan etkileri açısından incelenmesi konuya dikkat çekme, toplumu bilinçlendirme açısından büyük önem arz etmektedir.

Araştırma sürecinde bana rehberlik eden ve yardımını esirgemeyen saygı değer hocam ve danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Sevda ÇETİNKAYA' ya, maddi ve manevi desteğini her daim yanımda hissettiğim, çok değerli eşim Harun ALTIN' a, bu süreçte her türlü fedakârlığı yapan ve desteğini esirgemeyen canım aileme, bana yardımcı olan arkadaşlarıma teşekkür ederim.

Ünzile ALTIN

Hatay, 2021

DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞININ PANDEMİ ÖNCESİ VE SÜRESİNCE ÖĞRENCİLERİN DAVRANIŞLARI ÜZERİNE ETKİLERİNİN MEDYA ÜZERİNDEN İNCELENMESİ

Ünzile ALTIN

Temel Eğitim Ana Bilim Dalı, Yüksek Lisans Tezi, 2021

Danışman: Dr. Öğrt. Üyesi Sevda ÇETİNKAYA

ÖZET

Bu araştırmanın amacı, medya gözüyle dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin davranışlarına olan etkisini incelemektir. Bu amaçla 2016-2020 yılları arasında yayınlanan televizyon haberleri, televizyon programları ve e-gazeteler taranmıştır. Bu süreç pandemi öncesi ve pandemi sürecini kapsamaktadır. Araştırmada nitel araştırma yöntemlerinden doküman(medya) analizi modeli kullanılmıştır. Veriler internet üzerinden, ‘Dijital oyun bağımlılığı’, ‘Çocuklarda Teknoloji bağımlılığı’, ‘Pandemi döneminde dijital bağımlılık’ vb. kalıplarla tarama yapılmıştır. Haberler, programlar ve e-gazetelerde ele alınan konular ayrı başlıklarla verilmiş dijital oyun bağımlılığının, öğrenciler üzerine davranışsal etkileri hakkında çıkarımda bulunulmuştur.

Araştırmanın sonucunda, pandemi sürecinin öğrencilerde dijital oyun bağımlılığını arttırdığı, televizyon haberlerinde, programlarında ve e-gazetelerde öğrencilerin davranışsal değişimleri üzerine olumsuz etki ettiği sonucuna ulaşılmıştır. En çok değinilen konular, dijital oyun bağımlılığı hakkında ailelere verilen öneriler ve öğrencilerin sergiledikleri olumsuz davranışlar olmuştur.

ANAHTAR KELİMELER

Dijital oyun bağımlılığı, Pandemi, Davranışsal Etkiler, Medya

EXAMINATION OF THE EFFECTS OF DIGITAL GAMING ADDICTION ON STUDENTS' BEHAVIORS BEFORE AND DURING THE PANDEMIC THROUGH THE MEDIA

ABSTRACT

The purpose of the study is to explore the effect of digital gaming addiction on students' behavior from the perspective of the media. For this purpose, television news, television programs and e-newspapers published between 2016-2020 were reviewed. This period covers the pre-pandemic and pandemic period. The document (media) analysis design, one of the qualitative research methods, was employed in the study. The data were obtained by using the keywords such as 'Digital gaming addiction', 'Technology addiction in children', 'Digital addiction during the pandemic'. The topics covered in news, programs and e-newspapers are presented under separate headings, and inferences are made about digital gaming addiction's effects on behavioral.

The study results revealed that the pandemic process increased students' digital gaming addiction and that television news, programs and e-newspapers reported that digital gaming addiction negatively affected students' behaviors. The most reported topics were recommendations to families about digital gaming addiction and the negative behaviors exhibited by the students.

KEYWORDS

Digital gaming addiction, Pandemic, Behavioral Effects, Media

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. Turnuvalara göre turnuvalarda tercih edilen oyunlar	16
Tablo 2. Kanallara göre 2016-2020 Yılları arasında yayınlanan haber sayıları	38
Tablo 3. ATV Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular.....	39
Tablo 4. HABERTÜRK Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular	39
Tablo 5. Kanal D Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular.....	40
Tablo 6. Show TV Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular	40
Tablo 7. TRT Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular.....	41
Tablo 8. Ana Haber Bültenlerinde yayınlanan haberlerde görüşleri alınan kişilerin uzmanlık alanları.....	41
Tablo 9. e-gazetelerin 2016-2020 yılları arası yaptığı haber sayısı	53
Tablo 10. Yıllara göre yapılan dijital oyun bağımlılığı ile ilgili e-gazete haber sayısı	53
Tablo 11. Konularına göre yapılan e-gazete haber sayıları.....	54
Tablo 12. E-gazetede görüşüne yer verilen kişilerin meslekleri ve sayıları	55
Tablo 13. 2016-2020 Yılları arasında dijital oyun bağımlılığı ile ilgili program yapan televizyon kanalları ve program sayıları	72
Tablo 14. 2016-2020 Yılları arasında dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan programlarda görüşü alınan kişilerin meslekleri.....	73

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1.CS GO Oyun afiş görseli	17
Görsel 2.LOL Oyun afiş görseli.....	18
Görsel 3. LOL Oyun sahnesi görseli.....	18
Görsel 4. MOMO Oyun karakterinin görseli	19
Görsel 5. MOMO oyununun oynandığı örnek ekran görseli	19
Görsel 6. MOMO Oyun mesajlarından bir örnek görseli	20
Görsel 7. Mavi Balina uygulaması ve gerçekleştirilmiş bir komutun görseli.....	21
Görsel 8. PUBG Oyunu sahneleri görseli	22
Görsel 9. MINECRAFT oyun afişinin görseli	23
Görsel 10. Minecraft oyun sahnesi görseli.....	23
Görsel 11 .Metin 2 oyun afiş görseli.....	24
Görsel 12.Metin 2 oyun sahnesi görseli	24
Görsel 13. GTA 5 Oyun afiş görseli	25
Görsel 14.Mavi Balina oyunu yüzünden ölen 17 yaşındaki Ahmet’in haberin görseli	43
Görsel 15. Yunus Emre’nin ölümünü ele alan haberin görseli	44
Görsel 16. 14 yaşındaki Sevdâ’nın Mavi Balina oyunundan aldığı komutun görseli	44
Görsel 17. Pandemi ile değişen dijital oyun bağımlılığı haberi görseli	47
Görsel 18. Dijital oyun fuarı haberi görseli	48
Görsel 19. Dijital oyun fuarı oyuncularını gösteren haber görseli.....	48
Görsel 20. E-spor oyuncusu Yaren Cirit haberi görseli	51
Görsel 21.Dijital oyun bağımlısı olan annelerin haberi görseli	51
Görsel 22. Reçete olarak yazılan dijital oyun haberi görseli	52
Görsel 23. EBA Siber Güvenlik Portalı görseli	67
Görsel 24.“Dijital dünyada e-beveyn olmak” adlı kitabın görseli	68
Görsel 25. İslamofobi oluşturan oyunların tartışıldığı TV programı görseli	78
Görsel 26. İslamofobi oluşturan oyunların tartışıldığı TV programı görseli	78
Görsel 27. İslamofobi oluşturan oyunların tartışıldığı TV programı görseli	79
Görsel 28.İslamofobi oluşturan oyunların tartışıldığı TV programı görseli	79
Görsel 29.İnternet ve oyun bağımlılığının uyuşturucu etki yaptığı öne sürülen TV programının görseli	83

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1. Yaş grupları ve cinsiyete göre oyuncu sayıları 2016-2020 2



KISALTMALAR LİSTESİ

AA:	Anadolu Ajansı
ATV:	Aktüel Televizyonu
BBC:	British Broadcasting Corporation (Britanya Yayın Kuruluşu)
DHA:	Demirören Haber Ajansı
ESRB:	Entertainment Software Rating Board (Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu)
İHA:	İhlas Haber Ajansı
NTV:	Nergis Televizyonu
PEGI:	Pan European Game Information (Avrupa Oyun Bilgi Sistemi)
TBM:	Türkiye Bağımlılıkla Mücadele
TRT:	Türkiye Radyo Televizyon Kurumu
TV:	Televizyon
YEDAM:	Yeşilay Danışmanlık Merkezi
WHO:	World Health Organization (Dünya Sağlık Örgütü)

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	i
ABSTRACT.....	ii
TABLOLAR LİSTESİ.....	iii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	iv
GRAFİKLER LİSTESİ.....	v
KISALTMALAR LİSTESİ.....	vi
1.GİRİŞ	1
1.1.Problem Durumu	1
1.2. Araştırmanın Amacı:	3
1.3. Problem Cümlesi:	4
1.3.1. Alt Problemler:	4
1.4. Araştırmanın Önemi:	4
1.5. Tanımlar	5
1.5.1. Salgın Hastalıklar.....	5
1.5.2. COVID-19 virüsü	5
1.2.3.Pandemi	6
1.2.4.Dijital Oyun Bağımlılığı:	6
1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları	6
2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE	8
2.1. Başarı:.....	8
2.2. Akademik Başarı:	8
2.3. Medya:.....	8
2.3.1. Yeni medya:.....	9
2.3.2. Geleneksel Medya:	9
2.4. Bağımlılık:.....	9
2.5.Dijital oyun içerik belirleme sistemleri	9

2.6.1.PEGI Nedir?.....	9
2.6.2.ESRB Nedir?.....	12
2.6.3.Common Sense Nedir?	13
2.7.Oyun:	13
2.8. Dijital oyunlar:	14
2.8.1.Dijital Oyunların Zararları	14
2.8.2.Dijital Oyunların Yararları.....	15
2.9.Dijital oyunların oynanma durumundaki değişime pandeminin etkisi:	16
2.10.CS GO Oyunu	16
2.11. LOL Oyunu	17
2.12. MOMO Oyunu:	18
2.13. MAVİ BALİNA Oyunu:	20
2.14.PUBG (Mobile) Oyunu:	21
2.15.MINECRAFT Oyunu:	22
2.16. METİN 2 Oyunu:	23
2.17.GTA 5 Oyunu:.....	24
2.18.İlgili Araştırmalar:	25
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM	34
3. YÖNTEM.....	34
3.1. Araştırma Modeli	34
3.2. Çalışma Dokümanı	34
3.3. Verilerin Toplanması	35
3.4. Verilerin Analizi	35
DÖRDÜNCÜ BÖLÜM.....	38
4.BULGULAR	38
4.1.Ana Haber Bültenlerinin Dijital Oyun Bağımlılığını Ele Alış Şekilleri.....	38

4.1.1. Yıllara Göre Yayınlanan Dijital Oyun Bağımlılığı Konulu Haber Sayıları	38
4.1.2. Ana Haber Bültenlerinde Yayınlanan Haberlerin Yıllara Göre Ele Aldığı Konu Başlıkları	39
4.1.3. Ana Haber Bültenlerinde Yayınlanan Haberlerde Görüşleri Alınan Kişilerin Uzmanlık Alanları	41
4.1.4. Ana Haber Bültenlerinde Yayınlanan Haberlerin Konuları	42
4.1.4.1. Dijital Oyunların Sebep Olduğu Cinayet Ve Ölümler Konulu Haberler	42
4.1.4.2. Ailelerin, Dijital Oyun Bağımlılığı Teşhisi Koymasının Konu Edildiği Haberler	44
4.1.4.3. Dijital Oyun Bağımlısı Olan Çocukların Ailelerinin Yapması Gerekenleri Konu Alan Haberler	46
4.1.4.4. Pandemi Süreci İle Dijital Oyun Bağımlılığında Ki Değişimin Konu Edildiği Haberler	46
4.1.4.5. Dijital Oyun Fuarlarını Konu Alan Haberler	47
4.1.4.6. Dijital Oyun Bağımlılığının Öğrencilerin Akademik Hayatına Olan Etkisini Konu Edinen Haberler	49
4.1.4.7. Dijital Oyun Bağımlılığının Öğrencilerin Davranışlarına Olan Etkisini Konu Edinen Haberler	49
4.1.4.8. Dijital Oyunların Sebep Olduğu Sağlık Sorunlarına Dair Haberler	50
4.1.4.9. E-Sporu Konu Alan Haberler	50
4.1.4.10. Çocukların Dijital Oyun Bağımlısı Olmalarındaki Etkenlerin Bahsedildiği Haberler	51
4.1.4.11. Tedavi İçin Kullanılan Oyun Haberi	52
4.2. E-Gazetelerde Dijital Oyun Bağımlılığının Ele Alınış Şekilleri	52
4.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Hakkında Haber Yapan Gazeteler Ve Yayınladıkları Haber Sayıları	53

4.2.2.Yıllara Göre Yapılan Dijital Oyun Bağımlılığı Konulu E-Gazete Haber Sayıları.....	53
4.2.4. E-Gazetelerde Dijital Oyun Bağımlılığı Hakkında Görüşü Alınan Kişilerin Meslekleri Ve Sayıları	55
4.2.5. E-gazete Haber Konuları	56
4.2.5.1Ailelere Öneriler İle İlgili E-Gazete Haberleri.....	56
4.2.5.2. Dijital Oyun Bağımlılığı Sebebi İle Ortaya Çıkan Saldırganlık İle İlgili E-Gazete Haberleri	59
4.2.5.3.Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri İle İlgili E-Gazete Haberleri.....	60
4.2.5.4.Dijital Oyun Bağımlılığının Akademik Başarı Üzerine Etkileri İle İlgili E-Gazete Haberleri.....	61
4.2.5.6. WHO(Dünya Sağlık Örgütü)’nun Açıklamaları İle İlgili E-Gazete Haberleri.....	62
4.2.5.7. Dijital Oyun Bağımlılığının Sağlık Üzerine Etkileri İle İlgili E-Gazete Haberleri.....	63
4.2.5.8. Dijital Oyun Bağımlılığının Oluşmasındaki Nedenler İle İlgili E-Gazete Haberleri.....	64
4.2.5.9. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yapılmış Ve Yapılması Planlanan Hizmetler İle İlgili E-Gazete Haberleri.....	66
4.2.5.10. Dijital Oyun Bağımlılığının Çocukların Davranışlarına Olan Etkisi İle İlgili E-Gazete Haberleri.....	69
4.3. TV Programlarında Dijital Oyun Bağımlılığının Ele Alınış Şekilleri.....	72
4.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Ailelere Verilen Önerileri Konu Alan TV Programları.....	73
4.3.2. Dijital Oyunların Çocuklara Kattığı Olumlu Yönleri Konu Alan TV Programları	76
4.3.3. Dijital Oyunların Çocuklara Kattığı Olumsuz Davranışları Konu Alan TV Programları	76
4.3.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenlerini Konu Alan TV Programları.....	80

4.3.5. Dijital Oyun Bağımlılığının Sağlık Üzerine Etkilerini Konu Alan TV Programları	82
4.3.6. Dijital Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarılarına Ettiği Etkiyi Konu Alan TV Programları	83
4.3.7. Dijital Oyun Bağımlılığı İçin Yapılan Hizmetleri Konu Alan TV Programları	83
BEŞİNCİ BÖLÜM.....	84
5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	84
5.1. Sonuç ve Tartışma	84
5.2. Öneriler	88
KAYNAKÇA.....	90

BİRİNCİ BÖLÜM

1.GİRİŞ

Bu alanda problem durumu, araştırmanın amacı, araştırmanın önemi, araştırmada kullanılan terimlerin tanımları ve sınırlılıklar hakkında bilgiler verilmiştir.

1.1.Problem Durumu

Başarılı, sağlıklı, özgüvenli ve geleceğimizi emanet edeceğimiz çocukların, gençlerin önemi büyüktür. Onların yetişme şekilleri, öğrenip yaptıkları tüm toplumu yakından ilgilendirmektedir. Sağlıklı bir aile ortamında, okulda iyi ve güzel ahlak, değerler ve karakter eğitimi ile yetişen çocuklar gelecekte faydalı, verimli ve kendini gerçekleştirmiş iyi bireyler yetiştirmek çok önemlidir. Bu hususta çok hassas ve dikkatli olmak gerekmektedir. Anne ve baba sevgisi, özverili öğretmen desteği ve uygun ortamlar çocuklar için oluşturulmalıdır. Etkileşime geçtikleri hemen her şeyin onların bilincine etki etme ihtimali gözden kaçırılmamalıdır. Yaşadıkları tarihi dönem, içinde bulundukları gelişimsel dönem bu konuda çok önem arz etmektedir.

Teknolojinin hızlı bir şekilde ilerleme kaydetmesi ve oyun mekanlarında ki eksiklik gibi nedenler, çocukların oyun oynama ve sosyalleşme alışkanlıklarında değişime sebep olmaktadır(Aytekin, 2017). Bu değişiklikler dijital ortamlardaki oyun alanları olarak gösterilebilir. Çocukların ve öğrencilerin çok ilgisini çeken bu renkli dünya zamanla vazgeçilemez hale gelmiştir olmuştur. Çocukların hayatında yer edinen, bilişsel, duygusal ve sosyal gelişimlerinde teknolojik aletlerin (televizyon, bilgisayar, tablet, cep telefonu vb.) etkisinin olduğu fikri yaygınlaşmaktadır(Tüzün, 2002). Oyunların çoğunluğu şiddet içeren; Çocukların ve gençlerin ruh sağlığını olumsuz yönde etkileyerek, yüksek miktarda hiperaktivite davranışına neden olan öğrenme bozukluklarına sebep olma, akademik başarıyı ve okul performansını olumsuz yönde etkileme, bağımlılığı arttırma, düşmanlığı arttırma, beyin gelişimini olumsuz yönde etkileme, kültürel çevreyi kirletme, sosyal davranışları azaltma, hayırseverliklerini ve olumlu sosyal davranışlarını azalttıklarını, mağdurlara daha fazla duyarlı olduklarını, daha az empatiye yol açtığını ve çocuklarda ve gençlerde

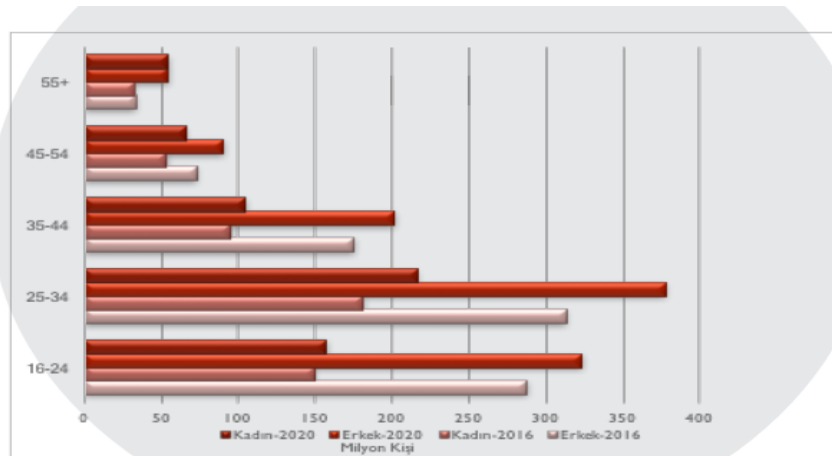
saldırgan düşünceleri, duyguları, psikolojik uyarılmayı ve saldırgan davranışları arttırdığını gözlemlemiştir(Kestane, 2019).

Eğlence sektörü pazarında oluşan yeni değişimlerin sebebi, dünyanın her alanında internet ve bilgisayar kullanımının olmasıdır. Bu değişimdeki önemli paya sahip olan alan dijital oyunlar olmuştur. Geleneksel oyunlar yerine dijital oyunlarının tercih edilmesiyle oyun alışkanlıklarında ve çeşitlerinde değişimler meydana gelmiştir. Bu değişimler çocuk ve gençler açısından sanal âlemde daha fazla vakit harcamaya yöneltmekte ve bu kitlenin psiko-sağlıklarına negatif etki ederek olumsuz davranış sergilemelerine neden olmaktadır(Taylan, Kara ve Durğun,2017). Bu oyunların çocukları etkilemesiyle birlikte onlar üzerinde asosyal olma, çevreyle bağı koparma, aile içi iletişim problemleri yaşama gibi sıkıntılar meydana gelmektedir. Bunlara ek olarak dijital oyunlarla aşırı vakit harcayan oyuncularda okul başarısında düşüş yaşama, uykuda yetersizlik ve düzensizlik yaşama, fiziksel egzersizlerde azalma, beslenmelerinde sağlıksız ve yetersizlik durumu, obezite, kas iskelet rahatsızlıkları ve kişisel bakımda yetersizlik durumlarının ortaya çıktığı görülmüştür (Irmak ve Erdoğan, 2016). Buna dayanarak dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin her gelişim türüne olumsuz etkisinin olduğunu söylemek mümkündür.

Pandemi sürecinden öncesi ile pandemi sürecini ele alan verilerde Türkiye içindeki bireylerin dijital oyunlara yöneliminin arttığını söylemek mümkündür.

Grafik 1.

Yaş grupları ve cinsiyete göre oyuncu sayıları 2016-2020



Kaynak: <https://www.statista.com/outlook/203/100/digital-games/worldwide#>

Grafik 1’de verilenlere göre 2016 pandemi öncesini, 2020 ise pandemi sürecini ortaya koymaktadır. Kadın ve erkek gruplarında bu iki süreçte dijital oyunları oynayan kişilerin sayısında farklılık olduğu belirtilmiştir. 2020 verilerinde dijital oyun oynayan kişilerin daha çok olduğu ortadadır. 16-24 yaş grubu kadın ve erkekler çalışmamız içine giren öğrenci kitlesindedir. Öğrenci grubunu ele aldığımızda pandemi sürecinde dijital oyun oynayan kitle pandemi öncesinde dijital oyun oynayan kişi sayısından fazladır. Bu veriler ışığında pandemi ile dijital oyun oynama durumunun yaygınlaştığını söylemek mümkündür.

1.2. Araştırmanın Amacı:

Medya insanlık adına önemli ve değerli durumların duyurulmasında, farkındalık sağlanmasında büyük paya sahiptir. Medyanın görevlerinden en önemlilerinden biriside, objektiflik ve toplumun haber edinme gereksinimini karşılamaktır. Bu durum, haber ve bilgi aktarmakla gerçekleşir. Yaşama dair pek çok konuda ulusal ve uluslararası bilgi ve haberler medya araçları kullanılarak topluma iletilir(Batuhan,2018). Araştırmamızda medyayı incelemek dijital oyun bağımlılığının çocukların, öğrencilerin, gençlerin üzerinde oluşturmuş olduğu davranışsal değişimleri ve pandemi ile olan farklılaşmayı daha kolay ve hızlı erişim sağlamak konusunda oldukça faydalı olmuştur. Medya, ülkede olup bitenler hakkında bilgi vermek, yeni bir oluşumdan haberdar etmek veya dikkat çekilen konular hakkında bilinç ve farkındalık kazandırmak konusunda topluma büyük katkı sağlamaktadır. Yaptığımız araştırmada medyanın çeşitli dallarının taranması ve incelenmesi ile konunun ne denli değinildiği, ne sıklıkla yer verildiği, hangi yönleriyle ele alındığını tespit etmek dijital oyun bağımlılığının öğrenci kitlesine olan etkilerinin gözler önüne serilmesi, verilen önemin değerlendirilmesi, eksikliklerin belirlenip yeni oluşumların meydana getirilmesi ve daha büyük kitlelere ulaşma çalışmaları için büyük önem arz etmektedir. Alan yazın taramalarında dijital oyun bağımlılığı ile çeşitli kademelerdeki öğrenci grupları arasındaki ilişkiler, değişkenler, oluşan olumlu ve olumsuz etkilerin incelenmiş olduğu gözlemlenmiştir. Bu çalışmalar konuyu irdelemeye ve ispatlamaya fayda sağlarken ülke çapındaki farkındalığı, duyurulma ve farkındalık sağlama durumlarını ele almamıştır. Bu eksiklikten dolayı araştırmamızla alan yazına katkı sağlamak faydalı olacaktır.

Tezin amacı, dijital oyun bağımlılığın, pandemi öncesi ve pandemi sürecinde öğrencilerin davranışlarına ne şekilde etki ettiğini medya kollarında (ana haber bültenleri, e-gazeteler ve televizyon programları) incelemek ve ortaya koymaktır. Bu durumun medya içerisinde incelenmesiyle toplumun ne denli bilinçlendirildiğini ve farkındalık kazandırıldığını ortaya koymak da önemli amaçlardandır.

1.3. Problem Cümlesi:

Pandemi öncesi ve pandemi sürecinde dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin davranışsal yönden gösterdikleri değişimlerin medya kollarındaki yansımaları nelerdir?

1.3.1. Alt Problemler:

- 1- Pandemi öncesi ve pandemi süreci içinde dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin davranışlarında meydana gelen değişimlerin ana haber bültenlerinde ki yansımaları nelerdir?
- 2- Pandemi öncesi ve pandemi süreci içinde dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin davranışlarında meydana gelen değişimlerin E-gazetede ki yansımaları nelerdir?
- 3- Pandemi öncesi ve pandemi süreci içinde dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin davranışlarında meydana gelen değişimlerin TV programlarında ki yansımaları nelerdir?

1.4. Araştırmanın Önemi:

Öğrencilerin sağlıklı ve doğru bir gelişim sergilemesi, doğru eğlence alanlarında bulunması ve sağlıklı eğitim alıp güçlü yarımlar oluşturması çok önemlidir. 21.yüzyılda yaşanan hızlı değişimlerle bunun kontrolü hem aileler hem öğretmenler için oldukça güç hale gelmiştir. Her geçen gün öğrencilerde daha belirgin hale gelen akademik başarısızlık ve dijital oyunlara olan bağımlılık toplum adına gelecekte sorunlar ortaya çıkarabilecektir. Medyanın aracılığı ile türlü alanlarda araştırmalar yapılarak bu sorunların ne denli farkındalık oluşturduğunu gözlemlemek ve medya gözüyle ne şekilde yansıtıldığını ortaya koymak önemli ve değerlidir. Gerek aileler, gerek öğretmenler için daha doğru adım atmak açısından ve alınacak önlemleri daha bilinçli hale getirmek için araştırma önem arz etmektedir. Dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin davranışsal etkilerini, COVID-19 öncesi ve süreci içinde medya aracılığı ile ele alan bir alan yazın bulunamamıştır. Bu açıdan

yapılan haberler, konuşmalar ve yazılan gazeteleri bir araya toplayıp ortaya koymak akademik alanda da faydalı ve önemli olacağı düşünülmektedir. Yapılan araştırma sonucunda elde edilecek veriler bize medyanın dijital oyun bağımlılığı ile öğrencinin davranışları konusunda neler ortaya koyduğunu gösterecektir. Konu ile ilgili ne derece farkındalığın sağlandığını ve kitlelere ne sıklıkla duyurulduğunu, konuya ne şekilde dikkat çekildiğini gösterecektir. Elde edilen veriler ışığında öğrencileri ve velileri bilinçlendirme çalışmaları yapılması adına önem arz etmektedir.

1.5. Tanımlar

1.5.1. Salgın Hastalıklar: Bulaşıcı olan hastalıklar kimi zaman salgına neden olarak toplumun sağlığını tehlikeye atmıştır. Bir hastalık çeşidinin belirli zamanı kapsayan dilimde fazla miktarda meydana çıkmasına “salgın (epidemi)”, kıtaları etkileyen büyük salgınlara ise “pandemi” denilmektedir(Arık, 1991). Geçmişten günümüze(21.yy) çeşitli salgın hastalıklar birçok ülkede ortaya çıkmıştır. Türkiye tarihine baktığımız zaman bazı salgın hastalıkların vücut bulduğunu görebiliriz. Örnek olarak Cumhuriyet’in ilan edildiği ilk senelerde ortaya çıkan frengi hastalığı Anadolu’da çok sayıda insanı etkilemiştir. Ülke genelinde salgınla mücadele için topyekûn hazırlıklar yapılmıştır. Dönemin şartları gereği savaş ve yoksulluk şartlarına rağmen salgınla mücadele devam etmiştir. Ülke adına bu bir başarı niteliğindedir (Özdiñ, 2020). Frengi, aynı COVID-19 virüsü gibi temas yolu ile yayılım göstermiştir.(Afacan ve Avcı,2020).

1.5.2. COVID-19 virüsü: 2019 yılında ortaya çıkan bir salgın hastalıktır. “Koronavirus’lar (CoV), soğuk algınlığından ağır solunum yolu yetmezliği MERS-CoV, SARS gibi daha ciddi hastalıklara kadar çeşitli hastalıklara neden olan büyük bir virüs ailesi olarak bilinmektedir”(Til,2020: 54). Çin’de ortaya çıkma ve yayılım göstermesiyle COVID-19 adıyla salgın hastalık ortaya çıkmıştır. Hastalığın hızlı bir şekilde ülkeler arası yayıldığını söyleyebiliriz. Bu hızlı yayılımın, virüsün bulaşmasının çeşitli nedenleri vardır. Yayılma yollarından, hapşırma-öksürme ile damlacık şeklinde ve hava yoluyla kişilerarası sayılabilir. Bunun sebebi Corona virüslerin boyutlarının çok küçük olmasıdır(Karcıoğlu, 2020). Belirtilen sebepler günlük yaşantıda çokça maruz kalınan etkenlerdir. Bu sebeple insan ilişkileri ve en basit temaslarda bile farkında olmadan virüse yakalanma olasılığı artmaktadır. Virüse yakalanıldığı takdirde çeşitli tedavi yöntemleri geliştirilmiştir.

Enfekte olan hastanın belirli periyodlarla grip ilaçları kullanarak, sıvı şeyler içerek ve vücudunu dinlendirerek rahatsızlıklarını azaltabileceği hususunda tavsiyeler bulunmaktadır. Yüksek ateşi olan hastanın duşa girmesini sağlamak, bol sıvı tüketmesini sağlamak, bulunduğu ortamı havalandırmak hasta için faydalı olacaktır. Evde yapılacaklara ilaveten hastanede hastaya damardan sıvı aktarılır, zatürre ve zorlaşan solunum için önlemler alınır, akciğer filmi çekilip bulgular araştırılır, lazım olduğu takdirde makine ile solunum desteği verilir. Ateşi sıradan tedavi yöntemleriyle düşmeyen, nefes darlığı/solunum sorunu yaşayan, oksijen saturasyonu düşüş gösteren hastalara yoğun bakım tedavisi gerekir(Karcıoğlu, 2020).

1.2.3.Pandemi: Salgın hastalığın başlamasıyla teşhislerin konması ve sürecin değerlendirilmesi belirli bir zamanı almıştır. ‘Pandemi’ kavramı virüs ile birlikte ortaya çıkmamış bu kavram zaman içinde tanımlanmıştır.2019 senesi Aralık ayında Çin’in Wuhan kentinde ortaya çıkan ve yayılım gösteren COVID-19 salgını Dünya Sağlık Örgütü, 11 Mart’ta “pandemi” kavramı ile belirtmiştir(Bakioğlu ve Çevik,2020).

1.2.4.Dijital Oyun Bağımlılığı: Belirli bir tanım oluşturulamamasına rağmen (Thalemann, 2010; akt. Ercengiz ve Şar 2017), bir davranış bağımlılığı şekli olarak ifade edilebilir (Grüsser ve Thalemann, 2006; akt. Ercengiz ve Şar, 2017). Ayrıca bilgisayarın zararlı ve uzun süre kontrolsüz kullanımı olarak da tanımlanabilir. Sonuçlarına örnek olarak, çocuğun uzun süre oyun oynamayı bırakamama durumu, gerçek yaşamıyla oyun arasında ilişki kurma durumu, oyundan kaynaklı görevlerini sekteye uğratma ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme(Horzum,2011) verilebilir.

1.6. Araştırmanın Sınırlılıkları

Yapılan araştırmada elde edilen veriler internet üzerinden bulunmuştur.

-Ana haber bültenleri, e-gazete ve televizyon programları inceleme bölümünde 2016, 2017, 2018, 2019 ve 2020 yıllarına yer verilmiştir.

-İncelenen haberler, televizyonda bulunan tüm haber kanallarından elde edilmemiştir. İncelenen haberler; Atv, Kanal D, TRT, Show TV ve Habertürk kanalları olmuştur.

-İncelenen e-gazeteler, Beyaz Gazete, CNNTürk, Cumhuriyet Gazetesi, Hürriyet Gazetesi, Marmara Gazetesi, Milliyet Gazetesi ve Yeni Şafak Gazetesi olmuştur.

-İncelenen televizyon programları, Beyaz TV, CNNTürk, Ege TV, Ekotürk, Habertürk, Kanal 24, NTV, TRT, TV A, TV 19, TV 360, Ülke TV ve Vizyon TV kanallarından elde edilmiştir.

Belirtilen yılların haricinde başka yılların taranmaması, haber kanallarının, e-gazetelerin ve televizyon programlarının yayınlandığı kanalların belirtilenler ile kısıtlı kalması araştırmanın sınırlılıklarındandır.



İKİNCİ BÖLÜM

2. KAVRAMSAL ÇERÇEVE

Kavramsal çerçeve alanında başarı, akademik başarı, medya, yeni medya, geleneksel medya, ana haber bültenleri, bağımlılık, PEGI, ESRB, Common Sense, oyun, dijital oyun, dijital oyun yararları, dijital oyun zararları, dijital oyunların oynanma durumundaki değişime pandeminin etkisi, dijital oyunlar (CS GO, LOL, MOMO, Mavi Balina, Minecraft, PUBG, Metin 2, GTA 5) hakkında açıklamalara yer verilmiştir.

2.1. Başarı: Başarı, istenen amacı elde etmek ve istenen hedefe varmak şeklinde belirtilmektedir. Eğitim yönünden değerlendirildiğinde, başarı program amaçlarıyla paralel bir grup davranış şeklidir. Farklı ifade edilecek olursa, bir öğrenci programda hedef davranış gösterirse, başarı elde etmiş denebilir. Tutar başarı, okulda işlenenlerde kazanılan bilgi veya becerilerin belirttiği, genel olarak öğretmenlerce takdir edilmiş notlarla, test puanlarıyla ya da her ikisiyle de belirtilen akademik başarı durumunu belirtir. Öğrencilerin mesleki ve sosyal hayatlarına hazırlık yapmalarını ve geleceklerini şekillendirmelerine sebep olan akademik başarı, aileleri ve çevreleri için önem taşımaktadır(Sarıer, 2016).

2.2. Akademik Başarı: Kişinin okulda bir ders ve akademik programda ne kadar fayda sağlayabileceğinin bir belirtisi şeklinde tanımlanabilir. Ayrıca akademik bir program içinde öğrencinin dersinden elde ettiği notların ortalaması olarak da tanımlanmaktadır(Dil ve Bulantekin, 2011).

2.3. Medya: Herhangi bir ayırım yapmadan verilmesi gereken bilgileri topluma duyurma amacıyla yapılmış araçların tamamıdır. Bahsedilen araçlar basın yayın organları şeklinde ifade edilen gazete, posta, faks, radyo, televizyon ve 21.yüzyılda çok ön planda olan İnternettir. Medyanın belirli vazifeleri bulunmaktadır. Bunlar; bilgi verme, yön gösterme, eğlendirme, uyarıda bulunma, eğitime, farkındalık oluşturma olarak söylenebilir. Medyanın tanımı ve varlığı son zamanlarda ikiye bölünmüştür. Bu bölünme teknolojinin ilerlemesi ile ortaya yeni çıkan araç gereçlerden kaynaklı olmuştur. Eskiden kullanılan materyallerin değişimi

ile yeni ürünlerin var olması ile medya ‘Yeni Medya’ ve ‘Geleneksel Medya’ şeklinde ikiye ayrılmıştır(Uyar, 2019).

2.3.1. Yeni medya: Hız konusunda çok ilerleme kaydeden teknolojik araç gereçlerin medyada kullanması ile çok hızlı bir şekilde bilgi paylaşımı yapılabilmektedir. Yeni medyanın araçları; bilgisayar, laptop, akıllı telefonlar, tablet, akıllı saatler vb. gibi dijital(sanal) ortamla bağlantı kurabilen cihazlardır. Bahsedilen cihazların kitlelere ulaşması ve kullanımına alışması da oldukça hızlı olmuştur. Bu sebeple paylaşılan bir bilginin anında dünyanın bir çok ülkesine ulaştırma imkanı elde edilmiştir. Dijital platformda görüşmelerin, bilgi alışverişinin oluşması ile alınan bilgiye anında dönüt, cevap vermek, yorumda bulunmak mümkündür(Uyar, 2019).

2.3.2. Geleneksel Medya: Araçların nitelikleri ile ilişkili olarak geleneksel medya da sınırlı sayıda insana ulaşmak mümkün kılınyordu. Gazete, dergi, radyo, televizyon vb. çoğunlukla tek taraflı bilgi aktarımına hizmet eden kitle iletişim araçları ‘Geleneksel Medya’nın ifade edilmesinde kullanılmaktadır(Uçar,2017). Bilgi verici basınlar, örneğin gazetede okuyucu bilgiyi alabilirken anında dönüt verme gibi bir imkanı elde edememektedir. Bu sebeple bilgiye kolay ulaşma ihtiyacı ve arzusuyla geleneksel medya araçlarından uzaklaşıp yeni medya araçlarını tercih etme eğilimi gözlenmektedir.

2.4. Bağımlılık: Bir maddenin, kullanıcı üzerinde farklı sorunlar ortaya çıkarmasına rağmen kullanımının sürdürülmesi, kullanımını terk etmek isteğine rağmen bırakılamama durumunun görülmesi, maddeyi kullanma arzusunun önüne geçilememesi durumudur(T.C. Sağlık Bakanlığı, t.y.).

2.5.Dijital oyun içerik belirleme sistemleri

2.6.1.PEGI Nedir?

PEGI (PanEuropean Game Information) bilgisayar oyunlarını, sinema ve dizi filmlerini, TV showlarını ve mobil uygulamalarını içerdikleri durumlara bağlı olarak hangi yaş seviyesine uygun olduğunu belirten bir dereceleme sistemidir. PEGI sistemi, bahsedilen dalların kullanıcılarını ve anne babaları ürünleri alırken kullanıcıya uygun olup olmadığı hakkında bilgi sahibi yapmaktadır.

Tablet, cep telefonu, diz üstü bilgisayar, masaüstü bilgisayar, oyun konsolları vb. alanları bilgisayar oyunları terimi karşılamaktadır. PEGI sistemi içindeki belirteçler oyunun/içeriğin zorluk derecesini belirlememekte çocuğun yaşına uygun olma durumu ile ilgili bilgi vermektedir(Novasta,2021).

“PEGI sınıflandırması 5 farklı yaş grubu ve 8 farklı içerik kategorisinden oluşur. PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16, PEGI 18 PEGI yaş gruplarını simgelerken, ayrımcılık, cinsel içerik, ilaç kullanımı, korku, küfürlü söz, kumar teşviki, satın alma ve şiddet içerik kategorilerini oluşturur”(Novasta, 2021). Bahsi geçen kategorilerin simgelerinin açıklamaları aşağıda verilmiştir.



PEGI 3: Tüm yaş grupları arasında uygun olarak görülür. Bu tür oyunlarda çocuğun korkacağı ses ya da resimler bulunmamaktadır(Novasta, 2021).



PEGI 7: “İçeriklerde ses ve görüntü ile 7 yaş altı çocukları korkutabilecek içerikler olabilir”(Novasta, 2021).



PEGI 12: “İçeriklerde korku ve şiddetin yanı sıra, fantastik karakterler, şiddet, gerçekçi olmayan şiddet öğeleri, cinsel içerik göndermeleri ve orta düzeyde kötü söz veya küfür olabilir”(Novasta, 2021).



PEGI 16: “İçindekilerde gerçek hayatta kine benzer korku, cinsel içerik ve şiddet bulunur. Sigara, alkol, yasa dışı madde kullanımı da içeriklerde bulunmaktadır”(Novasta, 2021).



PEGI 18: “İçeriklerde her türlü canlıya, savunmasız karakterlere şiddete, öldürmeye yönlendirme, cinsel içerik, kumar teşviği bulunmaktadır”(Novasta, 2021).



Kumar: Tüm yaş grupları arasında uygun olarak görülür. Bu tür oyunlarda çocuğun korkacağı ses ve görüntüler yer almaz(Novasta, 2021).



Kötü söz/ Küfür: Tüm yaş grupları arasında uygun olarak görülür. Bu tür oyunlarda çocuğun korkacağı ses ve görseller bulunmaz(Novasta, 2021).



“Şiddet içerir”(Novasta, 2021).



“Cinsel içerik bulunur”(Novasta, 2021).



“İlaç kullanımı gösterilir”(Novasta, 2021).



“Korku öğeleri içerir”(Novasta, 2021).



“Oyun içi satın alma bulunmaktadır”(Novasta, 2021).



“Etnik, dinsel, ulusal ayrımcılık içerikleri bulunmaktadır”(Novasta, 2021).

2.6.2.ESRB Nedir?

Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu ya da kısaltmasıyla ESRB, kullanıcıların video oyunlarını bilinçli bir şekilde almalarını, yaş ve içerik açısından kategorilere ayırarak alıcılara sunan bir kuruluştur. Yaptıkları derecelendirme işlemlerini çocuk gelişimi dahil çeşitli uzmanların fikirleri alınarak ve ebeveyn görüşlerine dikkat edilerek oluşturmaktadırlar. Yaş aralığına uygunluk değerlendirmesi, içerik tanımlayıcı ve etkileşim durumu değerlendirmesi olarak üç açıdan ortaya konulan derecelendirme sonuçları alıcıya ürünlerin üzerine işlenen simgeler ile belirtilmektedir(Wikipedia, 2021).



“Henüz ESRB tarafından dereceleme tamamlanmamış ancak asıl dijital içeriğin reklam ve tanıtım ürünlerinde yer alabilir. Dereceleme tamamlandıktan sonra değiştirilmesi gereklidir”(Wikipedia, 2021).



“İçerik erken çocukluk dönemindeki küçük çocuklar için uygundur”(Wikipedia, 2021).



“İçerik her yaş grubu için uygundur. Çok düşük düzeyde çizgi karakter, hayalî kurgu, hafif düzeyli şiddet ya da çok az kaba dil kullanımı içerebilir”(Wikipedia, 2021).



“İçerik genellikle 10 ve üzeri yaşlar için uygundur. Daha çok çizgi karakter, hayalî kurgu, düşük düzeyli şiddet, kaba dil kullanımı ve çok düşük düzeyde cinselliği çağrıştıran temalar içerebilir”(Wikipedia, 2021).



“İçerik çoğunlukla 13 ve üzeri gençler için uygundur. Şiddet, cinselliği çağrıştıran temalar, kaba mizah, düşük düzeyli kanlı sahneler, kumar atfı ya da seyrek olarak kaba dil kullanımı içerebilir” (Wikipedia, 2021).



“İçerik genellikle 17 yaş ve üzeri için uygundur. Yoğun şiddet, kan, cinsel içerik ve kaba dil kullanımı içerebilir”(Wikipedia, 2021).



“İçerik sadece 18 yaş ve üzeri yetişkinler için uygundur. Yoğun şiddet içeren uzun sahneler, görsel cinsel içerik ya da gerçek para birimleriyle kumar içerebilir”(Wikipedia, 2021).

2.6.3.Common Sense Nedir?

Çocuk ve gençler için zihinsel ve eğitsel gelişimine katkı sağlamak amacıyla, aileler ve öğretmenlere rehberlik görevi üstlenen hedefinde kar etmek olmayan kuruluştur. Her çeşitten dijital içerik ile ilgili objektif bilgi vererek aile ve öğretmenler için öğrencileri olumsuz içeriklerden muhafaza etmek için rehber görevi üstlenmektedir(Açık Mektep, 2020).

2.7.Oyun: Çocukların sosyal, kültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik gelişiminde oyunların büyük yararı olmaktadır. İletişim kurma ve dil becerisi geliştirme, kendini ifade edebilme, paylaşma becerisini elde etme, çevresini tanıma, merak hissini doyurma, problem çözme becerisi elde etme(Horzum, 2011); el-göz

koordinasyonunu sağlayabilme, uzamsal kabiliyetler, hayal kurma, şekillerin nedenleri, geometri ile matematiksel yüksek düşünme, kimya ve fizikle alakalı cisimleri zihninde canlandırabilme gibi yararları mevcuttur(Horzum, Ayas ve Balta, 2008). Fakat eskiden arkadaş çevresiyle oyun parkı ve sokak ortamında oynanan gerçek aktiviteler olan oyunlar, 21.yüzyılda ev, internet kafe gibi mekanlarda video oyunları ile bilgisayar aracılığı ile ulaşılan sanal aktivitelere dönüşmüştür(Horzum, 2011).

2.8. Dijital oyunlar: Dijital oyunlar, zamanla sıradan bir eğlence dalı olarak bilinmeyip büyük bir sektör vaziyetini almıştır(Gül, 2019). Dijital oyunların ekonomik değeri en başından beri artış göstermiş; 21.yüzyılda şirketleşmiş medya holdinglerinin kazanç sağladığı en büyük alan olmuştur(Sepetçi, 2017).Yalnızca ekonomik açıdan değil ulaşılan büyük topluluklara bazı ideolojik mesajlarında verilmesi imkanıyla dijital oyunlar önem arz etmektedir. Dijital oyun literatüründe genel anlamda kişilerin oyun oynama motivasyonları, dijital oyunların sebep olduğu bağımlılık ya da dijital oyunların çocukların öğrenme becerilerine olan etkilerini konu edinen çalışmaların yapıldığı görülmüştür(Gül, 2019).

2.8.1.Dijital Oyunların Zararları

Aydoğdu Karaaslan(2015) ve Yalçın Irmak ve Erdoğan(2016)'ya göre;

- Oyuncu, oynadığı oyunun süresini kontrol edememeye başlar.
- Yaptığı diğer aktivitelere olan ilgisini kaybeder.
- Yaşadığı olumsuz durumlara rağmen oynamaya devam eder.
- Oyun oynamadığı zaman içerisinde yoksunluk belirtileri gösterir.
- Oyunlar toplumdan uzaklaştırdığı için, sosyal becerilerinin gelişmesi zarar görür.
- Oyunda yaşadığı olumsuz durumlardan dolayı saldırganlık ortaya koyar.
- Şiddete karşı duyarsızlaşmaya başlar.
- Şiddeti taklit edebilme cesareti gösterir.

-Şiddet içeren oyunlar, yalnızlık, düşük yaşam doyumu, saldırganlık, depresyon, anksiyete (kaygı), şiddet eğilimi, olumlu davranışlarda azalma, düşmanca duygularda artış ve şiddete karşı duyarsızlaşma gibi psikososyal problemler yaşatır.

-Dijital oyun bağımlılığı gösteren öğrencilerde okul başarılarında düşüş meydana gelir.

2.8.2.Dijital Oyunların Yararları

Aydoğdu Karaaslan(2015) ve Yalçın Irmak ve Erdoğan(2016)'ya göre;

-Oyuncunun, aktif, deneysel ve probleme yönelik öğrenmesine sebep olur.

-Bağımsız ve eleştirel düşünme yeteneği gelişir.

-Önceden öğrendiği bilgileri tekrar kullanabilmeyi başarır.

-Oyuncu farklı teknikler deneyerek oyunu çözmeyi başarır.

-Planlama ve yönetme konusunda becerileri gelişir.

-Aynı anda birden fazla işi gerçekleştirmeyi öğrenir.

-Yeniliklere karşı merak duygusunu gidererek tatmin olur.

-Gerçek yaşamda başaramayıp imkansız gördüğü durumları oyunda gerçekleştirerek başarısızlık imajını silebilir.

-Matematik, fen bilimleri, yabancı dil, bilişim teknolojileri ve coğrafya gibi derslerde oyunları kullanarak motivasyonlu bir şekilde öğrenmeyi kalıcı hale getirebilir.

-Dijital oyunlar, küçük çocukların temel matematik, okuma ve dil becerilerini geliştirmelerine, el-göz koordinasyonunun gelişmesine yardımcı olur.

-Oyuncular arası oluşan iletişim ortamları hızlı ve etkili iletişim kurmaya imkan sağlar.

-Çevrim-içi oynanan kitlesel oyunlar, oyuncuların işbirliğine dayanan grup çalışması oluşturarak sosyal yaklaşımlarının geliştirilmesine fayda sağlar.

-Bilgisayar oyunları ile erken tanışan çocukların ileriki yaşlarında sayısal okur-yazarlık becerilerinin gelişimine katlı sağlanmış olur.

-Otizm, Williams Sendromu vb. genetik rahatsızlıkların tedavilerinde dijital oyunlar fayda sağlayabilmektedir.

-Oyuncular dijital oyunlar sayesinde kendilerine hedef koyup onları yerine getirmek için çaba göstererek başarı duygusunu çok kez yaşamaya imkan bulurlar.

2.9.Dijital oyunların oynanma durumundaki değişime pandeminin etkisi:

Spor alanlarında Corona virüs döneminde yaşanan kısıtlı durumlar değişime neden olmuştur. Spor dalları dijital ortamlarda varlığını sürdürmeye devam etmişlerdir. Büyük spor kulüpleri çeşitli dijital sporlara eğilim göstererek dönemin getirdiklerine uyum sağlamış ve takipçi kitlesinin ilgisini kaybetmemiştir. Pandemi süresinde 2020 senesinde Youtube Gaming, 100 milyar saat izlenme elde etmiştir. Pubg Mobile oyunu 2021 senesinde en fazla gelir elde eden oyun olmuştur. E-Spor oyuncularında %30 artış meydana gelmiştir. Türkiye’de, telefonda gün içinde en az bir kez oyun oynayan kişilerin sayısı yüzde 65’ e yükselmiştir(Yılmaz,2021).

2.10.CS GO Oyunu: Counter-Strike serisinin birinci şahıs nişancı oyunlarından biridir. Oyunda 5’er kişiden oluşan 2 grup farklı haritalarda birbirlerine karşı üstünlük sağlamak için çaba gösterir. 30 raundun 16’sını alan grup maçın galibi olur. Takımlar, terörist ve anti terörist olarak oynar ve bu gruplar maçın 15. raundunda değişir. Türkiye’de de oldukça popüler olan oyun önemli elektronik spor dallarından birini oluşturmaktadır(Aktuna ve Ünlüöner,2017).Oyunun 2013 yılında turnuvaları oluşturulmuştur. COVID-19 ile birlikte turnuvalar iptal edilmiştir.

Tablo 1.

Turnuvalara göre turnuvalarda tercih edilen oyunlar

FPS	RTS	MRPG	CCG	Spor Oyunları
Counter Strike: Global Offensive	Starcraft 2	League of Legends	Heartstone: Heroes of Warcraft	FIFA 18
Overwatch		DOTA 2		Pro Evolution Soccer 2018
Team Fortress 2		Heroes of the Storm		
Halo 5: Guardians				

Kaynak: Aktuna ve Ünlüöner,2017

Tablo 1’de yer alan FPS: Birinci şahıs nişancı, RTS: Gerçek zamanlı Strateji, CCG: Kart Toplama oyunları, MRPG: çok oyunculu rol yapma oyunları anlamlarına gelmektedir. CS GO oyunundan çeşitli görseller aşağıda verilmiştir.

Görsel 1.

CS GO Oyun afiş görseli



Kaynak: Haberler.com, 2020

2.11. LOL Oyunu: Türkiye’nin ilk elektronik spor turnuvasının yapıldığı oyundur. 100 milyondan fazla sayıda oyuncu kitlesi vardır. 5’er oyuncudan meydana gelen 2 takım mevcuttur ve oyuncular kendileri için “hero” adı verilen kahramanlar seçerler. Seçilen kahramanlar ile karşı takımın kalesini yıkmak amaçlarıdır(Aktuna ve Ünlüönen,2017).Oyun karakterleri ve oyun içinde yer alan hedefler çıplaklık ve korkunç görüntüler ile ilgilidir. Oyunun oynanması ile ilgili oyun devinden yapılan bilgilendirmeye göre 12 yaşına ulaşmamış bireyler, Tencent oyunlarını sadece bir saat oynayabilecek. 12-18 yaş aralığındaki oyuncular ise iki saat oyun oynayabilecek. 12 yaş altındaki oyuncuların hesaplarından akşam saat 9’dan sonra otomatik olarak çıkış yapılacaktır. Böylelikle gece geç saatlere kadar oyun oynamanın engellenmesi sağlanacaktır. Ayrıca gençlerin oyun içi harcamalarına da sınırlama getirilecektir(Oyungezer,2017). LOL oyununun içeriğine dair belli başlı görseller aşağıda verilmiştir.

Görsel 2.

LOL Oyun afişi görseli



Kaynak: Kocaeli Gazetesi,2020

Görsel 3.

LOL Oyun sahnesi görseli



Kaynak: Red Bull,2020

2.12. MOMO Oyunu: WhatsApp ve Youtube üzerinden yayılmaya başlayan ve oyun oynayan kişiyi intihara sürükleyen bir oyun. Momo diye anılan oyun karakterinin görüntüsü ise Japonya’da bir müzede sergilenen kuş kadın heykeline ait olduğu ortaya çıkmıştır. Korku veren bir görüntü ve sese sahip olan karakter kişileri intihara sürüklemektedir. Oyun süresince karanlık ve korku dolu mekanlarda oyun oynanmaktadır. Oyun oynarken hissedilen korku ve gerilim oyuncularını psikolojik açıdan etkilemektedir. Oyun ile ilgili çeşitli görseller aşağıda yer almaktadır.

Görsel 4.

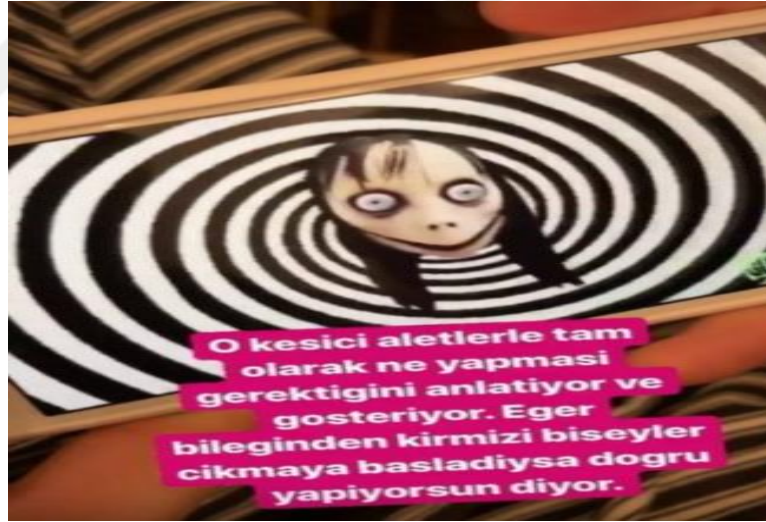
MOMO Oyun karakterinin görseli



Kaynak: BBC,2018

Görsel 5.

MOMO oyununun oynandığı örnek ekran görseli



Kaynak: Gıdahattı,2020

Görsel 6.

MOMO Oyun mesajlarından bir örnek görseli

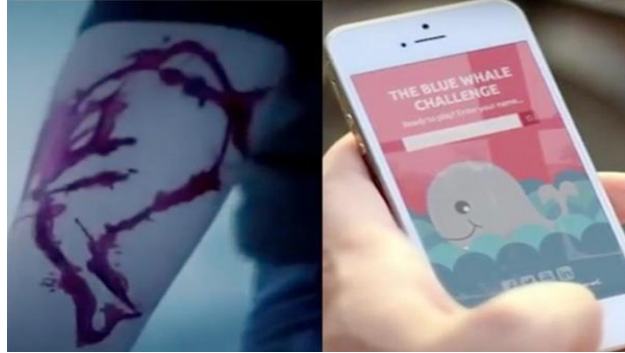


Kaynak: Kalkan,2019

2.13. MAVİ BALİNA Oyunu: Mavi Balina oyunu ilk Rusya’da meydana çıkmıştır ve yayılım göstermiştir. Oyun yüzünden dünyada 100den fazla çocuğun intihar ettiği kaydedilmiştir. Oyunun esas ismi SiniyKit’tir. Oyuna katılmayı elde eden kişilerden çoğunluğu şiddet içeren 50 adet talimatı gerçekleştirmesi istenmektedir. 50 talimat 50 günü kapsıyor. 50.güne kadar çok derin olmaması şartıyla kol ve bacaklara kesikler atılması, belirli bir süre kimseyle konuşmaması, yüksek düzeyde sesli müzik dinlemesi gibi komutlar yer alıyor. 50.güne ulaşan şahıslara yüksek bir yerden atlamak ya da kendini asmak gibi komutlar veriliyor. Özellikle 10-14 yaş aralığı çocukları hedef alan bir oyundur. Sosyal medyanın oyunun hızla yayılmasında etkisi büyüktür. Kişilerin oyuna davet edilmesi arkadaş gruplarına mesaj atarak oyun kurucuları tarafından yapılmaktadır. Oyunun Türkiye’de kayıtlı 14 yaşındaki Furkan Şen ve 24 yaşındaki Evrim Mert adında iki kişinin de ölümüne neden olduğu bilinmekte(Sözcü Gazetesi, 2018). Mavi Balina oyunu ile ilgili çeşitli görseller aşağıda verilmiştir.

Görsel 7.

Mavi Balina uygulaması ve gerçekleştirilmiş bir komutun görseli



Kaynak: İnternet Haber,2018

2.14.PUBG (Mobile) Oyunu: Player Unknown's Battlegrounds ya da bilinen adıyla PUBG, 100'e yakın oyuncu ile oynanan ve birbirlerine karşı çatıştıkları bir oyundur. Oyunun asıl hedefi, verilen ekipmanları kullanarak diğer oyuncuları öldürmek ve sağ kalan tek kişi olmaktır. Oyun başladığında herhangi malzeme verilmemektedir. Oyuncular, bomba, silah vb. savaş aletlerini oyun içinde kendileri bulmaktadırlar. Oyun süresi yaklaşık yarım saattir. Ailelerin bu oyun hakkında dikkatli olması gerekenler öncelikle oyun hakkında bilgi sahibi olmaktır. Diğer nokta ise oyuncuların oynadıkları oyun süresince kazandıkları nesneleri gerçek paraya çevirebilmektedirler. Oyun içinde kullanılan Loot-Box diye adlandırılan kutuların satıldığı kumar siteleri bile bulunmaktadır. Bu yolla oyuncular kumara yönlendirilebilmektedirler(Aksakallı, 2018b). 2017 yılında ortaya çıkarılan oyun kısa sürede büyük bir popülerliğe ulaşmıştır. Bu durumun sebebi oyunun senaryosunda yaşadığımız dünyanın kapitalist oluşu ve benzer oyun kuralları oluşu şeklinde ifade edilebilir(Gül, 2019).

Görsel 8.

PUBG Oyunu sahneleri görseli



Kaynak: Cumhuriyet Gazetesi,2019

Görsel 8’de Pubg oyunu sahnelerine yer verilmiştir. Oyunda savaş aletleri, patlamalar, adam vurma, tehlikeli hareketler gibi durumların olduğu görülmektedir.

2.15.MINECRAFT Oyunu: Maden işlemek anlamına gelen oyundur. Oyunda çeşitli varlıkları işleyip yeni ürünler ortaya koymak mümkündür. Örneğin, bir ağacı kesip odunlar, masa vb. eşyalar oluşturulabilmektedir. Oyunda dünyadaki her yere gidilebilme imkanı vardır. Oyunun temelinde iki amaç vardır. Birincisi hayatta kalabilme, ikincisi istediğini inşa etmedir. Oyunun tam sürümünde 5 tip vardır. Bunlar; Hayatta kalma, zorlayıcı, yaratıcı, macera, seyirci. Oyun geneli incelendiği zaman, yaratıcı düşünme, inşa etme becerisini geliştirme, hayal dünyasını geliştirme, görsel-dikkat becerilerini geliştirme gibi faydaları olduğu söylenebilir. Fakat oyun içinde hayatta kalmak için öldürmek, kesmek gibi eylemlerin olduğu görülmektedir. Oyunda açık şiddet ögesi barındırmaktadır. Gece ortaya çıkan yaratıklar, kullanılan kesici aletler, hayatta kalma mücadelesi gibi durumlar çocukları olumsuz etkileyeceği öngörülen durumlardır(Aksakallı, 2018a).

Görsel 9.

MINECRAFT oyun afişinin görseli



Kaynak: Teknoby,2018

Görsel 10.

Minecraft oyun sahnesi görseli



Kaynak: Kızılırmak,2019

2.16. METİN 2 Oyunu:

Metin 2 çok oyunculu oynanan bir oyundur. 2003 yılında Kore ve Çin’de ortaya çıkmıştır. Oyunculara 17 farklı dille oynanma imkanı sunmaktadır. Konusu, üç büyük imparatorluk savaşının olduğu uzak doğudur. Her oyuncuya ait bir karakter vardır. Oyuncuların amacı, savaşarak kendini geliştirmektir(Darı, 2019).

Görsel 11 .

Metin 2 oyun afişi görseli



Kaynak: Medyabey,2017

Görsel 12.

Metin 2 oyun sahnesi görseli



Kaynak: Çalışkan,2017

2.17.GTA 5 Oyunu: Oyun, araba hırsızlığı üzerine kurulmuştur. Oyunda çok fazla harita ve yapılacak görevler bulunmaktadır. Görevlerin içeriği soygun yapma, adam öldürme gibi şiddeti barındırır. Ücretli olan oyun içinde de satın alma özelliği vardır. Bilgisayar üzerinden ücretli ve ücretsiz oynama imkanı vardır. Oyun içinde oyuncular arası sohbet etme özelliği de mevcuttur. Oyunun oynanması için gerekli yaş 18 yaş ve üzeridir. Oyunda şiddet içeren çeşitli durumlar mevcuttur. Bunlar; şiddet, müstehcenlik, alkol sigara vb. olarak belirtilebilir. Oyundaki amaç yasal olmayan suçları işlemek olduğundan ve uyuşturucu satma, banka soyma, insan öldürme gibi durumları barındırdığından çocuk ve genç kitleyi etkilemektedir(Aksakallı, 2019).

Görsel 13.

GTA 5 Oyun afişi görseli



Kaynak: Haber Merkezi, 2015

2.18.İlgili Araştırmalar:

Alan yazın incelendiğinde konu ile ilişkili olarak, Çocukların teknoloji kullanımı (Ersoy ve Yaşar,2002; Oskay Yurttaş,2013) ,

Teknolojinin çocuklar üzerine etkisi(Tüzün, 2002; Kırık,2014; Güngör,2014; Coşkun ve Arslantaş,2016; Günüş ve Atlı, 2018; Mustafaoğlu, Zirek, Yasacı ve Özdiñler,2018; Ferodov,2018; Ateş ve Durmuşoğlu Saltalı,2019; Altun,2019; Muslu ve Gökçay,2019; Çetinkaya,2019) ,

Öğrencilerin internet bağımlılığı ile ilişkili(Yılmaz, Şahin, Haseski ve Erol,2014),

Dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin davranışlarına ve akademik başarılarına etkisi üzerine (Horzum,2011; İşçibaşı,2011; Elmas, Kete, Hızlısoy ve Kumral,2015; Yalçın Irmak ve Erdoğan,2016; Hazar, Hazar, Gökyürek vd. 2017; Bülbül, Tunç ve Aydil,2018; Bülbül ve Tunç,2018; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018; Aksel,2018; Balıkçı,2018; Yiğit Açıkğöz ve Yalman,2018; Yalçın ve Bertiz,2019; Yücel,2019; Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin,2019; Kılıç,2019; Yıldız,2019; Kestane,2019; Karabulut,2019; Baysan, Çakıcı Eş ve Tezer,2019; Okkay,2019; Yeşildal, Akman Dömbekçi ve Erişen,2019; Yalaki ve Taşar,2019; Kıldıran,2019; Aksel ve Sarı,2020; Küçük ve Çakır, 2020; Arslan,2020; Aktaş ve Bostancı Daştan, 2021; Hazar ve Ekici,2021) çalışmalarına rastlanmıştır.

Çalışmamızla benzer olarak Koç,2017 “Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili” adlı yüksek lisans tez çalışmasına rastlanmıştır.

Bu kısımda dijital oyun bağımlılığı ile öğrenci davranışları ve akademik başarısını ilişkilendiren çalışmalara yer verilecektir.

Horzum(2011) “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi” adlı çalışmada öğrencilerin oyun bağımlılığını etkileyen etkenleri ortaya koymak amaçlanmıştır. Araştırmada elde edilen sonuca göre erkek öğrencilerin, kız öğrencilere göre oyun bağımlılığının yüksek çıktığı görülmüştür. Ayrıca sosyoekonomik düzeyi yüksek öğrencilerin oyun bağımlılığı, orta ve düşük seviyeli öğrencilere göre yüksek çıkmıştır. 4. sınıftaki öğrencilerin bağımlılık durumunun 3. ve 5. sınıftakilere göre yüksek olduğu belirtilmiştir. Bilgisayar sahibi olmakla ilgili oyun bağımlılığında anlamlı farklılık bulunamamıştır.

İşçibaş(2011) “Bilgisayar, İnternet Ve Video Oyunları Arasında Çocuklar” adlı çalışmada internet sitelerinde yer alan aile, çocuk ve internet arasındaki ilişkiyi ele almıştır. Teorik bir çalışma yapılmıştır. Çalışmada internet ve video oyunların çocuklar üzerinde olan olumlu ve olumsuz etkilerine de yer verilmiştir. Faydalı ve zararlı etkileri gözler önüne seren yazar, sonuçta bir teori oluşturacak sonuçlara ulaşamadığını belirtmiştir. Ailelerin çocukların kontrolüne sahip olması gerektiğini belirtmiştir.

Elmas, Kete, Hızlısoy ve Kumral(2015) “Teknolojik cihaz kullanım alışkanlıklarının okul başarısı üzerine etkisi” adlı çalışmalarında okul başarısındaki değişimlerin üzerinde teknolojik ürünlerin ve bunların kullanım alışkanlıklarının etkisini araştırmayı amaç edinmişlerdir. Akıllı cep telefonları, dizüstü ve masaüstü bilgisayarın, televizyon izleme süresinin, müzik dinlemenin okul başarısına bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşmışlardır. İnternette geçirilen zamanın ne olursa olsun akademik başarıyı negatif yönde etkilediği ortaya konmuştur.

Yalçın Irmak ve Erdoğan(2016) “Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış” isimli araştırmalarında dijital oyun bağımlılığı davranışları ile ilgili alan yazın incelemeleri yapıp sonuçları sağlık profesyonelleri ile

paylaşmayı amaç edinmişlerdir. Oyun bağımlılığını destekleyen bileşenleri, oyun bağımlılığının olumlu ve olumsuz yönleri, oyun bağımlılığını önleme yöntemleri ve sağlık alanındaki karşılıklarına çalışmalarında yer vermişlerdir. Sonuç olarak, şiddet içeren oyunların oyuncuda ruhsal davranış bozukluklarına neden olma durumu ifade edilmiştir.

Hazar, Hazar, Gökyürek, Hazar ve Çelikkilek(2017) “Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi” adlı çalışmalarında saldırganlık davranışı ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi farklı değişkenler ile incelemektedir. Araştırma sonucunda, yaş, cinsiyet, okul türünün etkili olduğu ve oyun bağımlılığı ile saldırganlık durumunun birbirleri ile ilişkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Bülbül ve Tunç(2018) “Telefon Ve Oyun Bağımlılığı: Ölçek İncelemesi, Başlama Yaşı Ve Başarıyla İlişkisi” adlı çalışmalarında dijital oyun oynama durumu ve telefona sahip olma yaşının telefon ve oyun bağımlılığı ile ilişkisinin, oyun ve telefon bağımlılığının akademik başarıya olan etkisinin ve hazırlamış oldukları telefon ve oyun bağımlılığı ölçeklerinin geçerlilik ve güvenilirliğinin incelenmesini amaç edinmişlerdir. Üniversite öğrencileri ile çalışmalarını yürütmüşlerdir. Araştırmanın sonucunda telefon edinme ve oyuna başlama yaşı ile oyun ve telefon bağımlılığının arasında güçlü negatif ilişki olduğu ortaya çıkmıştır. Oyuna başlama ve telefon kullanmaya başlama yaşı ne kadar düşükse bağımlılık durumu o kadar yüksek bulunmuştur. Akademik başarı üzerine iki durumunda olumsuz etkisi olduğu fakat telefon kullanımının oyun oynamaya göre daha az etkilediği sonucu elde edilmiştir.

Mustafaoğlu ve Yasacı(2018) “Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri” adlı çalışmalarında oynanan dijital oyunların çocuk sağlığına olan etkisini araştırmak amaç edilmiştir. Çalışmada erkek ve ortaokul öğrencilerinin gün içinde daha fazla dijital oyun oynamada zaman geçirdikleri bilgisine ulaşılmıştır. Dijital oyun oynamanın çocuk ve öğrencilerde fiziksel olumsuz sonuçları olduğu gibi anksiyete, depresyon ve agresiflik gibi olumsuz davranışlara da sebep olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Aksel(2018) “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı yüksek lisans tezi çalışmasında ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile özdenetim ve sosyal davranışlar arasında olan ilişki ve ortaokul öğrencilerinin kişisel özelliklerine bağlı olarak oyun bağımlılığının nasıl çeşitlilik gösterdiğinin belirtilmesi amaçlanmıştır. Araştırmada sosyal eğilim, sosyal uyum, şiddet eğilimi, okul statüsü vb. değişkenlerine göre veriler elde edilmiştir. Çalışmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile şiddete eğilim arasında pozitif yönde düşük seviyede ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. Çalışılan öğrenciler için, sosyal uyum, şiddete eğilim, maddeden kaçınma eğilimi, okul statüsü, aile statüsü, olumsuz hedef idealleri akıllı telefona, tablete ve bilgisayara sahip olma durumuna göre istatistiksel olarak anlamlı farklılık gözlenememiştir. Öğrencilerin dijital oyun oynama durumunda da anlamlı farklılık elde edilememiştir. Bunun sebebi, öğrencilerin bilinçli hareket etmesi ve aile desteğinden kaynaklı olabileceği belirtilmiştir.

Balıkçı(2018) “Çocuklarda Ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı yüksek lisans tez çalışmasında ortaokul ve lise öğrencilerinin agresif davranış sergilemeleri ile çevrimiçi oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin belirlenmesi ve bu ilişkinin cinsiyete, ebeveyn eğitim durumuna ve sınıf düzeylerine göre göstereceği etkiyi ortaya koymak amaç edinilmiştir. Araştırma sonucunda saldırganlık davranışı ile oyun bağımlılığının ilişkili olduğu ortaya çıkmıştır. Erkek öğrencilerin ortaya koyduğu saldırganlık hareketlerinin kız öğrencilere göre, lise öğrencilerinin ise ortaokul öğrencilerine göre daha fazla olduğu görülmüştür. Buna karşın dijital oyun bağımlılığının ortaokul öğrencilerinde lise öğrencilerine göre daha yüksek olduğu sonucu ortaya çıkmıştır.

Yiğit Açıkgöz ve Yalman(2018) “Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği” adlı çalışma yürütmüşlerdir. Çalışmada Gta 5 oyunu incelenmiş ve çocuklara olan olumsuz etkileri nitelendirilmiştir. Dijital oyunlara gizli ya da açık bir şekilde yerleştirilen; dil, ırk, toplumsal cinsiyet, şiddet ve cinsellik kavramları incelenmiş ve bu öğelerin çocukları etkilemek amacıyla ne ölçüde ve ne şekilde kullanıldığını ölçmek amaç edinilmiştir. Çalışmanın sonucunda dijital oyunlara yerleştirilen olumsuz obje ve mesajların

(çocuklar dahil) kişileri oyun satıcısının istediği şekilde etkileyeceği elde edilmiştir. Bireylerin ve toplumun bu şekilde olumsuz etkileneceği belirtilmiştir.

Yalçın ve Bertiz(2019) “Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığının Etkileri Üzerine Nitel Bir Çalışma” adlı çalışmalarında dijital oyun bağımlılığının üniversite öğrencilerinin üzerindeki olumsuz etkiler ele alınmıştır. Çalışmanın sonucunda oyun bağımlılığı olan üniversite öğrencilerinin gerçek yaşamla oyunların ilişkilendirilmesi, hayatta karşılaşılan sorunların yol göstericisi olarak oyunların görülmesi, başka etkinliklere katılmak yerine oyun oynamanın tercih edilmesi gibi olumsuz davranışlar sergiledikleri elde edilmiştir.

Yücel(2019)“Zararlı Dijital Oyunlar Ve Çocuklar” adlı çalışmasında Mavi balina ve Momo oyununu ele alarak çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri araştırılmıştır. Araştırmanın sonucunda zararlı dijital oyunların çocukları şiddete yönleltmeleri ve cesaret kıskırtmaları ile kendine zarar verme gibi olumsuz davranışlar yaşattıkları sonucu elde edilmiştir.

Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin(2019) “Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık” adlı araştırmalarında saldırganlık üzerine dijital oyun bağımlılığının farklı değişkenlere göre etkilerini incelemeyi amaç edinmişlerdir. Çalışmada ortaokul öğrencileri üzerinden araştırma yapılmıştır. Yapılan araştırma sonucunda korelasyon analizinde saldırganlık davranışı ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında pozitif anlamlı seviyede yüksek derecede ilişki bulunmuştur. Öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarında, ailenin öğrenciye oyun süresi sınırı koyma, spor yapma, öğrencinin aile tarafından fiziksel aktivitelere yönlendirme ve destekleme, cinsiyet, dijital oyunun oynandığı yer ve geçirilen süre gibi çeşitli etkenlerin olduğu ve aralarında anlamlı ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

Kılıç(2019) “Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler” adlı çalışmada amaç olarak, ergenlerde empati, akran zorbalığı bilişleri ve dijital oyun bağımlılığı ilişkisinin incelenmesi ve bu değişkenler arasında cinsiyet farklılığının olup olmadığının ortaya konması belirlenmiştir. Çalışmada 6,7 ve 8.sınıf öğrencileri hedefe alınarak araştırma yapılmıştır. Araştırma sonucunda dijital oyun bağımlılık puanlarında artış

gözlendiğinde zorbalıkla ilgili biliş düzeylerinin de artış gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır.

Yıldız(2019) “Lise Öğrencilerinde Fonksiyonel Olmayan Tutumların Sigara Kullanımı Ve Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlişkisi” adlı yüksek lisans tez çalışması incelenmiştir. Çalışma lise öğrencileri odağında yapılmıştır. Sigara kullanımı, fonksiyonel olmayan tutumlar ve dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi amaçlanmıştır. Araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı, sigara kullanımı ve fonksiyonel olmayan davranışların istatistiksel olarak ilişkili olduğu sonucuna varılmıştır.

Kestane(2019) “Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı İle İlişkisi” adlı yüksek lisans tez çalışması incelenmiştir. Çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile ortaokul öğrencilerinin akademik başarısı arasındaki ilişkiyi belirlemek amaçlanmıştır. Öğrencilerin cinsiyet ve yaş durumlarının dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili olup olmadığını, farklılaşma görülüp görülmeyeceğini göstermek de amaçlanmıştır. Çalışma sonucunda, cinsiyet, ailenin gelir durumu, teknolojik imkanlar ile oyun bağımlılığı arasında ilişki bulunmuştur. Erkek öğrencilerin bağımlılık durumu kız öğrencilere göre yüksek çıkmıştır. Oyun bağımlılığı olan öğrencilerde olumsuz duygular geliştiği ortaya çıkmıştır.

Karabulut(2019) “Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğilimi İlişkisi” adlı yüksek lisans tez çalışmasının amacı lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile şiddet eğilimi arasındaki ilişkiyi sosyoekonomik düzey, cinsiyet, sınıf düzeyi, okul başarısı gibi etkenlerin ne şekilde etkilediğini ortaya koymaktır. Çalışma sonucunda sınıf düzeyleri arasında farklılıkların olduğu, erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve bununla ilişkili şiddet eğiliminin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Baysan, Çakıcı Eş ve Tezer(2019) Çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile okulda öznel iyi oluşları arasındaki ilişkinin incelenmesi; ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluşlarının cinsiyete ve sınıf düzeyine göre değişiklik gösterip göstermediğinin araştırılması amaç edinilmiştir. Çalışma sonucu Dijital oyun bağımlılığı ile okuldaki iyi oluş durumları arasında negatif orta düzeyde

ilişki olduğu bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı arttıkça okuldaki iyi oluş düzeyi düşmektedir. Okulda iyi oluş düzeyinin kız öğrencilerin erkek öğrencilerden yüksek olduğu ortaya çıkmıştır.

Okkay(2019) “Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Yol Açtığı Etiksel Sorunlar” adlı çalışmasında çocukların dijital oyunların çocuklar üzerindeki olumsuz etkilerinden söz edilmiştir. Sonuç olarak, dijital oyunlardaki şiddet içeriği, müstehcen içerikler, kumara teşvik gibi içeriklerin yer aldığı belirtilmiştir. Bu olumsuz etkenler çocukların davranışlarını da olumsuz yönde etkilediği genel hatlarıyla açıklanmıştır.

Yeşildal, Akman Dömbekçi ve Erişen(2019) “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Saldırganlık Üzerine Bir Araştırma” adlı araştırmalarında üniversite öğrencileri ile çalışılmıştır. Toplam 396 kişiye ulaşılmıştır. Çalışmada Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasındaki ilişkiyi incelemek ve bu ilişkiye etken olan durumları ortaya koymak amaçlanmıştır. Çalışma sonucunda çevrimiçi oyun bağımlılığı cinsiyet, oyun oynama süresi ve gelir durumuna; saldırganlık ise cinsiyet ve oyun oynama süresine göre farklılık gösterdiği ortaya çıkmıştır. Çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönde orta düzeyde ilişki olduğu belirlenmiştir.

Yalaki ve Taşar(2019) “Ergenlerde çevrimiçi oyun oynama özellikleri akran zorbalığına yol açıyor mu?” adlı çalışmada çocuk hastalıkları bölümüne herhangi bir sebepten başvurmuş 12-18 yaş arası 400 ergen üzerinden araştırma yapılmıştır. Çalışılan grupta çevrimiçi oyun oynama durumunun yüksek olduğu, erkeklerde bağımlılığın daha fazla olduğu belirlenmiştir. Akran zorbalığı ile çevrimiçi oyun oynama bağımlılığı ile bir ilişki olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Kıldiran(2019)” Lise Öğrencilerinin Zorbalıkla Baş Etme Düzeyleri Ve Zorbalık Eğilimi Düzeyleri İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı yüksek lisans tezi incelenmiştir. Tez çalışmasında lisede okuyan öğrencilerde zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkinin incelenmesi amaç edinilmiştir. Çalışma sonucunda zorbalık eğilimi seviyeleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğu, aynı zamanda bilgisayar oyun bağımlılığı seviyesi ile

öğrencilerin not ortalaması arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu sonucuna varılmıştır.

Aksel ve Sarı(2020) “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Denetimi ve Sosyal Eğilimleri“ adlı çalışmalarında ortaokulda eğitim gören öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimler arasındaki ilişkiyi araştırmak amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmadığı belirlenmiştir. Fakat dijital oyun bağımlılığının öz denetim becerilerin alt boyutları olan öz denetim başarısı ve öz denetim yeterliliklerini negatif yönde düşük düzeyde etkilediği sonucuna ulaşılmıştır.

Küçük ve Çakır(2020) “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi” adlı araştırmalarında öğrencilerin dijital oyun bağımlılıkları ile saldırganlık davranışları arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu ilişkide etken olan durumlar irdelenmiştir. Çalışma sonucunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının çok düşük düzeyde olduğu bununla birlikte saldırganlık düzeyinin ise düşük seviyede olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ortaokul öğrencilerinde sınıfsal olarak karşılaştırıldığında 8. Sınıf öğrencilerinin saldırganlık seviyesi daha yüksek bulunmuştur.

Arslan(2020) “Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeyleri ve Şiddet Eğilimlerinin Belirlenmesi” adlı çalışmasında ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılıkları ve şiddet eğilimleri cinsiyet, sınıf düzeyi, ekonomik durum, anne ve baba eğitim durumları ile gösterdikleri değişimi incelemek amaçlanmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin dijital bağımlılıkları ile şiddet eğilimliği arasında pozitif yönde orta düzeyde ilişki olduğu saptanmıştır.

Aktaş ve Bostancı Daştan(2021) “Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi “ adlı çalışmalarında COVID-19 sürecinde üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisinin ortaya konması amaçlanmıştır. Araştırmanın sonucunda üniversite öğrencilerinin pandemi öncesi ve pandemi sürecindeki dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında; bu sürenin pandemi sürecinde önemli düzeyde

arttığı, pandemide en çok telefonla dijital oyun oynandığı ve pandemi sürecinin savaş-strateji oyunlarını oynama oranını arttırdığı ortaya konmuştur.

Hazar ve Ekici(2021) “Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Zorbalık Bilişleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi” adlı çalışmalarında çocukların dijital oyun bağımlılığı ile zorbalık bilişleri arasındaki ilişkiyi incelemek amaçlanmıştır. Çalışmada cinsiyet, yaş, spor yapıp-yapmama durumu, yaşadığı yerde internet erişiminin olup-olmama durumu, spor branşı gibi etkenlerle ilişkilendirilmiştir. Araştırma sonucunda, dijital oyun bağımlılığı ve zorbalık bilişleri arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Alan yazın incelendiğinde medya gözüyle dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin davranışlarına ve akademik başarılarına etkisinin incelendiği bir yayın bulunamamıştır. Yaptığımız araştırma bu konuda alan yazına katkı sağlayacak ve bu boşluğu dolduracaktır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. YÖNTEM

Bu kısımda araştırma modeli, çalışma dokümanları, verilerin toplanması ve toplanan verilerin analiz süreci hakkında bilgiler verilecektir.

3.1. Araştırma Modeli

Araştırma modeli olarak nitel araştırma yöntemlerinden doküman(medya) analizi modeli tercih edilmiştir.

“Doküman analizi, araştırma verilerinin birincil kaynağı olarak çeşitli dokümanların toplanması, gözden geçirilmesi, sorgulanması ve analizi olarak tanımlanabilen bilimsel bir araştırma yöntemidir. Bu yöntem, alan yazında çoğunlukla diğer araştırma yöntemlerinin tamamlayıcısı olarak hizmet ederken, tek başına bir yöntem olarak da kullanılmaktadır”(Sak, Şahin Sak, Öneren Şendil ve Nas, 2021: 228). Doküman analizi: “Doküman çeşitleri olarak kitaplar, mektuplar, dergiler, günlükler, haritalar, çizelgeler, istatistikler, anayasa ve yönetmelikler, yasal metinler, gazeteler, fotoğraflar, anılar, röportajlar, okul kayıtları, sağlık ve kamu kayıtları, resimler, videolar, mesajlar vb. sayılabilir”(Kıral,2020: 1). Yazılı belgelerin içeriğinin dikkatle ve sistemsal bir şekilde analiz etme durumudur (Wach, 2013).

Bu çalışmada medyada(ana haber bültenleri, e-gazeteler ve TV programları) yer alan videolar, görseller, yazılı metinler incelenmiştir. Elde edilen dokümanlar konularına göre sınıflandırılmıştır. Pandemi öncesi ve pandemi sürecindeki dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin davranışsal durumlarının ne şekilde ele alındığının incelenmesi amaçlanmıştır.

3.2. Çalışma Dokümanı

Araştırmanın doküman kaynağını internet oluşturmaktadır. İnternet ortamında oluşturulan ve kitlelere sunulan e-gazeteler; Beyaz Gazete, CNN Türk, Cumhuriyet Gazetesi, Hürriyet Gazetesi, Marmara Gazetesi, Milliyet Gazetesi, Sabah Gazetesi, Yeni Şafak Gazetesi’nden elde edilmiştir. TV haberleri; Atv Haber, Habertürk, Kanal D Haber, Show TV Haber, TRT Haber kanallarından elde edilmiştir. TV programları; aile, çocuk, sağlık ve psikoloji programları çerçevesinde, Beyaz TV,

CNNTürk, Ege TV, Ekotürk, Habertürk, Kanal 24, NTV, TRT TV A, TV 19, TV 360, Ülke TV ve Vizyon TV kanallarından elde edilerek incelenmiştir. Ana haber bültenlerinde yayınlanan haberler genel olarak taranmış ve en çok haber yapan kanallara yer verilmiştir.

3.3. Verilerin Toplanması

Araştırmada veriler, nitel araştırma yöntemlerinden doküman incelemesi yöntemi ile elde edilmiştir.

Doküman incelemesi: Basılı ve elektronik ortamlarda yer alan verileri incelemek ya da değerlendirmek için kullanılan bir işlemdir. Doküman incelemelerinde bir anlam çıkarmak, anlayış oluşturmak ve ampirik bilgi geliştirmek amacıyla verileri incelemek ve yorum katmak gereklidir (Bowen, 2009). Doküman incelemesinin aşamaları; dokümanlara ulaşma, dokümanların orijinalliğinin incelenmesi ve anlaşılması, verinin analiz edilmesi ve raporlanması şeklinde sıralanabilir (Koyuncu ve Kılıç,2019). “Araştırma konusuyla ilgili raporlar, kitaplar, arşiv dosyaları, video ve ses kayıtları, fotoğraflar gibi belgeler özgünlüğü kontrol edilerek sistematik bir şekilde analiz edilmelidir”(Karataş,2015: 72).

İncelenen dokümanlara ‘Dijital oyun bağımlılığı’, ‘Teknoloji bağımlılığı’, ‘Dijital Oyunlar’ anahtar sözcükleri ile tarama yapılarak ulaşılmıştır. İncelenen e-gazeteler kendi internet sayfalarından, haber bültenleri ve televizyon programlarına Youtube üzerinden ulaşılmıştır. Ortaya konulan verilerin tamamı internet aracılığıyla elde edilmiştir.

3.4. Verilerin Analizi

Bu araştırmada içerik analizi kullanılmıştır. “İçerik analizi birçok kelimedenden oluşan metinlerin, belirli kurallara dayalı olarak, içerik kategorilerine dönüştürülmesi sağlayan sistematik ve tekrar edilebilen bir yöntemdir”(Stemler, 2001: 1). Başka bir ifadeyle arşiv, belge, gazete ve çeşitli görsel dokümanlar ile elde edilmiş bilgileri anlamlandırmak için kullanılan inceleme yöntemidir. Gazete haberleri ve televizyon görüntülerinin nasıl aksettirildiği de incelenenler arasındadır(Altunışık, Coşkun vd. 2010).

Araştırmamızın verileri analiz edilirken, Youtube üzerinden ulaşılan ana haber bültenleri dijital oyun bağımlılığı ile ilişkili konulara göre sınıflandırılmıştır.

Bu sınıflandırmalar; dijital oyunların sebep olduğu cinayet ve ölümler konulu haberler, ailelerin dijital oyun bağımlılığı teşhisi koymasının konu edildiği haberler, dijital oyun bağımlısı olan çocukların ailelerinin yapması gerekenleri konu alan haberler, pandemi süreci ile dijital oyun bağımlılığındaki değişimin konu edildiği haberler, dijital oyun fuarlarını konu alan haberler, dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin akademik hayatına olan etkisini konu edinen haberler, dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin davranışlarına olan etkisini konu edinen haberler, dijital oyunların sebep olduğu sağlık sorunlarına dair haberler, e-sporu konu alan haberler, çocukların dijital oyun bağımlısı olmalarındaki etkenlerin bahsedildiği haberler, tedavi için kullanılan oyun haberi olarak belirlenmiştir.

E-gazetelerin analizinde, gazete haberinin içeriğine göre sınıflandırma yapılmış ve başlıklar belirlenmiştir. Bu başlıklar; ailelere öneriler ile ilgili e-gazete haberleri, dijital oyun bağımlılığı sebebi ile ortaya çıkan saldırganlık ile ilgili e-gazete haberleri, dijital oyun bağımlılığı belirtileri ile ilgili e-gazete haberleri, dijital oyun bağımlılığının akademik başarı üzerine etkileri ile ilgili e-gazete haberleri, WHO (Dünya Sağlık Örgütü)'nun açıklamaları ile ilgili e-gazete haberleri, dijital oyun bağımlılığının sağlık üzerine etkileri ile ilgili e-gazete haberleri, dijital oyun bağımlılığının oluşmasındaki nedenler ile ilgili e-gazete haberleri, dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılmış ve yapılması planlanan hizmetler ile ilgili e-gazete haberleri, dijital oyun bağımlılığının çocukların davranışlarına olan etkisi ile ilgili e-gazete haberleri olarak belirlenmiştir.

Televizyon programları analiz edilirken programları, aile, çocuk, sağlık ve psikoloji programları çerçevesinde incelenerek konularına göre sınıflandırılıp başlıklara ayrılmıştır. Bu sınıflandırma başlıkları; dijital oyun bağımlılığı ile ilgili ailelere verilen önerileri konu alan TV programları, dijital oyunların çocuklara kattığı olumlu yönleri konu alan TV programları, dijital oyunların çocuklara kattığı olumsuz davranışları konu alan TV programları, dijital oyun bağımlılığının nedenlerini konu alan TV programları, dijital oyun bağımlılığının sağlık üzerine etkilerini konu alan TV programları, dijital oyunların öğrencilerin akademik başarılarına ettiği etkiyi konu alan TV programları, dijital oyun bağımlılığı için yapılan hizmetleri konu alan TV programları olarak ortaya konmuştur. Ana haber bültenleri ve televizyon programları incelenirken Youtube'da yer alan videolar baştan sona izlenmiş ve konu

ile ilişkili olan noktaları not edilerek derlenmiştir. E-gazete haberleri kendi internet sayfalarında verilen bilgiler ışığında incelenmiştir. Bu üç medya kolu, içeriklerine göre başlıklara ayrılarak ortaya konmuştur.



DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4.BULGULAR

Aşağıda ana haber bültenleri, e-gazete, TV programları ve e-dergilerde taranıp incelenmiş olan veriler analiz edilmiştir. Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili toplanan veriler çeşitli açılardan değerlendirilerek ortaya konmuştur.

4.1.Ana Haber Bültenlerinin Dijital Oyun Bağımlılığını Ele Alış Şekilleri

4.1.1. Yıllara Göre Yayınlanan Dijital Oyun Bağımlılığı Konulu

Haber Sayıları

2016, 2017, 2018, 2019 ve 2020 yılları ile sınırlandırılmış haberler Atv, Show TV, TRT Haber, Kanal D ve Habertürk kanallarından elde edilmiştir. Aşağıda yıllara göre yayınlanan haber sayılarını içeren bir tabloya yer verilmiştir.

Tablo 2.

Kanallara göre 2016-2020 Yılları arasında yayınlanan haber sayıları

	2016	2017	2018	2019	2020
Atv Haber	2	2	2	5	1
Habertürk	0	0	2	1	0
Kanal D Haber	1	0	1	0	0
Show Tv Haber	1	1	3	4	1
TRT Haber	0	0	1	0	2

Tablo 2’de Pandeminin başlangıcını belirten 2019 senesinin öncesinde ve 2019 senesi ile yayınlanan haberler görülmektedir. Kanalların ayrı ayrı incelenmesiyle Atv Haberde pandemi öncesinde 6 ,pandemi sürecinde ise 6 haber; Show TV haberlerinde pandemi öncesinde 5, pandemi sürecinde 5 haber; TRT haberde pandemi öncesinde 1 haber, pandemi sürecinde 2 haber; Kanal D haberde pandemi öncesi 2 haber, pandemi sürecinde 0 haber; Habertürk’te pandemi öncesinde 2, pandemi sürecinde 1 haber yayınlandığı görülmektedir. Pandemi süreciyle dijital oyun bağımlılığı durumunun artmasına karşın bu durumun haberlerin sayısında önemli ölçüde bir artışa neden olmadığı görülmektedir.

4.1.2. Ana Haber Bültenlerinde Yayınlanan Haberlerin Yıllara Göre Ele Aldığı Konu Başlıkları

Haber kanallarının yayınladığı haberlerin konuları pandemi öncesi ve pandemi sürecindeki durumları ortaya koymak adına aşağıdaki tabloda verilmiştir.

Tablo 3.

ATV Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular

Yıllar	Haber Konuları
2016	Dijital oyun fuarı, oyun bağımlılığı testi, bağımlılıklarda kişisel ihtiyaçları giderememe durumu
2017	E-spor, CS GO oyunu, çocuk oyunculara yaralanma durumu
2018	Dijital bağımlılığın akıl hastalığı teşhisi, Pubg oyunu
2019	Dijital oyunun sebep olduğu intihar, Kalp krizi riski, Momo oyunu, Mavi Balina oyunu, CS GO oyunu, Pubg oyunu
2020	Tedavi amaçlı kullanılan oyun

Tablo 3'te verilenlere göre ATV haberde yayınlanan haberlerde dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığının farklı açılardan ele alındığı görülmektedir. Konu edinilen içerikler; Dijital oyun fuarı, dijital oyun bağımlılığı testi, dijital oyun bağımlılarında kişisel ihtiyaçları giderememe durumu, e-spor, CS-GO, Momo ve Pubg oyunları, dijital oyun bağımlılığının akıl hastalığı olarak belirlenmesi, dijital oyunların kalp krizi riski ortaya çıkarması, dijital oyunların neden olduğu intihar ve tedavi amaçla kullanılan bir dijital oyun ile sınırlı kaldığı görülmektedir. Konuların genel anlamda oyun tanıtımları ve ortaya çıkardığı davranışsal problemler olarak ele alındığını söyleyebiliriz. Öğrencilerin, ailelerin ve uzmanların görüşlerinin alındığı haberlerde akademik başarı durumunun ele alınmadığı görülmektedir.

Tablo 4.

HABERTÜRK Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular

Yıllar	Haber Konuları
2018	Dijital oyun bağımlılığı kriterleri, Mavi Balina oyunu
2019	Momo oyunu

Tablo 4'te verilenlere göre haberlerde ortaya konulan durumların Momo, Mavi balina oyunu ve dijital oyun bağımlılığı kriterlerinden bahsedildiği görülmektedir. Ele alınan konuların dijital oyun bağımlılığının neden olduğu davranışsal ve toplumsal problemleri işaret ettiği görülmektedir. Öğrenci kitlesini ele alan haberler öğrencilerin akademik başarıları hakkında bir başlık açmadığı görülmüştür.

Tablo 5.

Kanal D Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular

Yıllar	Haber Konuları
2016	Dijital oyun bağımlılığı testi ve teşhisi
2018	Dijital oyun bağımlılığının akıl hastalığı teşhisi

Tablo 5'te verilenlere göre dijital oyun bağımlılığının akıl hastalığı olarak belirlenmesi ve bunun teşhis edilmesi durumu konu edinildiği görülmektedir. Hedef kitlesi çocuk grubu olan bu haberlerde davranışsal bozukluklar veya akademik sorunlar kavramları ile ilgili bir bilgilendirme yapılmadığı görülmüştür.

Tablo 6.

Show TV Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular

Yıllar	Haber Konuları
2016	Dijital oyun fuarı
2017	Dijital oyunun neden olduğu ölüm
2018	Mavi Balina oyunu, dijital oyun sebebiyle cinayet, dijital oyun fuarı
2019	Annelerin dijital oyun bağımlılığı, dijital oyun fuarı, Mavi Balina oyunu
2020	Dijital oyun sebebiyle cinayet

Tablo 6'da verilenlere göre Show TV haberlerinde yayınlanan haberlerin Dijital oyun fuarı, dijital oyunların neden olduğu ölüm ve cinayet, Mavi balina oyunu, annelerin dijital oyun bağımlılığı konularına yer verildiği görülmektedir. Haberlerde pandemi başlığı ile değişen bir dijital oyun bağımlılığı sürecinden bahsedilmediği görülmüştür. Haber konuları doğrudan veya dolaylı olarak öğrenci kitlesi ile ilişkilendirilmiş olup genel anlamda davranışsal problemlere yer verildiği görülmektedir. Öğrencilerin akademik başarıları, okul tutumu vb konuların ele alınmadığını buna ayrıca dikkat çekilmediği incelenen haberlerde görülmüştür.

Tablo 7.

TRT Ana Haber Bülteninde yayınlanan haberlerin yıllara göre ele aldığı konular

Yıllar	Haber Konuları
2018	Sağlık (tik bozukluğu) sorunları, dijital oyun bağımlılığının sebep olduğu akademik sorunlar
2020	Dijital oyun bağımlılığının tanımı ve dijital oyun bağımlılığını azaltma yolları

Tablo 7’de verilenlere göre haber konularının sağlık alanında, öğrencilerin akademik sorunları hakkında dijital oyun bağımlılığının tanımı ve bağımlılığı azaltma yolları olarak ortaya konduğu görülmektedir. Haberlerde davranışsal problemleri ortaya koymaktan ziyade tanım yapmak hedeflenmiştir. Akademik sorunlardan ise ayrı bir haber başlığı ile ortaya konmadığı haber esnasında görüşü alınan Psikiyatristin vakalarından örnek verirken bahsettiği görülmüştür (TRT, 2018).

Farklı kanallardan incelenen haberlerin içeriğinde öğrenci, veli ve uzman gruplarından görüş alınarak röportajlar halinde bilgilendirme yapıldığı görülmüştür. Haberlerin genelinde velileri bilgilendirmek ve yaşanan olumsuz durumların gösterilip dikkat edilmesi gerektiğini belirtmek olduğu görülmüştür. Görüşleri alınan uzmanlarca hitap edilen kitlenin veliler olduğu görülmüştür. Dijital oyun bağımlılığı durumunun ortaya çıkma sebepleri ile birlikte asıl olarak dijital oyun bağımlılığını tedavi etmek amacı ile velilere hitap edildiği görülmüştür.

4.1.3. Ana Haber Bültenlerinde Yayınlanan Haberlerde Görüşleri Alınan Kişilerin Uzmanlık Alanları

Tablo 8.

Ana Haber Bültenlerinde yayınlanan haberlerde görüşleri alınan kişilerin meslekleri

Görüşü Alınan Kişilerin Meslekleri
Uzman Psikolog
Psikolog
Psikiyatrist
Çocuk ve Ergen Psikiyatrisi
Öğretim Üyesi

Tablo 8’de incelenen haberlerin içeriğinde görüşleri alınan uzman kişilerin uzmanlık alanlarına yer verilmiştir. Haberlerde uzman psikolog, psikolog,

psikiyatrist, çocuk ve ergen psikiyatrisi ve radyo, televizyon ve sinema bölümünden bir öğretim üyesinin görüşlerine yer verildiği görülmüştür. Alanlardan anlaşılabileceği üzere dijital oyun bağımlılığının öğrenciler, çocuklar, ergenler üzerine etkileri psikolojik, ruhsal, davranışsal olarak yorumlanmıştır. Dijital oyun bağımlısı çocukların akademik başarılarını incelemek ve yorumlamak üzere herhangi bir eğitimciden görüş alınmadığı görülmüştür. Eğitim fakültesi öğretim üyeleri ve öğretmenler ile ilgili öğrencilerin eğitiminin tartışılmaması ve bu konuda bilgilendirilmemesi dikkatleri çoğunlukla davranışsal, psikolojik ve ruhsal bozukluklara çekmiştir.

4.1.4. Ana Haber Bültenlerinde Yayınlanan Haberlerin Konuları

İncelenen haberler doğrultusunda dijital oyun bağımlılığı yüzünden gerçekleşen cinayetlerin ve ölümlerin olduğu ortaya çıkmıştır. Haberler konularına göre çeşitli başlıklara ayrılmış olup ilgili görseller ile aşağıda belirtilmiştir.

4.1.4.1. Dijital Oyunların Sebep Olduğu Cinayet Ve Ölümler Konulu Haberler

İncelenen haberlerde dijital oyun sebebiyle öğrenciler ve yetişkinlerin başına gelen sorunlar olduğu tespit edilmiştir. Oyuncuların oyun içindeki yaşanan sorunları sanal ortamda sınırlandırmamış ve gerçek yaşama taşımışlardır. Öğrencilerin başına gelen bu tip durumlar bu alanda derlenmiştir.

Ankara’da bir bilgisayar oyunu yüzünden çıkan tartışmanın cinayetle sonuçlanması sonucunda dikkatleri dijital oyun bağımlılığına çeken haber konuyu gündeme taşımış ve habere konu etmiştir. Ankara’da ki bir çocuğun arkadaşı tarafından çekiçle öldürülmesi, diğerinin ise kafasından yaralanmasının sebebinin bilgisayar oyunu olduğu belirtilmiştir. Sanal alem içinde oyun ile elde edilen mutluluk olduğu gibi çocuklara saldırganlık dürtüsünü de verdiğinden ve dijital oyunlardaki asıl tehlikenin öldürmeye ödül verdiği olduğundan bahsedilmiştir. Bu gibi öğrenci kitlesini içine alan oyuncu grubunun şiddete ve saldırganlığa olan yönelimi konusunda aileler endişelenmiştir. Durumla alakalı haberde anne babaların çocuklarını bu tehlikeden nasıl koruyacağı hakkında bilgilendirmeler yapılmıştır(Show TV,2020).

İncelenen çeşitli haberlerde Mavi Balina oyununun öğrencileri intihara yönelttiği görülmüştür. Bununla alakalı örnek haberler şunlardır; 16 yaşındaki

Ahmet, Mavi Balina oyunu yüzünden intihar etmiştir. Beraber oynadığı arkadaşı ise Ahmet'in intiharından sonra sinir krizi geçirmiştir(Show TV,2018b).13 yaşındaki Nizamettin'in ölümü de Mavi Balina oyunu yüzünden gerçekleşmiştir. Nizamettin'in ailesi haberde ailelere uyarılarda bulunmuştur(Show TV,2019a). Van'da yaşayan 14 yaşındaki Sevda ve dört arkadaşının ölüm sebebi de Mavi Balina oyunu olarak belirtilmiştir. Oyunun “Birlikte canınıza kıyın” komutu ardından beş arkadaş kayalıklara çıkmış ve Sevda kendini kayalıklardan atmıştır. Diğer dört kız son anda kurtarılmıştır(Show TV,2019c).

Görsel 14.

Mavi Balina oyunu yüzünden ölen 17 yaşındaki Ahmet'in haberin görseli



Kaynak: Show TV,2018b

Bilgisayar başında ölen 13 yaşındaki Hakan'a ait haberde de dikkatler bilgisayar oyununa çevrilmiştir. Ölüm sebebinin bilgisayar olduğundan şüphelenilmiştir(Show TV,2017). Ölümle sonuçlanan başka bir olayda 15 yaşındaki iki arkadaşın çevrimiçi oynadıkları oyun yüzünden tartışması durumu görülmüştür. Sanal ortamdan gerçek hayata yansıyan tartışma küfürleşme ve cinayete kadar sürmüş ve Yunus Emre bu tartışmada öldürülmüştür(Show TV,2018a).

Görsel 15.

Yunus Emre'nin ölümünü ele alan haberin görseli



Kaynak: Show TV,2018a

Görsel 16.

14 yaşındaki Sevda'nın Mavi Balina oyunundan aldığı komutun görseli



Kaynak: Show TV,2019c

4.1.4.2. Ailelerin, Dijital Oyun Bağımlılığı Teşhisi Koymasının Konu Edildiği Haberler

Haberlerde çeşitli uzman görüşlerinden faydalanılarak çocukların dijital oyun bağımlısı olma teşhisi koymak hakkında bilgilendirmeler yapılmıştır. Çocuğun normalde oynadığı süreden daha az oynadığını ifade etmesi yani yalan söyleme durumunun meydana çıkması oyun bağımlısı olma konusunda ipucu verebileceği belirtilmiştir(ATV,2019ç). Bununla birlikte çocuğun argo kelimeler kullandığını görmek, anti sosyal hareketlerin olduğunu görmek, sürekli çatışma halinde olduğunu

fark etmek gibi durumlar bunlara örnek verilebilir(Show TV,2020). Çocuğun oyun oynama süresi 1-2 saati geçiyorsa, çocuk oyunun başından kalkıp yemek ve sohbet gibi alanlara gelmiyorsa çocuğun oyun bağımlılığı yönünde ilerlediğinden bahsedilebilmiştir(ATV,2018). Uyku, yemek, tuvalet gibi ihtiyaçlarını bile gideremeyecek hale gelme durumları da çocuğun dijital oyun bağımlısı olabileceği konusunda fikir edinmek için ipucu olarak verilmiştir. Aile ve sosyal politikalar bakanlığı tarafından oluşturulan 10 soruluk test de ailelere çocuklarının dijital oyun bağımlısı olup olmadığı ile ilgili fikir vermektedir. Testi evet ve hayır şeklinde cevaplandırılan ailelerin cevaplarında en az 7 evet cevabı varsa, çocuğun oyun bağımlısı olduğundan, eğer 1-3 arası evet cevabı varsa çocuğun oyun bağımlılığının yok denecek kadar az olduğundan bahsediliyor. Oluşturulan testin soruları;

- 1) Çocuğunuzun uyku düzeni bozuldu mu?
- 2) Kilo verdi mi?
- 3) Cinsiyetini gizliyor mu?
- 4) Görme kaybı ya da sırt ağrısı var mı?
- 5) Hobilerinden uzaklaştı mı?
- 6) Sürekli oyun hakkında mı konuşuyor?
- 7) Karakterleri taklit ediyor mu?
- 8) Saatlerce oyunla ilgili alıştırma yapıyor mu?
- 9) Oyun karakterlerini abartıyor mu?
- 10) Eleştirileri red mi ediyor?(ATV,2016a).

14 yaşındaki bir çocuğun Mavi Balina yüzünden can vermesiyle ailelere teşhis koyup tehlikeyi fark etmeleri adına, çocuğun hareketlerinde normal davranışlarına göre değişiklikler gözlenmeye başlandıysa, uyku düzeni değiştiyse ve bu konuda sıkıntılar yaşıyorsa, iştahında farklılıklar gözleniyorsa yani ya çok iştahlı ya da çok iştahsızlık durumu varsa ve vücudunda anlayamadığınız kesikler varsa bu durumdan şüphelenilmesi gerektiği ifade edilmiştir(ATV,2019a).

WHO(Dünya sağlık örgütü) tarafından dijital oyun bağımlılığının akıl hastalığı olarak ilan edilmesi ardından habere konu olan dijital oyun bağımlılığı teşhisi için, oyun oynama süresi sosyal aktivitelerin önüne geçiyorsa, kişi oyun oynama davranışını durduramıyorsa, çocuk içe çekilmeye başladıysa(yalnızlaştıysa), sosyal aktivitelerden uzaklaştıysa, arkadaşlarıyla dışarıya çıkıp farklı aktiviteler

yapmaktan kaçınıyorsa, odasına kapandıysa bağımlılık durumunun olabileceğinden bahsedilmiştir(Kanal D, 2018).

4.1.4.3. Dijital Oyun Bağımlısı Olan Çocukların Ailelerinin Yapması Gerekenleri Konu Alan Haberler

Dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin velileri için bilgilendirme haberleri yapılmıştır. Hangi yolların denenmesi gerektiği, nelerden kaçınıp nelere ağırlık verilmesi gerektiği çeşitli uzmanlarca ortaya konmuş ve haber aracılığı ile halka sunulmuştur. Bu konu ile ilgili elde edilen verilere aşağıda yer verilmiştir.

Haberlerde, dijital oyunları yasaklamanın değil kısıtlamanın faydalı olacağından bahsedilmiştir(Show TV,2020). Kısıtlama durumu ile birlikte aile içinde yapılacak ortak aktivitelerin artırılması gerektiği(Kanal D,2016 ve TRT,2020ç) fiziksel spor ve oyunlara yönlendirmek gerektiği ve çocuğun ciddi bir takipçisi olmak gerektiği önerilmiştir(ATV,2019ç).

Çocukların odasında oyun oynadıkları cihazlarla baş başa kalmaması gerektiği önemle ifade edilmiştir(Show TV,2020; TRT,2020ç ve ATV,2019ç).

Ailelerin çocuklarının interneti nasıl kullandıklarını bilmeleri gerektiği, çocuklara örnek olmaları gerektiği, telefonda aldıkları hazzı çocukları ile geçirdikleri vakitten aldıkları hazdan üstün görmemeleri ve bu konuda alışılması gerektiği ifade edilmiştir (TRT, 2020ç). Ayrıca çocukları dövmek, kızmak, azarlamak gibi durumların etkili olmayacağı bunun yerine çocukla güzel bir şekilde konuşmak gerektiği, alternatiflerin birlikte değerlendirilmesi gerektiği, farklı sosyal beceriler kazandırmak gerektiği, günlük işlerde birlikte yardımlaşarak ilerlemek gerektiği, ev içinde oynanabilecek gerçek oyunlar oluşturmak gerektiği, çocukla geleceğe dair, hayata dair konuşmak gerektiği haberde ailelere önerilen bir başka husus olarak ortaya konmuştur(TRT,2020ç).

4.1.4.4. Pandemi Süreci İle Dijital Oyun Bağımlılığında Ki Değişimin Konu Edildiği Haberler

Pandemi süreci ile birlikte öğrencilerin eğitimlerini de uzaktan, bilgisayar ve tablet gibi cihazlarla yürütmesi ile ekranda geçirilen sürenin arttığı haberde konu olmuştur. Öğrencilerin ekranla olan bu ilişkisi sonucu dijital oyunlara yöneldikleri

ortaya konulmuştur. Artışın çok miktarda olduğu ve destek için gelen ailelerin sayısı ve bu konuda ki şikayetlerinin arttığı belirtilmiştir(TRT,2020ç).

Görsel 17.

Pandemi ile değişen dijital oyun bağımlılığı haberi görseli



Kaynak: TRT, 2020ç

4.1.4.5. Dijital Oyun Fuarlarını Konu Alan Haberler

İstanbul'da düzenlenen oyun fuarının haberlerde oldukça yer verildiği görülmüştür. Haberler süresinde veliler ve çocuklarla görüşmeler yapılmıştır. Fuar haberi altında yapılan öğrenci ve veli görüşmeleri, öğrencilerin dijital oyun sebebiyle ortaya koydukları davranışsal bozukluklar ve akademik tutumlar hakkında bilgi verici olmuştur.

Bu duruma örnek olarak görüşme yapılan çocuklardan oyun oynama süreleri istendiğinde verilen cevapların 12, 13, 14, 15 saat olduğu görülmüştür. Kolu kırık olan bir çocuğun kırık koluna rağmen oyun oynamaya devam etmesi dikkat çeken bir durum olmuştur. Kimi çocuğun oyuna para yatırdığı durumu görülmüştür. Bu tip oyuna para yatırma durumlarının kumar gibi kötü alışkanlıklara zemin hazırladığı uzmanlar tarafından belirtilmektedir. Görüşülen çocuklardan oyun esnasında oyuncu arkadaşına oyun yüzünden kızdığı da kaydedilmiştir. Haberde dikkat çeken bir diğer görüşmede çocuğa sorulan 24 saat oyun oynar mısın? Sorusuna evet cevabını alan haberci, 24 saat ders çalışır mısın? Sorusunu yönelttiği zaman hayır yanıtını alması olmuştur. Bu düşüncenin ardında derslere ve oyun oynama durumuna karşı öğrencilerin tutumu hakkında fikir sahibi olmak mümkündür(Show TV,2018c).

Görsel 18.

Dijital oyun fuarı haberi görseli

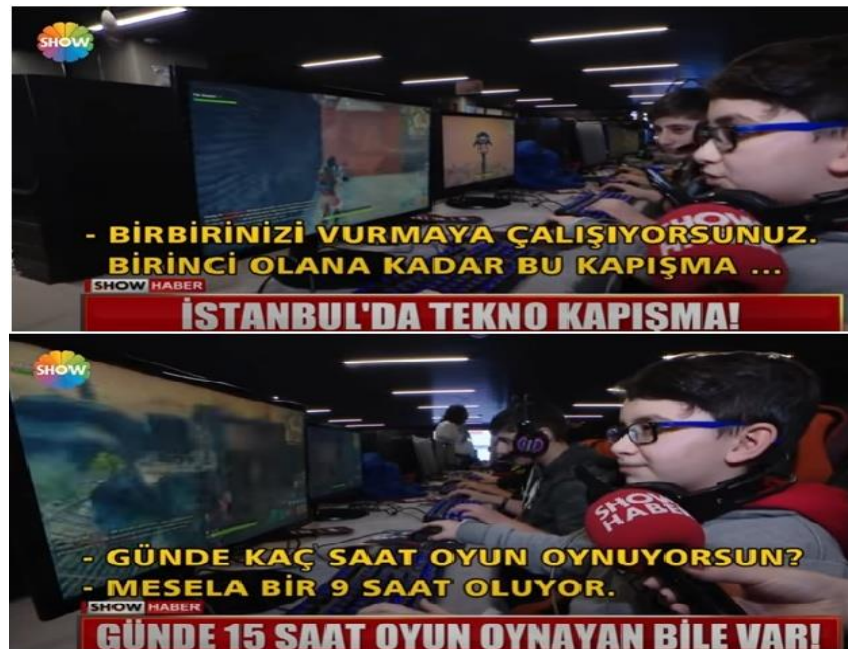


Kaynak: Show TV, 2018c

Başka bir örnek olarak; 8, 13, 20 saat dijital oyun oynayan öğrenci kitlesine rastlanmıştır. Oyun dışında ki sürelerde de oyuna dair hamleleri düşündüğünü söyleyen gençler olduğu görülmüştür(Show TV,2016).Fuar gezisi sırasında, oyuncuların gerçek olmasa da arkadaşını yere yatırıp ona kılıç saplaması da oyunun kişilerde bıraktığı etkiyi göstermektedir(ATV,2016b).

Görsel 19.

Dijital oyun fuarı oyuncularını gösteren haber görseli



Kaynak: Show TV,2019b

4.1.4.6. Dijital Oyun Bağımlılığının Öğrencilerin Akademik Hayatına Olan Etkisini Konu Edinen Haberler

Haberlerde öğrencilerin akademik başarılarına, dijital oyun bağımlılığının etkilerinden bahsedilmiştir.

Sağlık durumları ile ilişkili olarak öğrencinin aklını, zihnini sürekli oyunla meşgul etmesi sonucu akademik başarısında düşüş yaşadığı ifade edilmiştir(ATV,2019ç). Bununla birlikte çocuklar, dijital oyunlarda elde edilen bölüm atlayarak para kazanma durumuna şahit olmakta ve bu durumun cazibesine kapılıp okulu bırakma isteğini oluşturabildikleri ifade edilmiştir(TRT,2018).

4.1.4.7. Dijital Oyun Bağımlılığının Öğrencilerin Davranışlarına Olan Etkisini Konu Edinen Haberler

Öğrencilerin davranışlarına, dijital oyun bağımlılığının etkisinin ne denli olduğu haberlerce ortaya konulmuştur. Belirtilen örnekler aşağıda yer almaktadır.

Irak'ta meydana gelen ve gençleri etkisi altına alan, şiddetli olaylar, ölümler vb. durumların sebeplerinden biri Pubg oyunu olarak gösterilmiştir. Bu sebepten dolayı oyun ülke genelinde yasaklanmıştır(ATV,2019b).

19 yaşında üniversite öğrencisi Doğukan Avcıbaşı, Pubg oyununa olan bağımlılığı sonucunda yaşadığı sorunları haberde paylaşmış ve uyarılarda bulunmuştur. Avcıbaşı, yaşadığı ruhsal bozukluktan kaynaklı evin çatısında oyuna dair şeyleri beklediğini belirtmiştir. Yolda yürürken bile tedirginlik yaşadığını, yolda geçen arabalar, insanlar yüzünden tedirginlik yaşadığını, kendisini öldüreceklerini zannettiğini belirtmiştir. Sanal ile gerçeği artık ayırt edemez hale gelmiştir. Oyunu oynamayan arkadaşları ile yaşadığı tedirginlik ve değişik davranışlar sebebiyle arasının bozulduğunu, kendisinden uzaklaştığını ifade etmiştir (ATV,2019c).

Ayrıca sürekli dijital oyun oynayan kişilerde aile bireyleri arasında ilişkilerin bozulduğu, oyunu bırakıp yemek yemek istemediği için düzensiz beslenmeler görüldüğü incelenen haberde belirtmiştir(ATV,2019ç).

4.1.4.8. Dijital Oyunların Sebep Olduğu Sağlık Sorunlarına Dair

Haberler

Dijital oyun bağımlılığının olduğu çocuklarda, çeşitli sağlık sorunlarının meydana geldiği uzmanlarca ifade edilmiş ve haberlerde bu konuya yer verilmiştir. Uzmanların ele aldıkları sağlık problemlerine aşağıda yer verilmiştir.

Çocukların oyun sırasında ciddi bir kaygı, stres, gibi durumlar yaşadığı ifade edilmiştir. Bunun sebebi olarak oyundaki rekabet durumu belirtilmiştir. Çocuklarda bundan kaynaklı olarak kan basıncında ve nabızda yükselmelerin meydana geldiği görülmüştür. Bunlara ek olarak çarpıntılar, ritim bozukluklarının, göz rahatsızlıklarının da ortaya çıktığı ifade edilmiştir. Çocukların ilerleyen yaşlarında migren atakları, ellerde sinir sıkışıklığı, erken yaşta kalp krizi geçirme ve tansiyon hastalıkları gibi durumların ortaya çıktığı belirtilmiştir(ATV,2019ç).

Sürekli bilgisayar başında kalan çocuklarda tik bozukluklarının da meydana geldiği incelenen habere konu olmuştur. Tik bozukluğunun, beyinden gelen bir etki ile yani biyolojik olarak ve ruhsal, psikolojik olarak meydana geldiğine dikkat çekilmiştir(TRT,2018).

4.1.4.9. E-Sporu Konu Alan Haberler

Dijital oyunların olumlu bir etkisi olarak e-spor konusunun ele alındığı haberde üniversite öğrencisinin başarılarından söz edilmiştir.

Çoğunlukla dijital oyunların olumsuz yönlerinden bahsedilmesine karşın olumlu bir yönü olarak elektronik spor olarak oluşmuş bir yapının varlığından söz edilmiştir. Her geçen gün güçlenen, meraklısı artan bir alan olan e-spor, Türkiye’de ve diğer ülkelerde tanınan spor kulüpleri tıpkı futbol takımı kurar gibi e-spor takımı kurdukları bir alan olmuştur. Bu anlatılanlarla ilgili Türkiye’de üniversite öğrencisi olan Yaren Cirit’in, oynadığı CS-GO oyunu ile e-spor oyuncusu olduğu ve İsveç takımına transfer olma durumu habere konu edilmiştir(ATV,2017). Bahsi geçen haberin görseline aşağıda yer verilmiştir.

Görsel 20.

E-spor oyuncusu Yaren Cirit haberi görseli



Kaynak: ATV,2017

4.1.4.10. Çocukların Dijital Oyun Bağımlısı Olmalarındaki Etkenlerin Bahsedildiği Haberler

Haberlerde, çocukların dijital oyun bağımlısı olmalarındaki etkenler ele alınmıştır. Bu konuda çeşitli dallarda görev yapan uzmanların fikirleri alınmış ve haberlerde yer verilerek topluma ulaştırılmıştır. Çocukların dijital oyun bağımlısı olmalarındaki etkenlerin haberlerce ifadeleri aşağıda yer almaktadır.

- Çocuklar aile ilgilerinden uzak kaldıkları, anne ya da babanın depresif durumda oldukları, ailede başka bağımlılıkların olması(Kanal D,2016).
- Ev işlerinden yorulan, kendine vakit ayırmak isteyen annelerin telefonlarında dijital oyun oynamaları(Show TV,2019d).

Görsel 21.

Dijital oyun bağımlısı olan annelerin haberi görseli



Kaynak: Show TV, 2019d

4.1.4.11. Tedavi İçin Kullanılan Oyun Haberi

Haberde ilk kez bir video oyununun dikkat ve hiperaktivite bozukluğu olan çocukların tedavisi için kullanılması konu edilmiştir. 8-12 yaş çocukları için faydalı olduğu uzmanlar tarafından ortaya konulmuştur. Uzman psikolog Levent Erdem, EndeavorRX adlı oyun sınırlı oynanmak şartı ile fayda vereceğini belirtmiştir. El göz koordinasyonuna, konsantre olma becerisine fayda sağladığını belirtmiştir (ATV, 2020).

Görsel 22.

Reçete olarak yazılan dijital oyun haberi görseli



Kaynak: ATV, 2020

4.2. E-Gazetelerde Dijital Oyun Bağımlılığının Ele Alınış Şekilleri

Dijital oyun bağımlılığının çocuklar ve gençler yani öğrenci grubunu kapsayan kitleye olan etkilerinin neler olduğu e-gazeteler üzerinden incelenmiştir. Yayınlanan e-gazeteler sitelerde teknoloji haberleri, aile haberleri, sağlık haberleri, oyun haberleri şeklinde kategoriler halinde sınıflandırılarak yayınlanmıştır. Çeşitli konu başlıkları ile bu etkiler açıklanmıştır. İncelenen e-gazete haberleri, bu haberlerde görüşüne başvurulmuş uzmanların meslekleri, senelere göre elde edilen, ulaşılan e-gazete haberlerinin sayıları, e-gazetelerde bahsedilen konuların değinilme sayıları tablolar ile belirtilmiştir.

4.2.1. Dijital Oyun Bağımlılığı Hakkında Haber Yapan Gazeteler Ve Yayınladıkları Haber Sayıları

Tablo 9.

E-gazetelerin 2016-2020 yılları arası yaptığı haber sayısı

Beyaz Gazete	13
CNNTürk	7
Cumhuriyet Gazetesi	2
Hürriyet Gazetesi	4
Marmara Gazetesi	1
Milliyet Gazetesi	10
Yeni Şafak Gazetesi	5

Yukarıda verilen tablo 9’da e-gazetelerin yaptığı haber sayılarına ulaşılmaktadır. Sabah Gazetesi, Milliyet Gazetesi, Beyaz Gazete, Hürriyet Gazetesi, CNNTürk Gazetesi, Yeni Şafak Gazetesi, Cumhuriyet Gazetesi, Marmara Gazetesi adlı gazeteler incelenmiştir. Toplam 63 e-gazete haberi taranmıştır. En çok yayın yapan gazete Beyaz Gazete, en az haber yapan ise Marmara Gazetesi olduğu görülmüştür.

4.2.2.Yıllara Göre Yapılan Dijital Oyun Bağımlılığı Konulu E-Gazete Haber Sayıları

Yıllara göre yapılan e-gazete sayıları aşağıdaki tablo 10’da verilmiştir.

Tablo 10.

Yıllara göre yapılan dijital oyun bağımlılığı ile ilgili e-gazete haber sayısı

2016	2
2017	7
2018	8
2019	24
2020	16

2016, 2017, 2018, 2019 ve 2020 yıllarını kapsayan e-gazete haberleri incelenmiştir. Pandemi öncesi 17 gazete haberi yayınlanmış olduğu, pandemi süreci ile birlikte 40 haber yayınlanmış olduğu görülmüştür. En fazla haber 24 adet gazete haberi sayısı ile 2019 yılında, en az haber ise 2 adet gazete haberi sayısı ile 2016 senesi olduğu görülmüştür.

Tablo 11.

Konularına göre yapılan e-gazete haber sayıları

Ailelere yapılan öneriler	25
Davranışsal etkiler	23
Yapılan ve yapılacak çalışmalar	19
Dijital oyun bağımlılığı sebepleri	12
Akademik başarıya etkileri	9
Dijital oyun bağımlılığı belirtileri	7
Sağlığa olan etkileri	7
Pandemi sürecindeki etkileri	4
WHO açıklamaları	4
Saldırganlık örnekleri	3

Yukarıda verilen tablo 11’de belirtildiği üzere e-gazetelerde ailelere yapılan öneriler, dijital oyun bağımlılığının öğrenciler üzerinde oluşturduğu davranışsal etkiler, dijital oyun bağımlılığının önlenmesi, olumsuz etkilerinin azaltılması, aile ve öğrencilerin bilinçlendirilmesi hususunda yapılmış ve yapılması planlanan çalışmalar, dijital oyun bağımlılığının sebepleri, dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin akademik başarıları üzerine etkileri, dijital oyun bağımlısı olmanın belirtileri, dijital oyun bağımlılığının çocuk ve ergenlerde etki ettiği sağlık durumları, pandemi sürecinin dijital oyun bağımlılığına olan etkileri, dijital oyun bağımlılığı hakkında WHO (Dünya Sağlık Örgütü) açıklamaları, dijital oyun bağımlılığı yüzünden meydana gelen saldırganlık olayları konu edinilmiştir. Bu konular arasında en çok değinilen konu ailelere yapılan öneriler, en az değinilen konu saldırganlık örnekleri olduğu görülmüştür.

4.2.4. E-Gazetelerde Dijital Oyun Bağımlılığı Hakkında Görüşü Alınan Kişilerin Meslekleri Ve Sayıları

İncelenen e-gazete haberlerinde görüşlerine başvurulanan kişilerin meslekleri aşağıdaki tablo 12’de verilmiştir.

Tablo 12.

E-gazetede görüşüne yer verilen kişilerin meslekleri ve sayıları

Öğretim üyesi	13
Psikiyatrist	5
Doktor	4
Klinik Psikolog	3
Psikolog	3
Yazar	3
Dernek Başkanı	2
Çocuk ve Ergen Psikiyatristi	1
WHO çalışanı	1
Sağlık Bakan Yardımcısı	1
İletişim Uzmanı	1
Psikoterapist	1
Sosyal Medya Uzmanı	1
Çocuk Koruma ve Bakım Hizmetleri Başkanı	1
Çocuk Geliştirme Uzmanı	1
Pedagog	1
Yeşilay Başkanı	1

Yukarıda verilen tablo 12’de görüşleri alınan kişilerin hangi meslek dallarında oldukları gösterilmiştir. 17 farklı meslek dalından görüş alındığı görülmüştür. Bu meslekler, öğretim üyesi, psikiyatrist, doktor, klinik psikolog, yazar, dernek başkanı, çocuk ve ergen psikiyatristi, WHO çalışanı, sağlık bakan yardımcısı, iletişim uzmanı, psikoterapist, öğretim görevlisi, sosyal medya uzmanı, çocuk koruma ve bakım hizmetleri başkanı, çocuk geliştirme uzmanı, pedagog ve Yeşilay başkanı olduğu görülmüştür. En çok görüşüne başvurulanan kesimin öğretim üyesi olduğu görülmüştür.

4.2.5. E-gazete Haber Konuları

4.2.5.1 Ailelere Öneriler İle İlgili E-Gazete Haberleri

İncelenen e-gazete haberlerinde ailelere olan öneriler oldukça yer kaplamıştır. Dijital oyun bağımlılığının çocuklar ve gençler açısından önemine değinilmiş ve uzmanlar tarafından bu alanda ebeveynlere çeşitli önerilerde bulunulmuştur. Verilen öneriler aşağıya maddeler halinde işlenmiştir.

-Pandemi ile uzaktan eğitime geçilmesi durumunda bilgisayar başında çok kalan öğrencilerin denetiminin iyi yapılması gerekmektedir(Aslan,2020).

-Çocukların şiddetin çok yoğunlukta olduğu oyunları oynadıkları zaman beyinleri geliştikleri için bu durumdan etkilenmekte ve saldırganlık durumunu davranış kalıbı haline getirebildikleri için, bilgisayara güvenilir bir ortam gözüyle bakmamak gerekmektedir(Aslan,2020).

- Oynanan oyunların her koşulda zarar vermeyeceği, gelişim düzeyi uygun kişilerce, belirli sürede ve ebeveyn kontrolünde oynanan oyunların çocukların çeşitli becerileri elde etmesinde faydalı olacağı belirtilmiştir(Aslan,2020).

-Dijital oyun bağımlılığı belirtilerini gösteren çocuklara karşı ailenin bir çözümü yoksa mutlaka bir uzmandan destek alınması gerekmektedir (Pembekar,2020b; Bebeğim ve Biz, 2019 ve Anadolu Ajansı, 2019d).

-Sorunları yasaklar koyarak ve ceza ile çözmek yerine doğru iletişimle çözüm bulmak gerekmektedir(Pembekar, 2020b; Koca,2016 ve Hürriyet,2020b).

-Düzenli takip edilen bir oyun planı oluşturmak gerekmektedir(Pembekar,2020b).

-Çocuğun oynadığı oyunun içeriğini takip ederek, çocuğun yaşına uygun bir süre belirlemek gerekmektedir(Pembekar,2020b; Yeni Şafak Gazetesi,2019a) ve Anadolu Ajansı,2017a).

-Çocuklar için verimli etkinlik planları kurmak ve hobilere yönlendirmek gerekmektedir(Pembekar,2020b).

-Çocuğun değerli olduğunu hissettirmek ve onun duygularının önemli olduğunu belirtmek gereklidir(Pembekar,2020b).

-Aileler çocuklarına rol model olmalıdır, onlara vakit ayırmalıdır(Hız,2019; Anadolu Ajansı, 2019a ve Bebeğim ve Biz,2019).

-Dijital dünya ile ilgili bilgi sahibi olan aileler dijital güvenlik hakkında çocuklarına bilgi vermeli ve dijital dünyanın gerçek hayata ait olmadığını anlatmalıdırlar(Hız, 2019).

-Ailelerin, küçük yaştaki çocukları için koruyucu yazılımlardan yararlanmaları gerekmektedir(Hız,2019; Anadolu Ajansı,2019a).

-Erken yaşta çocuklara sosyal medya hesabı açılmamalıdır(Pembenar,2020a ve Anadolu ajansı,2019a)

-Çocuğun yalnızca oyunda başarılı olduğu algısına kapılmaması için gerçek yaşamda yaptıkları iyi ve güzel şeylerin takdir edilmesi gereklidir(Pembenar,2020a).

-Hafta içi okul ve ödev saatlerinde esneklik sağlanmamalıdır fakat hafta sonları ve diğer tatil günlerinde tolerans sağlanabilir(İnan,2019).

-Çocuklara sosyal mecralardaki tehlikeler açık bir dille ifade edilmelidir(İnan,2019).

-Sağlık sorunlarının meydana gelmemesi adına çocukların hareketli alanlara yönlendirilmesi ve spor ve sanatsal aktivitelerine yönlendirilmesi gerekmektedir(Anadolu Ajansı,2017b; Bebeğim ve Biz, 2019; İHA,2020a ve Koca, 2016).

-Çocukların arkadaşları ile birlikte olabilecekleri keyifli alanlara yönlendirmek gereklidir(Milliyet,2017a).

-Çocuklarla teknolojik cihazların götürülmediği aile, akraba ve arkadaş ziyaretlerine gidilebilir. Birlikte kitap, gazete ve dergi okuma saatleri planlanabilir. Karşılıklı ya da eşli oyunlar oynanabilir. Altı yaşından önce çocukları bilgisayar, laptop, tablet ve akıllı telefon ile tanıştırmamak gerekir. Altı yaşından sonra ise günde bir saat olacak şekilde yine anne ve baba eşliğinde eğitsel oyunlar ile zaman geçirmesi sağlanabilir. Çocukların yaşına uygun, ev içerisinde yapabileceği sorumluluklar verilebilir(Milliyet,2017a).

-Yaz tatilinde ailenin önderliğinde kitap okumaları yapılabilir(Anadolu Ajansı, 2020a).

-Tatil sürecinin dijital oyun bağımlılığından kurtulmak için bir fırsat olduğunu düşünerek çocukların tatil süreçlerini onlarla konuşarak planlamak gerekir. Böylelikle çocukların sosyal ortamlara karışıp, arkadaş çevresi ile vakit geçireceği ve dijital bağımlılıktan kurtulma adımları atılabilecektir(Anadolu Ajansı,2016).

-Dijital oyun bağımlılığında çocukların psikolojik sorunlarının da etkili olabileceğinden dolayı ailenin çocuklarının ruhsal problemlerini gözlemlemeleri gerekmektedir(Hürriyet,2020b).

-Gün içinde teknolojisiz saatler oluşturmak ve bu saatlerde herhangi bir ekrana yer yermemek gerekmektedir(Abakan,2020).

-Çocukların dijital oyuna neden ihtiyaç duyduklarını iyi bir iletişim yolu ile öğrenmek gereklidir (Anadolu Ajansı,2019d; Bebeğim ve Biz,2019 ve Koca,2016).

- Hangi tür oyunların ne kadar ve günün hangi saatinde oynayabileceği konusunda kesinlikle kurallar konulmalıdır(İHA,2019b).

- Şiddet içerikli oyunların oynatılmaması gereklidir ve yaşlarına uygun, eğlendirirken eğiten oyunlar seçmeleri konusunda çocuklar yönlendirilmelidir(İHA,2019b).

- Çocuğun oynayacağı oyun aile bireylerinin olduğu odada olmalıdır. Kendi odasında yalnız başına oynamasına müsaade edilmemelidir(İHA,2019b; İHA,2019a; Anadolu Ajansı,2019a; ve Bebeğim ve Biz,2019).

-Yaşına ve zekasına uygun oyunlar, yemek ve ödev sonrasında ödül olarak oynatılabilir(İHA,2019b).

-İlgili, meraklı oldukları alanları bulup o yöne teşvik etmek(Bebeğim ve Biz, 2019).

-Çocukların ruhsal boşluklarının olduğundan dolayı bu boşlukların aile tarafından sevgiyle doldurulması ve çocuklarla daha fazla zaman geçirilmesi gerekmektedir(Bebeğim ve Biz,2018a ve Star Gazetesi,2018).

-Çocukların duygularını ifade etmelerini desteklemek, onlarla başa çıkmayı öğretmek gereklidir(İHA,2020a).

-Kurallar konulmalı ve bu kurallara uyulmadığı takdirde ne gibi sonuçların olabileceğini çocuklarla beraber karar vermeleri, ortaya çıkacak olumsuz etkilerin

neler olduđu konusunda da konuřarak çocukları sũrece dahil etmek gereklidir(İHA, 2019c).

-Çocukların kendi oyunlarını yazıp tasarlayabilecekleri kodlamaları öğretmek gerekmektedir(İHA,2019a).

-0-2 yař arası çocukların dijital ekranlarla temas etmemesi gerektiđi, 2 yařtan sonra ailenin belirlediđi zaman diliminde 5-10 dakikayı geçmeyecek řekilde kullanabileceđi, okul çağında ise ailenin belirlediđi sũrede kullanabileceđi önerilmiřtir(Selin,2018).

-Çocukların oynayacakları oyunun tamamen kendi seđimi olmaması gerekmektedir(Anadolu Ajansı,2017a).

-Çocukların dıřarıda, sokak ortamında kendilerini nasıl korumaları, nelere dikkat etmeleri öğretiliyorsa, internet ortamında da bu řekilde öğretilmesi gerekmektedir(Anadolu Ajansı,2019a).

-Aile içinde okuma saatinin oluřturulması ve aile bireylerinin sırayla aynı kitaptan okumaları, okuma saatinin bitiminde kitap hakkında konuřulmasının faydalı olacađı belirtilmiřtir. Bu durum çocukların kitap okuma sevgisini arttıracak ve özgũveni geliřecektir. Kitap okumak alışkanlık haline gelecek ve ailesiyle neřeli zaman geçirecektir(İHA,2018a).

4.2.5.2. Dijital Oyun Bađımlılıđı Sebebi İle Ortaya Çıkan Saldırıcılık İle İlgili E-Gazete Haberleri

Dijital oyun bađımlılıđının çocuklar üzerine ortaya çıkardığı saldırıcılık davranıřını da e-gazeteler konu edinmiřtir. Çeřitli olaylar ve durumlar haberlerde ortaya konulmuř ve uzmanlarca deđerlendirilmiřtir. Konu hakkında elde edilen e-gazete örneklerine ařađıda yer verilmiřtir.

Ankara’da yařayan 13 yařındaki üç çocuk arasında oyundaki karakterin öldürũlmesi sebebiyle cinayete varan kavgaya yařanmıřtır. Momo ve Mavi Balina gibi intihara sürũkleyen oyunların varlıđını hatırlatan uzmanlar, çocukların pandemi sũreci ve řartları ile birlikte daha fazla bilgisayar bařında zaman geçirdiklerini belirtmiřlerdir. Çocuklar řiddetin çok fazla olduđu oyunlar oynadıķça, geliřmekte olan beyinleri bundan etkileneceđi ve o saldırıcılık durumunun zamanla davranıř kalıbı haline geleceđi ifade edilmiřtir(Aslan,2020).

Misafir olan ikiz kardeşler ile kavga eden çocuk, bıçakla sınıf arkadaşını bıçaklayıp ardından çekiçe öldürmüştür. Diğer arkadaşını ise yaralamıştır. Yaşanılan bu sıkıntının sebebinin bilgisayar oyunundaki karakterin öldürülmesi olarak belirtilmiştir(Aslan,2020).

Malatya’da 15 yaşındaki çocuk, cep telefonu oyunu yüzünden tartıştığı kuzenini bıçaklayarak ağır yaralamıştır. Bu olaylar ardından uzmanlar pandemi döneminde evde kalan çocukların tehlikeli oyunlarla çok zaman geçirdiklerini belirtmişlerdir(Aslan,2020).

14 yaşında bir çocuğun annesi, Fortnite bağımlısı çocuğu yüzünden hastanelik olmuştur. Avustralyalı 14 yaşındaki çocuk, çevrimiçi oyun oynamaya bağımlı olduğunu ve son takıntısının çok oyunculu Fortnite oyunu olduğunu ifade etmiştir(Aslan,2020).

Bir anne, eskiden sportif ve sosyal olan oğlundaki değişimlere son vermek için çeşitli kurallar koymaya karar vermiştir. Kurala göre çocuğu, öğlen saat 4’e kadar oyun oynayacak, daha sonrasında cihazını annesine teslim edecekti. Sonrasında çocuk, PS4’ünü elinden almak isteyen annesine saldırmış ve beyin sarsıntısı geçirmesine sebep olmuştur. Bu durum üzerine annesi polisi arayarak çözüm elde etmeye çalışmıştır(Binay,2018).

Rize’de bilgisayar oyunu bağımlısı bir gencin, sınıf arkadaşını ve kendisini bıçakladığı örneği üzerine oyunların çoğunlukla şiddet ve olumsuz davranışlar içerdiği belirtilmiştir. Bu oyunları uzun süre oynayan çocuklarda şiddetin normalleştiğini ve yanlış rol modellere maruz kaldıklarını; gerçeklik duygusundan kopmalarıyla sonraki safhalarda bu tip tabloların ortaya çıkabileceği belirtilmiştir(Milliyet,2017a).

4.2.5.3.Dijital Oyun Bağımlılığı Belirtileri İle İlgili E-Gazete

Haberleri

Dijital oyun bağımlılığı olan çocukların gösterdikleri belirtiler üzerine e-gazete haberlerinde bilgilendirmeler yapılmıştır. Uzman görüşlerinden faydalanılarak ortaya koyulan e-gazetelerdeki dijital oyun bağımlılık belirtileri aşağıda verilmiştir.

-Ortaya çıkan olumsuz etkilere rağmen oyunda geçirilen sürenin artış göstermesi (Pembekar,2020a; Anadolu Ajansı,2019ç).

- Çocukların sorumluluklarını yerine getirememeleri(Hürriyet,2020b ve Bebeğim ve Biz,2019).
- Yemek yemek, uyumak gibi temel ihtiyaçların karşılanma durumunun değişimi(Hürriyet,2020b).
- Okuldan uzaklaşma durumları oluşup akademik başarılarının etkilenmesi(Hürriyet, 2020b; Bebeğim ve Biz,2019; Anadolu Ajansı,2019ç ve Koca,2016).
- Öfke duygusunun çok kez ortaya çıkması(Hürriyet,2020b).
- Sorunlarını çözerken iletişim kuramama durumunun gözlenmesi(Hürriyet,2020b).
- Söz verdiği süreye uymama, interneti kullanımını azaltacağını belirtip aksine arttırıyorsa(Abakan,2020).
- İnternete giremediği zamanlarda boşluk, sıkıntı ve öfke durumu gözleniyorsa(Abakan,2020; Koca,2016; Bebeğim ve Biz,2019 ve İHA,2019b).
- İnternette vakit geçirdiği için diğer faaliyetlerine vakit ayıramıyorsa(Abakan,2020).
- Başka etkinliklere karşı ilgi kaybı yaşıyorsa(İHA,2019b).
- Sürekli oyun oynama isteği gösteriyorsa(Koca,2016).
- Oyun yüzünden yalan söylüyorsa(Koca,2016 ve Bebeğim ve Biz,2019).
- Bir sonraki oyuna kadar sabırsızlık gösteriyorsa(Bebeğim ve Biz,2019).
- Oyun oynayarak problemlerin üstesinden gelebileceğine inanması(Bebeğim ve Biz,2019).

4.2.5.4.Dijital Oyun Bağımlılığının Akademik Başarı Üzerine Etkileri İle İlgili E-Gazete Haberleri

İncelenen e-gazetelerde öğrencilerin okul başarısı ile internet kullanım süresi ve sıklığı arasında ters orantı olduğunu belirtilmiştir(Pembekar,2020c). Ayrıca öğrencilerden dijital oyun bağımlısı olan kitlenin günün tamamını oyun oynayarak geçirdikleri için zaman kaybı yaşadıkları ve eğitimlerinin aksadığı belirtilmiştir(Anadolu Ajansı,2019d).

Normal düzeyde oyun oynayan çocukların zamanla bağımlılık kazandığı araştırmalar sonucu ortaya konmuştur. Ve buna bağlı olarak ortaya çıkan olumsuz sonuçlar arasında akademik başarının düşmesi de yer almıştır(IHA,2019b; Sabah Gazetesi, 2019 ve Anadolu Ajansı,2018a).

Bilgisayar oyunlarının çok fazla oynanması ile öğrencilerde derslere yoğunluk verememe durumu nedeniyle akademik başarısızlık, dikkat dağınıklığı, çabuk sıkılma ve hiperaktivite bozukluğu ortaya çıkmıştır. Bu sebepler öğrencilerin kendilerini zorlamalarına rağmen konuyu öğrenmekte güçlük çekmeye başlamaktadır(Çelik,2017).

Oyunların getirdiği bir alışkanlık olarak beyin hızlı ve yüzeysel düşünmeye programlanmakta ve bununla bağlantılı olarak üst düzey öğrenme ve algılama sorunları meydana gelmektedir(Çelik,2017).

İnternet bağımlılığı yüzünden üniversiteyi bitiremeyen öğrencilerin olduğu belirtilmiştir(Selin,2018).

4.2.5.6. WHO(Dünya Sağlık Örgütü)'nun Açıklamaları İle İlgili E-Gazete Haberleri

Dijital oyun bağımlılığının orta çıkması ve etkisinin artıp kitlelere ulaşmasının ardından WHO(Dünya Sağlık Örgütü) bu konuda çeşitli açıklamalarda bulunmuştur. Bu açıklamalara e-gazetelerde yer verilmiştir. Bahsi geçen açıklamalar aşağıda yer almaktadır.

Dünya Sağlık Örgütü (WHO), özellikle çocukları ve gençleri etkisi altına alan oyun bağımlılığı "Gaming Disorder" (Oyun oynama bozukluğu) adıyla duyurmuştur (Pembekar,2020b). Dijital oyun bağımlılığı tanısı için 3 kriter ortaya koymuştur. Bunlar; kontrol kaybı, uyunun kişinin günlük yaşamında öncelik haline gelmesi ve olumsuz sonuçlarına rağmen oyuna son verememe durumlarıdır. Bu kriterler kişinin hayatında 1 yıldır yer alıyorsa hastalık grubuna dahil edileceği bildirilmiştir (Pembekar,2020b ve Anadolu Ajansı,2019ç). Ancak her oyun oynayanların bağımlı olmayacağı da ifade edilmiştir. Oyun oynama süresinin 10-12 saat olduğu durumlarda bağımlılık durumundan söz edileceği belirtilmiştir. Çok fazla oyun oynayan bu kişilerde bir zaman sonra gerçek ile sanal birbirinden ayıramama durumunun olabileceği belirtilmiştir(Bıktım,2017).

Belirlenen üç kriter farklı bir şekilde de ifade edilmiştir. Bu ifadeler; oyun davranışının diğer sosyal aktivitelerin önüne geçmesi, bu davranışın önlenememesi, kişinin belirli bir şekilde strese girmesi, kişisel, sosyal ve eğitimsel alanlarına vakit ayıramaması şeklindedir(Habertürk,2018b).

Dijital oyun oynayan kitlenin çoğunluğunun 12-20 yaş grubu genç ve çocuklar olduğu belirtilmiştir. Bu grupta günde 8 saat oyun oynayan bir bireyin eğer WHO'nun kriterlerini göstermediği görülürse ona 'bağımlı' demektense 'problemli kullanım' terimi ile ifade etmenin doğru olacağı belirtilmiştir. "Normal kullanım", "problemli kullanım", "riskli kullanım" ve "bağımlılık" olarak sınıflandırma yapılmıştır(Anadolu Ajansı,2019ç).

Dünya Sağlık Örgütü'nün bu tanıları koymasında en önemli kriterler, yaşam kalitesinin bozulması ve işlevselliğin bozulması şeklinde ifade edilmiştir(DHA,2018).

4.2.5.7. Dijital Oyun Bağımlılığının Sağlık Üzerine Etkileri İle İlgili E-Gazete Haberleri

Dijital oyun bağımlılığı çocukların sağlığını da etkilemiş ve bu konuya dikkat çekilmiştir. E-gazetelerde bu konuyu uzmanların görüşlerine yer vererek haber yapmış ve yayınlamıştır. Elde edilen dijital oyun bağımlılığının etki ettiği sağlık sorunlarına aşağıda yer verilmiştir.

Dijital oyun bağımlısı olan çocuklarda;

-Obezite problemi(Pembenar,2020b; Selin,2018 ve DHA,2018).

-Uyku problemi(Pembenar,2020b).

-Vücutta gerçekleşen kan pıhtısı sorunları(Anadolu Ajansı,2017b ve Sabah Gazetesi,2017).

-Kalp rahatsızlıkları(DHA,2018)

-Göz problemleri(Hürriyet,2020a).

-İskelet sisteminde oluşan problemler(bel, omuz, baş ağrısı vb.)(DHA, 2018).

-Epileptik nöbetler, sara nöbetleri(DHA,2018).

-Psikolojik rahatsızlıklar(depresyon, anksiyete bozuklukları başta olmak üzere bipolar bozukluklar)(DHA,2018).

-Romatizmal sorunlar (Selin,2018). gibi sağlık problemleri görüldüğü e-gazetelerden elde edilmiştir.

4.2.5.8. Dijital Oyun Bağımlılığının Oluşmasındaki Nedenler İle İlgili E-Gazete Haberleri

Çocukların dijital oyun bağımlılığına yakalanmalarının nedenlerinin bilinmesi oldukça önemlidir. E-gazetelerde bu konuda bilgilendirme yapılması ailelerin bilinçlenmesi ve olası sorunların önüne geçilmesi açısından önemli olmuştur. Bu konuda uzmanların görüşleriyle düzenlenen e-gazeteler derlenmiş ve aşağıda belirtilmiştir.

-Çocukların dijital oyun bağımlısı olmalarında ki etkenler, ailenin çocukları ile verimli iletişim kuramamaları, belirli konularda onlara sınırlama ve kural koymayı yapamamaları(Pembekar,2020a).

-Çocukların oynadığı oyunlarda elde ettikleriyle ödül merkezine dopamin sağlanması ve zamanla haz mekanizmasının da yalnız bu alanda çalışması ve çocukların kendini yeterli hissetmeleri(Pembekar,2020a).

-Çocukların ebeveynlerinden memnun olmaması, sürekli aile ile çatışma yaşaması(Milliyet,2019a).

-Tek çocuk olma veya tek ebeveyn ile yaşama(Milliyet,2019a).

-Uyuşturucu gibi maddeler kullanılan bir evde yetişmiş olma(Milliyet,2019a).

-Aile ile yeterince vakit geçirememesi, aktivitelerde bulunamama(Milliyet,2019a).

-Zayıf bir ebeveyn-çocuk ilişkisi(Milliyet,2019a).

-Fiziksel ve cinsel suistimal(Milliyet,2019a).

-Güvensiz bağlanma(Milliyet,2019a).

-Ailelerin mükemmeliyetçi ve başarılı çocuk beklentisi ile oluşan kültürel ve aile baskısı(Milliyet,2019a).

-Ailelerin yanlış rol model olmaları(Abakan,2020).

-Oyun toplulukları arasında saygınlık ve hayranlık edinme isteği(CNNTürk,2019).

- Çocuklara göre oyunlardaki renkli dünya ve aksiyonun gerçek hayattan daha heyecanlı olması(Koca,2016).
- Çocukların oyunlardaki karakterleri kendi hayal dünyasına göre yönlendirebilmesi(Koca,2016 ve Anadolu Ajansı,2019a).
- Oyunda çocuğun aldığı her başarının ödüllendirilmesi(Koca,2016 ve Bebeğim ve Biz,2019).
- Dijital oyunların çocukları oyalayıp işten yorgun gelen ebeveynlerin bunu fırsat bilmesi(Bebeğim ve Biz,2018).
- Ailelerin çocukları yemek yesin, sorun çıkartmasın düşünceleri ile onların ellerine telefon vb. cihazları vererek kendilerine kolaylık sağlaması(DHA,2018).
- Çocukların dijital oyun ile kendini ispatlama, onanma, takdir görme ihtiyaçlarını karşılaması(Hız,2019).
- Günlük yaşamda karşılaşılan problemler ve stresli olaylar(Anadolu Ajansı,2019a).
- Sosyalleşme ve rekabet ihtiyacının tatmin edilmesi(Anadolu Ajansı,2019a).
- Sosyal gelişimdeki yetersizlik, akranları ile yaşadığı iletişimsizlik(Anadolu Ajansı, 2019a).
- İçe dönük olma, yalnız hissetme, sosyal kaygılar taşıma, sosyal beceri yetersizlikleri, düşük benlik kaygısı, çocuk ve ergenlere bağlı olan etkenler(Anadolu Ajansı,2019a).
- Çocukların rahatça oyun oynayabileceği açık oyun alanlarının yetersiz olması ve güvenilir olmaması(Anadolu Ajansı,2019a).
- Dijital oyunlara kolay ve ücretsiz ulaşım sağlanması(Anadolu Ajansı,2019a).
- Dijital oyunlarda çocukların oyun arkadaşları ile sohbet edebilme imkanının olması(Anadolu Ajansı,2019a).
- Oyunlarda ilgi çekici sesler ve görüntülere yer verilmesi(Anadolu Ajansı,2019a).

4.2.5.9. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yapılmış Ve Yapılması Planlanan Hizmetler İle İlgili E-Gazete Haberleri

Dijital oyun bağımlılığı ile ilgili çeşitli mücadele planları oluşturulmuş ve hayata geçirilmiştir. E-gazetelerden derlenen hizmetler aşağıda verilmiştir.

Yeşilay, madde, alkol ve sigara bağımlılığı ile birlikte dijital teknoloji ve dijital oyun bağımlılığına karşı da mücadele başlatmış ve ücretsiz destek hizmeti vermeye başlamıştır. Bunun yanı sıra Yeşilay Danışmanlık Merkezi (YEDAM), madde, sigara ve alkol bağımlılığı ile birlikte ebeveynlere yardım amaçlı dijital teknoloji ve oyun bağımlılığı için de destek hizmetleri oluşturmuşlardır(İnan,2019).

Prof. Dr. Kültegin Ögel ve ekibi, kişiye özgü bir tedavi modeli olan “İnternet/Oyun Bağımlısı Bireylerin Ailelerine Yönelik Grup Terapi Eğitim Programı”nı uygulamaya başlamışlardır(Milliyet,2019a).

Rekabet içerikli oyunlarda ve sanal ortamlarda gerçekleşen kumar, yarışma türü ve eğlence türü oyunlar ve şiddet içerikli oyunlarda devletin düzenlemeler yapması(Pembekar,2020d) ve çocukların bağımlılıklarından kurtulmaları için belediyelerce güvenli oyun parklarının oluşturulması gerektiği önerilmiştir(Bebeğim ve Biz,2018). Ayrıca oyun bağımlılığının sebepleri konusunda ailelerin, psikologların ve sağlık alanında çalışan kişilerin bilinçlendirilmesi konusunda çalışmaların yapılması dile getirilmiştir(Anadolu Ajansı,2019ç ve Yeni Şafak Gazetesi,2019c).

Milli Eğitim Bakanlığıyla protokol çerçevesinde, Türkiye Bağımlılıkla Mücadele (TBM) programı çerçevesinde okullarda görev yapan rehber öğretmenler, bu konuda moderatör olmak isteyen psikologlar ve aileler için eğitim çalışmaları yapılmıştır. Bununla birlikte basın yoluyla bilinçlendirme çalışmaları yapılmıştır. YEDAM'lar bünyesinde başvuran kişilere nerede tedavi görebileceklerine ilişkin yol gösterme çalışmaları yapılmıştır(Anadolu Ajansı,2019ç ve Yeni Şafak Gazetesi,2019c). Dijital oyun ve internet bağımlılığı ile ilgili Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastanesi ve 2 özel hastanede merkezler hizmet vermektedir(Anadolu Ajansı,2019ç ve Yeni Şafak Gazetesi,2019c). Milli Eğitim Bakanlığı dijital alanlardaki zararlı kişi ve yazılımlara karşı bilinçlendirmek amacı ile 'Eğitim Bilişim Ağı' adı altında bir portal hazırlamıştır(DHA,2019a).

Görsel 23.

EBA Siber Güvenlik Portalı görseli



Kaynak: DHA, 2019a

“Siber Güvenlik Portalı’nda, www.eba.gov.tr/siber-guvenlik adresinden ulaşılabilen 'Siber Güvenlik Portalı'nda güvenli internet, oyun bağımlılığı, teknolojinin doğru kullanımı, siber zorbalık gibi pek çok konu başlığında, çocuklara hitap edebilecek animasyonlar ve renkli infografikler yer almaktadır. Siber güvenlik oyunu da hedef kitleyi dijital dünyadaki tehlikelere karşı eğlenceli bir içerikle bilinçlendirmeyi hedeflemektedir. Ayrıca, 'Siber Güvenlik Portalı'nda, kişisel bilgilerin korunması için dikkat edilmesi gereken noktalar, virüs ve casus yazılımlara yönelik uyarılar, internetin güvenli ve eğlenceli kalması için alınabilecek önlemler, bir tehdit ortaya çıktığında yapılabilecekler, videolarla eğlenceli bir şekilde anlatılıyor”(DHA,2019a ve Anadolu Ajansı,2019c).

Hitit Üniversitesi (HİTÜ) Sungurlu Meslek Yüksekokulu Bilişim Teknolojileri Bölümü Öğretim Görevlisi Abdullah Bedir Kaya, okul hayatlarını kötü etkileyecek kadar dijital oyun oynayan çocukların ilgilerini derse yönlendirmek için derslerde bilgisayar oyunundaki gibi kazanımlar sağlayan bir sistem geliştirmiştir(Ceylan,2019).

Dijital Bağımlılıkla Mücadele Derneği Genel Başkanı Prof. Dr. Tuncay Dilci, 45 soru ile kişilerin dijital bağımlılığını ölçen bir program oluşturduklarını belirtmiştir. Bu programa "Dijitalaniz" adı verilmiştir. Bu teknikle 10 dakikada

bireyin dijital bağımlılık haritasıyla ilgili bölgesel, kurumsal, aile veya birey odaklı raporlar ortaya koyabildiklerini ifade etmiştir(Zafer,2019).

Sağlık bakanlığı, dijital oyunlar ve sanal kumar ile mücadele kapsamında 5 yıllık bir eylem planı hazırlamıştır. Çocuklarında içinde bulunduğu kitleleri teknoloji, internet ve kumar bağımlılığından korumak amaçlanmıştır. İnternetin ve sosyal medyanın bilinçli kullanımına yönelik eğitim programları oluşturulacağı belirtilmiştir. Ayrıca bahsedilen bağımlılıklar ile ilgili sorun yaşayanlara danışmanlık, tedavi ve rehabilitasyon hizmetlerine kolay ulaşım hizmetlerinin verileceği belirtilmiştir. Teknoloji ve internetin güvenli kullanımını sağlamak ve zararlı ve fazla kullanımının engellenmesi amacıyla toplumsal bilinçlendirme çalışmalarının yapılacağı ifade edilmiştir(Yener,2019).

Çocukların dijital oyun, teknoloji, internet bağımlılığı vb. durumları için ailelere yardımcı bir kitap oluşturulmuştur. Eğitimci Yazar Salih Uyan'ın sosyal medya, oyun bağımlılığı, cep telefonu kullanımı, siber zorbalık ve dijital vatandaşlık gibi konuları ele aldığı son kitabı “Dijital Dünyada e-beveyn olmak” ailelere çocuklarına hangi yaşta akıllı telefon almaları gerektiğini, evde tablet kullanımının nasıl ve hangi sürelerde olması gerektiğini, siber zorbalık riskinden nasıl korunabileceklerini anlatmaktadır(İHA,2019ç).

Görsel 24.

“Dijital dünyada e-beveyn olmak” adlı kitabın görseli



Kaynak: İHA, 2019d

Dijital oyun bağımlılığına yakalanan çocukların kurtuluşunun kitaplarla olacağı ve bu kitapların bilgi verirken eğlendirici özelliğinin de olması gerektiğini belirtmiştir(IHA,2019ç).

Türkiye Yeşilay Cemiyeti Genel Başkanı Prof. Dr. Mücahit Öztürk, Yeşilay grubu olarak dijital oyun bağımlılığı ile mücadele amaçlı diğer ilgili sivil toplum kuruluşları ile işbirliği yapıp bir platform oluşturmayı amaçladıklarını belirtmiştir(Anadolu Ajansı,2017a).

Gençlerin dijital oyun yazarlığı ile istihdam sağlama çalışmaları yapılmıştır. Turkcell'in oyun platformu markası Playcell'in Türkiye'nin dijital oyun sektörüne katkı sunmak amacıyla Ordu'da başlattığı eğitim seferberliği, başarılı sonuçlar ortaya koymuştur. Öğretmenler de dijital oyun yazarlığı eğitimi almışlardır(Yeni şafak Gazetesi,2019b).

Sağlık Bakanlığı Sağlık Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü tarafından Kasım 2018'de Ankara'da düzenlenen "Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu'nda cinsel taciz, çocuk pornografisi gibi çocuk istismarı unsurlarını içeren oyun adı altında sunulan yapıları ihbar etmek üzere mobil uygulamalar ve web siteleri geliştirilmesi, dijital okuryazarlık seferberliği başlatılması, ailelerin ve eğitimcilerin dijital oyun bağımlılığı konusunda danışmanlık alabileceği bir ağ kurulması gerektiği vurgulandı(Anadolu Ajansı,2019a ve Anadolu Ajansı 2019b). Bununla birlikte ulusal bir çevrim içi oyun platformunun oluşturulması önerilmiştir. Ayrıca ilgili sivil toplum kuruluşlarının çocuklar ile ebeveynleri, öğretmenler ile öğrencilerini bir araya getirip dijital oyunlar hakkında bilgilendirmelerin yapılması gerektiği raporda bildirilmiştir. Sürekli güncellenen içerikleri açık bir şekilde sunan ve kategorilere ayrılmış ulusal çevrim içi oyun platformu oluşturulması gerektiğine de yer verilmiştir(Anadolu Ajansı, 2019a ve Anadolu Ajansı 2019b).

4.2.5.10. Dijital Oyun Bağımlılığının Çocukların Davranışlarına Olan Etkisi İle İlgili E-Gazete Haberleri

Dijital oyunlar çocukların davranışlarında büyük etki sahibi olduğu e-gazete haberlerinde yer almıştır. İfade edilen davranış durumları aşağıya sıralanmıştır.

- Öfke kontrolünde zorlananlar, kendileri için önemli olan herhangi bir nedenle karşısındakine zarar verebilir(Aslan,2020).
- Kişinin günlük yaşamındaki rutinleri ve sorumlulukları olumsuz etkilenir(İHA,2020a).
- Gençlerin akademik başarısını ve sosyal yaşamını ciddi boyutta etkileyebilir(Milliyet,2020).
- Çocuğun yaşamındaki farklı aktivitelere ayırdığı zaman azalır(Pembenar,2020c; İHA,2020a ve Karaaslan,2020).
- Çocukların saldırganlık, cinsel içerikli mesajlarla karşı karşıya kalma, pornografi ve çocukları cinsel amaçlı kandırmaya yönelik girişimlerle karşılaşma durumları olur(Pembenar,2020c; Anadolu Ajansı,2019a; Anadolu Ajansı,2019b ve Karaaslan,2020).
- Aşırı radikal, anoreksiyayı(yeme bozukluğu, kişinin kendisini sürekli kilolu sanması ve kendisinden memnun olmaması durumu) teşvik eden, intiharla ilgili sitelerin ziyaret edilmesi ve ticari risklerle (sitelerde aniden çıkan reklamlar) karşı karşıya kalır(Pembenar,2020c ve Karaaslan,2020).
- Şiddet içerikli oyun oynayan çocuk izlemekle kalmaz gördüklerini tekrar eder(Pembenar,2020c ve Karaaslan,2020).
- Çocuklar, sosyalleşme ve sosyal becerilerini geliştirme konusunda olumsuz etki altına girer(İnan,2019; Anadolu Ajansı,2019ç; İHA,2018b ve Sabah Gazetesi,2019).
- Çocukların öğrenme becerilerinin gelişimi yavaşlar ve sözel ifade becerilerinde geri kalmaları görülür(İnan,2019).
- Kitap okumakta sorun yaşamaya başlanır(İnan,2019).
- İnternet kullanımı ile ilgili verdiği sözleri tutamama(CNNTürk,2019).
- Hobilerden uzak kalma(CNNTürk,2019).
- Olumsuz ve bağımlı arkadaş çevresi edinme(CNNTürk,2019).
- Akademik başarıda düşüş yaşama(CNNTürk,2019; Anadolu Ajansı,2018a; Sabah Gazetesi,2019; Anadolu Ajansı,2019a; Anadolu Ajansı, 2019b ve İHA,2019b).
- İletişim becerilerinde olumsuz etki gösterme (CNNTürk,2019).
- Duygusal hassasiyetlerini kaybedip dürtüsel davranmaya ve şiddete eğilimli olmaya başlamak, saldırganlık göstermek(CNNTürk,2019; Sabah Gazetesi,2020; Anadolu Ajansı,2019ç ve Bebeğim ve Biz,2019).

- Beyinlerindeki ödöl-ceza mekanizmasının bozulması(İHA,2019b).
- İnternetsiz kalma korkusu (netlessfobia) yaşama(İHA,2019b).
- Depresyon, anksiyete, sosyal fobi, yalnızlık geliştirme(İHA,2019b; Sabah Gazetesi,2019; Bıktım,2017; İHA,2020a; İHA,2018b ve DHA,2019b).
- Şiddete karşı duyarsızlaşma/düşük empati ve yardımsever davranışlarda azalma gözlenir(İHA,2019b).
- Yalan söyleme durumları gözlenir(Anadolu Ajansı,2018a).
- Kişisel bakımda sorunların ortaya çıkmaktadır(Anadolu Ajansı,2018a).
- Epileptik nöbetler görülebilir(İHA,2019ç).
- Beden dili okuma, ses tonundan kişinin niyetini anlama, göz teması kurma gibi becerilerin gelişiminde orunlar yaşanır(Koca,2016).
- Algılama sürecinde yavaşlama, muhakeme becerisinin zarar görmesi(İHA,2020a).
- Odaklanma problemi, öğrenme bozuklukları(İHA,2020a).
- Aile içi iletişimde azalma(İHA,2020a; Anadolu Ajansı,2019b).
- Kumara teşvik söz konusu olabiliyor(Anadolu Ajansı,2017a; Anadolu Ajansı, 2019a ve Anadolu Ajansı,2019b).
- Mafyacılaşma özendirme durumları dijital oyunlarda olabiliyor(Yeni şafak Gazetesi,2019a).
- Olumsuz kimlik gelişimi göstermek(Anadolu Ajansı,2019a ve Anadolu Ajansı,2019b).
- Kişilik bozuklukları yaşamak(Anadolu Ajansı,2019a ve Anadolu Ajansı,2019b).
- Toplumsal olaylara karşı duyarsızlaşmak(Anadolu Ajansı,2019a ve Anadolu Ajansı,2019b).
- Suça karışmak(Anadolu Ajansı,2019a ve Anadolu Ajansı,2019b).

-Argo sözcük kullanımında artış göstermek(Anadolu Ajansı,2019a ve Anadolu Ajansı,2019b).

-Konuşma ve yazma becerilerinin bozulmak(Anadolu Ajansı,2019a ve Anadolu Ajansı,2019b).

-Beslenme alışkanlıklarının bozulması(Anadolu Ajansı,2019a ve Anadolu Ajansı,2019b).

-Bahis oyunlarına yönelmesi(Anadolu Ajansı,2019a ve Anadolu Ajansı,2019b).

4.3. TV Programlarında Dijital Oyun Bağımlılığının Ele Alınış Şekilleri

Dijital oyun ve dijital oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilmiş 22 adet televizyon programına erişilmiş ve incelenmiştir. İncelenen programların hangi kanallarda olduğu, hangi yıllarda kaç adet yayın yapıldığı, programlarda hangi meslek dallarından kişilerin görüşlerinin alındığı ve program konuları aşağıda verilmiştir.

Tablo 13.

2016-2020 yılları arasında dijital oyun bağımlılığı ile ilgili program yapan TV kanalları ve program sayıları

Beyaz TV	2
CNNTürk	1
Ege TV	4
Ekotürk	1
Habertürk	2
Kanal 24	1
NTV	1
TRT	3
TV A	2
TV 19	1
TV 360	1
Ülke TV	2
Vizyon 58	1

Tablo 14.

2016-2020 Yılları arasında dijital oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan programlarda görüşü alınan kişilerin meslekleri

Görüşü Alınan Kişilerin Meslekleri
Bilinç Uzmanı
BTK(Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu) Uzmanı
BTK(Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu) Psikolog
Çocuk ve Ergen Psikiyatri Uzmanı
Endokronoloji Uzmanı
İstanbul İnternet Kafeciler Odası Başkanı
Microsoft Türkiye Genel Müdür Yardımcısı
Nörolog
Öğretim Üyesi
Psikiyatrist
Psikolojik Danışman
Sosyal Medya Uzmanı
Uzman Klinik Psikolog
Yapımcı

4.3.1. Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlgili Ailelere Verilen Önerileri Konu Alan TV Programları

Uzmanlar, konuk oldukları TV programlarında dijital oyun bağımlılığı hakkında ailelere önerilerde bulunmuşlardır. Öneriler şu şekilde ifade edilmiştir.

8 yaşına kadar çocukları dijital ekranlarla tanıştırmamak gerektiği, bu süreçten sonra mantığı oluşukça yardımcı olmak gerektiği, oyunlarda yer alan ağır sahneleri çocukla alaya alarak konuşmak gerektiği önerilmiştir(TV 24, 2020).

Ailelerin, çocuklarının oynadıkları oyunlardaki sakıncalı kısımları görüp törpülemeleri gerektiği, o oyunları oynamaları gerektiği, oynarken oyunu tanıyıp, oyunun zararlarını göreceği için çocuktan bir adım önde olunacağı, böylelikle onlara güzel dille zararlarından bahsetmenin mümkün olacağı ifade edilmiştir. Oyun yorumcularını dinlemek ve yorumları okumak oyun hakkında ailenin bilgi sahibi olmasını sağlayacağı belirtilmiştir(TV 24, 2020).

Çocukların adrenalin seviyesi yüksek oyunlar oynamasına müsaade edilmemesi önerilmiştir(Ege TV, 2020a).

0-2 yaş çocuklarının ekrandan uzak durmaları gerektiğini, 2-5 yaş aralığında 45-60 dakika, 5-18 yaş aralığında ise maksimum 2-3 saat olması gerektiği belirtilmiştir(TRT, 2020a). Bu konuda farklı uzman görüşüne göre, 0-3 yaş çocuklarının tablet ve telefon gibi ekranlardan uzak durması gerektiği, 3 yaşından sonra kontrollü bir şekilde bilişsel becerilerini geliştirecekleri oyunlar tercih edilebileceği, ilkokul çağına geldiğinde stratejik ve problem çözmeye dayalı oyunların tercih edilebileceği de belirtilmiştir(TRT, 2020c). Bu konuda çocukların 2 yaşına kadar ekran görmemesi gerektiği, okul öncesinde yarım saat, ilkokul süresince 45 dakika, sonraki süreçte 1 saat, lisede 2 saat müsaade edilebileceği de ifade edilmiştir(TV A, 2020).

Çocuklara karşı yasakçı bir yaklaşımla davranmamak gerektiği, süre sınırını iyi belirlemek gerektiği, çocuğun oynadığı dijital oyunların içeriği hakkında bilgi sahibi olmak için PEGI, ESRB, Commensense.org sayfalarını ziyaret edip buna göre yönlendirme yapmaları gerektiği ifade edilmiştir(TRT, 2020a.; Habertürk,2017 ve Ülke TV, 2019a).

Ailelerin çocuğun neden dijital oyun bağımlılığına kapıldığını bulmaları gerektiği, oyunları iyi bilmeleri gerektiğin içeriğini takip etmeleri gerektiği, medya okuryazarlığını geliştirmeleri gerektiği, çocuklarını ve onların arkadaşlarını iyi bilmeleri gerektiği, ucu açık sorular sorarak oyun hakkında ve arkadaşları hakkında bilgi almaları gerektiği önerilmiştir(TRT, 2020c).

Ailelerin dijital okuryazarlığın olması gerektiği, oyunları araştırmaları gerektiği, oyun içeriklerini takip etmeleri gerektiği, çocuğun nerede ve nasıl zaman geçirdiklerini takip etmeleri gerektiği, oyunların nasıl oynanacağına dair rehberlik etmeleri gerektiği önemle belirtilmiştir(Ülke TV, 2019a ve CNNTürk, 2017).

Çocukların ve ergenlerin kapalı kapılar ardında oyun oynatılmaması gerektiği, ortak alanlarda oyun oynanabileceği, ortamın iyi aydınlatılması gerektiği belirtilmiştir(Ülke TV, 2019a ve Habertürk, 2017).

Çocuklara oyun dışında iyi alternatifler oluşturulmalı, uyku saatlerine önem verilmeli şeklinde öneriler de eklenmiştir(Ülke TV, 2019a).

Ailelerin çocukları ile kaliteli vakit geçirmeleri gerektiğine dikkat çekilmiş, etkinlik arayışında olmaları gerektiğini ifade edilmiştir. Ailenin, çocukları kaliteli oyunlara yönlendirmesi gerektiği ifade edilmiştir. En önemli uyarı, oyun indirilirken yaş sınırlamasına ve uyarısına dikkat etmek olarak verilmiştir. Ailelerin çocukla oyun hakkında konuşması gerektiği önerilmiştir(TV 360, 2019).

Ailelere evde günlük belirli bir saati teknolojisiz geçirmeleri, ekrandan uzak kalmaları önerilmiştir. Ayrıca aile ile çocuk oyunda geçirilecek süreyi birlikte belirleyip kararlaştırmaları konusunda öneride bulunulmuştur(NTV, 2019).

Çocukları iletişim odaklı yetiştirmek, interneti kontrollü şekilde çocuklarına vermek, çocuğun oyunda kimlerle konuştuğu, hangi oyunları oynadığı gibi içerik kontrollerini yapmak, teknolojik ürünleri tüm ev halkının görebileceği alanlarda tutmak, çocuğun sorunlarını paylaşabilecek şekilde cesaretlendirmek ailelere düşen görevlerden olmuştur(Habertürk, 2017).

Ebeveynler arası tutarsızlık durumunun zararları görülmüştür. Annenin izin veren olup babanın vermemesi ya da tam tersi durumu, bir gün izin verip başka bir gün yasak koymak gibi olan tutarsızlıklar çocuk için olumsuz etki oluşturmaktadır(Habertürk, 2017).

Evde ailelerin kendi oyun tasarımlarını yapmaları gerektiği, çocukların kendi oyuncaklarını tasarlamalarında rehberlik yapmaları konusunda öneriler sunulmuştur. Tekerleme, bilmece gibi geleneksel, kültürel, eğlenceli etkinliklerden faydalanmak gereklidir. Çocuklara kendi fıkralarını yazabilecekleri ortamlar oluşturulmalıdır(Ege TV, 2020b).

Ailelerin güzel bir dille, ben dilini kullanarak, yasaklama yapmadan, katı yaklaşımdan kurallar koyması gerektiği önerilmiştir(TV A, 2020).

Ailelerin yapması gereken, çocukların sosyalleşmesine yardım etmek, özgüven değerini yükseltmek olduğunu belirtilmiştir. Ayrıca teknolojik cihazlarda çocukların tehlikeli yerlere girmesini engelleyen kitlerin olduğunu ve velilerin bunları kullanması gerektiği, şiddet içeren oyunlara izin vermemeleri gerektiği, ailelerin kendilerini bu konuda bilinçlendirmeleri gerektiği önerilmiştir. Çocuklarla oyundaki karakter hakkında konuşmayı, ilkokuldan itibaren ev işlerinde yardımcı

olmalarına izin vermeyi, sorumluluk aşılmasını, kendi kendine yapma duygusunun tatlandırılması önerilmiştir(TV A, 2020).

Ailelerin, çocukları öfkelenedikleri zaman öfke hakkında konuşulmaması gerektiği, öfke durumu geçince, sakinleşince konuşulması gerektiği, çocukların karakterlerine yönelik değil, davranışlarına yönelik ben dili ile konuşulması gerektiği önerilmiştir(Beyaz TV, 2018).

Ev içi sürenin planlanması gerektiği, kitap okuma saatleri, müzik etkinlikleri, geleneksel oyunlar, film izleme vb. aktivitelerin olması ve bunların birlikte yapılması gerektiği önerilmiştir(Vizyon 58, 2020).

Çocukları spora, harekete yönlendirmenin gerekliliği, böylelikle beynin daha iyi çalışacağı ve insani ilişkilerin daha iyi olacağı ifade edilmiştir. Ailenin, çocuğun dersini bitirdikten sonra telefon, tabletle oynamalarına müsaade etmelerinin ardından çocuk ödev bitince kalan tüm vaktini oyun ile geçirebileceğini düşündüğü belirtilmiş ve ailenin bu süreyi de sınırlı tutup söylemeleri gerektiği belirtilmiştir(CNNTürk, 2017).

4.3.2. Dijital Oyunların Çocuklara Kattığı Olumlu Yönleri Konu Alan TV Programları

TV programlarında yer verilen dijital oyun bağımlılığının olumlu yönleri aşağıda sıralanmıştır.

-İnternet kafe gibi bir ortamda çocuk sosyalleşir, ortamdaki kişilerle oyun hakkında konuşabilir, içini döküp sorunlarına çözüm bulma imkanı bulabilir(TV 24, 2020 ve TRT, 2020c).

-Oyunlarla strateji geliştirebilir(TV 24, 2020 ve TRT, 2020a).

-Dijital oyun esnasında farklı ülkelerdeki kişilerle oynandığı için yabancı dil öğrenme durumu olur(TRT, 2020a).

4.3.3. Dijital Oyunların Çocuklara Kattığı Olumsuz Davranışları Konu Alan TV Programları

Dijital oyunların etki ettiği olumsuz davranışlar TV programlarında yer almıştır. Derlenen olumsuz sonuçlar aşağıda sıralanmıştır.

-Oyunlardaki şiddetli, ölüm sahnelerinin çocuğun oyundaki durumu gerçek sanmasını ve hissizleşmeye başlamasını, acıyı hafife almasını, acıtma duygusunu kolay oluşturmalarını ortaya çıkarır(TV 24, 2020).

-Toplumsal olaylarda gerçekleşen kadın cinayetleri, ev içi şiddetin oluşması görülür(Ege TV, 2020a).

-Konuşma becerilerinde zayıflama ve buna bağlı kendini ifade edememe durumu görülür(Ege TV, 2020a).

-Siber zorbalık durumu ortaya çıkar. Dışlama, küfür etme, hakaret etme gibi davranışlar meydana gelir(Ülke TV, 2019a ve Habertürk, 2017).

-Sürekli maruz kaldıkça beynin bunu benimsemesi, beynin şiddet bölgesinin çok çalışmasıyla bunu gerçek hayatta olmasını normalleştirme durumu ortaya çıkar (Ülke TV, 2019a).

-Uyum sorunu meydana gelir(Ülke TV, 2019a).

-Kaygılar ve fobiler oluşur(Ülke TV, 2019a).

-Depresyona girme durumu ile karşılaşılır(Ülke TV, 2019a ve Beyaz TV, 2018).

-Dijital oyunlardaki öldürme, küfür, cinsellik, şiddet vb. şeylerin pratiği yaptırılmaktadır (TV 360, 2019).

-İş ve okul başarısı düşer(TRT, 2020b).

-Arkadaşlarıyla oynamak istememeye başlar(TRT, 2020b).

-Çocukların dikkat seviyeleri düşer ve zihinsel gelişimler de zarar görür(TRT, 2020b).

-Uyku ve yemek düzeni bozulur(TV 19, 2017).

-Yalan söyleme(TV 19, 2017 ve TV A, 2020).

-Öz saygıyı yitirme(TV 19, 2017).

-İntihar etme vakaları görülür(TV 19, 2017).

-Anne babadan habersiz oyun içi ürün alışverişi yapmak(Habertürk, 2017).

-İslamofobi duyguları meydana gelebilir(Beyaz TV, 2020).

Görsel 25.

İslamofobi oluşturan oyunların tartışıldığı TV programı görseli



Kaynak: Beyaz TV, 2020

DEVIL MAY CRY 3 - DANTE'S AWAKENING oyununda oyuncu şeytanlarla savaştıktan sonra üzerinde Allah yazısı olan kapıya ulaşıyor. Kapıyı geçince cehennemin boyutlarına gidiyor. Kabe kapısı oyunda cehennem kapısı olarak gösteriliyor. Oyunun görseli aşağıda verilmiştir(Beyaz TV, 2020).

Görsel 26.

İslamofobi oluşturan oyunların tartışıldığı TV programı görseli



Kaynak: Beyaz TV, 2020

GUITAR HERO III oyununda dansçılarının Allah yazısı üzerinde dans ettirilmesiyle oyun ilerletilmiştir. Oyunun görseli aşağıda verilmiştir(Beyaz TV, 2020).

Görsel 27.

İslamofobi oluşturan oyunların tartışıldığı TV programı görseli



Kaynak: Beyaz TV, 2020

Call of Duty oyununda tuvalete yerleştirilen bir tablo üzerinde Arapça yazıların olduğu gösterilmiştir. Bahsedilen kısmın görseli aşağıda verilmiştir(Beyaz TV, 2020).

Görsel 28.

İslamofobi oluşturan oyunların tartışıldığı TV programı görseli



Kaynak: Beyaz TV, 2020

- Dijital nesneler alındığı zaman sağa sola saldırma, şiddet uygulama hareketi ortaya çıkabilir(Ege TV, 2020b).
- Dikkat eksikliği, hiperaktivite bozukluğu, iletişimsizlik, akran baskısı, siber zorbalık, derslerde başarısızlık, derslere odaklanamama(Ege TV, 2020b).
- Bulanık görme, omurga bozukluğu, uyku düzensizliği, aşırı hareketsizliğe bağlı obezite, dilsel bozukluk, sözel yetersizlik(Ege TV, 2020b).
- Zaman konusunda irade sorunu yaşamak(Ege TV, 2020c).
- Başladığı işi bitirememe durumu(Ege TV, 2020c).
- Heyecanla başladığı işi yarım bırakma(Ege TV, 2020c).
- Çocuklarda narsist duygular oluşturma ve hükmetme duygusunun oluşması(Ege TV, 2020c).
- Dürtüsel bozukluklar ortaya çıkar(Vizyon 58, 2020).
- Çocukların dışarıdan gelen seslere tepki vermeme durumu ortaya çıkar(TV A, 2020 ve Beyaz TV, 2018).
- Öfke kontrolünde sıkıntılar yaşanır(TV A, 2020).
- Sorunları şiddetle vurup kırarak çözeceğine inanma durumu(TV A, 2020).
- Tahammül seviyelerinde düşüş yaşanması(TV A, 2020).
- Okuldaki arkadaşlarına zarar verme durumları görülür(TV A, 2020).
- Kelime haznelerinde gerileme görülür(Beyaz TV, 2018).
- Yalnızlaşma ve depresyon(Habertürk, 2018a).
- Obezite ve omurga hastalıkları(Habertürk, 2018a).

4.3.4. Dijital Oyun Bağımlılığının Nedenlerini Konu Alan TV

Programları

TV programlarında dijital oyun bağımlılığının nedenleri uzmanlar tarafından tartışılmıştır. Belirtilen nedenler aşağıda verilmiştir.

Çocuğun dijital oyunlar ile birlikte çevresinde şahit olduğu şiddete dayalı olaylarında etkili olacağı ifade edilmiştir(TV 24, 2020). Dijital yaşam becerilerini sağlayamayan kişilerde bağımlılık durumunun görüleceği belirtilmiştir(Ege TV, 2020a). Çocukların yetersiz oyun alanlarının olması da nedenler arasında sayılmıştır (TRT, 2020a; NTV, 2019 ve TV 360, 2019).Tedavi edilmeyen depresyonların, kişilik bozukluklarının, uyku gelmesine rağmen oynamaya devam edilmesinin, grupla oynanan ve grup motivasyonu için daha çok oynanan oyunların da bağımlılık için etken olduğu ortaya konmuştur. Gerçek yaşamda yalnızlık sorunu yaşayan, sosyalleşemeyen çocukların dijital oyun bağımlılığına daha kolay yakalandığı ifade edilmiştir(Ülke TV, 2019a). Anne ve babanın çocukları için evde kaliteli ortam oluşturamaması halinde çocuğun dijital oyun bağımlılığına itildiği belirtilmiştir(NTV, 2019). Bir şeyden haz alındığı zaman beyindeki ödül mekanizmasının devreye girdiği ve daha fazla haz almak için daha fazla o eyleme yönelme durumunun olduğunu ifade edilmiştir(TRT, 2020b ve Habertürk, 2017). Oyunlarda başarı duygusunun tattırılması, oynadıkça daha güçlü hissetmek bağımlılık sebeplerindendir. Bu başarı duygusu ile bağımlılık kazanmış kişilere gerçek hayatta başarı duygusunun tattırılmasının gerektiği ifade edilmiştir(TV 19, 2017).

Yalnızlık kimliğinden kurtulmak, yeni kişilerle tanışmak, internet üzerinden alışveriş yapmak, oyun oynarken hep bir üst seviyeye çıkarak haz duygusunu tatmin etmek, gerçek hayatta edemediği sohbeti tatmin etmek, pornografik sitelere düşkünlük, hamilelik sürecinde çok fazla teknolojik unsurlara temas etmek (etkiler bebeğe yansıyor), toplumda kabul görmemiş bireylerin hayattan kaçış olarak görmesi, dijital nesnelere olan yetenek ve ilgi biyolojik rahatsızlıklar, iradeyi kaybetme, hızlı ve anlık erişim, sanal ortamlardaki yanlışlıklara karşı bilgi yetersizliği, dokunmatik ekran kullanımı, yüksek katlı binaların iletişimsizlik üretmesi, gerçek yaşam ile sanal yaşamı ayırt edememe yetersizliği, şehirleşme, teknoloji ve kültür arasında denge kuramayan aileler, cazip ve görsel uyarıcılar, medya ve popüler kültürün insanlara sunduğu imkanlar, fenomen takipleri, alternatif yaşam eksikliği dijital oyun bağımlılığına sebep olarak ifade edilmiştir(Habertürk, 2017).

Kısıtlama faktörü ile aileler çocukların duygu ve düşüncelerini dikkate almadan baskıcı bir şekilde kısıtlama yapmalarının çocuklarda yoksunluk hissettirdiği ve dijital nesnelere duyulan ihtiyacı arttırdığı belirtilmiştir(Ege TV, 2020c). Aile ihmali de önemli etkenler arasındadır(Beyaz TV, 2018).

Çocuğun dersin başına oturmasını engelliyorsa, kullanım kontrolü yapamıyorsa, oyundan kaldırıldığında yoksunluk belirtisi gösteriyorsa, kaygı hissediyorsa, sosyal ve akademik hayatı kötü etkileniyorsa ve bununla birlikte mutluluk hissinin ulaşımı oyundaki rekabet ve kazançla elde edildiği için bağımlılık durumu meydana gelmektedir(Habertürk, 2018).

Bir şeyin bağımlılık yapması için çok hızlı etki etmesi, ödül miktarının çok olması gerektiğini ifade edilmiştir. Dijital oyunların bunu karşıladığını bu yüzden çok oynandığı belirtilmiştir(CNNTürk, 2017).

4.3.5. Dijital Oyun Bağımlılığının Sağlık Üzerine Etkilerini Konu Alan TV Programları

Dijital nesnelerde yoğun temas halinde olan kişilerin vücut direncinin, bağışıklık sisteminin zayıf düşmesine bağlı olarak Corona virüsüne yakalanma riskinin arttığını söylenmiştir(Ege TV, 2020a).

Oyun bağımlılığının başlarda çok kilo alıp obeziteye sebep olmasıyla beraber daha sonraları ciddi kilo kayıplarına neden olduğu ifade edilmiştir. Bununla birlikte kalp rahatsızlıklarının da meydana geldiği belirtilmiştir(Ülke TV, 2019a).

Yapılan çalışmalar sonucunda sürekli tekrarlanan hareketlerin, tıpkı uyuşturucu gibi beyinde etki ettiğini belirtmiştir(Habertürk, 2017).

Görsel 29.

İnternet ve oyun bağımlılığının uyuşturucu etki yaptığı öne sürülen TV programının görseli



Kaynak: Habertürk, 2017

4.3.6. Dijital Oyunların Öğrencilerin Akademik Başarılarına Ettiği Etkiyi Konu Alan TV Programları

Oyun bağımlılığında beynin, duygu yönetimi, zaman yönetimi, düşünce ve davranış yönetiminin bozulduğu öğrencilerin bir süre sonra okula gitmek istemedikleri ifade edilmiştir. TV programında verilen örnekte bir tıp öğrencisinin 1.yılında oyun bağımlılığı kazandığı ve son senelerde sadece oyun oynadığı ve okula gitmediği belirtilmiştir. Öğrencinin uykusunu bile bilgisayar başında aldığı, 10 kilo verdiği ifade edilmiştir(Ülke TV, 2019a). İnternet, dijital oyun bağımlılığı olan çocuklarda daha yüksek oranda okulu erken bırakma, daha fazla disiplin cezaları alma, saldırganlıkta artma durumlarının gözlemlendiği incelenen TV programında aktarılmıştır(Habertürk, 2018).

4.3.7. Dijital Oyun Bağımlılığı İçin Yapılan Hizmetleri Konu Alan TV Programları

İstanbul İnternet Kafeciler Odası Başkanı Ümit Büyük, internet kafelerde çocukların oynadıkları oyunların, girdiği sitelerin denetlendiğini, kaymakamlık yardımıyla 2-3 ayda bir denetleme olduğunu, kayıtların tutulduğunu, çocukların internet sitelerinde hangi yerlere girdiklerinin kayıtlarının 2 yıl boyunca saklı tutulduğunu belirtmiştir(Ülke TV,2019b). Microsoft Türkiye Genel Müdür Yardımcısı Dr. Recep Erdem Erkul, dijital oyunların eğitim alanında da kullanıldığını belirtmiştir. Fizik, kimya, matematik, coğrafya gibi derslerde oyun oynatarak ders yürütüldüğünü ifade etmiştir(TRT,2020a).

BEŞİNCİ BÖLÜM

5. SONUÇ, TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde çalışmanın sonucunda elde edilenler ve bunlara dair önerilere yer verilmiştir.

5.1. Sonuç ve Tartışma

Araştırmada dijital oyun bağımlılığının öğrencilerin davranışlarına etkilerini ve bunların pandemi süreci ile olan değişimini medyanın kollarından olan ana haber bültenleri, e-gazete ve TV programları üzerinden incelenmiştir. Toplamda 115 veri elde edilmiş ve ele aldığı konulara göre sınıflandırılıp açıklanmıştır.

İncelenen medya dallarında, ailelere yapılan öneriler, dijital oyun bağımlılığının oluşturduğu davranışsal etkiler, dijital oyun bağımlılığını önlemek için yapılan çalışmalar, dijital oyun bağımlılığının sebepleri, dijital oyun bağımlılığının akademik başarıya olan etkisi, dijital oyun bağımlılığının sağlığa olan etkisi, pandemi sürecindeki dijital oyun bağımlılığı değişimi, WHO açıklamaları, dijital oyunların oluşturduğu olumlu etkiler, tedavi amaçlı kullanılan dijital oyun, gerçekleştirilen oyun fuarları konu olarak belirlenip açıklanmıştır.

Dijital oyun bağımlılığının açıklandığı çeşitli konularda 23 farklı meslek grubundan uzmanın görüşü alındığı belirlenmiştir. Bu durum konunun çeşitli çerçevelerden değerlendirilmesine fayda sağlamıştır.

İncelenen ana haber bültenleri haberlerinde işlenen birçok konuya nazaran daha olağandışı konuları, çarpıcı konulara yer verildiği görülmüştür. Akademik başarı ile dijital oyun bağımlılık arasında ki ilişkiye yeterince yer verilmediği görülmüştür. Pandemi ile dijital oyun bağımlılığının değişimini işleyen bir adet habere rastlanmıştır.

İncelenen e-gazete haberlerinde en çok işlenen konunun ailelere verilen öneriler olduğu görülmüştür. Ardından en çok işlenen konunun davranışsal etkiler üzerine olduğu görülmüştür. Akademik başarı ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin 9 haberle ortaya konduğu görülmüştür.

İncelenen televizyon programlarında davranışsal etkiler üzerine yorumların yapıldığı görülmüştür.

Ana haber bültenlerinde dijital oyun bağımlılığının öğrenci grubunu davranışsal olarak olumsuz yönde, saldırganlığa ve şiddete yönelttiği görülmüştür. Akademik başarı üzerine çok az değinildiği görülmüştür. Akademik başarının dijital oyun bağımlılığına bağlı olarak değişim gösterdiği bağımlılık arttıkça başarının düştüğü belirtilmiştir.

E-gazetelerde öğrencilerin davranışsal etkilenmelerinin saldırganlıkla ilişkilendirildiği, sorumluluk, anti sosyallik gibi durumlar ortaya çıkardığı görülmüştür. E-gazetelerde dijital oyun bağımlılığı nedeniyle öğrencilerin akademik başarılarında düşüş görüldüğü, dikkat dağınıklığı gibi başarıyı etkileyen durumlara neden olduğu görülmüştür.

TV programlarında dijital oyunların öğrencilere olan faydalarından da söz edilmiştir. Davranışlara olan olumsuz etkilerin daha çok yer aldığı, bu konuya daha çok yer verildiği görülmüştür. Fiziksel ve ruhsal boyutlarla zararlarından söz edilmiştir. Akademik başarı üzerine okulu bırakma, disiplin cezası alma, başarıda düşüş gösterme durumlarının olduğu belirtilmiştir.

İncelenen verilerde dijital oyun bağımlılığı oluşmuş olan öğrencilerde akademik başarının düştüğü, okuldan uzaklaşma, okul arkadaşlarıyla kötü ilişkiler yaşama gibi etkilerinin meydana geldiği görülmüştür. Bülbül ve Tunç (2018), yaptıkları çalışmada üniversite öğrencilerinin dijital oyun oynama durumları ile akademik başarılarının arasında negatif bir ilişki olduğunu ortaya koymuşlardır. Kestane(2019), ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmada dijital oyun bağımlılığı ile akademik başarısı arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlamıştır. Çalışma sonucunda dijital oyun bağımlılığı olan öğrencilerin akademik başarıları arasında negatif korelasyon olduğu ortaya konmuştur. Baysan, Çakıcı Eş ve Tezer (2019), yaptıkları çalışmada ortaokul öğrencilerinin okulda öznel iyi oluş ile dijital oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemeyi hedeflemiştir. Çalışma sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile okuldaki iyi oluş durumları arasında negatif orta düzeyde ilişki olduğu bulunmuştur. Dijital oyun bağımlılığı arttıkça okuldaki iyi oluş düzeyinin düştüğü ortaya konmuştur. Kıldıran(2019) yaptığı çalışmada lisede okuyan öğrencilerde

zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Araştırmanın sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığı seviyesi ile öğrencilerin not ortalaması arasında negatif yönde anlamlı bir ilişki olduğu ortaya konmuştur.

İncelenen 115 veride, öğrencilerin dijital oyun oynamaları ile ilişkili olarak davranışsal olumsuz etkiler ortaya koyduğu görülmüştür. Zorbalık, depresyon, saldırganlık, öz denetim ve öz saygı kaybı, fobi oluşumu vb. davranışların olduğu görülmüştür. Bu konu ile ilgili olarak, Yalçın Irmak ve Erdoğan (2016), genç ve genç erişkinlerdeki dijital bağımlılığını ele almış ve çalışma sonucunda dijital oyun bağımlılığının şiddet içerikli oyunların kişilerde ruhsal davranış bozukluklarına sebep olacağı belirtilmiştir. Hazar, Hazar, Gökyürek, Hazar ve Çelikkbilek (2017), ortaokul öğrencilerinin saldırganlık davranışı ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi incelemiş ve oyun bağımlılığı ile saldırganlık durumunun birbirleri ile ilişkili olduğu sonucuna varılmıştır. Kestane(2019), dijital oyun bağımlılığı ile ortaokul öğrencilerinin akademik başarısı arasındaki ilişkiyi belirlemeyi amaçlamış ve sonucunda oyun bağımlılığı olan öğrencilerde olumsuz duygular geliştiği ortaya çıkmıştır. Kıldiran(2019) yaptığı çalışmada lisede okuyan öğrencilerde zorbalıkla baş etme düzeyleri ve zorbalık eğilimi düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılıkları arasındaki ilişkiyi incelemeyi amaçlamıştır. Araştırma sonucunda zorbalık eğilimi seviyeleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde anlamlı bir ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Mustafaoğlu ve Yasacı(2018), yaptıkları çalışmada dijital oyun oynamanın çocuk ve öğrencilerde fiziksel olumsuz sonuçları olduğu gibi anksiyete, depresyon ve agresiflik gibi olumsuz davranışlara da sebep olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Aksel(2018), yaptığı çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile özdenetim ve sosyal davranışlar arasındaki ilişkiyi incelemiş ve sonucunda dijital oyun bağımlılığı ile şiddete eğilim arasında pozitif yönde düşük seviyede ilişki olduğu sonucuna varılmıştır. Düşük seviyede ilişki çıkmasının sebebinin öğrencilerin bilinçli hareket etmesi ve aile desteğinden kaynaklı olabileceği belirtilmiştir. Balıkçı(2018), yaptığı çalışmada sonucunda saldırganlık davranışı ile oyun bağımlılığının ilişkili olduğu ortaya çıkmıştır. Yalçın ve Bertiz(2019), yaptıkları çalışmada sonuç olarak oyun bağımlılığı olan üniversite öğrencilerinin gerçek yaşamla oyunların ilişkilendirilmesi, hayatta karşılaşılan sorunların yol göstericisi olarak oyunların görülmesi, başka etkinliklere katılmak

yerine oyun oynamanın tercih edilmesi gibi olumsuz davranışlar sergiledikleri elde edilmiştir. Güvendi, Tekkurşun Demir ve Keskin(2019), yaptıkları çalışmada ortaokul öğrencilerinin saldırganlık davranışı ile dijital oyun bağımlılığı ölçeği arasında pozitif anlamlı seviyede yüksek derecede ilişki bulunmuştur. Kılıç (2019), 6, 7 ve 8. sınıf öğrencileriyle çalışmış ve araştırma sonucunda dijital oyun bağımlılık puanlarında artış gözlemlendiğinde zorbalıkla ilgili biliş düzeylerinin de artış gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır. Yıldız(2019), lise öğrencileriyle yaptığı çalışmada Araştırmanın sonucunda dijital oyun bağımlılığı, sigara kullanımı ve fonksiyonel olmayan davranışların istatistiksel olarak ilişkili olduğu sonucuna varılmıştır. Karabulut(2019), lise öğrencileriyle çalışmasını yürütmüş ve sonucunda erkek öğrencilerin dijital oyun bağımlılığı ve bununla ilişkili şiddet eğiliminin kız öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Okkay(2019), dijital oyunlardaki şiddet içeriği, müstehcen içerikler, kumara teşvik gibi içeriklerin yer aldığı belirtmiştir. Bu olumsuz etkenler çocukların davranışlarını da olumsuz yönde etkilediğini genel hatlarıyla açıklanmıştır. Yeşildal, Akman Dömbekçi ve Erişen(2019), üniversite öğrencileriyle yürüttüğü çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığı ile saldırganlık arasında pozitif yönde orta düzeyde ilişki olduğu belirlemiştir. Küçük ve Çakır(2020), ortaokul öğrencileriyle çalışmalarını yürütmüş ve çalışma sonucunda öğrencilerin dijital oyun bağımlılıklarının çok düşük düzeyde olduğu bununla birlikte saldırganlık düzeyinin ise düşük seviyede olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Arslan(2020), ortaöğretim öğrencilerinin dijital bağımlılıkları ile şiddet eğilimliliği arasında pozitif yönde orta düzeyde ilişki olduğunu ortaya koymuştur. Hazar ve Ekici(2021), yaptıkları çalışmada ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve zorbalık bilişleri arasında pozitif yönde ve anlamlı düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmışlardır.

İncelenen haberlerde çeşitli oyunların öğrencilerin davranışları üzerine ettiği olumsuz etkiler ortaya konulmuştur. Özellikle Mavi Balina ve Momo oyununun, çocuklara kendine zarar verme durumu oluşturduğu hatta intihara kadar sürüklediği görülmüştür. Bu konu ile ilgili, Yiğit Açıkgöz ve Yalman(2018), GTA 5 oyununun içine yerleştirilen olumsuz obje ve mesajların (çocuklar dahil) kişileri oyun satıcısının istediği şekilde etkileyeceği elde edilmiştir. Bireylerin ve toplumun bu şekilde olumsuz etkileneceğini belirtmişlerdir. Yücel(2019), Mavi balina ve Momo oyununu ele alarak çocuklar üzerindeki olumsuz etkileri araştırmış ve sonucunda

zararlı dijital oyunların çocukları şiddete yönlentmeleri ve cesaret kışkırtmaları ile kendine zarar verme gibi olumsuz davranışlar yaşattıkları sonucu elde edilmiştir.

Yapılan çalışmada incelenen veriler içerisinde pandemi sürecinin dijital oyun bağımlılığını arttırdığı görülmüştür. Aktaş ve Bostancı Daştan(2021), adlı çalışmalarında COVID-19 sürecinde üniversite öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı düzeyleri ve pandeminin dijital oyun oynama durumlarına etkisini ortaya koymayı amaçlamış ve sonuçta üniversite öğrencilerinin pandemi öncesi ve pandemi sürecindeki dijital oyun oynama süreleri karşılaştırıldığında; bu sürenin pandemi sürecinde önemli düzeyde arttığı, pandemide en çok telefonla dijital oyun oynandığı ve pandemi sürecinin savaş-strateji oyunlarını oynama oranını arttırdığı ortaya konmuştur.

Yalaki ve Taşar(2019), 12-18 yaş grubu ergenlerle çalışmış, akran zorbalığı ile çevrimiçi oyun oynama arasındaki ilişkiyi araştırmış ve çalışmasının sonucunda Akran zorbalığı ile çevrimiçi oyun oynama bağımlılığı ile bir ilişki olmadığı sonucu ortaya çıkmıştır.

Aksel ve Sarı(2020), ortaokul öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ile öz denetim ve sosyal eğilimler arasındaki ilişkiyi araştırmış ve dijital oyun bağımlılık düzeyleri ile öz denetim becerileri ve sosyal eğilimleri arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşmıştır.

5.2. Öneriler

- * 2016-2020 yılları arasının haricinde medya taranıp incelemeler yapılabilir.
- *Ana haber bültenleri, e-gazeteler ve TV dışındaki medya kollarında dijital oyun bağımlılığının öğrencilere olan etkisi incelenebilir.
- *Öğrencilerin akademik başarıları ve okula karşı tutumları üzerine dijital oyun bağımlılığının etkileri medyada incelenebilir.
- *Medya içerisinde yer alan TV programı, ana haber bültenlerinde daha fazla öğrencilerin akademik başarılarını merkeze alan haberler yapılmalıdır.
- * Televizyonda her kesimin kolay ulaşabileceği ulusal kanallarda dijital oyun bağımlılığına dair devamlı yayınların yapılması faydalı olabilir.

* Dijital oyunlar ile ilgili kamu spotu oluşturulup yayınlanması hatırlatıcı ve öğretici olabilir.

* Okuldaki öğrencilerin teknoloji ve dijital oyunlarla olan teması okul rehber öğretmeni ve sınıf öğretmenince rapor haline getirilip takip edilebilir. Gerekli görülen durumlarda rehberlik hizmeti çalışmaları düzenlenebilir.

*Okullarda dijital oyunlar ve ortaya koyabileceği olumsuz sonuçlara dair eğitimlerin verilmesi önleyici görev üstlenebilir.



KAYNAKÇA

- *Abakan,M.(2020, 22 Aralık).Teknoloji bağımlılığında birinci sorumlu anne-babaların elindeki telefonlar. *Hürriyet*.<https://www.hurriyet.com.tr/>
- *Açık Mektep (2020, 29 Ağustos). Common Sense. Erişim adresi: <http://acikmektep.com/index.php/2020/08/29/common-sense/>
- *Afacan,E. ve Avcı,N.(2020). Koronavirüs (Covid-19) Örneği Üzerinden Salgın Hastalıklara Sosyolojik Bir Bakış. *İsmet İnönü Mesleki ve Teknik Anadolu Lisesi Şehzadeler-Manisa, Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*, 7(5), S 1-14.
- *Aksakallı,G.(2018b, 16 Temmuz). Playerunknown'sbattlegrounds (pubg) incelemesi. Erişim adresi:<https://www.guvenlioyna.org.tr/galeri-detay/playerunknowns-battlegrounds-pubg-inceleme>
- *Aksakallı,G.(2018a, 11 Haziran). Minecraft incelemesi. Erişim adresi: <https://www.guvenlioyna.org.tr/galeri-detay/minecraft-inceleme>
- *Aksakallı,G.(2019, 16 Ocak). Gta 5 incelemesi.Erişim adresi:<https://www.guvenlioyna.org.tr/galeri-detay/gta-5-inceleme>
- *Aksel, N. (2018). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı İle Öz Denetim Ve Sosyal Eğilimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi(Yüksek Lisans Tezi).Ordu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> veri tabanından erişildi.
- *Aksel, N. ve Sarı, E.(2020). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı, Öz Denetimi ve Sosyal Eğilimleri. *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 10(2), 436-444.
- *Aktaş,B. ve Bostancı Daştan,N.(2021). Covid-19 Pandemisinde Üniversite Öğrencilerindeki Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Pandeminin Dijital Oyun Oynama Durumlarına Etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 129-138.
- *Aktuna, H. C. ve Ünlüöner, K. (2017). Yeni Bir Turizm Çeşidi Olarak Elektronik Spor Turizmi. *Gazi Üniversitesi Turizm Fakültesi Dergisi*, 2(2), 1-15.

- *Altun, D. (2019). 60-71 Aylık Okul Öncesi Dönemdeki Çocukların Alıcı Ve İfade Edici Dil Kelime Bilgisinin Teknoloji Kullanımı Ve Ailesel Faktörlere Göre İncelenmesi. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 8(2), 1158-1182.
- *Altunışık,R., Bayraktaroğlu,S. Çoşkun,R. ve Yıldırım,E. (2010). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri. Sakarya: Sakarya Kitabevi.
- *Anadolu Ajansı(2016, 23 Haziran). Yaz tatilinde "oyun bağımlılığı" uyarısı. *Hürriyet*. <https://www.hurriyet.com.tr/>
- *Anadolu Ajansı(2017a, 13 Ağustos). 'Çocuklar Yaz Aylarında Oyun Bağımlısı Olabilir'. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/haber/2017/8/13/cocuklar-yaz-aylarinda-oyun-bagimlisi-olabilir-4027444.html>
- *Anadolu Ajansı(2017b, 6 Eylül). Bilgisayarda oyun bağımlılığı hastanede bitti. *Milliyet*. <https://www.milliyet.com.tr/>
- *Anadolu Ajansı(2018a, 7 Mart). Bu yaş grupları bağımlılık için risk altında. *CNN Türk*.<https://www.cnnturk.com/>
- *Anadolu Ajansı(2019a, 19 Mart). Dijital oyun bağımlılığı "hasta" ediyor. *Cumhuriyet*. <https://www.cumhuriyet.com.tr/>
- *Anadolu Ajansı(2019b, 19 Mart). 'Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu' açıklandı. *Sözcü*. <https://www.sozcu.com.tr/>
- *Anadolu Ajansı(2019c, 17 Nisan). MEB Çocukları 'Siber Güvenlik Portalı' İle Bilinçlendirecek. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/haber/2019/4/17/meb-cocuklari-siber-guvenlik-portali-ile-bilinclendirecek-5014467.html>
- *Anadolu Ajansı(2019ç, 7 Haziran). Oyun bağımlısı olduğunuzu gösteren "3 işaret".*Sabah*.<https://www.sabah.com.tr/>
- *Anadolu Ajansı(2019d, 22 Eylül). Oyun oynarken sohbet ettiğiniz oyunculara aman dikkat. *CNN Türk*. <https://www.cnnturk.com/>

- *Anadolu Ajansı(2020a, 8 Temmuz).Çocuğu yaz tatilinde oyun bağımlılığından kurtarın! Hürriyet. <https://www.hurriyet.com.tr/>
- *Arık,F.Ş.(1991). Selçuklular Zamanında Anadolu’da Veba Salgınları. *Tarih Araştırmaları Dergisi*, 15(26), 27-57.
- *Arslan,A.(2020). Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Bağımlılık Düzeyleri ve Şiddet Eğilimlerinin Belirlenmesi. *Journal of Computer and Education Research*, 8(15), 86-113.
- *Aslan,C.(2020, 19 Kasım). Ankara ve Malatya’da çocuklar dehşet saçtı! 'gerçek-sanal birbirine karışıyor'. *Milliyet*. <https://www.milliyet.com.tr/>
- *Ateş,M.A. ve Durmuşoğlu Saltalı,N.(2019). KKTC’de yaşayan 5-6 yaş çocukların tablet ve cep telefonu kullanımına ilişkin ebeveyn görüşlerinin incelenmesi. *Gazi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(1), 62-90.
- *ATV.(2016a, 15 Ocak). Oyun Bağımlılığı - Çocuk ve Ergen Psikoloğu Aynur Sayım. [Youtube videosu]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=P5j_M58Zc_Y
- *ATV.(2016b, 5 Şubat). Dijital dünyanın yeni oyunları. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=n6mU3PIKKrs>
- *ATV.(2017, 8 Şubat). CSGO ATV Ana Habere Çıktı! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=zEz2gPHsFQk>
- *ATV.(2018, 7 Ocak). Oyun bağımlılığı - Psikolog Levent Erdem. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=VVWOJxK2Ljk>
- *ATV.(2019a, 8 Nisan). Mavi balina can almaya devam ediyor. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=sKiCPxsidaU>
- *ATV.(2019b, 18 Nisan). Irak'ta Pubg yasağı! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=zMicA3TYWxk>
- *ATV.(2019c, 13 Mayıs). Bir oyun bağımlısının ağzından... [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=wji2WdxpmG4>

- *ATV.(2019ç, 13 Haziran). Dijital, mobil ve online oyunlar kalp sağlığını nasıl etkiler? [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=4dcSB7Zmj4w>
- *ATV.(2020, 17 Haziran). Tedavi eden bilgisayar oyunu! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=5AG-CImtHrk>
- *Aydoğdu Karaaslan,İ.(2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı: Ebeveyn ve Çocuklar Üzerinde Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36).
- *Aytekin,G.(2017).Dijital Oyunlar ve Bireyler Üzerindeki Etkileri. Erişim adresi: <https://www.guvenliweb.org.tr/blog-detay/dijital-oyunlar-ve-bireyler-uzerindeki-etkileri>
- *Bakioğlu,B. ve Çevik,M.(2020). COVID-19 pandemisi sürecinde fen bilimleri öğretmenlerinin uzaktan eğitime ilişkin görüşleri. *TurkishStudies*, 15(4), 109-129.
- *Balıkçı,R.(2018).Çocuklarda Ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi(Yüksek Lisans Tezi).Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü.<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> veri tabanından erişildi.
- *Batuhann(2018,17 Nisan).Medya Nedir? Erişim adresi: <https://www.batuhann.com/medya-ve-sermaye/>
- *Baysan,Ç., Çakıcı Eş, A. ve Tezer, M.(2019). Ergenlerin dijital oyun bağımlılığının okulda öznel iyi oluş açısından incelenmesi. *Anadolu Psikiyatri Dergisi* 2019,20(özel sayı.1), 17-20.
- *BBC(2018, 30 Temmuz). WhatsApp üzerinden yayılan yeni sanal şiddet oyunu Momo nedir? *BBC NEWS*. <https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-45004722>
- *Bebeğim ve Biz(2018, 8 Kasım). Telefon ve tablet 'susturucu' gibi kullanılıyor.*Sabah*.<https://www.sabah.com.tr/>
- *Bebeğim ve Biz(2019,11 Ekim). Modern zaman tutsaklığı; oyun bağımlılığı. *Sabah*. <https://www.sabah.com.tr/>

- *Beyaz TV.(2018, 24 Aralık). Çocukları teknoloji bağımlılığından nasıl kurtarabiliriz? [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=RDoDRXOYWWs>
- *Beyaz TV.(2020, 3 Ocak). Anne babalar dikkat! Bu çizgi film ve oyunlardan çocuklarınızı uzak tutun. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=qIb5aG1pIpE>
- *Bıktım,E. (2017, 27 Aralık).Oyun bağımlılığı gerçekten hastalık mı?*CNNTürk*. <https://www.cnnturk.com/>
- *Binay, O.(2018, 4 Eylül). 14 yaşındaki Fortnite bağımlısı çocuk annesini hastanelik etti. *Milliyet*. <https://www.milliyet.com.tr/>
- *Bowen,G.A.(2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative research journal*, 9(2), 27-40. s.27.
- *Bülbül, H., Tunç, T. ve Aydil, F.(2018). Üniversite Öğrencilerinde Oyun Bağımlılığı: Kişisel Özellikler ve Başarı İle İlişkisi. *Ömer Halisdemir Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 11(3), 97-111.
- *Bülbül,H. ve Tunç,T.(2018). Telefon Ve Oyun Bağımlılığı: Ölçek İncelemesi, Başlama Yaşı Ve Başarıyla İlişkisi, *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9(21),1-13.
- *Ceylan, K.(2019, 16 Kasım). Dijital Oyun Tutkunlarına 'Ders Sevgisi' Kazandıran Sistem. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/>
- *CNNTürk.(2017, 10 Temmuz). Her türlü bağımlılığın kimyası. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=dCsBy4-qkjo>
- *CNNTürk(2019, 27 Ağustos). Sanal dünyada oyun bağımlılığı. *CNNTürk*. <https://www.cnnturk.com/>
- *Cumhuriyet Gazetesi(2019, 11 Haziran). Popüler mobil oyun PUBG, geçtiğimiz ay 146 milyon dolar gelir elde etti. *Cumhuriyet*. <https://www.cumhuriyet.com.tr/galeri/populer-mobil-oyun-pubg-gectigimiz-ay-146-milyon-dolar-gelir-elde-etti-1434302>
- *Coşkun, Y. ve Arslantaş,H.(2016).Okul Öncesi Eğitime Devam Eden Çocukların Televizyon İzlemelerine Yönelik Anne Görüşlerinin İncelenmesi. *KSÜ Sosyal Bilimler Dergisi*, 13(2).

- *Çalışkan,E.T.(2017, 24 Ağustos). Metin2 Turkey Serveri Açılışı. *Enestalha.com*.
<https://enestalha.com/metin2-turkey-serveri-acilis/>
- *Çelik,Ş. (2017,5 Ağustos). Bilgisayar oyunları çovukları nasıl etkiliyor? *Sabah*.
<https://www.sabah.com.tr/>
- *Çetinkaya,S.(2019). Algılanan Anne Baba Tutumlarının Ergenlerde Akıllı Telefon Bağımlılığı İle İlişkisinin İncelenmesi(Yüksek lisans tezi). İstanbul Sabahattin Zaim Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
<https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> veri tabanından ulaşılmıştır.
- *Darı,E.(2019, 25 Ekim). Metin 2 Nedir? Nasıl oynanır? Erişim adresi:
<https://www.neoldu.com/metin2-nasil-oynanir-nedir-37906h.htm>
- *DHA(2018, 7 Şubat). Prof. Dr. Deveci:"Bilgisayar oyun bağımlılığı yaşam kalitesini bozuyor".*Sabah*. <https://www.sabah.com.tr/>
- *DHA(2019, 17 Nisan). Milli Eğitim Bakanlığı'ndan 'Mavi Balina' ve 'Momo' önlemi.*Sabah*.<https://www.sabah.com.tr/>
- *DHA(2019b, 26 Mayıs). Oyun bağımlılığı psikiyatrik bir bozukluktur. *CNN Türk*.
<https://www.cnnturk.com/>
- *Dil,S. ve Bulantekin,Ö.(2011). Hemşirelik Öğrencilerinde Akademik Başarı Düzeyi ile Aile İşlevselliği ve Kontrol Odağı Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi. *Psikiyatri Hemşireliği Dergisi - Journal of Psychiatric Nursing* 2011, 2(1), 17-24.
- *Ege TV.(2020a, 15 Eylül). Dijital Bağımlılık ve Mavi Balina. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=gIUPjzp9qNM>
- *Ege TV.(2020b, 11 Kasım). Dijital Bağımlılık. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=F3MfpVOBZyg>
- *Ege TV.(2020c, 16 Aralık). Dijital Bağımlılığın Nedenleri | Prof. Dr. Tuncay DİLCİ & Ege TV. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=7I7EDaV9G-0>
- *Elmas,O., Kete,S., Hızlısoy,S.S. ve Kumral,H.N.(2015). Teknolojik cihaz kullanım alışkanlıklarının okul başarısı üzerine etkisi. *SDÜ Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 6(2).

- *Ercengiz,M. ve Şar,A.H.(2017). Ergenlerde İnternet Bağımlılığının Yordayıcı Olarak Duygu Düzenlemedeki Rolü. *Sakarya University Journal of Education*, 7(1), 183-194.
- *Ersoy,A. ve Yaşar,Ş.(2002). İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf öğrencilerinin internet kullanma durumları. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 1(4), 0-14.
- *Ferodov,A.(2018). Ekranla Şiddet ve Çocuk.(Çev.: Nilüfer Pembecioğlu), *Çocuk Ve Medeniyet Dergisi*, 3(5).
- *Gıdahattı(2020, 20 Nisan). Momo oyunu tehlikesi şimdi Youtube’da! Momo nedir? Momo gerçek mi? *Gıdahattı*. <https://www.gidahatti.com/momo-oyunu-tehlikesi-simdi-youtubeda-momo-nedir-momo-gercek-mi-143712/>
- *Gül,M.E.(2019). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown’s Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği. *International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS)*,5(2), 448-465.
- *Güngör,M.(2014).Okulöncesi Dönem Çocuklarının Televizyon İzleme Alışkanlıkları Ve Anne Baba Tutumları. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11(28), 199-216.
- *Günüç,S. ve Atli,S.(2018).18-24 aylık bebeklerde teknolojinin etkisine yönelik ebeveyn görüşleri. *Addicta: The Turkish Journal on Addiction*, 5(2), 205–226.
- *Güvendi, B., Tekkurşun Demir,G. ve Keskin,B.(2019).Ortaokul öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Saldırganlık. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 11(18).
- *Haberler.com(2020, 17 Eylül). CS: GO sistem gereksinimleri nedir? CS GO kaç GB? Counter-Strike: Global Offensive (CS GO) sistem gereksinimleri. *Haberler.com*. <https://www.haberler.com/cs-go-sistem-gereksinimleri-nedir-cs-go-kac-gb-13607327-haberi/>
- *Haber Merkezi(2015, 18 Mayıs). GTA 5 modları tehlike saçıyor. *Mediatrend*. <https://mediatrend.mediamarkt.com.tr/gta-5-modlari-tehlike-saciyor/>
- *Habertürk.(2017, 7 Ağustos). İnternet ve oyun bağımlılığı beyinde uyuşturucu etkisi yapmaya başladı. [Youtube videosu]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=O_j5u3zKXgM

- *Habertürk.(2018a, 15 Ocak). İnternet bağımlılığının ilacı: Sevgi ve ilgi. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=z4trK1ECq2Q>
- *Habertürk.(2018b, 19 Haziran). Oyun bağımlılığı resmen 'akıl hastalığı' olarak tanımlandı. *Sabah*. <https://www.sabah.com.tr/>
- *Hazar,Z. ve Ekici,F.(2021).Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı ile Zorbalık Bilişleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Gazi Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 26(1), 1-15.
- *Hazar,Z., Hazar,K., Gökyürek,B., Hazar,M., ve Çelikkalek,S. (2017). Ortaokul öğrencilerinin oyunsallık, dijital oyun bağımlılığı ve saldırganlık düzeyleri arasındaki ilişkinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *İnsan Bilimleri Dergisi*, 14 (4), 4320–4332.
- *Hız,H. (2019, 12 Kasım). Bağımlılık yapan oyunlar gençleri ölüme götürüyor: Yaş dilimi genişletilmeli. *Yeni Şafak*. <https://www.yenisafak.com/>
- *Horzum,M.B.(2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, *Eğitim ve Bilim*, 36(159).
- *Horzum,M.B., Ayas,T. ve Çakır Balta,Ö.(2008).Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30).
- *Hürriyet(2020a,8 Temmuz). Bilgisayar oyunları göz sağlığını tehdit ediyor! *Hürriyet*. <https://www.hurriyet.com.tr/>
- *Hürriyet(2020b, 18 Aralık). Uzmanı uyardı: Sorun sadece kullanım süresi değil, neye maruz kaldığı da önemli. *Hürriyet*. <https://www.hurriyet.com.tr/>
- *İHA(2018a, 31 Mart). Oyun Bağımlılığına 'Okuma Saati' Formülü. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/haber/2018/3/31/oyun-bagimligina-okuma-saati-formulu-4410014.html>
- *İHA(2018b, 7 Haziran). BTK'dan Bilinçli Ve Güvenli 'İnternet' Uyarısı. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/>
- *İHA(2019a,13 Şubat). Öldüren oyunlara karşı ailelere önemli uyarılar.*Beyaz Gazete*.<https://beyazgazete.com/>
- *İHA(2019b, 17 Nisan). Çocukları dijital oyun bağımlılığından koruyacak 5 önlem.*CNN Türk*.<https://www.cnnturk.com/>

- *İHA(2019c, 2 Mayıs). Dr. Gül Açıklaması 'Telefonu Yasaklamak Çözüm Değil'. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/haber/2019/2/13/olduren-oyunlara-karsi-ailelere-onemli-uyarilar-4913232.html>
- *İHA(2019ç, 17 Temmuz). Ebeveyn Misiniz, Yoksa E-Beveyn Mi. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/haber/2019/7/17/ebeveyn-misiniz-yoksa-e-beveyn-mi-5150490.html>
- *İHA(2020a, 24 Ocak).Oyun Oynama Bozukluğu Gençleri Tehdit Ediyor. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/haber/2020/1/24/oyun-oynama-bozuklugu-gencleri-tehdit-ediyor-5416771.html>
- *İnan,M.(2019,7Aralık).Okul öncesi tablet 20 dakikayı aşmasın. *Milliyet*. <https://www.milliyet.com.tr/>
- *İnternet Haber(2017, 10 Kasım). Mavi Balina oyunu nedir? Bu oyunu oynayan intihar ediyor. *İnternet Haber*. <https://www.internethaber.com/mavi-balina-oyunu-nedir-bu-oyunu-oynayan-intihar-ediyor-1822205h.htm>
- *İşçibaşı,Y.(2011). Bilgisayar, İnternet Ve Video Oyunları Arasında Çocuklar. *Selçuk İletişim Dergisi*,7(1), 122-130.
- *Kalkan,M.(2019, 6 Mart). YouTube'dan Momo açıklaması. *Yenişafak*. <https://www.yenisafak.com/teknoloji/youtubedan-momo-aciklamasi-3449996>
- *Kanal D.(2016, 6 Kasım). Çocuğunuz Oyun Bağımlısı mı? [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=T301oTcjcyo>
- *Kanal D.(2018, 26 Eylül). Oyun Bağımlılığı. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=tmIJO9xU4c>
- *Karaaslan,C.(2020, 21 Ekim). İnternet bağımlılığı dersleri de etkiliyor. *Sabah*.<https://www.sabah.com.tr/>
- *Karabulut,B.(2019). Ortaöğretim Öğrencilerinde Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Şiddet Eğilimi İlişkisi(Yüksek Lisans Tezi). Hasan Kalyoncu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> veri tabanından ulaşılmıştır.
- *Karataş,Z.(2015). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri.*Manevi Temelli Sosyal Hizmet Araştırmaları Dergisi*, 1(1), 62-80.

- *Karcıoğlu,Ö.(2020). Coronavirüs Nedir, Nasıl Korunabiliriz? *Aka Tıp Dergisi*, 2(1),66.
- *Kestane,M.(2019).Dijital Oyun Bağımlılığının İlköğretim İkinci Kademe Çağındaki Öğrencilerin Akademik Başarısı İle İlişkisi(Yüksek Lisans Tezi). Biruni Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> veri tabanından ulaşılmıştır.
- *Kıldırın,Y.(2019). Lise Öğrencilerinin Zorbalıkla Baş Etme Düzeyleri Ve Zorbalık Eğilimi Düzeyleri İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi(Yüksek Lisans Tezi). Maltepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> veri tabanından ulaşılmıştır.
- *Kılıç,K.M.(2019). Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı, Zorbalık Bilişleri ve Empati Düzeyleri Arasındaki İlişkiler. *İlköğretim Online*, 18(2), 549-562.
- *Kıral,B.(2020).Nitel Bir Veri Analizi Yöntemi Olarak Doküman Analizi. *Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8(15), 170- 189.
- *Kırık,A.M.(2014). Aile Ve Çocuk İlişkisinde İnternetin Yeri: Nitel Bir Araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 3(1), 337-347.
- *Kızılırmak,İ.(2019, 11 Şubat). Minecraft Hileleri. *Cepkolik*. <https://www.cepkolik.com/minecraft-hileleri-251516/>
- *Koca,İ.(2016, 1 Şubat). Oyun bağımlılığında çözüm telefonu elinden almak değil. *CNN Türk*. <https://www.cnnturk.com/>
- *Kocaeli Gazetesi(2020, 12 Ağustos). Bilmeyenler için LoL oyunu nedir ve LoL nasıl oynanır? *Kocaeli Gazetesi*. <https://www.kocaeligazetesi.com.tr/haber/5105697/bilmeyenler-icin-lol-oyunu-nedir-ve-lol-nasil-oynanir>
- *Koç,P.(2017). Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili(Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <http://openaccess.hacettepe.edu.tr/> adresinden ulaşılmıştır.

- *Koyuncu,İ. ve Kılıç,A.F.(2019). Açımlayıcı ve Doğrulayıcı Faktör Analizlerinin Kullanımı: Bir Doküman İncelemesi. *Eğitim ve Bilim 2019*, 44(198), 361-388.
- *Küçük,Y. ve Çakır,R.(2020).Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *TurkishJournal of PrimaryEducation (TUJPED)*,5 (2), 133-154.
- *Medyabey(2017, 3 Ağustos). Şiddet içeren Metin2 oyunu yine can aldı! *Medyabey*.
<https://medyabey.com/siddet-iceren-metin2-oyunu-yine-can-aldi/>
- *Milliyet(2017a, 27 Mart).Sanal oyunlar çocukları nasıl etkiler?*Milliyet*.
<https://www.milliyet.com.tr/>
- *Milliyet (2019a, 28 Ağustos). İnternet/oyun bağımlılığında çocuğumuz için neler yapabiliriz?*Milliyet*.<https://www.milliyet.com.tr/>
- *Milliyet (2020, Ekim 6). Uzmanı uyardı: Ne kadar çok internet o kadar düşük not. *Milliyet*. <https://www.milliyet.com.tr/>
- *Muslu,M. ve Gökçay,G.F.(2019).Teknoloji Bağımlısı Çocuklarda Obeziteye Neden Olan Risk Faktörleri.*Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*,8(2), 72-79.
- *Mustafaoğlu,R. ve Yasacı,Z.(2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi – Journal of Dependence* ,19(3), 51-58.
- *Mustafaoğlu,R., Zirek,E., Yasacı,Z. ve Razak Özdiñler, A.(2018). Dijital Teknoloji Kullanımının Çocukların Gelişimi Ve Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Addicta: TheTurkishJournal on Addiction*, 5(2), 227–247.
- *Novasta(2021, 10 Mayıs). PEGI Nedir? PEGI Sınıflandırması Nasıl Yapılır? Erişim adresi: <https://novasta.com.tr/pegi-nedir-peg-i-siniflandirmasi-nasil-yapilir/>
- *NTV.(2019, 13 Kasım). Teknoloji bağımlılığı NTV Yayını. [Youtube videosu].
Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=_3bmxGVtbkg
- *Okay,İ.(2019). “Dijital Oyunların Çocuklar Üzerinde Yol Açtığı Etiksel Sorunlar”.(Ed.: Ali Murat Kırık).*Yeni Medyada Çocuk Ve İletişim* içinde (s.115-141). İstanbul: Çizgi Kitabevi.

- *Oskay Yurttaş,G.(2013). İnternet Kullanım Alışkanlıkları Açısından İlköğretim 5.-6.-7.-8. Sınıf Öğrencilerinin Durumu - İnternet Kullanımı İle İlgili Ailelerin Değerlendirmeleri(Yüksek Lisans Tezi). Başkent Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> veri tabanından ulaşılmıştır.
- *Oyungezer(2017, 5 Temmuz). League of Legends'a 18 Yaş Kilidi Geliyor! Erişim adresi: <https://oyungezer.com.tr/haber/cin-de-league-of-legends-a-yasak-gelebilir/detay>
- *Özdiñç,A.(2020). Cumhuriyet'in İlk Yıllarında Frengi: 1916-1925 Yılları Arası Salnamelerde Bolu Sancağı Örneğı. *Abant Tıp Dergisi*, 9(1), 8-19.
- *Pembekar(2020a, 6 Ağustos). Oyun oynarken yemek yemeyi unutuyorsa dikkat!*Milliyet*.<https://www.milliyet.com.tr/>
- *Pembekar (2020b, 22 Aralık). Bilgisayar oyunları obezite ve uyku problemlerine mi neden oluyor? *Milliyet*. <https://www.milliyet.com.tr/>
- *Red Bull(2020, 8 Aralık). Wild Rift Nedir? (LOL Mobile). *Red Bull*. <https://www.redbull.com/tr-tr/wild-rift-inceleme-sistem-gereksinimleri>
- *Sabah Gazetesi(2017, 7 Eylül). Oyun bağımlılığı bacağından ediyordu. *Sabah*.<https://www.sabah.com.tr/>
- *Sabah Gazetesi(2019, 16 Kasım). Çocuğunuzun bakıcısı teknoloji olmasın! *Sabah*.<https://www.sabah.com.tr/>
- *Sabah Gazetesi(2020, 16 Mayıs). Video oyun bağımlılığı zihinsel soruna yol açıyor. *Sabah*.<https://www.sabah.com.tr/>
- *Sak,R., Şahin Sak, İ.T., Öneren Şendil,Ç., ve Nas,E.(2021). Bir araştırma yöntemi olarak doküman analizi. *Kocaeli Üniversitesi Eğitim Dergisi*, 4(1), 227-250.
- *Sarier,Y.(2016). Türkiye’de Öğrencilerin Akademik Başarısını Etkileyen Faktörler: Bir Meta-Analiz Çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 31(3), 609-627.
- *Selin,Ö.(2018, 5 Haziran). Sanal bağımlılık tehlikesi giderek büyüyor. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/>

*Sepetçi,T.(2016). Levi-Strauss ve RolandBarthes’ın Yaklaşımıyla “God of War III” Oyununun Mitsel Çözümlemesi. *TRT Akademi*, 1 (2), 488-507.

*Show TV.(2016, 2 Aralık).Ne olacak bu çocukların oyun bağımlılığı?[Youtube videosu]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=zc_UxAbAVqY&ab_channel=ShowAnaHaber

*Show TV.(2017, 4 Ağustos). Hakan'ı bilgisayar oyunu mu ölüme sürükledi? [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=FebRixW0FnQ>

*Show TV.(2018a, 6 Şubat). Çocukların bilgisayar oyunu cinayetle bitti! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=0a0Jw7sm5Eg>

*Show TV.(2018b, 22 Şubat). Bir çocuk daha "O oyun" yüzünden öldü! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=5cZOEad53z8>

*Show TV.(2018c, 11 Haziran). Oyun tutkunları buluştu. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=x04doJDWRGU>

*Show TV.(2019a, 2 Ocak). Mavi Balina bir can daha aldı! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=lbj60497YNw>

*Show TV.(2019b, 21 Ocak). Günde 15 saat oyun oynayan bile var! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=iXB0rcHzEv4&t=2s>

*Show TV.(2019c, 4 Nisan). Mavi Balina 5 kıza ölüm talimatı verdi! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=mYhS821Gx2U>

*Show TV.(2019d, 10 Mayıs). Dijital çağ anneleri oyun bağımlısı! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=QW9Jf9w97iU>

*Show TV.(2020, 23 Kasım). Oyun bağımlılığına dikkat! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=33W3tBEYCdA>

*Sözcü Gazetesi(2018, 31 Ocak). Mavi Balina oyunu nedir? İşte Mavi Balina hakkında merak edilenler ve ayrıntılı analiz. *Sözcü*. <https://www.sozcu.com.tr/>

- *Star Gazetesi(2018, 15 Kasım). Telefon ve tablet 'susturucu' gibi kullanılıyor. *Marmara Gazetesi*. <https://www.marmaragazetesi.com/>
- *Statista(t.y.). Video oyunları. Statista. Erişim adresi: <https://www.statista.com/outlook/dmo/digital-media/video-games/worldwide>
- *Stemler,S.(2001). An Overview of Content Analysis. *PracticalAssessment, Research& Evaluation*, 7(17).
- *Taylan, H. H. , Kara, H. Z. & Durğun, A. (2017). Ortaokul ve Lise Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri Üzerine Bir Araştırma . *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi* , 3 (1) , 78-87 .
- *Teknobu(2021, 3 Nisan). Minecraft APK İndir Son Sürüm 2021 Minecraft Hileli Apk. *Teknobu*. <https://www.teknobu.net/minecraft-apk-indir/>
- *Til,A.(2020).Yeni Koronavirüs Hastalığı (Covıd-19) Hakkında Bilinmesi Gerekenler. Burdur İl Sağlık Müdürlüğü, *Göller Bölgesi Aylık Ekonomi ve Kültür Dergisi*,8(85), 53-57.
- *TRT.(2018, 31 Temmuz). Oyun bağımlılığı çocuklarda tik bozukluklarına neden oluyor! [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=ffF9dlbES3K8>
- *TRT.(2020a, 13 Ocak). Dijital Oyunlar. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=LWodn6cJV9o>
- *TRT.(2020b, 13 Ocak). Ekran Bağımlılığı. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=2QunUqfFiGc>
- *TRT.(2020c, 11 Şubat). TRT çocuk ebeveyn akademisi - dijital oyun ve oyuncaklar çocukların gelişimini nasıl etkiler? [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=5UpeGdvN6JY>
- *TRT.(2020ç, 25 Aralık). Dijital Oyun Bağımlılığına Dikkat. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=jhFqij8i4bE>

- *Türkiye Cumhuriyeti Sağlık Bakanlığı.(t.y.). Bağımlılık Nedir? Erişim adresi:
<https://alo191.saglik.gov.tr/TR-21183/bagimlilik-nedir.html>
- *Tüzün,Ü.(2002). Gelişen İletişim Araçlarının Çocuk ve Gençlerin Etkileşimi Üzerine Etkisi. *Düşünen Adam*; 2002, 15(1), 46-50.
- *TV A.(2020, 8 Temmuz). Çocuklarda Teknoloji Bağımlılığı. [Youtube videosu]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=gHmB_pDVSs4
- *TV 19.(2017, 3 Mayıs). Dijital Oyun Bağımlılığı. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=RBPquHAqfeA&t=566s>
- *TV 24.(2020, 5 Ekim). Beyza Hakan ile Kayıt Dışı | Dijital Çağda Sosyalleşme. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=8QYmeBW7m7k>
- *TV 360.(2019, 29 Nisan). TV 360 "Ben Anneyim" Programı - Dijital Çağda Ebeveyn Olmak. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=OR6D9GJa20s&t=2s>
- *Uçar,M.(2017). Geleneksel Medya Nedir? Erişim adresi: <https://www.brandworks.com.tr/blog-detay/geleneksel-medya-nedir-6>
- *Uyar,T.(2019, 2 Aralık). Medya Nedir?Erişim adresi: [https://www.iienstitu.com/blog\)medya-nedir](https://www.iienstitu.com/blog)medya-nedir)
- *Ülke TV.(2019a, 5 Şubat). Eğlence, oyun bağımlılığına nasıl dönüşüyor? [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=Y14TmU2eL5w>
- *Ülke TV.(2019b, 20 Eylül). PUBG gibi Dijital Oyunlar ve İnternet Kafeler Çocuklar için Tehlikeli mi? [Youtube videosu]. Erişim adresi: https://www.youtube.com/watch?v=m19QY_SjEd4
- *Vizyon 58.(2020, 9 Aralık). Dijital Bağımlılık ve Uzaktan Eğitim | Vizyon58 TV Ekonomi Politika Programı. [Youtube videosu]. Erişim adresi: <https://www.youtube.com/watch?v=nMHEI7I9rkQ>
- *Yalaki,Z. ve Taşar,M.A.(2019). Ergenlerde çevrimiçi oyun oynama özellikleri akran zorbalığına yol açıyor mu? S.B.Ankara Eğitim ve Araştırma Hastanesi, Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Kliniği, *Ege Tıp Dergisi*, 58(4), 336-343.
- *Yalçın Irmak,A. ve Erdoğan,S.(2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*,27(2), 128-137.

- *Yalçın,S. ve Bertiz, Y.(2019). Üniversite öğrencilerinde oyun bağımlılığının etkileri üzerine nitel bir çalışma. *Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Dergisi (BEST Dergi)*,3(1), 27-34.
- *Yener,D. (2019, 17 Ağustos). Dijital Bağımlılıkla Mücadele İçin Eylem Planı Hazırlandı. *Anadolu Ajansı* . <https://www.aa.com.tr/>
- *Yeni Şafak Gazetesi(2019a, 19 Mayıs). Mavi Balina ve Momo tehlikesine karşı uzmanlar uyarıyor. *Yeni Şafak Gazetesi*.<https://www.yenisafak.com/>
- *Yeni Şafak Gazetesi(2019b, 26 Mayıs). Ordu'da dijital oyun geliştirme eğitimi verildi.*Yeni Şafak Gazetesi*.<https://www.yenisafak.com/>
- *Yeni Şafak Gazetesi(2019c, 7 Haziran). Oyun bağımlısı olduğunuzu gösteren 3 işaret.*Yeni Şafak Gazetesi*.<https://www.yenisafak.com/>
- *Yeşildal,M., Akman Dömbekçi,H. ve Erişen,M.A.(2019).Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Saldırganlık Üzerine Bir Araştırma. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(67).
- *Yıldız,T.(2019). Lise Öğrencilerinde Fonksiyonel Olmayan Tutumların Sigara Kullanımı Ve Dijital Oyun Bağımlılığı İle İlişkisi(Yüksek Lisans Tezi). Çağ Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> veri tabanından ulaşılmıştır.
- *Yılmaz,E., Şahin,Y.L., Haseski,H.İ. ve Erol O.(2014). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi: Balıkesir İli Örneği. *Eğitim Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 4(1). 133-144.
- *Yılmaz,F.(2021, 1 Ocak). 2020 Yılında Oyun Sektörü Kârlı Çıktı! Erişim adresi: <https://gamefactory.gs/turkiye-oyun-sektoru-2020-raporu/>
- *Yiğit Açıkgöz,F. ve Yalman,A.(2018). Akdeniz Üniversitesi, Dijital Oyunların Çocukların Kişilik ve Davranışları Üzerinde Etkisi: Gta 5 Oyunu Örneği. *Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, Kasım (30), 163-180.
- *Yücel,V.(2019).Zararlı Dijital Oyunlar Ve Çocuklar. *Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD)*,6(7).
- *Zafer,S. (2019, 10 Eylül). Yeni Bir Dijital Bağımlı Nesil Karşımıza Çıkıyor. *Beyaz Gazete*. <https://beyazgazete.com/>

*Wach,E.(2013). Learning about qualitative document analysis. *Practice Paper in Brief*. August(2013).1-9.

*Wikipedia(2021, 3 Mart). Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu. *Vikipedi, Özgür Ansiklopedi*. Erişim tarihi: 20 Ağustos 2021. url://tr.wikipedia.org/w/index.php?title=E%C4%9Flence_Yaz%C4%B1l%C4%B1m%C4%B1_Derecelendirme_Kurulu&oldid=25019642.

