2024

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Fahrettin Can ARI

T.C.

ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ALFA KUŞAĞI ÇOCUKLARIN İNTERNET, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE EBEVEYN ETKİLEŞİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Fahrettin Can ARI

HEMŞİRELİK PROGRAMI

Ankara, 2024

T.C.
ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ALFA KUŞAĞI ÇOCUKLARIN İNTERNET, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE EBEVEYN ETKİLEŞİMİ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Fahrettin Can ARI

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Sibel KÜÇÜK

HEMŞİRELİK PROGRAMI

Ankara, 2024

T.C.
ANKARA YILDIRIM BEYAZIT ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ALFA KUŞAĞI ÇOCUKLARIN İNTERNET, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE EBEVEYN ETKİLEŞİMİ

Fahrettin Can ARI

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı
Doç. Dr. Sibel KÜÇÜK

Jüri Üyeleri
Doç. Dr. Sibel KÜÇÜK
Dr. Öğr. Üyesi Evrim KIZILER
Dr. Öğr. Üyesi Emine BAYRAK AYKAN

Okuduğumuz ve Savunmasını dinlediğimiz bu tezin bir Yüksek Lisans derecesi için gereken tüm kapsam ve kalite şartlarını sağladığını beyan ederiz.

Prof. Dr. Sena KAPLAN
Enstitü Müdürü
Bu tezin Yüksek Lisans derecesi için gereken tüm şartları sağladığını tasdik ederim.

BEYAN

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda patent ve telif haklarını ihlal edici etik dışı davranışımın olmadığını, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar içinde elde ettiğimi, bu tezde kullanılmış olan tüm bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi beyan ederim.

07-06-2024

Fahrettin Can ARI

TEŞEKKÜR

Tezin her aşamasında beni oldukça değerli tecrübeleri ile yönlendiren, bilimsel anlamda destekleyen, ilgisini, sabrını, emeğini esirgemeyen Danışmanım Doç. Dr. Sibel KÜÇÜK'e,

Liseden beri hayatımın her alanında destek olan Matematik öğretmenim Mahmut MERT'e ve dostum Murathan DURSUN'a,

Sayın jüri üyesi Hocalarım Dr. Öğr. Üyesi Evrim KIZILER ve Dr. Öğr. Üyesi Emine BAYRAK AYKAN' a

Yüksek Lisans eğitimi sürecimde daima destek olan başta kurumum T.C. Kayseri Bünyan Devlet Hastanesi yönetimi olmak üzere tüm ekip arkadaşlarıma ve de Funda İPEKTEN hocama,

Hayatım boyunca verdiğim tüm kararlarda destek olan annem Hamide ARI, babam Fikret ARI, ablalarım Tuğba GÜREL ve Nuran FIÇICIOĞLU' na

Sonsuz teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **vi**

ABSTRACT ..... **vii**

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ ..... **viii**

TABLOLAR DİZİNİ ..... **ix**

1. GİRİŞ **1**

1.1. Problemin Tanımı 1

1.2. Araştırmanın Amacı 2

1.3. Araştırmanın Soruları 3

2. GENEL BİLGİLER **4**

2.1. Kuşak Kavramı ve Özellikleri 4

2.2. Dijital Yerli ve Dijital Göçmen Kavramı ve Özellikleri 4

2.3. Çocuklarda İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığı 5

2.3.1. Dijital Yerli Olarak Alfa Kuşağında İnternet ve Dijital Oyun Kullanımı 6

2.3.2. Dijital Göçmen Olarak İnternet ve Dijital Oyun Kullanımı 7

2.4. Alfa Kuşak Çocukların İnternet ve Dijital Oyun Kullanımında Ebeveyn Denetimi 7

2.5. Alfa Kuşak Çocukların İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının Önlenmesinde Hemşirenin Rolü 9

3. MATERYAL VE YÖNTEM **10**

3.1. Araştırmanın Şekli 10

3.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Özellikleri 10

3.3. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi 10

3.3.1. Örneklem Seçimi 10

3.4. Verilerin Toplanması 12

3.5. Araştırmanın Ön uygulaması 14

3.6. Araştırmanın Uygulanması 14

3.7. Araştırmanın Değişkenleri 15
3.8. Verilerin Değerlendirilmesi 15
3.9. Araştırmanın Etik Boyutu 16
4. BULGULAR 17
5. TARTIŞMA 31
6. SONUÇ VE ÖNERİLER 38
7. KAYNAKLAR 41
8. EKLER 48
EK-1. Çocuk Veri Toplama Formu 48
EK-2. Ergenlerde İnternet Bağımlılığı Ölçeği 51
EK-3. Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği 52
EK-4. Ebeveyn Veri Toplama Formu 53
EK-5. Etik Kurul Raporu 56
EK-6. Kayseri İl Milli Eğitim Bakanlığı Araştırma İzni 57
EK-7. Bilgilendirilmiş Onam Formu 58
EK-8. Ölçek İzinleri 59
EK-9. Özgeçmiş 60

ÖZET

Alfa Kuşağı Çocukların İnternet, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Etkileşimi

Araştırma, Alfa Kuşağı çocukların internet, dijital oyun bağımlılığı ve ebeveyn etkileşiminin incelenmesi amacıyla 1400 çocuk ve 800 ebeveyn ile 6 ilköğretim ikinci kademe okulda tanımlayıcı araştırma deseninde yapılmıştır. Veriler Çocuk Veri Toplam Formu, Ebeveyn Veri Toplam Formu, Ergenlerde İnternet Bağımlılığı Ölçeği (İBÖ), Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ) ile toplanmıştır. Verilen değerlendirmesinde sayı, yüzde, ortalama, ortanca, Mann-Whitney U, Kruskal-Wallis, Dunn-Bonferroni testi, Spearman korelasyon ve Doğrusal Regresyon Analizi kullanılmıştır. Anlamlılık düzeyi $p<0.05$ olarak kabul edilmiştir.

Alfa Kuşağı çocukların %51.8'i kız, ebeveynlerin %67.8'i dijital yerlidir. Çocukların çoğunluğunun sürekli internet bağlantısı olan cihazı vardır ve %26.9'u 9 yaşından önce ilk teknolojik cihazına sahip olmuştur. Çocukların ve ebeveynlerin çoğunluğu her gün 120 dakika ve üzerinde, çocuklar ödev yapmak, ebeveynler ise herhangi bir konuda araştırma yapmak amacıyla internete erişim sağlamakta ve çocukların %82.1'i ebeveynlerin %23.9'u dijital oyun oynamaktadır. Çocukların ve ebeveynlerinin internete erişilen cihazları ve internete erişim amacını bilme yanıtlarının oranları benzerdir. Çocukların İBÖ puan ortalaması 18.0 (14.0-23.0), DOBÖ puan ortalamasının 12.0 (9.0-17.0) ve ölçek puanları arasında pozitif, orta düzeyde ilişki olduğu saptanmıştır. Çocukların İBÖ ve DOBÖ puanları ile çocukların yaşın ve kendisine ait sürekli internet bağlantılı cihaz sayısının artması ve kendisine ait ilk teknolojik cihaza sahip olma yaşının düşmesi, interneti günlük kullanım süresinin ve sıklığının artması, dijital oyun oynama, interneti sosyal medyaya erişmek, sohbet etmek, oyun oynamak amacıyla kullanma, ebeveynin çocuğun internete erişme amacını ve oynanan dijital oyunları bilmesi İBÖ ve DOBÖ puanlarını anlamlı olarak azaltmaktadır ($p<0.05$). Ebeveynin dijital göçmen ya da yerli olması fark etmeksizin internet kullanımı ve oynanan dijital oyunları kontrol etmesi ve kontrol sıklığının artması, yaşına uygun değilse oynamaya izin vermemesi İBÖ ve DOBÖ puanlarını anlamlı olarak azaltmaktadır ($p<0.05$). Alfa Kuşak çocukların internet ve oyun bağımlığın arasında paralel ilişki vardır ve ebeveyn kontrolünün internet ve oyun bağımlılığını azaltmada önemli bir faktör olduğu söylenebilir.

Anahtar Kelimeler: Alfa Kuşak, çocuk, dijital oyun bağımlılığı, ebeveyn, etkileşim internet bağımlığı.

ABSTRACT

Alpha Generation Children's Internet, Digital Game Addiction and Parenteral Interaction

The research was carried out for investigate the internet digital game addiction and parental interaction of Alpha generation children in a descriptive research design for 6 primary and secondary schools with 1400 children and 800 parents. The data were collected with the Child Data Total Form, Parent Data Total Form, Internet Addiction Scale for Adolescents (IAS), and Digital Game Addiction Scale for Children (DSAS). Number, percentage, mean, median, Mann-Whitney U, Kruskal-Wallis, Dunn-Bonferroni test, Spearman correlation and Linear Regression Analysis were used in the evaluation. The significance level was accepted as $p<0.05$.

51.8% of Alpha Generation children are girls, 67.8% of parents are digital natives. The majority of children have a tool with a constant internet connection, and 26.9%had their first technological device before the age of 9. The majority of children and parents access the internet for 120 minutes or more every day, children access the internet for doing homework, parents access the internet in order to research on any subject, and 82.1% of children and 23.9% of parents play digital games. The rates of children's and their parents' responses for knowing the devices that are accessed to the internet and the purpose of accessing the internet are similar. It was determined that the average IAS score of the children was 18.0 (14.0-23.0), the average DSAS score was 412.0 (9.0-17.0) and there was a positive, moderate relationship between the scale scores. Children's IAS and DSAS scores and the increasing in children's age and the number of their own internet-connected tools and the decreasing in the age of owning their first technological device, increase in the duration and frequency of daily use of the internet, playing digital games, using the internet to access social media, using it for chatting, using for playing games, and the parent's knowledge of the child's purpose of accessing the internet and the digital games that are played makes the scores of IAS and DSAS reduce significantly ($p<0.05$). Regardless of whether the parent is a digital immigrant or a native, the using of the internet and the controlling of the digital games that are played, the increasing in the frequency of control, and the fact that he/she are not allowed for playing if it is not appropriate for his/her age reduce the IAS and DSAS scores significantly ($p<0.05$). Alpha Generation children have a parallel relationship between internet and game addiction, and parental control can be said that it is an important factor in reducing internet and game addiction.

Keywords: Alpha Generation, child, digital game addiction, parent, interaction internet addiction.

SİMGELER VE KISALTMALAR DİZİNİ

%	: Yüzde
DOBÖ	: Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği
ESRB	: Eğlence Yazılımları Değerlendirme Kurulu
HSGM	: Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü
ICD	: International Classification of Disease
İBÖ	: İnternet Bağımlılığı Ölçeği
MOBİSAD	: Mobil İletişim Araçları ve Bilgi Teknolojileri İş Adamları Derneği
N	: Örneklem
PEGI	: Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi
R^2	: Doğrusal Regresyon Analizi
TDK	: Türk Dil Kurumu
TÜİK	: Türkiye İstatistik Kurumu
U	: Mann Whitney U
VCR	: Video Completion Rate
$\chi 2$	: Ki-kare

TABLOLAR DİZİNİ

Tablo 2.1 *Doğum Yıllarına Göre Kuşaklar (McCrindle vd, 2021)* 4

Tablo 2.2 *Türkiye'de En Çok Oynanan 15 Mobil Oyun (Türkiye Oyun Sektörü Raporu)* 8

Tablo 3.1 *Örnekleme Alınan Okullar ve Öğrenci Sayıları* 11

Tablo 4.1 *Çocukların Sosyodemografik Özellikleri* 17

Tablo 4.2 *Ebeveynlerin Sosyodemografik Özellikleri* 17

Tablo 4.3 *Çocukların İnternet Bağlantılı Cihaz Kullanım Özellikleri* 18

Tablo 4.4 *Çocuklar ve Ebeveynlerin İnternet Kullanım Özellikleri ve Karşılaştırılması* 18

Tablo 4.5 *Çocuklar ve Ebeveynlerin Dijital Oyun Özellikleri ve Karşılaştırılması* .20

Tablo 4.6 *Çocukların DOBÖ ve İBO Puanları* 21

Tablo 4.7 *Çocukların ve Ebeveynlerin Sosyodemografik Özellikleri ile İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması* 21

Tablo 4.8 *Çocukların İnternet Kullanım ve Ebeveyn Kontrolü Özellikleri ile Çocukların İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması* 23

Tablo 4.9 *Çocukların Dijital Oyun Oynama Özellikleri ile Çocukların İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması* 24

Tablo 4.10 *Ebeveynlerin İnternet Kullanım ve Ebeveyn Kontrolü Özellikleri ile Çocukların İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması* 25

Tablo 4.11 *Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynama Özellikleri ile Çocukların İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması* 26

Tablo 4.12 *İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması* 27

Tablo 4.13 *Sosyodemografik Özellikler, İnternet Kullanım Özellikleri ve Ebeveyn Kontrolüne Ait Değişkenlerle İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Regresyon Analizi* 28

Tablo 4.14 *İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Regresyon Analizi* 29

1. GİRİŞ

1.1. Problemin Tanımı

Eş dönemde yaşayan, benzer özelliklere sahip insanların oluşturduğu gruplara Kuşak adı verilmektedir (Adıgüzel vd., 2014). Günümüzde kuşaklar Sessiz Kuşak (1925-1945), Bebek Patlaması (1946-1964), X (1965-1979), Y (1980-1994), Z (1995-2009), Alfa Kuşak (2010-2024) olarak adlandırılmaktadır (McCrindle vd., 2021). Kuşaklar kendi aralarında kültürel, bölgesel ve sosyal çevreye göre değişmekle birlikte son yıllarda en çok teknolojideki gelişmeler, internet kullanımı, medya ve iletişim değişimlerinden etkilenmektedir (Levickaitė, 2014). Bu değişim sonucunda günümüzde yaşayan en güncel kuşak olarak tanımlanan Alfa Kuşağı'nın teknolojik aletlerle bağımlılık düzeyinde bir ilişki içerisinde olabilmektedir (Güzel, 2021).

İnternet kullanımının yaygınlaşması sonucu artan internet bağımlılığı (Arısoy, 2009) patolojik bir bağımlılık türüdür (Lozano vd., 2022) ve internet bağımlılığına ek olarak dijital oyun bağımlılığı da bir patolojik bozukluk olarak 2018 yılında ICD-11'e oyun oynama bozukluğuna dâhil edilmiştir (Darvesh vd., 2020). İnternet Bağımlılığı kavramı ilk defa Ivan Goldberg tarafından gönderilen şaka amaçlı bir e-posta ile literatüre girmiş (Aktaran Gökçearslan vd., 2012) ve Young (1998) tarafından tanı ölçütleri belirlenmiştir. Bu tanı ölçütleri internet oyunlarıyla ilgili zihinsel uğraş, oyun oynayamadığında duyulan anksiyete, oyun oynama süresinin artması, oyun oynamayı durdurmada kontrolsüzlük, oyun harici yapılan aktivitelere olan ilgi kaybı, aşırı oyun oynamanın ortaya çıkardığı olumsuz psikososyal etkenlere rağmen devam etme, oyun oynama süresi konusunda yalan beyan, olumsuz duygu durumlarından kaçınmak için oyun oynama, oyunlarla olan yoğun ilişki nedeniyle yaşanan akademik başarısızlıklar olarak özetlenebilir. Bu tanı ölçütlerinden 5 tanesinin karşılanması halinde internet bağımlısı tanısı koyulabilmektedir (Young, 1998). İnternet bağımlılığı küresel bazda incelendiğinde ABD'de 277 üniversite öğrencisi üzerinde yapılan çalışmada katılımcıların %8.1'inin patolojik internet bağımlısı olduğu (Morahan ve Schumacher, 2000), Çin'de 16-24 yaş arası gençlerin %38'inin (Leung, 2004), İtalya'da öğrencilerin %5.6'sının internet bağımlısı olduğu saptanmıştır (Pallanti, 2010). Türkiye'de ise ortaokul, lise, ortaokul-lise ve üniversite öğrencilerini kapsayan bir

meta-analiz çalışması sonucunda internet bağımlığı oranı %13 bulunmuştur (Kurt ve Avcı, 2020).

Çocuklarda internet ve çevrimiçi oyun kullanımı, bağımlılık davranışı ile sonuçlanabilmektedir (Ektiricioğlu vd., 2020). Çocukların aile, çevre, diğer bağımlılıklar, okul kaynaklı nedenler de internet ve oyun bağımlılığına iten faktörler olarak bildirilmektedir (Çelik ve Çelik, 2023). Ayrıca COVID-19 pandemisinin etkisiyle akıllı telefon kullanımının artması gibi nedenlerin de bu bağımlılığı arttırdığı belirtilmiştir (Serra vd., 2021).

İnternet ve dijital oyun bağımlılığının çocuklarda farklı sorunlara neden olabildiği belirtilmektedir. Çocuklarda internet bağımlılığı psikososyal sonuçların yanı sıra (Kuss ve Griffiths, 2012) obezite, vücut ağrıları, görme veya işitme sorunları, hareketsizlik gibi fiziksel sağlığı negatif etkileyen etmenleri beraberinde getirebilirken (Aziz vd., 2021) , dijital oyun bağımlılığı ise öğrencilerin akademik başarısını olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Polat ve Topal, 2022).

İnternet ve dijital oyun kullanımında ebeveynlerin önemli rolleri olduğu, internet ve dijital oyunların kullanımının kontrolünün ebeveynler tarafından yapılmasının çocukların dijital ortamın tehlikelerinden korunması oldukça önemli olduğu belirtilmektedir (Kılıç, 2022; Demir, 2024). Ebeveyn denetiminin internet bağımlılığı olasılığını düşürdüğünü bildirilmektedir (Martins vd., 2020). Ebeveynlerin bilinçlendirilmesinde ve danışmanlık yönüyle sağlık çalışanlarının da rolleri olduğu bildirilmiştir (Kılıç, 2022). Bir vakada oyun bağımlısı bir birey bağımlılığı nedeniyle umutsuzluk ve başarısızlık duyguları yaşarken psikoterapi seansları ile baş etme yeterliliğinin artması dolayısıyla daha umutlu hissettiği bir yaşama döndüğü belirtilmiştir (Ünal, 2015).

Bu araştırmada; Alfa Kuşak çocukların internet ve dijital oyun bağımlıklarının sıklığı ve ebeveynlerinden etkilenme durumunun incelenmesinin her iki gruba yönelik sorunların tespiti için yarar sağlayabileceği öngörülmüştür.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, Alfa Kuşağı çocukların internet, dijital oyun bağımlılığı ve ebeveyn etkileşiminin incelenmesi amacıyla yapılmıştır.

1.3. Araştırmanın Soruları

Araştırmanın Ana Sorusu;

1. Alfa Kuşağı çocukların çocuklarının internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyi nedir ve ebeveyn etkileşimi var mıdır?

Araştırmanın Alt Soruları;

1. Alfa Kuşağı çocukların ve ebeveynlerinin sosyodemografik özellikleri ile internet kullanım ve dijital oyun kullanım özellikleri nasıldır?
2. Alfa Kuşağı çocukların internet ve dijital oyun bağımlılığında ebeveynleri ile bir etkileşim var mıdır?
3. Alfa Kuşağı çocukların internet bağımlılığı ile dijital oyun bağımlılığı arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Kuşak Kavramı ve Özellikleri

Kuşak kavramı; yaklaşık olarak aynı yıllarda dünyaya gelmiş, aynı devrin kaderlerini paylaşan, benzer sorumluluklarla yükümlü insan toplulukları olarak tanımlanmıştır (TDK, 2024). Kuşaklar belirli yıllarla sınırlı olarak net bir şekilde ayrılmasa da (Aka, 2018), literatürde genelde benzer isimlerle anılmaktadır (Tablo 2.1).

Tablo 2.1 *Doğum Yıllarına Göre Kuşaklar (McCrindle vd, 2021)*

Doğum Yılları	**Kuşaklar**
1925-1945	Builders
1946-1964	Baby Boomers
1965-1979	Generation X
1980-1994	Generation Y
1995-2010	Generation Z
2010-2024	Generation Alpha

Kuşakların bu isimlendirmeleri gelişigüzel değildir. Örneğin; bugün ki şehirleri ve yaşam tarzımızı inşa ettiği düşünülen kuşağa "Builders (İnşa Ediciler)" adlandırması yapılmıştır (McCrindle vd., 2021). Ek olarak bu nesil anne ya da babalarına nazaran daha az aktif bir kuşak olduğu düşünülerek 1951 yılında Time dergisi tarafından "Silent Generation (Sessiz Kuşak)" olarak adlandırılmıştır (TİME, 1951). Benzer şekilde ikinci dünya savaşı sonrası yüksek doğum oranları nedeniyle bir sonraki nesile "Baby Boomers (Bebek Patlaması)" isimlendirmesi yapılmıştır (Colby ve Ortman, 2014). Günümüzde yaşayan en güncel kuşak olan Alfa kuşağı ise X, Y ve Z kuşaklarının ardından geriye dönüşü değil yeni bir başlangıcı nitelemesi amacıyla "Alpha Generation (Alfa Nesli)" olarak adlandırılmıştır (McCrindle vd., 2021).

2.2. Dijital Yerli ve Dijital Göçmen Kavramı ve Özellikleri

Kuşak isimlendirmelerinde dönemin koşullarına ek olarak teknolojide meydana gelen gelişimlerde etkili olmaktadır (Aka, 2018). Özellikle kuşaklar arası

farklar teknoloji ile daha belirgin hale gelmiştir (Eşgi, 2013). Günümüz literatüründe bilgisayar, video oyunları ve internetin dijital dilini anadili olarak konuşanlara "Digital Natives (Dijital Yerliler)", dijital dünyanın içinde doğmamış ama yaşamının ilerleyen dönemlerinde teknolojiyle tanışarak dijital dünyayı benimsemiş olanlara "Digital Immigrants (Dijital Göçmenler)" tanımlaması yapılmaktadır (Prensky, 2001). Bu tanımlamaya bağlı olarak günümüzde 1980 öncesi doğumlulara Dijital Göçmen, 1980 sonrası doğumlulara Dijital Yerli denmektedir (Tombul, 2020).

Bu iki birey topluluğunun teknolojiyi kullanım özellikleri arasındaki farklar ve benzerlikler yapılan çalışmalarla ortaya konmuştur. Yapılan bir çalışmaya göre dijital yerliler dijital bankacılık uygulamalarını pratik bulurken, dijital göçmenler riskli bulmaktadır (Çakıroğlu, 2022). Her iki grupta kişisel veri güvenliği konusunda endişelere sahiptir (Kemiksiz, 2022). Buna ek olarak dijital göçmen olarak sayabileceğimiz 60-74 yaş bireylerde yapılan bir çalışmada internet kullanım oranının %42,10 olduğu ve dijitallikle olan bağlarının genç nesle göre dezavantajlı olabildiği ortaya konmuştur (Baran vd., 2017). Fakat farklı bir çalışmaya göre de dijital yerlilerin heves yokluğu, bilgisizlik, ekonomik kısıtlamalar, elektrik gücünün yoksunluğu, zayıf internet ağı gibi nedenlerle dijital dünyaya yabancı olabileceği, dolayısıyla doğulan dönem ya da dijital teknolojilerin kullanımında yeterlilik gibi nüans farklarının ele alınması gerektiğinin önemi vurgulanmaktadır (Adjin-Tettey, 2020).

2.3. Çocuklarda İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığı

Ergen ve gençlerin önceleri farklı şekillerde yaşadıkları oyun etkinlikleri son yıllarda online etkinliklere dönüşmüştür ve bu kültür değişkenliği beraberinde bağımlılık gibi farklı sorunlar ortaya çıkarmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2016). Dijital kültür olarak da tanımlanabilen bu kültür dijital oyun yönüyle 1960'lardan itibaren birçok gelişim süreci geçirmiştir (Sarpkaya, 2021). Bu gelişimde internetin payı büyüktür (Ayhan ve Köseliören, 2019). We Are Social 2023 verilerine göre dünyada 5,16 milyar internet kullanıcısı bulunmaktadır. Bu sayı dünya nüfusunun %64.4'üne denk gelmektedir (We Are Social, 2023). Türkiye'de ise Türkiye Oyun Sektörü Raporu 2023'e göre nüfusun %87.1'inin internete bağlı olduğu ve mobil oyuncu sayısı 44 milyon olduğu raporlanmıştır (Gaming in Turkey 2023).

We Are Social (2023) verilerine göre Türkiye'de 7 saat 24 dakika ile dünya ortalamasının üzerinde kalmaktadır. Yine aynı rapora göre dünyadaki çevrimiçi kullanıcıların %30,5'i oyun için interneti kullanırken (We Are Social, 2023), Türkiye Mobil İletişim Sektörü 2023 raporuna göre Türkiye'de internet kullanıcılarının %36,4'ü oyun oynama amacı ile çevrimiçi olmaktadır (MOBİSAD, 2023).

Çocuklarda teknolojiyi kullanım sürelerinin artışı fiziksel ve ruhsal sağlıklarını bozma konusunda oldukça risklidir (Gökel, 2020). Dijital oyunların çocuklarda günlük yaşam aktivitelerinin aksaması, 0-3 yaş aralığında gelişimsel ve dil becerisinde sorunlar, iletişim sorunları, şiddete karşı duyarsızlık ve saldırganlık gibi olumsuz etkileri mevcuttur (T.C. Sağlık Bakanlığ (SGHM), 2018).

2.3.1. Dijital Yerli Olarak Alfa Kuşağında İnternet ve Dijital Oyun Kullanımı

2010 yılından itibaren doğan günümüzde yaşayan en güncel kuşak olan bu kuşağa Alfa Kuşak ismi verilmiştir (McCrindle vd., 2021). Alfa Kuşağı doğum yılı itibariyle dijital yerli grubuna girmektedir (Demirel, 2021). Diğer nesillerden farklı olarak iki yaşından itibaren ekrana hâkim olmaları ve uygulamalar arasında kolayca gezinebilmelerinden dolayı "teknoloji" onların dünyası olarak tanımlanmaktadır (Kumar Jha, 2020). Alfa Kuşağı online alışveriş yapmayı seven ve giyilebilir cihazları tercih eden bir nesildir (Demirel, 2021) ve geçmişteki bazı kuşakların olağanüstü olarak yorumladığı teknolojileri, doğumlarından beri tanımaktadırlar (Bağçı ve İçöz, 2019). Alfa Kuşağının yüksek oranda internet bağı bulunan fakat aynı zamanda yalnız bir nesil olduğu (Cirilli vd., 2019) ve yalnız olmayı tercih ettikleri bildirilmektedir (Demirel, 2021). Nesillerin ekran ile ilişkilerine bakıldığında İnşa Ediciler'in sinema, Bebek Patlaması kuşağının televizyon, X kuşağının VCR (Video Completion Rate), Y kuşağının internet, Z kuşağının çeşitli teknolojik cihazlar ilişkili iken Alfa Kuşağının canlı yayın yapan, aynı anda birçok kişinin erişebildiği uygulamalarla alakalı oldukları görülmektedir. (McCrindle vd., 2021). TÜİK (2021) yılında 6-15 yaş çocukları kapsayan raporunda internet kullanım oranının %82,7 olduğu ve bu yaş grubu çocukların %90,1'inin her gün interneti kullandığı, %66,1'inin ise oyun oynama amaçlı internet kullanımı olduğu belirtilmiştir (TÜİK, 2021).

2.3.2. Dijital Göçmen Olarak İnternet ve Dijital Oyun Kullanımı

Teknolojik bir ortamda doğmayıp sonradan bu araçları kullanma eğiliminde ya da mecburiyetinde olan kuşağa dijital göçmen denmektedir (Arabacı ve Polat, 2013). Dijital göçmenlerin teknolojiyi kullanım amaçları genelde ihtiyaçtan doğmaktadır ve dijital göçmenler dijital yerlileri internet kullanımları bakımından sorunlu olarak görebilmektedir (Eşgi, 2013). Teknoloji alandaki hızlı gelişimler özellikle mobil teknolojilerde sürekli çıkan yeni uygulamalar dijital göçmen ebeveynlerin adaptasyonunu zorlaştırmış, akıllı telefon ve sosyal medya kullanımının artması sonucu çocukları üzerindeki otoriteleri azalmıştır (Bostancı, 2023). Dijital yerli ebeveynler gibi dijital göçmen ebeveynlerinde dijital oyunlar ile ilgili görüşlerinin olumsuz olduğu söylenebilir. Ek olarak dijital göçmen ebeveynlerin internet kullanımı konusunda daha kaygılı oldukları görülmüştür (Durmaz ve Ulukol, 2022).

2.4. Alfa Kuşak Çocukların İnternet ve Dijital Oyun Kullanımında Ebeveyn Denetimi

İnternet ve dijital oyun kullanımında ebeveyn denetiminin oldukça önemli olduğu, ebeveyn denetiminin çocuklarda internet bağımlılığı olasılığını düşürebildiği bildirilmektedir (Martins vd., 2020). Ayrıca ebeveyn-çocuk arasındaki negatif ilişkinin çocuklarda problemli internet kullanımı ve oyun oynama bozukluğu riskini artırabileceği belirtilmektedir (King ve Delfabbro, 2016). Çocukların oyun oynama sürelerinin artışı ile meydana gelebilecek olası sorunlarda ebeveyn farkındalığı önemlidir (Marufoğlu ve Kutlutürk, 2021). Ebeveynlerin teknolojinin yanlış kullanımı sonucu doğabilecek sorunların bilincinde (Yiğit ve Günüç, 2020) ve dijital teknolojiler hakkında yeterli bilgi sahibi olmaları gerektiği belirtilmektedir (Yiğit ve Günüç, 2020). Özellikle Alfa Kuşağı var olan teknolojik aletleri bir oyuncak olarak kullanabilmeleri (İsmailoğlu ve Yılmaz , 2019) uzun süreli teknolojik araç kullanımı ile sonuçlanarak fiziksel sağlıklarını bozma, obezite gibi hastalıklara ya da ruhsal bozukluklara yol açabilmektedir (Gökel, 2020).

Tüm dijital oyunların belirli bir yaş sınırlaması bulunmakta ve bu yaş sınırlandırılması bazı uluslararası derecelendirme kuruluşları vasıtasıyla belirlenmektedir. Bunlardan birisi, genelde Avrupa birliği üye ülkeleri arasında kullanılan Pan Avrupa Oyun Bilgi Sistemi (PEGI) diğeri ise Amerika Birleşik

Devletleri'nde oluşturulmuş ve kullanılan Eğlence Yazılımları Değerlendirme Kurulu' dur (ESRB) (Özhan, 2011). Türkiye'de en çok oynanan 15 mobil oyunun (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2023) PEGI, ESRB, kendi web siteleri ya da uygulama marketlerinin koyduğu yaş sınırlamaları Tablo 2.2'de belirtilmiştir.

Tablo 2.2 *Türkiye'de En Çok Oynanan 15 Mobil Oyun (Türkiye Oyun Sektörü Raporu)*

Oyun İsmi	**Yaş Sınırlaması**
Roblox	Ebeveyn rehberliği önerilir (Pan Europan Game İnformation, 2024) .
Subway Surfers	Bütün yaş grupları için uygun (Pan Europan Game İnformation, 2024)
PUBG	+16 (Pan Europan Game İnformation, 2024)
101 YüzBir Okey Plus	+12 (App Store, 2024)
Words of Wonders: Crossword	+4 (App Store, 2024)
Traffic Rider	+4 (App Store, 2024)
Candy Crush Saga	Bütün yaş grupları için uygun (Pan Europan Game İnformation, 2024)
Ea Sports FC™ Mobile Soccer	Bütün yaş grupları için uygun (Pan Europan Game İnformation, 2024)
Going Balls	+12 (App Store, 2024)
My Talking Tom 2	Bütün yaş grupları için uygun (Pan Europan Game İnformation, 2024)
Piano Star: Tap Music Tiles	+4 (App Store, 2024)
Race Master 3D – Car Racing	+12 (App Store, 2024)
Royal Match	+4 (App Store, 2024)
Stickman Party 2 3 4 MiniGames	+9 (App Store, 2024)
Hay Day	+13 (Supercell, 2024)

Bu oyunlar incelediğinde örneğin PUBG; yoğun şiddet içerikli, hayatta kalma temalı ve içerisinde örtülü olarak ideolojik mesajların bulunduğu bir savaş oyunudur (Gül, 2019). Candy Crush Saga gibi oyunlar ise sık oynandığında bağımlılık yapabilmektedir (Chen ve Leung, 2015). Dolayısıyla çocukları tüm bu risklerden korumak ve bağımlılığı önlemek amacıyla sağlıklı iletişim kurulmalı, ebeveynin doğru

rol model olması sağlanmalı, sanal ortamda ebeveyn kontrolü sağlanmalıdır (Sağlık Bakanlığı (SGHM), 2018). Ek olarak ebeveynler konu hakkında yeterince bilgi sahibi olmalı, çocuklarıyla birlikte vakit geçirmeli, aktiviteler planlamalıdır (Sağlık Bakanlığı (SGHM), 2023).

2.5. Alfa Kuşak Çocukların İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının Önlenmesinde Hemşirenin Rolü

Çocuklarda internet bağımlılığını önlemede sağlık çalışanlarının özellikle de hemşirelerin rolü bulunmaktadır (Özparlak ve Karakaya, 2020) İnternet ve dijital oyun bağımlılığın etkilerden korumak amacıyla çocuk ailesi, öğretmeni ve okul hemşiresi tarafından desteklenmelidir (Kaplan, 2016). Ek olarak sağlık personelleri çocuklarda internet bağımlılığı ile ilgili yeterli bilgi sahibi olmalıdır. Bunun için hizmet içi eğitimlerle desteklenerek klinikte bu tür vakalara nasıl yaklaşım sergilenmesi gerektiği konusunda bilgilendirilmeleri gerektiği bildirilmektedir (Kılıç, 2022). Sağlıklı hayat merkezlerinde güvenli dijital oyun oynama ile ilgili ebeveynlere bilinçlendirme ve iş birliği yürütülmesi önemlidir (Sağlık Bakanlığı, 2018).

Fiziksel bir maddeye dayandırılmayan oyun, internet gibi davranışsal bağımlılıklar konusunda Halk Sağlığı Genel Müdürlüğü (HSGM) tarafından çalışmalar yürütülmektedir. HSGM özellikle genç ve çocuklarda teknolojinin bilinçli, güvenli ve etkin kullanımını sağlamak, problemli internet kullanımını engellemek, bağımlı bireylerin tıbbi yardıma ulaşmasını sağlamak amacıyla "Davranışsal Bağımlılıklar Eylem Planı" çalışmaları başlatılmıştır. Söz konusu eylem planında birçok kurumla ortak çalışma yürütülmektedir. Ek olarak internet ve sosyal medyanın bilinçli kullanımıyla ilgili öğrenci ve ebeveynlerle periyodik olarak saha araştırmaları yürütülmektedir (Sağlık Bakanlığı, 2018).

Hemşireler ailelerin internet bağımlılığını önlemede önemli rol oynar. Ergenlerin aşırı internet kullanımını azaltmak amacıyla hem bakım uygulamalarıyla hem de önleyici programlarla aileye destek olabilir (Özparlak ve Karakaya, 2020).

3. MATERYAL VE YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Şekli

Araştırma, tanımlayıcı araştırma tipinde yapılmıştır.

3.2. Araştırmanın Yapıldığı Yer ve Özellikleri

Araştırma, Kayseri il merkezinde yapılmıştır. Kayseri il merkezinde Kocasinan, Melikgazi ve Talas olmak üzere üç merkez ilçe bulunmaktadır. Bu ilçelerde toplam 176 tane devlet okulu bulunmaktadır. Kayseri İl Millî Eğitim Müdürlüğüne bağlı olan Melikgazi ve Talas ilçelerinden seçilmiş olan altı adet ilköğretim ikinci kademe (ortaokul) okullarda yapılmıştır. Bu ilçelere bağlı olan ortaokullarda öğrenim gören toplam öğrenci sayısı 43 814'tür (Kayseri MEB, 2023).

3.3. Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evrenini, Kayseri il merkezine bağlı beş merkez ilçeden basit rastgele örnekleme yöntemiyle seçilen iki merkez ilçenin (Melikgazi ve Talas) ilköğretim ikinci kademe (ortaokul) kurumlarında 2023-2024 eğitim öğretim döneminde kayıtlı 2010 ve sonrası doğumlu öğrenciler ve bu öğrencilerin ebeveynleri oluşturmuştur. Öğrencilerin sayısı Millî Eğitim Bakanlığının kurum listelerinde bulunan web adreslerinden yararlanılarak tespit edilmiştir (MEB, 2023). Melikgazi ve Talas ilçelerinde toplam 43 814 ortaokul öğrencisi mevcuttur.

3.3.1. Örneklem Seçimi

Araştırmanın örneklem seçimi için Melikgazi ve Talas ilçelerinde bulunan en yüksek öğrenci sayına sahip olan üçer olmak üzere toplam altı okul çalışmaya dahil edilmiştir. Bu okullardaki öğrenci sayıları ve örnekleme alınması gereken öğrenci sayıları Tablo 3.1'de verilmiştir.

Tablo 3.1 *Örnekleme Alınan Okullar ve Öğrenci Sayıları*

İlçe	Okul İsmi	Toplam Öğrenci Sayısı	Örnekleme Alınması Gereken Minimum Öğrenci Sayısı
Meligazi	Müncübe Cıngıllıoğlu Ortaokulu	1.800	426
Melikgazi	Emekli Öğretmen Ramazan Büyükkılıç Ortaokulu	1.543	313
Melikgazi	Hikmet Kozan Ortaokulu	1.284	217
Talas	Şehit Abdullah Şaştım Ortaokulu	1.287	218
Talas	Durak Hava Demir Ortaokulu	892	105
Talas	75. Yıl Mühibe Germirli Ortaokulu	792	83

Örneklem büyüklüğü belirlemek amacıyla evrenden seçilecek kişi sayısı belli ise hesaplama yapmak için $n= Nt^2pq / d\ 2\ N-1 +t^2pq$ formülü kullanılmıştır.

Formülde yer alan simgelerin anlamları şöyledir:

n: Örneklem büyüklüğü

N: Evren büyüklüğü

t: Belirli bir anlamlılık düzeyinde, t tablosuna göre bulunan teorik değer

p: İncelenen olayın görülüş sıklığı (gerçekleşme olasılığı)

q: İncelenen olayın görülmeyiş sıklığı (gerçekleşmeme olasılığı)

d: Duyarlılık (Örneklem hatası),

Örneklem büyüklüğünün belirlenmesinde, evren için p tahmini yoksa p=q=0.5 alınmıştır. İncelenen olayın %95 güven aralığında, d=0.05 örnekleme hatası ile teorik t değeri 1.96'ya denk alındığında araştırmanın örnekleminin en az 1362 öğrenciden oluşması gerektiği belirlenmiştir.

Veri toplama aşamasında her okuldan örnekleme alınması gereken çocuk sayısına ulaşılana kadar 6, 7, ve 8.sınıf öğrencilerine veri toplama formları

uygulanmıştır. Böylelikle toplam 1600 çocuğa ulaşılmıştır. Fakat eksik araştırma verisi elde edilmesi nedeniyle 200 çocuk örneklem dışı bırakılmıştır. Araştırmaya katılan çocukların ebeveynlerinin tamamına ulaşılmış fakat araştırmayı kabul etmeme ve veri toplama formlarını teslim alamama nedeniyle ebeveynlerde 800 ebeveyn ulaşılabilmiştir. Araştırma 1400 çocuk ve 800 ebeveyn ile tamamlanmıştır

3.4. Verilerin Toplanması

Araştırma verileri Çocuk Veri Toplama Formu (EK-1) Ergenlerde İnternet Bağımlılığı Ölçeği (EK-2) ve Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (EK-3), Ebeveyn Veri Toplama Formu (EK-4) kullanılarak toplanmıştır.

Çocuk Veri Toplama Formu

Çocuk Veri Toplama Formu çocukların sosyodemografik özellikler, internet kullanımı, dijital oyun oynama özellikleri ve anne ya da babanın internet kullanım takip durumunu sorgulayan dört bölüm ve toplam 17 sorudan oluşmaktadır.

Formun ilk bölümü olan "Sosyodemografik Özellikler" bölümünde çocukların yaşı, cinsiyeti, kaçıncı sınıfta okuduğunu sorgulayan çoktan seçmeli üç sorudan oluşmaktadır.

Formun ikinci bölümü olan "İnternet Kullanım Özellikleri" bölümünde çocukların internete erişimini hangi cihazlarla sağladığı, interneti ne sıklıkla kullandığı, internette günlük ortalama ne kadar süre geçirdiği, interneti en çok hangi amaçlar için kullandığını sorgulamak amacıyla toplam dört çoktan seçmeli soru bulunmaktadır.

Formun üçüncü bölümü olan "Dijital Oyun Oynama Özellikleri" bölümünde çocukların dijital oyun oynayıp oynamadığını, hangi dijital oyunları oynadığını, oynadığı oyunların yaşına uygun olup olmadığını kontrol kontrolünü ve de dijital oyunları hangi amaçlar ile oynadığını sorgulamak üzere üçü çoktan seçmeli biri açık uçlu toplam dört soru bulunmaktadır.

Formun dördüncü bölümü olan "Anne ya da Babanın İnternet Kullanım Takibi" bölümünde çocuklara evde kaç adet internete bağlanabilir özellikle cihaz olduğu, bu

cihazlardan kaç tanesinin kendisine ait olduğu, kendisine ait ilk kez kaç yaşında teknolojik cihazı olduğunu sorgulamak üzere üç adet açık uçlu soru bulunmaktadır. Bu sorulara ek olarak anne babasının; kendisinin hangi cihazlarla eriştiğini, hangi amaçlar için kullandığını, oynadığı oyunları, internet kullanımını, yaşına uygunluğunu ve de ne sıklıkla kontrol ettiğini sorgulamak amacıyla 6 adet çoktan seçmeli olmak üzere toplamda dokuz sorudan oluşmaktadır.

Ergenlerde İnternet Bağımlılığı Ölçeği (İBÖ)

Ergenlerde internet bağımlılığını ölçen Ergenlerde İnternet Bağımlılığı Ölçeği Taş (2019) tarafından geliştirilmiştir. Ölçek toplamda 9 sorudan oluşmakta, 1: Hiçbir zaman, 2: Nadir Olarak, 3: Bazen, 4: Sık Sık, 5: Her zaman olarak kodlanmıştır. Ölçeğin minimum puanı 9 maksimum puanı 45'tir. Ölçekten alınan toplam puan arttıkça bağımlılık düzeyi artmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı .81'dir (Taş , 2019). Bu araştırma için İBÖ Cronbach Alfa katsayısı 0.790 bulunmuştur. Ölçek kullanımı için gerekli izinler alınmıştır (EK-3).

Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)

Çocuklarda internet bağımlılığını ölçen Çocuklar İçin İnternet Bağımlılığı Ölçeği Keskin, Keskin ve Yurdagül (2019) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin minimum puanı 6 maksimum puanı 30'dur. Ölçekten alınan toplam puan arttıkça bağımlılık düzeyi artmaktadır. Ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık katsayısı 0.78'dir (Şahin vd., 2019). Bu araştırma için DOBÖ Cronbach Alfa katsayısı 0.794 bulunmuştur. Ölçek kullanımı için gerekli izinler alınmıştır (EK-4)

Ebeveyn Veri Toplama Formu

Ebeveyn Veri Toplama Formu ebeveynlerin sosyodemografik özellikler, internet kullanımı, dijital oyun oynama özellikleri ve anne ya da babanın internet kullanım takibi olmak üzere dört bölüm ve 19 sorudan oluşmaktadır.

Formun ilk bölümü olan "Sosyodemografik Özellikler" bölümünde ebeveynin yaşı, çocuğa yakınlığı, eğitim durumu, ortalama geliri ve kaç çocuğu okuduğunu sorgulayan çoktan seçmeli beş sorudan oluşmaktadır.

Formun ikinci bölümü olan "İnternet Kullanım Özellikleri" bölümünde ebeveynin internete erişimini hangi cihazlarla sağladığı, interneti ne sıklıkla kullandığı, internette günlük ortalama ne kadar süre geçirdiği, interneti en çok hangi amaçlar için kullandığını sorgulamak amacıyla toplam dört çoktan seçmeli soru bulunmaktadır.

Formun üçüncü bölümü olan "Dijital Oyun Oynama Özellikleri" bölümünde ebeveynin dijital oyun oynayıp oynamadığını, hangi dijital oyunları oynadığını, oynadığı oyunların yaşına uygun olup olmadığını kontrolünü ve de dijital oyunları hangi amaçlar ile oynadığını sorgulamak üzere üçü çoktan seçmeli biri açık uçlu toplam dört soru bulunmaktadır.

Formun dördüncü bölümü olan "Anne ya da Babanın İnternet Kullanım Takibi" bölümünde ebeveynin evde kaç adet internete bağlanabilir özellikle cihaz olduğu, bu cihazlardan kaç tanesinin çocuğuna ait olduğu, çocuğuna ait ilk kez kaç yaşında teknolojik cihazı olduğunu sorgulamak üzere üç adet açık uçlu, ebeveynin kendisinin hangi cihazlarla eriştiğini, hangi amaçlar için kullandığını, oynadığı oyunları, internet kullanımını, yaşına uygunluğunu ve de ne sıklıkla kontrol ettiğini sorgulamak amacıyla 6 adet çoktan seçmeli olmak üzere toplamda dokuz sorudan oluşmaktadır.

3.5. Araştırmanın Ön uygulaması

Araştırmanın ön uygulaması araştırmaya dahil edilme kriterlerini sağlayan 20 çocuk ve ebeveyni ile gerçekleştirilmiştir. Ön uygulamaya alınan çocuk ve ebeveynler araştırmanın örneklemine dahil edilmemiştir. Ön uygulama sonrası formlar değerlendirilmiş ve herhangi bir sorunla karşılaşılmamıştır.

3.6. Araştırmanın Uygulanması

Uygulama yapılacak okullar ile uygulama öncesinde görüşülerek uygulama için uygun zaman belirlenmiştir. Okul yöneticilerinin de izni ile uygun ortam ve zamanda çocuklara anketler uygulanmıştır. Araştırma verileri 15 Ocak 2024- 25 Mart 2024 tarihleri arasında ve örnekleme alınan her okula en az 4-5 defa gidilerek veriler toplanmıştır.

Uygulama öncesinde araştırmanın önemi çocuklara anlatılmıştır. Araştırmaya 6, 7 ve 8. sınıfa devam eden, 2010 ve sonrası doğumlu Alfa Kuşak çocuklar "gönüllülük esasına" göre dâhil edilmiştir. Çocuklara önce kendi dolduracakları Çocuk Veri Toplama Formu, Ergenler İçin İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Çocuklar İçin İnternet Bağımlılığı Ölçeği dağıtılmış ve soruları varsa yanıtlanmıştır. Uygulama her sınıf için yaklaşık 25-30 dakika sürmüştür. Daha sonra çocuklara kapalı zarflar içerisinde ebeveynlerine götürmek üzere daha önceden hazırlanmış Ebeveyn Anket Formu verilmiştir. Çocuklardan bu formları ebeveynlerinin doldurması ve doldurulan formları yine kapalı zarf içerisinde ertesi gün tekrar okula getirmeleri istenmiştir. Ebeveynlere bu formla birlikte Bilgilendirilmiş Onam Formu (EK-7) da gönderilmiştir. Çalışmaya katılmayı kabul eden ebeveynler çocukları vasıtasıyla anketleri tekrar okula göndermişler ve formlar araştırmacılar tarafından teslim alınmıştır.

3.7. Araştırmanın Değişkenleri

Bağımsız Değişkenler

Çocuklar için; Doğum yılı, cinsiyet, sınıf bilgisi, internet kullanım özellikleri, dijital oyun oynama özellikleri, anne ya da babanın internet kullanım takibi özellikleri,

Ebeveynler için; Doğum yılı, çocuğa yakınlık (anne ya da baba), eğitim durumu, ortalama aylık gelir, internet kullanım özellikleri, dijital oyun oynama özellikleri, anne ya da babanın internet kullanım takibi özellikleri.

Bağımlı Değişkenler

İnternet Bağımlılığı Ölçeği ve Dijital Oyun Bağımlılığı ölçeği.

3.8. Verilerin Değerlendirilmesi

Araştırma kapsamında elde edilen veriler SPSS 20 paket programı ve R 4.3.2 (www.r-project.org) kullanılarak analiz edilmiştir. Verilerin normal dağılıma uygunluğu histogram, Q-Q grafikleri ve Shapiro-wilk testi ile değerlendirilmiştir. Gruplar arası karşılaştırmalarda nicel değişkenler için Mann-Whitney U testi

uygulanmıştır. İkiden fazla gruplar arası karşılaştırmalarda Kruskal Wallis testi kullanılmıştır. Çoklu karşılaştırmalar için Dunn-Bonferroni testi uygulanmıştır. Nicel veriler arasındaki ilişki Spearman korelasyon analizi ve Doğrusal Regresyon Analizi ile değerlendirilmiştir. Anlamlılık düzeyi $p<0.05$ olarak kabul edilmiştir.

3.9. Araştırmanın Etik Boyutu

Araştırmanın uygulamasına başlamadan önce İBÖ ve DOBÖ'yü geliştiren yazarlardan gerekli izin alınmıştır (EK-8). Ölçek izni alındıktan sonra Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sağlık Bilimleri Etik Kurulundan etik (23.11.2023-436, EK-5) ve Kayseri İl Millî Eğitim Müdürlüğünden yasal (EK-6) izin alınmıştır. Araştırmaya katılanlardan araştırmanın gönüllülük esasına dayandığını ve verdikleri bilgilerin bilimsel amaçlı kullanılacağını açıklayan Bilgilendirilmiş Onam Formu (EK-7) ile araştırma onamı alınmıştır.

4. BULGULAR

Tablo 4.1 *Çocukların Sosyodemografik Özellikleri*

Değişken	**n**	**%**
Yaş		
11-12 yaş	564	40.3
13-14 yaş	836	59.7
Cinsiyet		
Kız	725	51.8
Erkek	674	48.2
Öğrenim görülen sınıf düzeyi		
6.sınıf	623	44.5
7.sınıf	198	14.2
8.sınıf	578	41.3

Çocukların %40.3'ü 11-12, %59.7'si 13-14 yaşlarında, %48.2'sini erkek ve %51.8'i kız, büyük çoğunluğu (%44.5) 6.sınıfa devam etmektedir (Tablo 4.1).

Tablo 4.2 *Ebeveynlerin Sosyodemografik Özellikleri*

Özellikler	**n**	**%**
Kuşak (n=800)		
Dijital Yerli (1980-1996)	542	67.8
Dijital Göçmen (1963-1979)	258	32.3
Çocuğa yakınlık (n=780)		
Anne	491	62.9
Baba	289	37.1
Öğrenim durumu (n=794)		
Okur-yazar/İlköğretim	281	35.4
Lise	325	40.9
Lisans/ Lisansüstü	188	41.5
Aylık ortalama gelir düzeyi (n=664)		
0-17000 TL	264	39.8
17001-34000 TL	277	41.7
34001 TL ve üstü TL	123	18.5

Ebeveynlerin %67.8'i dijital yerli, %62.9'u çocuğun annesi, %41.5'i lisans/lisansüstü eğitime, %41.7'si 17001-34000 TL aylık gelir düzeyine sahiptir.

Tablo 4.3 *Çocukların İnternet Bağlantılı Cihaz Kullanım Özellikleri*

Özellikler	n	%
Sürekli internet bağlantısı olan cihaz sayısı (n=1318)		
1	27	2.0
2	59	4.5
3 ve üzeri	1237	93.5
Kendisine ait sürekli internet bağlantısı olan cihaz sayısı (n=1234)		
1	520	42.1
2	418	33.9
3 ve üzeri	296	24.0
Kendisine ait ilk teknolojik cihaza sahip olma yaşı (n=1246)		
9 yaş altı	335	26.9
9 yaş	108	8.7
9 yaş üstü	803	64.4

Tabloda yer almamakla birlikte; çocukların evlerinde ortalama 5 (4.0-7.0), kendilerine ait ortalama 2 (1.0-2.0) adet sürekli internet bağlantısına sahip cihaz bulunmakta, günlük ortalama internet kullanımları 140 dakikadır (90.0-210.0) ve ilk kez bir teknolojik cihaza ortalama 10 yaşında sahip olmuşlardır.

Çocukların %93.5'inin evinde sürekli internete bağlı cihaz sayısı 3 ve üzeridir. %42.1'inin kendisine ait cihaz sayısı birdir. %64.4'ü dokuz yaş üstünde ilk kez bir teknolojik cihaza sahip olmuştur.

Tablo 4.4 *Çocuklar ve Ebeveynlerin İnternet Kullanım Özellikleri ve Karşılaştırılması*

	Çocuk		Ebeveyn	
Özellikler	**n**	**%**	**n**	**%**
Günlük internette geçirilen süre (dk.) (Çocuk n=1400, Ebeveyn n=751)				
2- 59 dk.	86	7.4	60	8.0
60-119 dk.	337	29.2	220	29.3
120 dk. ve üzeri	733	63.4	471	62.7
İnternete erişim araçları (Çocuk n=1400, Ebeveyn n= 800)*				
Akıllı telefon	1238	88.5	786	98.6
Bilgisayar	592	42.3	289	36.2
Tablet	456	32.6	179	22.4
Televizyon	717	51.3	387	48.6
İnternet kullanım sıklığı (Çocuk n=1392, Ebeveyn n=796)				
Hergün	1059	76.1	741	93.1
Haftada bir	184	13.2	33	4.1
Ayda bir ve daha az	149	10.7	22	2.8

Tablo 4.4 (devam)

	Çocuk		Ebeveyn	
Özellikler	**n**	**%**	**n**	**%**
İnternet kullanım amaçları (Çocuk n=1400, Ebeveyn n=800)*				
Ödev yapmak	1098	78.5	0	0.0
Oyun oynamak	948	67.7	126	15.8
Müzik dinlemek	948	67.7	296	
Herhangi bir konuyu araştırma	887	63.5	603	75.6
Sohbet etmek	815	58.2	353	44.2
Sosyal medyaya erişmek	794	56.7	490	61.4
Film izlemek	720	51.4	243	30.5
Alışveriş yapmak	331	23.6	362	45.4
Diğer**	85	6.1	82	10.3
Ebeveynin internete erişilen cihazları bilme durumu (Çocuk n=1371, Ebeveyn= n=772)				
Evet	1327	96.8	743	96.2
Hayır	44	3.2	29	3.8
Ebeveynin internete erişim amacını bilme durumu (Çocuk n=1384, Ebeveyn=771)				
Evet	1284	92.8	740	96.0
Hayır	100	7.2	31	4.0
Ebeveynin internette oynanan dijital oyunları bilme durumu (Çocuk n=1361, Ebeveyn= 776)				
Evet	1054	77.4	649	83.6
Hayır	307	22.6	127	16.4
Ebeveynin internet kullanımı ve oynanan dijital oyunları kontrol sıklığı (Çocuk n=1375, Ebeveyn= 773)				
Kontrol etmeyen	345	25.1	70	9.1
Her gün	415	30.2	432	55.9
Haftada bir	303	22.0	174	22.5
Ayda bir ya da daha fazla	312	22.7	97	12.5

*Soruya birden fazla yanıt verilmiştir. Yüzdeler n üzerinden değerlendirilmiştir.
**Navigasyon, haberleri takip etme, hava durumu takibi, resmî sitelere erişim.

Çocukların %63.4'ü ebeveynlerin %62.7'si günlük internette 120 dakikanın üzerinde vakit geçirmekte ve çocukların %88.5'i ebeveynlerin %98'i akıllı telefon ile internete erişim sağlamaktadır. Çocukların %76.1'i ebeveynlerin %93.1'i her gün internete erişim sağlamakta, çocuklar en sık ödev yapmak ebeveynlerin %75.6'sı herhangi bir konuda araştırma yapmak amacıyla interneti kullanmaktadır. Çocukların %96.8'i ebeveynlerinin internete eriştikleri cihazları bildiğini, ebeveynlerin %96.2'si çocuğunun internete erişim sağladığı cihazları bildiğini belirtmiştir. Çocukların %92.8'i ebeveynlerinin internette oynadıkları dijital oyunları bildiğini, ebeveynlerin %96.0'sı ise çocuklarının internette oynadığı dijital oyunları bildiğini ifade etmiştir.

Çocukların %30.2'sı ebeveynlerinin her gün internet kullanımları ve dijital oyunları kontrol ettiğini bildirirken ebeveynlerin %55.9'u yine her gün çocuklarının internet kullanımları ve dijital oyunları kontrol ettiğini bildirmiştir (Tablo 4.4).

Tablo 4.5 *Çocuklar ve Ebeveynlerin Dijital Oyun Özellikleri ve Karşılaştırılması*

	Çocuk		**Ebeveyn**	
Özellikler	**n**	**%**	**n**	**%**
Dijital oyun oynama (Çocuk n=1397, Ebeveyn n= n=773)				
Evet	1147	82.1	185	23.9
Hayır	250	17.9	588	76.1
Oynanan dijital oyun adı*				
PUBG	371	26.5	11	1.4
Roblox	319	22.8	5	0.6
Brawl Stars	197	14.1	4	0.5
Minecraft	135	9.6	4	0.5
PES	126	9.0	4	0.5
FİFA	122	8.7	8	1.0
Valorant	88	6.3	0	0.0
Free Fire	53	3.8	0	0.0
GTA	44	3.1	0	0.0
Diğer**	279	22.3	108	14.7
Dijital oyun oynama nedeni				
Eğlenme	1113	86.4	125	65.8
Arkadaşların oynaması	662	51.4	31	16.3
Boş vakit geçirme	651	50.5	85	44.7
Merak	323	25.1	38	20.0
Ebeveynin oynaması/Çocuğun oynaması	50	3.9	24	12.6
Diğer***	89	6.9	12	6.3
Ebeveynin oynanan dijital oyunların çocuğun yaşına uygunluğunu kontrol etme durumu (Çocuk n=1345, Ebeveyn= 758)				
Evet	1014	80.6	630	83.1
Hayır	331	19.4	128	16.9
Ebeveynin çocuğun yaşına uygun değilse dijital oyun oynamaya izin vermeme durumu (Çocuk n=1204, Ebeveyn=725)				
Evet	876	72.8	658	90.8
Hayır	328	27.2	67	9.2

*Soruya birden fazla yanıt verilmiştir. Yüzdeler n üzerinden değerlendirilmiştir.
** Snake.İo , Kelime Oyunu, Mobile Legends, Hay Day, Zula, Subway Surfers, ETS, League of Legends, Kafa Topu, Counter Strike, Drift Rider, Toca World, Rade of War, , Okey, Kelime Oyunu, WOW, Temple Run, Call of Duty, GTA, Garden Space, Royal Match, Clash of Clans.
*** Kardeşinin de oynaması, ilgisini çekmesi.

Çocukların %%82.1'i, ebeveynlerin %23.9'u dijital oyun oynamaktadır. Çocuklar en sık PUBG (%26.5), Roblox (%22.8), Brawl Stars (%14.1) isimli dijital oyunları oynarken ebeveynler en sık PUBG (%1.4), FİFA (%1.0) isimli dijital oyunları, gerek çocuklar (%86.4) gerekse ebeveynler (%65.8) en fazla eğlenmek için dijital oyun oynamaktadır. Çocukların %65.4'ü, ebeveynlerin %83.1'i dijital oyunların çocuklarının yaşlarına uygunluğunu kontrol ettiklerini, çocukların %72.8'i, ebeveynlerin ise 90.8'i oyun çocukların yaşına uygun değilse oynamalarına izin verilmediğini belirtmiştir (Tablo 4.5).

Tablo 4.6 *Çocukların DOBÖ ve İBO Puanları*

Ölçek	**Puan Ortalama (Min-Max)**
İBÖ	18.0 (14.0-23.0)
DOBÖ	12.0 (9.0-17.0)

Çocukların İBÖ puan ortalamaları 18.0 (14.0-23.0), DOBÖ puan ortalamaları 12.0 (9.0-17.0)'dır (Tablo 4.6).

Tablo 4.7 *Çocukların ve Ebeveynlerin Sosyodemografik Özellikleri ile İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması*

Özellikler	**İBÖ**			**DOBÖ**		
	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	**U, χ2**	**p**	**Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)**	**U, χ2**	**p**
ÇOCUKLARA AİT ÖZELLİKLER						
Yaş						
11-12 yaş	17.0(14.0-22.0)	168286.00	**<0.001**	12.0(8.0-16.0)	192710.00	**<0.001**
13-14 yaş	19.0(15.0-25.0)			13.0(9.0-17.0)		
Cinsiyet						
Erkek	19.0(15.0-23.0)	209598.00	0.441	13.0(9.0-18.0)	188534.50	**<0.001**
Kız	18.0(14.0-23.8)			1.20(8.0-16.0)		
Öğrenim görülen sınıf düzeyi						
6.sınıf	17.0(14.0-22.0)[a]	40.131	**<0.001**	12.0(8.3-16.0)[a]	7.227	**0.027**
7.sınıf	19.0(15.0-24.0)[b]			13.0(10.0-18.0)[b]		
8.sınıf	20.0(16.0-25.0)[b]			12.0(9.0-17.0)[ab]		
Sürekli internet bağlantısı olan cihaz sayısı						
1	15.0(12.0-24.5)[ab]	11.011	**0.004**	10.0(7.8-15.3)	5.379	0.068
2	16.5(13.0-20.8)[b]			11.0(8.0-15.0)		
3 ve üzeri	18.0(15.0-24.0)[a]			12.0(9.0-17.0)		

*Analizde Mann Whitney U ve Chi-Square testleri kullanılmıştır.

Tablo 4.7 (devam)

Özellikler	İBÖ			DOBÖ		
	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2	p	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2	p
Kendisine ait sürekli internet bağlantısı olan cihaz sayısı						
1	18.0(14.0-23.0)[a]	12.382	**0.002**	12.0(9.0-16.0)[a]	7.098	**0.029**
2	19.0(15.0-23.0)[ab]			12.0(9.0-17.0)[ab]		
3 ve üzeri	20.0(15.0-26.5)[b]			13.0(9.0-18.0)[b]		
Kendisine ait ilk teknolojik cihaza sahip olma yaşı						
9 yaş altı	20.0(16.0-26.0)[a]	14.167	**<0.001**	14.0(10.0-18.0)[a]	24.910	**<0.001**
9 yaş	18.0(15.0-23.0)[ab]			13.0(9.0-16.0)[b]		
9 yaş üzeri	18.0(14.0-23.0)[b]			12.0(9.0-16.0)[b]		
EBEVEYNLERE AİT ÖZELLİKLER						
Kuşak						
Dijital Yerli	19.0(15.0-25.0)	58499.50	0.614	13.0(9.0-18.0)	65084.50	0.421
Dijital Göçmen	18.0(14.0-24.0)			13.0(9.0-17.0)		
Çocuğa yakınlık						
Anne	19.0(14.5-24.0)	59998.00	0.634	12.0(9.0-17.8)	62897.50	0.690
Baba	19.0(15.0-25.0)			13.0(9.0-17.5)		
Öğrenim durumu						
Okur-yazar/İlköğretim	19.0(15.0-25.0)	3.721	0.156	13.0(10.0-18.0)	4.734	0.094
Lise	19.0(15.0-23.0)			13.0(9.0-17.0)		
Lisans/ Lisansüstü	17.0(14.0-23.0)			12.0(9.0-16.5)		
Aylık ortalama gelir düzeyi						
0-17000 TL	19.0(15.0-24.0)	3.422	0.181	13.0(9.5-17.5)	1.509	0.470
17001-34000 TL	19.0(15.0-24.5)			12.0(9.0-18.0)		
34001 TL ve üstü TL	17.0(14.0-22.0)			12.0(9.0-16.0)		

*Analizde Mann Whitney U ve Chi-Square testleri kullanılmıştır.

İBÖ ve DOBÖ puanları ile çocukların yaş, öğrenim görülen sınıf düzeyi, kendisine ait sürekli internet bağlantısı olan cihaz sayısı ve kendisine ait ilk teknolojik cihaza sahip olma yaşı arasında istatistiksel anlamlı bir fark bulunmaktadır ($p<0.05$). İBÖ ile sürekli internet bağlantısı olan cihaz sayısı, DOBÖ ile cinsiyet arasında istatistiksel anlamlı bir fark bulunmaktadır ($p<0.05$). Ebeveynlerin kuşakları, çocuğa yakınlığı, öğrenim durumu ve aylı ortalama gelir düzeyleri ile İBÖ ve DOBÖ arasında istatistiksel anlamlı bir fark belirlenmemiştir ($p>0.05$) (Tablo 4.7).

Tablo 4.8 *Çocukların İnternet Kullanım ve Ebeveyn Kontrolü Özellikleri ile Çocukların İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması*

Özellikler	İBÖ			DOBÖ		
	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2	p	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U,F	p
Günlük internette geçirilen süre (dk.)						
2- 59 dk.	15.0(12.0-21.0)[a]	73.077	**<0.001**	10.0(7.0-14.0)[a]	65.155	**<0.001**
60-119 dk.	17.0(13.0-21.3)[a]			10.0(8.0-14.0)[a]		
120 dk. ve üzeri	20.0(16.0-25.0)[b]			13.0(10.0-18.0)[b]		
İnternete erişim araçları						
Akıllı telefon	18.0(15.0-24.0)	77484.50	**0.020**	12.0(9.0-17.0)	81404.50	0.268
Bilgisayar	18.0(14.0-23.0)	209410.50	0.944	12.0(9.0-16.0)	203793.00	0.169
Tablet	18.0(14.0-24.0)	188286.00	0.918	12.0(9.0-17.0)	194312.00	0.980
Televizyon	19.0(15.0-25.0)	198139.50	0.014	13.0(9.0-17.0)	205522.50	0.079
İnternet kullanım sıklığı						
Her gün	19.0(15.0-25.0)[a]	89.447	**<0.001**	13.0(9.0-18.0)[a]	47.613	**<0.001**
Haftada bir	15.0(12.0-19.0)[b]			10.0(7.0-14.0)[b]		
Ayda bir ya da daha az	16.0(13.0-20.0)[b]			10.0(8.0-14.0)[b]		
İnternet kullanım amaçları						
Ödev	17.5(14.0-22.3)	112535.50	**<0.001**	12.0(8.0-16.0)	100178.50	**<0.001**
Herhangi bir konuyu araştırma	17.5(14.0-23.0)	168535.00	**<0.001**	12.0(8.0-16.0)	515870.0	**<0.001**
Sosyal medya	20.0(16.0-26.0)	124743.00	**<0.001**	14.0(10.0-18.0)	156636.50	**<0.001**
Sohbet	19.0(15.5-25.0)	162566.50	**<0.001**	13.0(9.0-17.0)	188147.50	**<0.001**
Oyun oynama	19.0(15.0-25.0)	148109.50	**<0.001**	13.0(10.0-18.0)	126301.00	**<0.001**
Film izleme	19.0(16.0-25.0)	175050.50	**<0.001**	13.0(9.0-17.0)	190147.50	**<0.001**
Müzik	19.0(15.0-24.0)	155933.50	**<0.001**	13.0(9.0-17.0)	170598.50	**<0.001**
Alışveriş	21.0(16.0-26.0)	117614.00	**<0.001**	13.0(9.0-18.0)	139642.50	**<0.001**
Diğer**	20.0(15.0-24.0)	44299.50	0.308	13.0(9.0-17.0)	46308.50	0.625
Ebeveynin internete erişilen cihazları bilme durumu						
Evet	18.0(14.0-23.0)	20682.50	0.063	12.0(9.0-17.0)	17955.00	**0.002**
Hayır	20.5(15.3-26.8)			14.5(11.0-21.8)		
Ebeveynin internete erişim amacını bilme durumu						
Evet	18.0(14.0-23.0)	37137.50	**<0.001**	12.0(9.0-16.8)	41723.50	**<0.001**
Hayır	22.5(17.0-30.0)			15.0(11.0-19.0)		
Ebeveynin internette oynanan dijital oyunları bilme durumu						
Evet	17.0(14.0-22.0)	87840.50	**<0.001**	11.0(8.0-16.0)	94347.50	**<0.001**
Hayır	22.0(18.0-28.0)			15.0(12.0-19.0)		
Ebeveynin internet kullanımı ve oynanan dijital oyunları kontrol sıklığı						
Kontrol etmeyen	21.0(17.0-26.0)[a]	99.521	**<0.001**	14.0(10.0-19.0)a	82.739	**<0.001**
Her gün	16.0(13.0-21.0)[b]			10.0(7.0-14.0)b		
Haftada bir	18.0(15.0-22.0)[c]			12.0(9.0-16.0)c		
Ayda bir ya da daha az	20.0(15.0-24.0)[d]			13.0(9.0-17.0)c		

*Analizde Mann Whitney U ve Chi-Square testleri kullanılmıştır.
**Resmî sitelerin kullanılması

İBÖ ve DOBÖ ile internette geçirilen günlük süre, internet kullanım sıklığı, internet kullanım amaçlarının diğer seçeneği hariç tümü, ebeveynin internete erişim amacını bilmesi, ebeveynin internette oynanan dijital oyunları bilmesi, ebeveynin internet kullanımı ve oynanan dijital oyunları kontrol sıklığı arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmaktadır ($p<0.05$). İBÖ ile akıllı telefon ile internete erişme, DOBÖ ile ebeveynin internete erişilen cihazları bilmesi arasında istatistiksel anlamlı fark belirlenmiştir ($p<0.05$) (Tablo 4.8).

Tablo 4.9 *Çocukların Dijital Oyun Oynama Özellikleri ile Çocukların İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması*

Özellikler	İBÖ			DOBÖ		
	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2*	p	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2*	p
Dijital oyun oynama						
Evet	19.0(15.0-24.0)	96962.00	**<0.001**	13.0(9.0-17.0)	82159.50	**<0.001**
Hayır	17.0(13.-20.0)			9.0(6.0-8.0)		
Oynanan dijital oyun adı						
PUBG	20.0(16.0-26.0)	138042.00	**<0.001**	15.0(11.0-18.8)	121196.50	**<0.001**
Roblox	19.0(15.0-25.0)	135718.00	**0.002**	13.0(10.0-18.0)	135716.50	**<0.001**
Brawl Stars	19.0(15.0-24.0)	98127.50	0.136	13.0(10.0-18.0)	93012.50	**0.009**
Minecraft	19.0(16.0-23.0)	71201.00	0.311	12.5(9.0-18.0)	72117.00	0.199
PES	19.0(15.0-23.0)	67961.00	0.434	13.0(10.0-17.0)	63958.50	0.056
FİFA	18.0(15.0-23.5)	68505.00	0.709	12.0(9.0-17.0)	69303.00	0.991
Valorant	20.0(17.0-26.0)	41934.00	**0.016**	14.0(9.0-20.3)	44192.50	**0.009**
Free Fire	20.0(14.5-25.0)	30166.50	0.233	14.0(10.0-18.0)	26883.50	**0.023**
GTA	23.5(17.0-26.3)	16880.50	**<0.001**	16.0(12.0-21.0)	19202.50	**<0.001**
Diğer**	19.0(16.0-25.0)	160271.00	**<0.001**	13.0(10.0-18.0)	163003.50	**<0.001**
Digital oyun oynama nedeni						
Eğlenme	19.0(15.0-24.0)	63149.00	**<0.001**	13.0(9.0-17.0)	64821.00	**<0.001**
Arkadaşların da oynaması	20.0(16.0-25.0)	142342.50	**<0.001**	14.0(10.0-18.0)	143771.50	**<0.001**
Boş vakit geçirme	20.0(16.0-25.0)	150555.00	**<0.001**	14.0(10.0-18.0)	151703.50	**<0.001**
Merak	19.0(15.0-24.0)	128611.50	0.111	13.0(9.0-18.0)	130941.50	0.253
Ebeveynin oynaması	18.0(14.0-24.0)	26771.00	0.842	13.0(10.0-17.0)	26350.00	0.648
Diğer***	18.0(14.0-23.5)	43923.00	0.579	11.0(8.0-16.0)	39614.00	0.038
Ebeveynin oynanan dijital oyunların çocuğun yaşına uygunluğunu kontrol etme durumu						
Evet	17.0(14.0-22.0)	123137.00	**<0.001**	11.0(8.0-15.0)	128183.00	**<0.001**
Hayır	21.0(17.0-26.0)			14.0(11.0-19.0)		
Ebeveynin çocuğun yaşına uygun değilse dijital oyun oynamaya izin vermeme durumu						
Evet	17.0(14.0-22.0)	79635.00	**<0.001**	11.0(8.0-15.0)	86615.50	**<0.001**
Hayır	22.0(17.0-26.0)			15.0(11.0-19.0)		

** U: Mann Whitney U testi, χ2: Ki-kare testi
** Snake.İo , Kelime Oyunu, Mobile Legends, Hay Day, Zula, Subway Surfers, ETS, League of Legends, Kafa Topu, Counter Strike, Drift Rider, Toca World, Rade of War, , Okey, Kelime Oyunu, WOW, Temple Run, Call of Duty, GTA, Garden Space, Royal Match, Clash of Clans.
***Kardeşlerinin de oynaması, para kazanma amaçlı.

Çocukların dijital oyun oynaması İBÖ ve DOBÖ puanlarını artırmaktadır ($p<0.001$). Çocukların oynadıkları PUBG, Roblox, Valorant, GTA ve diğer oyunlar İBÖ ve DOBÖ puanlarının her ikisini de artırmaktadır ($p<0.05$). Çocukların eğlenme, arkadaşlarının da oynaması ve boş vakit geçirme gibi nedenlerle oynadıkları dijital oyunlar İBÖ ve DOBÖ puanlarını artırmaktadır. Çocukların oynadıkları oyunların anne ya da babaları tarafından yaş uygunluğunun kontrol edilmesi ve yaşına uygun değilse izin vermemesi ile İBÖ, DOBÖ puanları arasında anlamlı bir fark oluşturmuştur ($p<0.05$) (Tablo 4.9).

Tablo 4.10 *Ebeveynlerin İnternet Kullanım ve Ebeveyn Kontrolü Özellikleri ile Çocukların İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması*

Özellikler	İBÖ			DOBÖ		
	Ortanca(1.çeyrek-3.çeyrek)	U, $\chi 2$*	p	Ortanca(1.çeyrek-3.çeyrek)	U, $\chi 2$*	p
Günlük internette geçirilen süre (dk.)						
02- 59 dk.	17.0(14.0-24.5)	0.694	0.573	13.0(7.8-15.3)	0.714	0.090
60-119 dk.	19.0(15.0-25.0)			14.0(9.0-18.0)		
120 dk. ve üzeri	19.0(15.0-23.0)			13.0(9.0-17.0)		
İnternete erişim araçları						
Akıllı telefon	19.0(15.0-24.0)	2449.00	0.076	13.0(9.0-17.0)	2130.50	**0.019**
Bilgisayar	18.0(14.0-23.0)	56061.50	**0.016**	12.0(8.3-16.0)	58542.50	**0.008**
Tablet	18.0(15.0-23.0)	44416.00	0.270	12.0(9.0-16.0)	44004.00	**0.017**
Televizyon	19.0(15.0-23.0)	66663.00	0.692	12.0(9.0-17.0)	69721.50	0.537
İnternet kullanım sıklığı						
Her gün	18.0(15.0-24.0)	0.737	0.523	13.0(9.0-17.8)	0.756	0.712
Haftada bir	19.0(14.0-25.0)			14.0(10.0-17.0)		
Ayda bir ya da daha fazla	20.5(16.8-26.0)			13.0(9.0-16.5)		
İnternet kullanım amaçları						
Herhangi bir konuyu araştırma	18.0(15.0-24.0)	48518.50	0.593	13.0(9.0-17.0)	50992.00	0.529
Sosyal medya	18.0(15.0-23.3)	63912.00	0.753	12.0(9.0-17.0)	65168.00	0.275
Sohbet	19.0(15.0-24.0)	66334.00	0.862	13.0(9.0-17.8)	69965.00	0.801
Oyun oynama	18.0(14.0-23.0)	34093.50	0.290	12.0(9.0-17.0)	35938.00	0.286
Film izleme	19.0(15.0-24.0)	56165.50	0.716	12.5(9.0-16.3)	57455.50	0.334
Müzik	18.5(15.0-23.0)	61282.00	0.441	13.0(9.0-17.0)	66297..50	0.816
Alışveriş	18.0(15.0-24.0)	65564.00	0.494	12.0(9.0-17.0)	68158.00	0.314
Diğer	19.0(16.0-26.0)	22670.50	0.284	13.0(9.0-17.5)	25568.00	0.783
Çocuğunun internete erişilen cihazları bilme						
Evet	19.0(15.0-24.0)	8846.00	0.317	13.0(9.0-17.0)	8001.50	0.088
Hayır	20.0(15.5-26.5)			14.5(12.0-18.8)		

* U: Mann Whitney U testi, $\chi 2$: Ki-kare testi

Tablo 4.10 (devam)

Özellikler	İBÖ			DOBÖ		
	Ortanca(1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2*	p	Ortanca(1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2*	p
Çocuğunun internete erişim amacını bilme						
Evet	19.0(15.0-24.0)	10086.00	0.896	13.0(9.0-17.5)	9741.50	0.907
Hayır	18.5(14.8-25.0)			13.0(9.3-17.8)		
Çocuğunun internette oynanan dijital oyunları bilme						
Evet	19.0(15.0-24.0)	34149.50	0.913	13.0(9.0-18.0)	34001.00	0.156
Hayır	19.0(15.0-24.0)			13.0(9.0-16.0)		
Çocuğunun internet kullanımı ve oynanan dijital oyunları kontrol sıklığı						
Kontrol etmeyen	18.0(16.0-24.0)	0.715	0.644	12.0(10.0-17.0)	0.734	0.940
Her gün	19.0(14.0-25.0)			13.0(9.0-18.0)		
Haftada bir	18.0(15.0-23.0)			12.0(9.0-18.0)		
Ayda bir ya da daha az	18.0(14.0-23.0)			13.0(10.0-16.0)		

* U: Mann Whitney U testi, χ2: Ki-kare testi

Ebeveynlerin internete bilgisayar ile erişmeleri ile çocukların İBÖ ve DOBÖ puanları ve internete akıllı telefon ve tablet ile erişmeleri ile çocukların DOBÖ puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı fark bulunmaktadır ($p<0.05$) (Tablo 4.10).

Tablo 4.11 *Ebeveynlerin Dijital Oyun Oynama Özellikleri ile Çocukların İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması*

Özellikler	İBÖ			DOBÖ		
	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2*	p	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2*	p
Dijital oyun oynama						
Evet	18.0(14.0-24.0)	763.50	0.134	13.0(9.0-17.0)	1034.50	0.566
Hayır	19.0(15.0-24.0)			11.0(8.0-16.0)		
Oynanan dijital oyun adı						
PUBG	18.0(16.0-23.0)	3909.00	0.886	13.0(10.0-17.0)	4077.50	0.954
Roblox	18.0(16.5-25.5)	1621.50	0.650	12.0(9.0-21.0)	1801.50	0.860
Brawl Stars	18.0(14.0-18.0)	889.50	0.558	13.0(7.8-15.3)	1324.00	0.667
Minecraft	22.0(19.0-22.0)	752.50	0.339	18.0(12.5-22.0)	855.50	0.133
PES	12.0(9.0-12.0)	802.00	0.411	7.0(6.0-17.0)	742.00	0.125
FİFA	12.0(10.8-17.5)	1002.50	0.021	10.0(6.5-14.5)	2260.00	0.225
Dijital oyun oynama nedeni						
Eğlenme	18.0(13.0-23.0)	3003.00	0.371	13.0(8.0-16.0)	2961.50	0.052
Arkadaşların oynaması	18.0(14.0-23.0)	1902.50	0.677	12.0(7.5-15.5)	1730.50	0.090
Boş vakit geçirme	18.0(14.0-24.0)	3464.00	0.598	14.0(10.0-18.0)	3352.00	0.101
Merak	18.0(13.5-22.5)	2207.00	0.784	11.0(8.8-16.5)	2287.50	0.552
Çocuğunun oynaması	17.0(13.0-23.0)	1382.00	0.760	13.0(8.0-21.0)	1530.50	0.594
Diğer	17.0(13.0-26.0)	851.50	0.884	14.0(8.3-18.0)	927.00	0.713

* U: Mann Whitney U testi, χ2: Ki-kare testi

Tablo 4.11 (devam)

Özellikler	İBÖ			DOBÖ		
	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2*	p	Ortanca (1.çeyrek-3.çeyrek)	U, χ2*	p
Ebeveynin oynanan dijital oyunların çocuğun yaşına uygunluğunu kontrol etme durumu						
Evet	18.0(14.0-24.0)	2253.50	0.871	13.0(9.0-17.0)	2307.00	0.368
Hayır	18.0(13.0-23.3)			14.0(9.5-19.0)		
Ebeveynin çocuğun yaşına uygun değilse dijital oyun oynamaya izin vermeme durumu						
Evet	19.0(15.0-24.0)	18669.00	0.579	13.0(9.0-17.3)	19369.50	0.816
Hayır	18.0(14.0-25.0)			13.0(10.0-18.0)		

* U: Mann Whitney U testi, χ2: Ki-kare testi

Ebeveynlerin dijital oyun oynama özellikleri ile çocukların İBÖ ve DOBÖ puanları arasında istatistiksel anlamlı bir fark bulunmamıştır (p>0.05) (Tablo 4.11).

Tablo 4.12 *İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Karşılaştırılması*

Değişkenler	DOBÖ
İBÖ	0.614**
****p*<0.01**	

Çocukların İBÖ ve DOBÖ puanları arasında pozitif yönde, orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır (r=0.614) (Tablo 4.12).

Tablo 4.13 *Sosyodemografik Özellikler, İnternet Kullanım Özellikleri ve Ebeveyn Kontrolüne Ait Değişkenlerle İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Regresyon Analizi*

Özellikler	İBÖ Puanı		DOBÖ Puanı	
	Beta	*p**	Beta	*p**
Yaş				
11-12 yaş (Referans)	-	-	-	-
13-14 yaş	2.191	**<0.001**	0.761	**0.014**
Kendisine ait sürekli internet bağlantısı olan cihaz sayısı				
1 (Referans)	-	-	-	-
2	0.817	0.068	0.294	0.435
3 ve üzeri	2.225	**<0.001**	1.443	**0.001**
Kendisine ait ilk teknolojik cihaza sahip olma yaşı				
9 yaş altı (Referans)	-	-	-	-
9 yaş	-1.465	0.054	-1.350	0.033
9 yaş üzeri	-1.781	**<0.001**	-1.879	**<0.001**
Günlük internette geçirilen süre (dk.)				
2- 59 dk. (Referans)	-	-	-	-
60-119 dk.	1.174	0.132	0.241	0.716
120 dk ve üzeri	4.232	**<0.001**	2.872	**<0.001**
İnternet kullanım sıklığı				
Her gün (Referans)	-	-	-	-
Haftada bir	-4.114	**<0.001**	-2.689	**<0.001**
Ayda bir ya da daha fazla	-3.547	**<0.001**	-2.054	**<0.001**
İnternet kullanım amaçları				
Ödev	-2.780	**<0.001**	-3.216	**<0.001**
Herhangi bir konuyu araştırma	-1.840	**<0.001**	-1.787	**<0.001**
Sosyal medya	4.533	**<0.001**	2.628	**<0.001**
Sohbet	2.486	**<0.001**	1.123	**<0.001**
Oyun oynama	2.408	**<0.001**	3.002	**<0.001**
Film izleme	2.159	**<0.001**	1.268	**<0.001**
Müzik	1.986	**<0.001**	0.990	**0.003**
Alışveriş	3.202	**<0.001**	1.538	**<0.001**
Ebeveynin internete erişim amacını bilme	-4.878	**<0.001**	-2.684	**<0.001**
Ebeveynin internette oynanan dijital oyunları bilme	-4.534	**<0.001**	-3.348	**<0.001**
Ebeveynin internet kullanımı ve oynanan dijital oyunları kontrol sıklığı				
Kontrol etmeyen (Referans)	-	-	-	-
Her gün	-4.750	**<0.001**	-3.590	**<0.001**
Haftada bir	-3.322	**<0.001**	-2.179	**<0.001**
Ayda bir ya da daha az	-1.659	**<0.001**	-1.171	**0.007**
Dijital oyun oynama	2.507	**<0.001**	3.081	**<0.001**
Dijital oyun oynama nedeni				
Eğlenme	2.571	<0.001	2.096	**<0.001**
Arkadaşların da oynaması	2.455	<0.001	2.135	**<0.001**
Boş vakit geçirme	1.657	**<0.001**	1.561	**<0.001**
Ebeveynin oynanan dijital oyunların çocuğun yaşına uygunluğunu kontrol etme durumu	-3.606	**<0.001**	-2.923	**<0.001**
Ebeveynin çocuğun yaşına uygun değilse dijital oyun oynamaya izin vermeme durumu	-4.313	**<0.001**	-3.181	**<0.001**

*Doğrusal Regresyon Analizi

Tablo 4.14 *İBÖ ve DOBÖ Puanlarının Regresyon Analizi*

Oyun bağımlılık ölçeğinin internet bağımlılık ölçek puanı üzerine etkisi			
Değişkenler	**Beta katsayısı**	**Standart hata**	***p****
Oyun bağımlılık ölçeği	0.782	0.026	<0.001
İnternet bağımlılık ölçeğinin oyun bağımlılık ölçek puanı üzerine etkisi			
Değişkenler	**Beta katsayısı**	**Standart hata**	***p***
İnternet bağımlılık ölçeği	0.540	0.018	<0.001

*Doğrusal Regresyon Analizi

13-14 yaş grubundaki çocukların diğer yaş grubundaki çocuklardan İBÖ puanları 2.191 puan, DOBÖ puanları 0.761 puan yüksektir. Kendisine ait sürekli internet bağlantısı olan 3 ve üzerinde cihaza sahip olma İBÖ puanları 2.225, DOBÖ 1.443 puan, 9 yaşından önce ilk kez kendisine ait ilk teknolojik cihaza sahip olan çocukların İBÖ puanlarını 1.781, DOBÖ puanlarını 1.879, internette günlük olarak 120 dakika ve üzerinde geçiren çocukların İBÖ puanları 4.232, DOBÖ puanları 2.872 puan artmaktadır. İnternet kullanım sıklığı azaldıkça İBÖ ve DOBÖ puanları azalmaktadır. Haftada bir kez internete erişen çocukların İBÖ puanları 4.114, DOBÖ puanları 2.689 puan, ayda bir ya da daha az internete erişin çocukların İBÖ puanları 3.547, DOBÖ puanları 2.054 puan düşmektedir (Tablo 4.13).

İnterneti kullanım amacı ödev yapmak olan çocukların İBÖ puanları 2.780 puan, DOBÖ puanları 3.216 puan, herhangi bir konuyu araştırmak olan çocukların İBÖ puanları 1.840 puan, DOBÖ puanları 1.787 puan azalmaktadır. Yine çocukların interneti kullanım amacı sosyal medyaya erişmek ise İBÖ puanları 4.533 puan, DOBÖ puanları 2.628 puan, sohbet etmek ise İBÖ puanları 2.486 puan, DOBÖ puanları 1.123 puan, oyun oynamak ise İBÖ puanları 2.408 puan, DOBÖ puanları 3.002 puan, film izlemek ise İBÖ puanları 2.159 puan, DOBÖ puanları 1.268 puan, müzik dinlemek ise İBÖ puanları 1.986 puan, DOBÖ puanları 0.990 puan, alışveriş yapmak ise İBÖ puanları 3.202 puan, DOBÖ puanları 1.538 puan yükselmektedir (Tablo 4.13).

Ebeveynin çocuğunun internet erişme amacını bilmesi İBÖ puanlarını 4.878 puan, DOBÖ puanlarını 2.684 puan, ebeveynin internette oynanan dijital oyunları

bilmesi İBÖ puanlarını 4.534 puan, DOBÖ puanlarını 3.348 puan azaltmaktadır. Ebeveynin internet kullanımını ve oynanan dijital oyunları kontrol sıklığının azalması her iki ölçek puanlarını arttırmaktadır ve ebeveynleri her gün kontrol eden çocukların İBÖ puanlarını 4.750 puan, DOBÖ puanlarını 3.590 puan, ayda bir kontrol edilmesi İBÖ puanlarını 1.659 puan, DOBÖ puanlarını 1.171 puan azalmaktadır. Çocukların dijital oyun oynamaları İBÖ puanlarını 2.507 puan, DOBÖ puanlarını 3.081 puan, dijital oyunu eğlenme amaçlı oynamaları İBÖ puanlarını 2.571 puan, DOBÖ puanlarını 2.096 puan, arkadaşları da oynadığı için oynamaları İBÖ puanlarını 2.455 puan, DOBÖ puanlarını 2.135 puan, boş vakitlerini geçirmek için oynamaları İBÖ puanlarını 1.657 puan, DOBÖ puanlarını 1.561 puan yükseltmektedir. Ebeveynin dijital oyunun çocuğun yaşına uygunluğunu kontrol etmesi İBÖ puanlarını 3.606 puan, DOBÖ puanlarını 2.923 puan, ebeveynin dijital oyunun çocuğun yaşına uygun değilse oynamasına izin vermemesi İBÖ puanlarını 4.313 puan, DOBÖ puanlarını 3.181 puan azaltmaktadır (Tablo 4.13).

Oyun bağımlılık ölçek puanındaki bir birimlik artış internet bağımlılık ölçeğinde 0.782 puanlık artışa neden olduğu söylenebilir. Yine aynı şekilde İnternet bağımlılık ölçek puanındaki bir birimlik artış oyun bağımlılık ölçeğinde 0.540 puanlık artışa neden olduğu söylenebilir (Tablo 4.14).

5. TARTIŞMA

Türkiye 2023 yılı sonu itibarıyla nüfusunun %26'ısını çocuk nüfusu oluşturmakta ve AB üye ülkelerine kıyasla Türkiye için çocuk nüfus ortalaması yüksektir. AB üye ülkeleri çocuk nüfusu %18'dir (TÜİK, 2024). Dijital teknolojiler dünyada büyük değişikliklere yol açmıştır. Gün geçtikçe daha fazla çocuk internete erişebilir hale gelmektedir ve bu durum çocukluk kavramının değişimine yol açmıştır. Dijital teknoloji çocukların sağlığını ve mutluluğunu tehdit eden riskler barındırmaktadır (UNICEF, 2017). Ülkemiz için çocuk nüfusunun fazla olması dijital risklere daha fazla dikkat edilmesi gerekliliğini doğurmaktadır.

Bu araştırmada çocukların İBÖ puanı ortalamasının 18.0 (14.0-23.0), DOBÖ ortalamasının 12.0 (9.0-17.0) olduğu ve çocukların İBÖ ve DOBÖ puanları arasında pozitif yönde, orta düzeyde istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki olduğu belirlenmiştir ($r=0.614$) (bk. Tablo 4.6., Tablo 4.12.).

Araştırmaya dahil edilen Alfa Kuşak çocukların %51.8'i kız ve ebeveynlerinin %67.8'i dijital yerli yerli, %32.3'ü dijital göçmendir ve çoğunluğu lisans ya da lisansüstü eğitime sahiptir (bk. Tablo 4.1., Tablo 4.2.). Ebeveynin dijital göçmen ya da yerli olması internet ve dijital oyun bağımlılığında anlamlı değildir ($p>0.05$) (bk. Tablo 4.7.) Çocukların anne eğitim düzeyinin artmasının internet bağımlılığını azaltmada etkili olduğunu bildirilmesine karşın (Çelikbaş, 2023). Bu araştırma sonuçları ile benzer şekilde Merde (2023) anne ya da babanın eğitim seviyesinin çocukların dijital oyun bağımlılığı üzerinde bir etkisi olmadığını saptamıştır (Merde , 2023).

Çocukların yaşları arttıkça İBÖ ve DOBÖ puanı yükselmekte ve anlamlı fark oluşturmaktadır ($p<0.05$). Erkek çocukların İBÖ ve DOBÖ puanları kızlara göre yüksek olmasına karşın yalnızca DOBÖ puanı ve cinsiyet arasında anlamlı fark belirlenmiştir ($p<0.05$) (bk. Tablo 4.7). Yurtdışında internet bağımlılığı üzerine yapılan bir çalışmada da benzer şekilde erkek çocukların kız çocuklarına kıyasla daha uzun çevrimiçi oyun süresinin olduğu ve de yaş arttıkça internet bağımlılığının arttığını saptamıştır (Dong vd., 2020). Çocukların 13-14 yaşında olması İBÖ puanını 2.191 puan, DOBÖ puanını 0.761 puan arttırmaktadır. Şimşek ve ark. (2020) erkek çocuklar daha bağımlı oldukları ve yaş arttıkça bağımlılık azaldığını bildirmiştir (Şimşek ve

Karakuş, 2020). Bu araştırmada ise cinsiyetin erkek olmasının bağımlılığı arttırdığı ancak yaşın artmasının internet ve oyun bağımlılığını yükselttiği belirlenmiştir.

Çocukların çok büyük bir çoğunluğunun evde sürekli internet bağlantıları, %24'ünün evde 3 ve daha fazla internet bağlantılı cihaza erişimi vardır. Kendisine ait evde sürekli internet bağlantısı ve 3 ve üzerinde internet bağlantılı cihaz bulunması ile İBÖ ve DOBÖ arasında anlamlı ilişki bulunmakta ve kendisine ait sürekli internet bağlantılı cihaz sayısı 3 ve üzerinde olan çocukların İBÖ puanını 2.225, DOBÖ puanını 1.443 puan arttırmaktadır ($p<0.05$) (bk. Tablo 4.3., Tablo 4.7., Tablo 4.13.). İnternet oyun bağımlılığı için kendisine ait internet bağlantılı cihaz sayısını artmasının riski arttırdığı görülmektedir. Bu araştırma ile benzer şekilde Deniz (2021) çocukların kendine ait ekranlı alet bulunması dijital oyun bağımlılığını artırdığı bildirilmiştir (Deniz , 2021). Yapılan bir çalışmada çocukların kendine ait telefonunun olmasının internet bağımlılığı düzeyini etkilemediği belirlenmesine (Yüksel vd., 2020) karşın bu araştırma için cihazın türü fark etmeksizin gerek internet gerekse oyun bağımlılığında çocukların kendisine ait internet bağlantılı cihaz sayısının artmasının bağımlılık düzeyini yükselttiği görülmektedir.

Literatürde 11 yaş ve altı çocukların %17'sinin kendisine ait bir akıllı telefonu olduğu (Pew Research Center, 2020), çocukların ortalama 11.6 yaşında kendilerine ait ilk telefona sahip oldukları bildirilmektedir (Stanford Medicine, 2022). Bu araştırmada çocukların %26.9'unun 9 yaş altında ve ortalama 10 yaşında kendisine ait bir teknolojik cihaza sahip oldukları belirlenmiştir (bk. Tablo 4.3.). Çocukların kedilerine ait ilk teknolojik aletleri cep telefonu veya başka bir cihaz olsa da kendilerine ait ilk teknolojik alete sahip olma yaşı düştükçe internet ve oyun bağımlılığı oranları artmaktadır ve anlamlı fark oluşturmaktadır ($p<0.05$) (bk. Tablo 4.3., Tablo 4.7.). 9 yaşından sonra ilk teknolojik cihazına sahip olan çocukların internet bağımlılığı puanı 1.781 puan azalmaktadır (Tablo 4.13.). Teknolojik cihaza sahip olma yaşı ne kadar erken ise internet ve oyun bağımlılığı o kadar yükselmektedir.

Ergenlerin internette geçirdikleri sürenin artmasının internet bağımlılığı arttırdığı ve günde 6 saatten fazla internette kullanımının bağımlılık düzeyini yükselttiği bildirilmektedir (Yüksel vd., 2020). Çocukların ve ebeveynlerin günlük internette geçirdikleri süreler hemen hemen benzer ancak her iki grupta da 120 dakika ve üzerinde süre geçirilme oranları yüksektir. Çocukların internette geçirdikleri süre

İBÖ ve DOBÖ puanlarını anlamlı etkilerken ($p<0.05$), ebeveynlerin geçirdikleri süre çocukların İBÖ ve DOBÖ puanlarını etkilememiştir ($p>0.05$) (Bkz. Tablo 4.4., Tablo 4.9., Tablo 4.10.). Çocukların internet kullanım süresinin artması internet ve dijital oyun bağımlılığında önemli rol oynamaktadır. 120 dakikanın üzerinde internet kullanımı olan çocukların İBÖ puanları 4.232, DOBÖ puanları 2.872 puan yükselmektedir (bk. Tablo 4.7.). Araştırma bulguları literatürle ile benzerdir (Yüksel vd., 2020). Benzer şekilde internet kullanım sıklığının artması da her iki bağımlılık için önemli bir risk oluşturmaktadır ($p<0.05$) (bk. Tablo 4.8). Ayda bir daha az internet erişen çocukların İBÖ puanı 3.547, DOBÖ puanı 2.054 puan azalmaktadır (bk. Tablo 4.7.). Çocuk ne kadar sık internete erişir ve uzun süre internette vakit geçirirse internet ve oyun bağımlılığı oranları artmaktadır. Türkiye ortalama günlük internet kullanımının 6 saat 57 dakika olduğu (We Are Social, Türkiye, 2024) göz önüne alındığında çocukların ve ebeveynlerin günlük internet kullanımlarının yüksekliğinin olağan olduğu düşünülmüştür.

Dünya genelinde cep telefonu kullanımın her geçen gün arttığı ve dünya nüfusunun 69.4'nün cep telefonu kullandığı ve %98.1'inin cep telefonu aracılığıyla internete bağlandığı bildirilmektedir (We Are Social, 2024). Türkiye nüfusunun ise %98.8'inin akıllı cep telefonu kullandığı ve yine aynı oranda cep telefonu ile internete eriştiği bildirilmektedir (We Are Social, Türkiye, 2024). Bu araştırmada da benzer şekilde çocuk ve ebeveynler en sık cep telefonu aracılığıyla internete erişmekte, cep telefonu ile internete erişme ile İBÖ puanları arasında anlamlı fark bulunmaktadır ($p<0.05$) (bk. Tablo 4.4., Tablo 4.8). Ebeveynlerin akıllı telefon ve bilgisayar vasıtasıyla internete erişmeleri ile çocukların İBÖ ve DOBÖ puanları arasında anlamlı ilişki vardır ($p<0.05$) (bk. Tablo 4.10.). Her an ulaşılabilir olması nedeniyle cep telefonu ile internete erişmenin çocuklar için internet ve dijital oyun bağımlılığı riskini arttırabileceği düşünülmüştür.

TÜİK (2021) 6-15 yaş aralığındaki çocukların %90.1'inin internete hemen her gün eriştiği bildirmektedir (TÜİK, 2021). Bu araştırmada her gün internete erişen çocuk oranı daha düşüktür ancak her gün internete erişme İBÖ ve DOBÖ puanları anlamlı olarak yükselmektedir ($p<0.05$) ve ayda bir ya da daha az sıklıkla internete erişen çocukların internet bağımlılığı puanları 3.547 puan, dijital oyun bağımlılığı puanları ise 2.689 puan azalmaktadır (bk. Tablo 4.13). Ebeveynler çok yüksek oranda

her gün internete erişmekte ancak bu erişim çocukların İBÖ ve BODÖ puanları üzerinde anlamlı fark oluşturmamaktadır ($p>0.05$) (bk. Tablo 4.4., Tablo 4.8., Tablo 4.10.). Ebeveynlerin internet erişim sıklığının çocuklarının bağımlılık düzeylerini etkilemediği ve çocukların internete erişim sıklığı azaldıkça doğal olarak bağımlılık risklerinin de azalacağı düşünülmüştür.

Ülkemiz için düzenli internet kullanan çocukların %86.2'sinin çevrimiçi derse katılma, %83.6'sı ödev, %66.1'i ise oyun oynama ya da oyun indirme amacıyla (TÜİK, 2021), yetişkinlerin ise en çok iletişim kurmak, vakit geçirmek, iş ve eğitim amacıyla kullandıkları bildirilmektedir (Söğüt , 2020). Yapılan bir çalışmada ise interneti oyun oynamak için kullanan çocukların ödev yapmak için kullananlara göre daha fazla oyun bağımlısı oldukları saptanmıştır (Erkılıç, 2021).Bu araştırmada çocukların ödev yapma amacıyla interneti kullanmaları literatürden düşük bulunmuştur. Çocuklar oyun oynamak, müzik dinlemek, herhangi bir konuyu araştırmak, sohbet etmek, sosyal medyaya erişmek, film izlemek, alışveriş yapmak gibi çok farklı amaçlarla interneti kullanmaktadır ve interneti kullanım amaçlarının tümü ile İBÖ ve DOBÖ puanları arasında anlamlı ilişki vardır ($p<0.05$) (bk. Tablo 4.4., Tablo 4.9.). Burada oyun oynamanın ikinci internet kullanım amacı olması dikkat çekicidir. İnterneti ödev yapmak ve herhangi bir konuyu araştırmak için kullanan çocukların İBÖ ve DOBÖ puanlarının düşmesi dikkat çekmiştir (Sırasıyla; 2.780, 1.840). İnterneti sosyal medyaya erişmek amacıyla kullanmak 4.533 puan, sohbet etmek için kullanmak 2.486 puan, oyun oynamak amacıyla kullanmak 2.408 puan, film izlemek için kullanmak 2.159 puan, müzik dinlemek için kullanmak 1.986 puan, alışveriş yapmak amacıyla kullanmak 3.202 puan arttırmaktadır. Burada interneti doğru amaçlarla kullanmanın bağımlılık puanlarını azaltırken özellikle sosyal medyaya erişmek, alışveriş yapmak amacıyla kullanılmasının bağımlılık puanlarını arttırması dikkat çekmektedir (bk. Tablo 4.11). Çocukların diğer bağımlılıklara neden olabilmesi açısından internet kullanım amaçlarının doğru belirlenmesi gerektiği düşünülmüştür. Ebeveynler ise çocuklarından farklı olarak en sık herhangi bir konuyu araştırmak ve sosyal medyaya erişmek amacıyla interneti kullanmaktadır ve çocukların İBÖ ve DOBÖ puanları ile ebeveynlerin internete erişim amaçları arasında herhangi bir anlamlı fark saptanmamıştır ($p>0.05$) (bk. Tablo 4.10.). Ebeveynin kullanım amacının çocukların internet ve dijital oyun bağımlılığı üzerinde bir etkisi olmadığı görülmektedir.

Ebeveynlerin çocuklarının internete eriştikleri cihazları bilmesi oranları çocuklar ve ebeveynler için benzerdir. Ancak ebeveynlerin %96'sı çocuğunun çocukların internete erişme amacını bildiğini ifade ederken, çocukların %92.8'i ebeveynlerinin internete erişme amaçlarını bildiğini ifade etmiştir. Benzer şekilde ebeveynlerin çocuklarının oynadıkları oyunları bilmesi oranı çocuklarının ifade ettikleri orandan düşüktür (bk. Tablo 4.4.). Ebeveynlerin çocukların internete eriştikleri cihazları ve internete erişim amaçlarını bilmemesi İBÖ ve DOBÖ puanlarını artırmakta ve İBÖ ve çocukların internete eriştikleri cihazları bilmeleri hariç anlamlıdır (bk. Tablo 4. 8.). Ebeveynlerin çocuklarının internete erişim amaçlarını bilmesi İBÖ puanını 4.878 puan, DOBÖ puanını 2.684 puan, oynanan dijital oyunları bilmesi İBÖ puanını 4.534 puan, DOBÖ puanını 3.348 puan azaltmaktadır (bk. Tablo 4.13.). Çocukların ¼'ü ebeveynlerinin internet kullanımı ve oynanan dijital oyunları kontrol etmediğini bildirirken ebeveynleri yalnızca %9.1'i kontrol etmediğini ifade etmiştir. İnternet kullanımı ve oynanan dijital oyunları kontrol etmeme veya ayda bir ve daha az kontrol etmenin İBÖ ve DOBÖ puanlarını anlamlı olarak yükselttiği ve ebeveynin internet kullanımı ve oynanan dijital oyunları her gün kontrol etmesinin çocukların İBÖ puanını 4.750 puan, DOBÖ puanını 3.590 puan azalttığı belirlenmiştir ($p<0.05$). Ebeveynin kontrol sıklığı azaldıkça bağımlılık puanları yükselmektedir (bk. Tablo 4.13.). Ebeveynin baskıcı tutumunun internet bağımlılığını şiddetlendirebileceği belirtilse de (Ki Sook ve Kyunghee, 2009) çocukların internet ve oyun bağımlılığında ebeveyn denetiminin önemli olduğu görülmektedir. Bu araştırma sonuçları ile benzer şekilde ebeveynlerin ergenin internet kullanımının denetlenmemesinin ergenlerin internet bağımlılığı riskini artırdığı bildirilmiştir (Yüksel vd., 2020). Ebeveyn denetiminde yoksun olmanın çocukların kontrolsüz ve sağlıksız internet ve oyun kullanımına neden olabildiği ve bu durumun bağımlılıklar sonuçlanabileceği söylenebilir.

Çocukların dijital oyun oynama oranları ebeveynlerinden oldukça yüksektir, çocukların %82.1'i ebeveynlerin ise yalnızca %23.9'u dijital oyun oynadıklarını bildirmiştir ve gerek çocuk gerekse ebeveynlerin en sık oynadığı oyun PUBG oyunudur (bk. Tablo 4.5., Tablo 4.9.). Araştırma sonuçlarıyla benzer şekilde Ülkemiz için en çok oynanan ilk üç oyun arasında PUBG'nin de olduğu belirtilmektedir (Türkiye Oyun Sektörü Raporu, 2023). Bu araştırma için dijital oyun oynayan çocukların İBÖ ve DOBÖ puanları oynamayanlara göre yüksek ve anlamlıdır

($p<0.05$). Başka bir araştırmada ebeveynin bilgisayar oyunu oynamasının çocukların bilgisayar oyunu bağımlılığı arttırdığı (Lermi ve Afat, 2020) belirtilse de bu araştırmada ebeveynlerin dijital oyun oynamaları çocukların İBÖ ve DOBÖ puanlarında fark oluşturmadığı belirlenmiştir (bk. Tablo 4. 9., Tablo 4.11.). Dijital oyun oynama çocukların İBÖ puanlarını 2.507 puan, DOBÖ puanlarını 3.081 puan arttırmaktadır (bk. Tablo 3.13.). Dijital oyun oynamanın internet ve dijital oyun bağımlılığını arttıran bir faktör olduğu görülmektedir.

Gerek çocuklar gerekse ebeveynlerinin en sık oyun oynamak amacıyla dijital oyun oynadıkları belirlenmiştir. Çocukların arkadaşlarının da oynaması ve boş vakit geçirme amaçlı oyun oynamaları dikkat çekmiştir. Ayrıca çocukların %3.9'u ebeveyni oynadığı, ebeveynlerin ise %12.6'sı çocuğu oynadığı için dijital oyun oynadığını ifade etmiştir (bk. Tablo 4.5.). Bu durum dijital oyun oynama açısından ebeveynlerin Alfa Kuşağı olan ve internet teknolojilerini daha iyi kullanabilen çocuklarından etkilendiklerini göstermektedir. Eğlenmek, arkadaşları oynadığı ve boş vakit geçirmek için oyun dijital oyun oynama ile çocukların İBÖ ve DOBÖ anlamlı fark vardır ve eğlenme amaçlı oyun oynama İBÖ puanını 2.571 puan, DOBÖ puanını 2.096 puan, arkadaşları oynadığı için oyun oynama İBÖ puanını 2.455 puan, DOBÖ puanını 2.135 puan, boş vakit geçirmek amacıyla oyun oynama İBÖ puanını 1.657 puan, DOBÖ puanını 1.561 arttırmaktadır (bk. Tablo 4.13.). Bu araştırma ile benzer şekilde yapılan bir çalışmada çocukları dijital oyun kullanımına iten faktörlerin en başında arkadaş çevresinin etkisi geldiği belirtilmiştir (Söğüt , 2020).

Çocukların ve ebeveynlerin çocukların oynadıkları dijital oyunları kontrol etme oranları benzerdir ve oyunların yaş uygunluğunun kontrol edilmemesi ve yaşına uygun değilse oynamaya izin vermemesi İBÖ ve DOBÖ puanlarını düşürmekte ve anlamlı fark oluşturmaktadır ($p<0.05$) (bk. Tablo 4.9.). Ebeveyni dijital oyunların çocuğun yaşına kontrol etmesi İBÖ puanını 3.606 puan, DOBÖ puanını 2.923 puan, eğer yaşına uygun değilse oynamasına izin vermemesi ise İBÖ puanını 4.313, DOBÖ puanını 3.181 puan azaltmaktadır (bk. Tablo 4.13.). Bu sonuçlar ebeveyn kontrolünün internet ve oyun bağımlılığını azaltmada önemli bir faktör olduğunu göstermektedir. Literatürde bu veriler ile doğrudan bağlantılı sonuçların olmaması verilerin karşılaştırılmasını zorlaştırmıştır. Çocuklarda internet bağımlılığı ölçek puanının artışı oyun bağımlılığı ölçek puanının artmasına, oyun bağımlılığı ölçek puanının artması da

internet bağımlılığı ölçek puanının artmasına neden olmaktadır. Bu veriler doğrultusunda bu iki etkenin birbirini olumsuz yönde etkilediği görülmektedir (Tablo 4.14).

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

Araştırma sonucunda;

- Alfa kuşak çocukların İBÖ puanı ile DOBÖ puanı arasında orta düzeyde potizif anlamlı bir ilişki bulunurken (r=0.614), ebeveynlerinin dijital yerli ya da dijital göçmen olmasının çocukların internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmamaktadır (p> 0.05) (bk. Tablo 4.7, Tablo 4.12).
- Alfa kuşak çocuklarda yaş arttıkça internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyi artmakta ve erkek çocuklarında bağımlılık oranı kız çocuklara göre yüksektir (bk. Tablo 4.7).
- Evde bulunan sürekli internet bağlantısı olan cihazların sayısının artması çocuklarda internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyini artırmaktadır (bk. Tablo 4.7).
- Alfa kuşak çocukların kendilerine ait internet erişimi olan cihaz sayısının artışı ve ilk kez bir teknolojik cihaza sahip olma yaşının azalması internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerini artırmaktadır (bk. Tablo 4.7, Tablo 4.13).
- Alfa kuşak çocukların internette harcadıkları sürenin artışı internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyini artırırken ebeveynlerin harcadıkları süre çocukların internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyini etkilememektedir. Ek olarak Alfa kuşak çocukların internet kullanım sıklığının artışı da internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeylerini artırmaktadır (bk. Tablo 4.8., Tablo 4.9, Tablo 4.13.).
- Alfa kuşak çocukların ebeveynlerinin internete erişim aracı olarak telefon, tablet ve bilgisayar kullanımı ile çocukların dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir ilişki bulunmaktadır (p<0.50) (bk. Tablo 4.10.).
- Alfa kuşak çocukların internete erişim sıklığı arttıkça internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyi artmaktadır (bk. Tablo 4.8, Tablo 4.13).

- Alfa kuşak çocukların internet kullanım amaçları (oyun oynama, müzik dinleme, merak edilen bir konuyu araştırma, sohbet etme, sosyal medya kullanımı, film izleme, alışveriş yapma) ile internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki vardır ($p<0.05$). İnterneti ödev yapmak veya herhangi bir konuda araştırma yapmak için kullanan çocukların internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyi düşerken (sırasıyla 2.780, 1840), sosyal medyaya erişim (4.533), sohbet etmek (2.486), oyun oynamak (2.408), film izlemek (2.159), müzik dinlemek (1.986), alışveriş (3.202) amaçlarıyla kullanan çocukların internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyi artmaktadır. Ebeveynin interneti kullanım amaçları ile çocukların internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyi arasında bir etki bulunmamıştır ($p>0.05$) (bk. Tablo 4.4., Tablo 4.9., bk. Tablo 4.13).
- Alfa kuşak çocukların ebeveynlerinin çocukların internet (erişilen cihaz, kullanım amacı, kontrol sıklığı) ve dijital oyun (yaş uygunluğunun kontrolü ve uygun değilse izin vermeme durumu) (Tablo 4.9) kullanımı ile ilgili kontrolleri çocuklarda internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyini düşürmektedir (bk. Tablo 4.8., Tablo 4.13.)
- Alfa kuşak çocukların dijital oyun oynama oranı arttıkça internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyi de artmakta, dijital oyun oynama amaçlarından eğlenme, arkadaşlarının da oynaması, boş vakit geçirme gibi nedenler internet ve dijital oyun bağımlılığı düzeyini artırmaktadır (bk. Tablo 4.9, Tablo 4.13.).

Bu sonuçlar doğrultusunda;

- Alfa kuşak çocukların internete ve oyun aktiviteleri ebeveynleri tarafından düzenli ve sık aralıklarla takip edilmesi,
- Evdeki internete bağlı teknolojik cihaz sayısı ve Alfa Kuşak çocukların kendilerine ait olan teknolojik cihaz sayısının sınırlandırılması,
- Çocukların ilk kez bir teknolojik cihaza sahip olma yaşının mümkün olduğunca yükseltilmesi,
- Alfa kuşak çocukların eğlenme ve boş vakit geçirme gibi ihtiyaçları için ebeveynler tarafından ortak aktiviteler planlanması,

- Alfa kuşak çocuklar ve ebeveynlerinin dijital teknoloji, internet okuryazarlığı konularında bilgilendirilmeleri,
- İnternet ve dijital oyun bağımlılığı konularında okul hemşireleri, diğer sağlık profesyonelleri, çocukların öğretmenleri gibi çocuk ve ebeveynleri ile iletişim halinde olan meslek gruplarının aile ve çocuk ile iş birliklerinin arttırılması ve ailelere danışmanlık hizmeti vermesi

önerilebilir.

7. KAYNAKLAR

Adıgüzel, O., Batur, H., ve Ekşili, N. (2014). kuşakların değişen yüzü ve y kuşağı ile ortaya çıkan yeni çalışma tarzı: Mobil yakalılar. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(19), 165.

Adjin-Tettey, T. D. (2020). Can 'Digital Natives' be 'Strangers' to digital technologies? An analytical reflection. *Jnl Hum ve Soc Sci*, 12(1), 12.

Aka, B. (2018). Bebek Patlaması, X ve Y kuşağı yöneticilerin örgütsel bağlılık düzeylerinin kamu ve özel sektör farklılıklarına göre incelenmesi: Bir araştırma. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 9(20), 118-135.

App Store. (2024). *101 YüzBir Okey Plus*. https://www.google.com/url?sa=tvesource=webverct=jveopi=89978449veurl=https://apps.apple.com/vg/app/101-y%25C3%25BCzbir-okey-plus/id649260774veved=2ahUKEwixltKnq4uGAxX8SPEDHQ0LDrQQFnoECBoQAQveusg=AOvVaw2NKiYHJ-Hk-O2QN_DeB7WR adresinden alındı.

App Store. (2024). *Words of Wonders: Crossword*. https://www.google.com/url?sa=tvesource=webverct=jveopi=89978449veurl=https://apps.apple.com/us/app/words-of-wonders-crossword/id1369521645veved=2ahUKEwiz8cX5q4uGAxUTSvEDHVvdAKMQFnoECDwQAQveusg=AOvVaw1UrvdtakpeCqQk7cSdHH_s adresinden alındı.

App Store. (2024). *Traffic Rider.* https://www.google.com/url?sa=tvesource=webverct=jveopi=89978449veurl=https://apps.apple.com/tr/app/traffic-rider/id951744068%3Fl%3Dtrveved=2ahUKEwit2PvPrIuGAxW0VPEDHYVQAFgQFnoECBcQAQveusg=AOvVaw1SUV0r4e6q5Ibzjw13mMST adresinden alındı.

App Store. (2024). *Going Balls.* https://www.google.com/url?sa=tvesource=webverct=jveopi=89978449veurl=https://apps.apple.com/us/app/going-balls/id1499081620veved=2ahUKEwiU6tbqrYuGAxVTQfEDHVLEAvwQFnoECEgQAQveusg=AOvVaw0omOM_Q3fxKAGTnZNICy7P adresinden alındı.

App Store. (2024). *Race Master 3D: Car Racing.* https://apps.apple.com/tr/app/race-master-3d-araba-yar%C4%B1%C5%9F%C4%B1/id1579072162?l=tr adresinden alındı.

App Store. (2024). *Royal Match.* https://apps.apple.com/tr/app/royal-match/id1482155847?l=tr adresinden alındı.

App Store. (2024). *Stickman Party 2 3 4 MiniGames.* https://apps.apple.com/tr/app/stickman-party-4-player-games/id1467762267?l=tr adresinden alındı.

App Store. (2024). *App Store.* https://apps.apple.com/tr/app/piano-star-tap-your-music/id1633015266?l=tr adresinden alındı.

Arıoğlu, Y. (2023). *Dijital göçmen beden eğitimi öğretmenlerinin Covid-19 pandemi sürecindeki dijital dönüşüm üzerine görüşleri* (Yüksek lisans tezi). Pamukkale Üniversitesi.

Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psıkıyatrıde Güncel Yaklaşımlar-Current Approaches In Psychıatry,* 1(1), 55-67.

Arabacı, İ., ve Polat, M. (2013). Dijital yerliler, dijital göçmenler ve sınıf yönetimi. *Electronic Journal of Social Sciences*, 12(47), 11-20.

Aydemir, D. (2023). Dijital göçmen öğretmenler, dijital yerli öğrenciler ve pandemi döneminde grafik tasarım alanındaki temassız eğitim problemleri. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 7(24), 237-252.

Ayhan , B., ve Köseliören, M. (2019). İnternet, Online Oyun ve Bağımlılık. *Online Journal of Technology Addiction ve Cyberbullying*, 6(1), 1-30.

Aziz, N., Nordin, M., Abdulkadir, S., ve Salih, M. (2021). Digital addiction: systematic review of computer game addiction ımpact on adolescent physical health. *Electronics*, 10(9), 10.

Bağçı, E., ve İçöz, O. (2019). Z ve alfa kuşağı ile dijitalleşen turizm. *Güncel Turizm Araştırmaları Dergisi*, 3(2), 232-256.

Bostancı , M. (2023). Dijital dünyada ebeveynlik. *TRT Akademi*, 8(19), 984-990.

Chen, C., ve Leung, L. (2015). Are you addicted to candy crush saga? an exploratory study linking psychological factors to mobile social game addiction. *Telematics and İnformatics*. 33(4), 1155-1166.

Cirilli, E., Nicolini, P., ve Mandolini, L. (2019, 7, 1-3). Digital Skills From Silent To Alpha Generation: An Overview. *11th International Conference on Education and New Learning Technologies*. Palma: IATED.

Civan Kemiksiz, R. (2022). Büyük veri çağında kişisel veri güvenliği üzerine bir alan araştırması: Dijital yerliler ve dijital göçmenlerin güvenlik algıları. *Maltepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 9(1), 64-91.

Çelik, E., ve Çelik, O. (2023). Çocuklarda dijital bağımlılığın öncülleri ve ardılları: Bir metasentez çalışması. *Millî Eğitim*, 52(239), 1913-1944.

Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C., Nincic, V., Sharpe, J., Ghassemi, M., . . . Tricco, A. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder and ınternet gaming disorder: A rapid scoping review. *BMC,* 9(68).

Demir, Y. (2024). Çocukların dijital oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Muallim Rıfat Eğitim Fakültesi Dergisi*, 6(1), 24-42.

Demirel, Z. H. (2021). Çalışma hayatında geleceğin insan kaynağı: Alfa kuşağı. *Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 18(Yönetim ve Organizasyon Özel Sayısı), 1796-1827 .

Deniz Çakıroğlu, A. (2022). Mobil bankacılık hizmetlerinin benimsenmesi: Dijital Yerliler ve dijital göçmenler. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 33(1), 251-268.

DHDO. (2023). *Durak hava demir ortaokulu*. https://dhdemiroo.meb.k12.tr adresinden alındı.

T.C. Sağlık Bakanlığı Sağlığın Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü. (2018, 11, 7-8). *Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı.* https://www.google.com/url?sa=tvesource=webverct=jveopi=89978449veurl=https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/39937/0/dijitaloyunbagimliligipdf.pdfveved=2ahUKEwjGvfG_jZOGAxU1avEDHZ9QBb4QFnoECB8QAQveusg=AOvVaw1lhWDJxVWGKRHZn6pc-C6C adresinden alındı.

Eşgi, N. (2013). Dijital yerli çocukların ve dijital göçmen ebeveynlerinin internet bağımlılığına ilişkin algılarının karşılaştırılması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28(3), 181-194.

EÖRBO. (2023). *Emekli Öğretmen Ramazan Büyükkılıç Ortaokulu*. https://ramazanbuyukkilic.meb.k12.tr/tema/okulumuz_hakkinda.php adresinden alındı.

Ektiricioğlu, C., Arslantaş, H., ve Yüksel , R. (2020). Ergenlerde çağın hastalığı: Teknoloji bağımlılığı. *Arşiv Kaynak Tarama Dergisi*, 29(1), 51-64.

Erdoğan, S. (2023). *Ortaokul öğrencilerinde internet bağımlılığı, siber zorbalık, siber mağduriyet ve anne baba tutumları arasındaki ilişkinin belirlenmesi* (Yüksek lisans tezi). İstanbul Gelişim Üniversitesi.

Gökçearslan, Ş., ve Mustafa Serkan, G. (2012). Ortaöğrenim öğrencilerinde internet bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2), 13.

Gökel, Ö. (2020). Teknoloji bağımlılığının çeşitli yaş gruplarındaki çocuklara etkileri hakkındaki ebeveyn görüşleri. *Cyprus Turkish Journal of Psychiatry ve Psychology*, 2(1), 41-47.

Görgün Baran, A., Koçak Kurt, Ş., ve Serdar Tekeli, E. (2017). Yaşlıların dijital teknolojileri kullanım düzeyleri üzerine bir araştırma. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*. 1(45).

Gül, M. (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.

Güzel, M. (2021). Alfa kuşağıyla birlikte değişen oyun algısı: Dijital oyuncaklar ve ekran bağımlılığı. *Uluslararası Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Dergisi*, 8(70), 1344-1355.

Gencer, H. (2017). *Ortaokul öğrencilerinde internet bağımlılığı ve siber zorbalık davranışları ile ilişkin değişkenlerin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). Cumhuriyet Üniversitesi.

HKO. (2023). *Hikmet Kozan Ortaokulu*. https://hikmetkozanoo.meb.k12.tr/tema/okulumuz_hakkinda.html adresinden alındı

Ünal, E. (2015). Oyun bağımlılığı, bir uzamış ergenlik öyküsü: Vaka çalışması. *AYNA Klinik Psikoloji Dergisi*, 2(3), 29-39.

İsmailoğlu , S., ve Yılmaz , H. (2019). Alfa nesli çocuklarının sınıflarında teknoloji kullanımı. *Okul Tasarımı ve Estetiği,* 107.

Kılıç, M. (2022). Çocuklarda internet bağımlılığı: Hemşirelik alanında yapılan ve YÖk Tez'de yayınlanan lisansüstü tezlerin incelenmesi. *Muş Alparslan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 2(2), 34-41.

Kaplan, N. (2016). *Ortaokul öğrencilerinde internet bağımlılık düzeylerinin sağlık üzerine etkilerinin incelenmesi* (Yüksek lisans tezi). İzmir Katip Çelebi Üniversitesi.

Khan, R., Salim, M., Bilal, M., Hussain, A., ve Haseeb, M. (2014). The relationship between ınternet Addiction and Anxiety among students of University of Sargodha. *International Journal of Humanities and Social Science*. 26(67), 1-13).

King, D., ve Delfabbro, P. (2016). Features of parent-child relationships in adolescents with ınternet gaming disorder. *Int J Ment Health Addiction*. 15, 1270-1283.

Kumar Jha, A. (2020). *Understanding Generation Alpha. https://doi.org/10.31219/osf.io/d2e8g*.

Kurt Genç A., Avcı E. (2020). Binomial (Oran) Verilerin Meta-Analizi: Türkiye'deki İnternet Bağımlılık Oranlarının Belirlenmesi. Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi, 13(3), 1050-1068.

Kuss, D., ve Griffiths, M. (2012). Internet and gaming addiction: A Systematic literature review of neuroimaging studies. *Brain Sciences*, 2(3), 347-374.

L. Colby, S., ve M. Ortman, J. (2014, 05). *The baby boom cohort in the United States: 2012 to 2060*. Census: https://www.census.gov/content/dam/Census/library/publications/2014/demo/p25-1141.pdf adresinden alındı.

Levickaitė, R. (2014). Generatıons X, Y, Z: How socıal networks form the concept of the world wıthout borders (the case of lıthuanıa). *LIMES*, 3(2), 170-183.

Lozano-Blasco, R., Robres, A., ve Sânchez, A. (2022). Internet addiction in young adults: A meta-analysis and systematic review. *Computers in Human Behavior*, 130(6).

Martins, M., Formiga, A., Constança, S., Sousa, D., Resende, C., Campos, R., . . . Ferreira, S. (2020). Adolescent internet addiction - role of parental control and adolescent behaviours. *International Journal of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 7(3), 116-120.

Marufoğlu, S., ve Kutlutürk, S. (2021). Ortaokul öğrencilerinde dijital oyun bağımlılığının fiziksel aktivite ve uyku alışkanlıklarına etkisi. *Bağımlılık Dergisi*, 22(2), 114-122.

McCrindle, M., Fell, A., ve Buckerfield, S. (2021). *Generation Alpha.* London: Headline Puplishing Group.

MCO. (2023). *Müncübe Cıngıllıoülu Ortaokulu*. https://muncubeo.meb.k12.tr adresinden alındı.

MEB. (2023). *Milli Eğitim Bakanlığı Kurum Listesi*. MEBBİS: https://mebbisyd.meb.gov.tr/kurumlistesi.aspx adresinden alındı.

MGO. (2023). *75. Yıl Mühibe Germirli Ortaokulu*. https://75yilmgermirli.meb.k12.tr adresinden alındı.

MOBİSAD. (2023). Mobil İletişim Araçları ve Bilgi Teknolojileri İş İnsanları Derneği. https://mobisad.org/wp-content/uploads/rapor-2023.pdf adresinden alındı.

Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum Kültür Araştırmaları Dergisi*, 25, 21-33.

Pan Europan Game İnformation. (2024). PEGI: https://pegi.info adresinden alındı.

Polat, A., ve Topal, M. (2022). Relationship between digital game addiction with body mass index, academic achievement, player types, gaming time: A cross-sectional study. *Journal of Educational Technology ve Online Learning*, 5(4), 901-915.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *MCB University Press*.

Sarpkaya, S. (2021). Dijital oyun/video oyunu folkloru üzerine bir yöntem denemesi. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(6), 155-172.

Serra, G., Scalzo, L., Giuffrè, M., Ferrara, P., ve Corsello, G. (2021). Smartphone use and addiction during the coronavirus disease 2019 (COVID-19) pandemic: cohort study on 184 Italian children and adolescents. *Serra et al. Italian Journal of Pediatrics*, 47(150).

Supercell. (2024). *Hay day.* https://supercell.com/en/privacy-policy/ adresinden alındı.

Şahin, M., Keskin, S., ve Yurdugül, H. (2019). Impact of family support and perception of loneliness on game addiction analysis of a mediation and moderation. *International Journal of Game-Based Learning*, 9(4), 15-30.

ŞAŞO. (2023). *Şehit Abdullah Şaşdım Ortaokulu*. https://sasoo.meb.k12.tr/tema/okulumuz_hakkinda.php adresinden alındı

Türkiye Oyun Sektörü Raporu. (2023). *Gaming in Turkey*. https://www.turkiyeoyunsektoruraporu.com/tr/ adresinden alındı

Taş , İ. (2019). Ergenler için internet bağımlılığı ölçeği: Geçerlik ve güvenirlik çalışması. *Kırşehir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20(2), 875-905.

TDK. (2024, 03 30). *Türk Dil Kurumu sözlükleri*. https://sozluk.gov.tr adresinden alındı.

Sağlığın Geliştirilmesi Genel Müdürlüğü. (2023). *Teknoloji bağımlılığı ebeveyn rehberi*. https://sggm.saglik.gov.tr/Eklenti/47018/0/teknoloji-bagimliligi-ebeveyn-rehberipdf.pdf adresinden alındı.

TÜİK. (2021, 12 22). *Çocuklarda Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması.* https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Cocuklarda-Bilisim-Teknolojileri-Kullanim-Arastirmasi-2021-41132 adresinden alındı.

TÜİK. (2024, 04 19). *İstatistiklerle çocuk, 2023:* https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Istatistiklerle-Cocuk-2023-53679#:~:text=Birleşmiş%20Milletler%20tanımına%20göre%200,yılında%20%26%2C0%20oldu. adresinden alındı.

TİME. (1951, 11 05). *People: The younger generatıon*. https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,856950,00.html adresinden alındı.

Tombul, I. (2020). Argümantatif yaklaşımla dijital yerliler ve dijital göçmenleri tartışmak. *Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni Düşünceler Hakemli E-Dergisi*, (14), 134-155.

UNICEF. (2017). *Dijital bir dünyada çocuklar*. https://www.unicefturk.org/public/uploads/files/SOWC_2017_SUM_TR.pdf adresinden alındı.

We Are Social. (2023, 1 26). *We Are Social.* https://wearesocial.com/uk/blog/2023/01/the-changing-world-of-digital-in-2023/ adresinden alındı.

Yalçın Irmak, A., ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: Güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137.

Yiğit, E., ve Günüç, S. (2020). Çocukların dijital oyun bağımlılığına göre aile profillerinin belirlenmesi. *YYÜ Eğitim Fakültesi Dergisi*, 17(1), 144-174.

Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology ve Behavior*, 1(3), 238.

8. EKLER

EK-1. Çocuk Veri Toplama Formu

ALFA KUŞAĞI ÇOCUKLARIN İNTERNET, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE EBEVEYN ETKİLEŞİMİ ÇOCUK VERİ TOPLAMA FORMU

Değerli katılımcı,
Bu çalışma Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik (Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği) ABD Yüksek Lisans Tez Çalışması kapsamında Alfa Kuşağı Çocukların İnternet, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Etkileşimini araştırmak amacı ile yapılmaktadır. Anket sorularına verilen yanıtların doğruluğu çalışmamızın sonuçları için önemlidir. Verdiğiniz tüm bilgiler bilimsel amaçlı kullanılacaktır. Ankete vermiş olduğunuz yanıtlar gizli tutulacaktır ve paylaşılmayacaktır.
Katılımınız için teşekkür ederiz.
Fahrettin Can Arı

	A. SOSYODEMOGRAFİK ÖZELLİKLER
1	**Doğum yılın nedir? Lütfen yaz.** **…….Yılı**
2	**Cinsiyetin nedir? Lütfen seç.** ☐ **Erkek** ☐ **Kız**
3	**Kaçıncı sınıftasın? Lütfen seç.** ☐ **6. Sınıf** ☐ **7. Sınıf** ☐ **8. Sınıf**
	B. İNTERNET KULLANIM ÖZELLİKLERİ
1	**İnternete erişimi aşağıdakilerden hangisi ile sağlıyorsun? Birden fazla şık işaretleyebilirsin.** ☐ **Akıllı telefon** ☐ **Bilgisayar** ☐ **Tablet** ☐ **Televizyon**
2	**İnternete hangi sıklıkta erişim sağlıyorsun? Lütfen tek bir cevap seç.** ☐ **Hergün kullanırım** ☐ **Haftada bir gün kullanırım** ☐ **Ayda bir gün kullanırım** ☐ **Diğer, lütfen yaz …….**
3	**İnternette günlük ortalama ne kadar zaman harcıyorsun? Lütfen yaz.** **…….Dakika……Saat**
4	**İnterneti daha çok hangi amaçlar için kullanırsın? Birden fazla şık işaretleyebilirsin.** ☐ **Ödev yapmak için** ☐ **Merak ettiğim bir konuyu araştırmak için** ☐ **Sosyal medya kullanmak için** ☐ **Sohbet etmek için** ☐ **Oyun oynamak için** ☐ **Film izlemek için** ☐ **Müzik dinlemek için** ☐ **Alışveriş yapmak için** ☐ **Diğer. Lütfen yaz ……**

EK-1. (devam)

	C. DİJİTAL OYUN OYNAMA ÖZELLİKLERİ
	Dijital oyun; Bilgisayar, telefon, tablet gibi teknolojik araçlarla oynanabilen oyunlara verilen genel isimdir. Lütfen aşağıdaki soruları bu tanımlamayı göz önünde bulundurarak cevaplayınız.
1	**Bilgisayar, telefon gibi teknolojik araçlarla oynanabilen oyunlara dijital oyun denmektedir. Dijital oyun oynar mısın? <u>Lütfen seç.</u>** **☐ Evet dijital oyun oynarım.** **☐ Hayır dijital oyun oynamam.**
2	**Dijital oyun oynuyorsan oynadığın dijital oyunların adını lütfen yaz.** **……..**
3	**Oynadığın oyunun yaşına uygun olup olmadığını kontrol eder misin? <u>Lütfen seç.</u>** **☐ Evet** **☐ Hayır**
4	**Dijital oyunları hangi amaçla oynuyorsun? <u>Birden fazla şık işaretleyebilirsin.</u>** **☐ Merak ettiğim için oynarım.** **☐ Eğlendiğim için oynarım.** **☐ Boş zamanlarımı değerlendirmek için oynarım.** **☐ Arkadaşlarımda oynadığı için oynarım.** **☐ Annem/babamda oynadığı için oynarım.** **☐ Diğer.** **Lütfen yazınız: …….** **……..……..……..…** **……..……..……** **….……**
	D.ANNE YA DA BABANIN İNTERNET KULLANIM TAKİBİ
1	**Evinizde internete bağlanabilir kaç adet teknolojik cihaz (tablet, telefon gibi) var? <u>Lütfen yaz.</u>** **…….. Adet**
2	**Evinizde "sana ait" olan kaç adet internete bağlanabilir teknolojik cihaz (tablet, telefon gibi) var? <u>Lütfen yaz.</u>** **……...Adet**
3	**İlk kez kendine ait bir teknolojik cihazın (tablet, telefon gibi) olduğunda kaç yaşındaydın?** **<u>Lütfen yaz</u> .…….Yaş**
4	**Annem/babam hangi araçlarla (tablet, telefon gibi) internete eriştiğimi bilir. <u>Lütfen seç.</u>** **☐ Evet** **☐ Hayır**
5	**Annem/babam interneti hangi amaçlar için kullandığımı bilir. <u>Lütfen seç.</u>** **☐ Evet** **☐ Hayır**
6	**Annem/babam internet kullanımımı ya da oynadığım oyunların hepsini bilir. <u>Lütfen seç.</u>** **☐ Evet** **☐ Hayır**

EK-1. (devam)

7	**Annem/babam internet kullanımımı ya da oynadığım oyunları aşağıda belirttiğim sıklıkta kontrol eder. <u>Lütfen tek bir cevap seç.</u>** ☐ **Kontrol etmez.** ☐ **Her gün kontrol eder** ☐ **Haftada bir kontrol eder** ☐ **Ayda bir kontrol eder** ☐ **Diğer, lütfen belirt……**
8	**Annem/babam dijital oyun veya uygulamaların yaşının yaşıma uygun olup olmadığını kontrol eder. <u>Lütfen seç.</u> *<u>Cevabınız "evet"ise lütfen dokuzuncu soruyu cevaplayınız.</u>*** ☐ **Evet** ☐ **Hayır**
9	**Annem/babam dijital oyun veya uygulamaların yaşının yaşıma uygun olup olmadığını kontrol eder ve eğer yaşıma uygun değilse kullanmama izin vermez. <u>Lütfen seç.</u>** ☐ **Evet** ☐ **Hayır**

EK-2. Ergenlerde İnternet Bağımlılığı Ölçeği

E. ERGENLERDE İNTERNET BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

Değerli katılımcılar **Aşağıda son bir yıldaki internet kullanımınızla ilgili bazı sorular yer almaktadır. Lütfen her maddeyi dikkatlice okuyup size uygun olan ifadelerin karşısına "Hiçbir zaman", "Nadir olarak", "Bazen", "Sık sık" ve "Her zaman" şeklinde görüşlerinizi (X) işareti koyarak belirtiniz.** **Son 1 yılda**	**1.Hiçbir zaman**	**2.Nadir olarak**	**3.Bazen**	**4.Sık sık**	**5.Her zaman**
1.İnternette olmadığınız zamanlarda kendinizi huzursuz hissettiğiniz oldu mu?					
2.İnternete girmeyi durdurmak istediğiniz ancak kendinizi yine internette bulduğunuz oldu mu?					
3.İnternete çok fazla girdiğiniz için diğer insanlarla problem yaşadınız mı?					
4.İnternette olmadığınız zamanlarda bile zihninizi sürekli olarak internet ile meşgul halde bulduğunuz oldu mu?					
5.Sürekli olarak planladığınızdan daha fazla internette zaman geçirdiğiniz oldu mu?					
6.İnternette uzun süre kaldığınız için temel ihtiyaçlarınızı (yeme, içme, uyku vb) ertelediğiniz oldu mu?					
7.İnternette geçirdiğiniz süreyle ilgili diğer insanları yanılttığınız oldu mu?					
8.İnterneti sizi rahatsız eden duygu ve durumlardan kurtulmak için kullandığınız oldu mu?					
9.İnternette çok zaman geçirdiğiniz için aile fertleriniz ve diğer kişilerle çok ciddi anlaşmazlıklar yaşadınız mı?					

EK-3. Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği

F. ÇOCUKLARDA OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

	Değerli katılımcılar, **Aşağıda son bir yıldaki internet kullanımınızla ilgili bazı sorular yer almaktadır. Lütfen her maddeyi dikkatlice okuyup size uygun olan ifadelerin karşısına "Benim için tamamıyla uygun = 5", "Benim için hiç uygun değil = 1" olan görüşlerinizi (X) koyarak belirtiniz.**	**1. Benim için hiç uygun değil.**	**2. Benim için uygun değil.**	**3. Kararsızım.**	**4. Benim için uygun.**	**5. Benim için tamamıyla uygun.**
1.	Ders çalışırken bile aklım dijital oyunlarda oluyor.					
2.	Dijital oyunları "çok az" oynamak için başlayıp elimden bırakamadığım oluyor.					
3.	Dijital oyunlar için gereğinden fazla zaman harcıyorum.					
4.	Dijital oyun oynarken karnımın açlığını dahi unutuyorum.					
5.	Ailem, bana dijital oyun oynarken gerçek dünyadan koptuğumu söylüyor.					
6.	Tüm günümü dijital oyun ile geçirsem pişmanlık duymam.					

EK-4. Ebeveyn Veri Toplama Formu

ALFA KUŞAĞI ÇOCUKLARIN İNTERNET, DİJİTAL OYUN BAĞIMLILIĞI VE EBEVEYN ETKİLEŞİMİ

EBEVEYN VERİ TOPLAMA FORMU

Değerli katılımcı,
Bu çalışma Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Hemşirelik (Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Hemşireliği) ABD Yüksek Lisans Tez Çalışması kapsamında Alfa Kuşağı Çocukların İnternet, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Ebeveyn Etkileşimini araştırmak amacı ile yapılmaktadır. Anket sorularına verilen yanıtların doğruluğu çalışmamızın sonuçları için önemlidir. Verdiğiniz tüm bilgiler bilimsel amaçlı kullanılacaktır. Ankete vermiş olduğunuz yanıtlar gizli tutulacaktır ve paylaşılmayacaktır.
Katılımınız için teşekkür ederiz.
Fahrettin Can Arı

	A. SOSYODEMOGRAFİK ÖZELLİKLER
1	**Doğum yılınız nedir? Lütfen Yazınız.** **…….Yılı**
2	**Çocuğa yakınlığınız nedir? Lütfen Yazınız.** ☐ **Baba** ☐ **Anne**
3	**Eğitim durumunuz nedir? Lütfen Yazınız.** ☐ **Okur-yazar** ☐ **İlköğretim mezunu** ☐ **Lise mezunu** ☐ **Üniversite mezunu** ☐ **Yüksek lisans mezunu** ☐ **Doktora mezunu**
4	**Toplam ortalama aylık geliriniz nedir? Lütfen yazınız.** ☐ **Var ……. TL**
5	**Kaç çocuğunuz var. Lütfen yazınız. …….**
	B. İNTERNET KULLANIM ÖZELLİKLERİ
1	**İnternete erişimi aşağıdakilerden hangisi ile sağlıyorsun? Birden fazla şık işaretleyebilirsiniz.** ☐ **Akıllı telefon** ☐ **Bilgisayar** ☐ **Tablet** ☐ **Televizyon**
2	**İnternete hangi sıklıkta erişim sağlıyorsunuz? Lütfen tek bir şık işaretleyiniz.** ☐ **Hergün kullanırım** ☐ **Haftada bir gün kullanırım** ☐ **Ayda bir gün kullanırım** ☐ **Diğer, lütfen belirt …….**
3	**İnternette günlük ortalama ne kadar zaman harcıyorsunuz? Lütfen yazınız.** **…… dakika ……..saat**
4	**İnterneti daha çok hangi amaçlar için kullanırsınız? Birden fazla şık işaretleyebilirsiniz.** ☐ **Alışveriş yapmak için** ☐ **Merak ettiğim bir konuyu araştırmak için** ☐ **Sosyal medya kullanmak için** ☐ **Sohbet etmek için** ☐ **Oyun oynamak için** ☐ **Film izlemek için** ☐ **Müzik dinlemek için** ☐ **Alışveriş yapmak için** ☐ **Diğer, lütfen yazınız ……**

EK-4. (devam)

	C.DİJİTAL OYUN OYNAMA ÖZELLİKLERİ
	Dijital oyun; Bilgisayar, telefon, tablet gibi teknolojik araçlarla oynanabilen oyunlara verilen genel isimdir. Lütfen aşağıdaki soruları bu tanımlamayı göz önünde bulundurarak cevaplayınız.
1	**Dijital oyun oynar mısınız?** ☐ **Evet dijital oyun oynarım.** ☐ **Hayır dijital oyun oynamam.**
2	**Oynadığınız dijital oyunları lütfen yazınız.** **……...**
3	**Oynadığınız oyunun hangi yaş grubuna uygun olup olmadığını kontrol eder misiniz? <u>Lütfen seçiniz.</u>** ☐ **Evet** ☐ **Hayır**
4	**Dijital oyunları hangi amaçla oynuyorsunuz? <u>Birden fazla şık işaretleyebilirsiniz.</u>** ☐ **Merak ettiğim için oynarım.** ☐ **Eğlendiğim için oynarım.** ☐ **Boş zamanlarımı değerlendirmek için oynarım.** ☐ **Arkadaşlarım da oynadığı için oynarım.** ☐ **Çocuğum oynadığı için oynarım.** ☐ **Diğer.** **<u>Lütfen Yazınız</u>…….** **……..……..……..……** **……..……..……..……**
	D.ANNE YA DA BABANIN İNTERNET KULLANIM TAKİBİ
1	**Evinizde internete bağlanabilir kaç adet teknolojik cihaz (tablet, telefon gibi) var? <u>Lütfen yazınız.</u>** **…….. Adet**
2	**Evinizde "çocuğunuza ait" olan kaç adet internete bağlanabilir teknolojik cihaz(tablet, telefon gibi) var? <u>Lütfen yazınız.</u>** **……...Adet**
3	**Çocuğunuz ilk kez kendine ait bir teknolojik cihazı (tablet, telefon gibi) olduğunda kaç yaşındaydı? <u>Lütfen yazınız.</u>** **……Yaş**
4	**Çocuğumun hangi araçlarla (tablet, telefon gibi) internete eriştiğimi bilirim. <u>Lütfen seçiniz.</u>** ☐ **Evet** ☐ **Hayır**
5	**Çocuğumun interneti hangi amaçlar için kullandığımı bilirim. <u>Lütfen seçiniz.</u>** ☐ **Evet** ☐ **Hayır**
6	**Çocuğumun internet kullanımımı ya da oynadığı oyunların hepsini bilirim. <u>Lütfen seçiniz.</u>** ☐ **Evet** ☐ **Hayır**
7	**Çocuğumun internet kullanımımı ya da oynadığı oyunların aşağıda belirttiğim sıklıkta kontrol ederim. <u>Lütfen tek bir şık işaretleyiniz.</u>** ☐ **Kontrol etmem.** ☐ **Her gün kontrol ederim** ☐ **Haftada bir kontrol ederim** ☐ **Ayda bir kontrol ederim** ☐ **Diğer, lütfen belirtiniz……**
8	**Çocuğumun kullandığı dijital oyun veya uygulamalarda ki alt sınır yaşının yaşına uygun olup olmadığını kontrol ederim. <u>Lütfen seçiniz *Cevabınız "evet"ise lütfen dokuzuncu soruyu cevaplayınız.*</u>** ☐ **Evet** ☐ **Hayır**

EK-4. (devam)

9	**Çocuğumun dijital oyun veya uygulamalardaki alt sınır yaşının yaşına uygun olup olmadığını kontrol ederim ve eğer yaşına uygun değilse oynamasına/kullanmasına izin vermem. <u>Lütfen seçiniz.</u>** ☐ **Evet** ☐ **Hayır**

EK-7. Bilgilendirilmiş Onam Formu

BİLGİLENDİRİLMİŞ ONAM FORMU

LÜTFEN BU DÖKÜMANI DİKKATLİCE OKUMAK İÇİN ZAMAN AYIRINIZ

Sizi yüksek lisans öğrencisi Fahrettin Can Arı tarafından yürütülen "Alfa Kuşağı Çocukların İnternet, Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Ebeveyn Etkileşimi" başlıklı **araştırmaya** davet ediyoruz. Bu araştırmaya katılıp katılmama kararını vermeden önce, araştırmanın neden ve nasıl yapılacağını bilmeniz gerekmektedir. Bu nedenle bu formun okunup anlaşılması büyük önem taşımaktadır. Eğer anlayamadığınız ve sizin için açık olmayan şeyler varsa, ya da daha fazla bilgi isterseniz bize sorunuz.

Bu çalışmaya katılmak tamamen **gönüllülük** esasına dayanmaktadır. Çalışmaya **katılmama** veya katıldıktan sonra herhangi bir anda çalışmadan **çıkma** hakkında sahipsiniz. **Çalışmayı yanıtlamanız, araştırmaya katılım için onam verdiğiniz** biçiminde yorumlanacaktır. Size verilen **formlardaki** soruları yanıtlarken kimsenin baskısı veya telkini altında olmayın. Bu formlardan elde edilecek bilgiler tamamen araştırma amacı ile kullanılacaktır.

1. Araştırmayla İlgili Bilgiler:

a. Araştırmanın Amacı: Alfa kuşağı çocukların internet, dijital oyun bağımlılığı ve bunların ebeveyn ile olan etkileşimini incelemektedir.
b. Araştırmanın İçeriği: Alfa kuşağı çocukların internet, dijital oyun bağımlılığı ve ebeveyn etkileşimi
c. Araştırmanın Nedeni: ☐ Bilimsel araştırma ☒ Tez çalışması
d. Araştırmanın Öngörülen Süresi: 40 dk
e. Araştırmaya Katılması Beklenen Katılımcı/Gönüllü Sayısı: 1362 öğrenci ve ebeveyni. (Toplam 2724 kişi)
f. Araştırmanın Yapılacağı Yer(ler): Kayseri'nin merkez ilçelerinden Melikgazi ve Talas ilçelerinde bulunan ilköğretim ikinci kademe ortaokullarında öğrenim gören 6-7 ve 8. Sınıf öğrencileri ve ebeveynleri.

2. Çalışmaya Katılım Onayı:

Yukarıda yer alan ve araştırmadan önce katılımcıya/gönüllüye verilmesi gereken bilgileri okudum ve katılmam istenen çalışmanın kapsamını ve amacını, gönüllü olarak üzerime düşen sorumlulukları tamamen anladım. **Çalışma hakkında yazılı ve sözlü açıklama aşağıda adı belirtilen araştırmacı tarafından yapıldı, soru sorma ve tartışma imkanı buldum ve tatmin edici yanıtlar aldım. Bana, çalışmanın muhtemel riskleri ve faydaları sözlü olarak da anlatıldı.** Bu çalışmayı istediğim zaman ve herhangi bir neden belirtmek zorunda kalmadan bırakabileceğimi ve bıraktığım takdirde herhangi bir olumsuzluk ile karşılaşmayacağımı anladım.

Bu koşullarda söz konusu araştırmaya kendi isteğimle, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Katılımcının (Kendi el yazısı ile)
Adı-Soyadı:.....
İmzası:

(Varsa) Velayet veya Vesayet Altında Bulunanlar İçin;
Veli veya Vasisinin (kendi el yazısı ile)
Adı-Soyadı:.....
İmzası:

Araştırmacının
Adı-Soyadı:.....
İmzası: