

Geniřletilmiş Özet

COVID-19 Salgını Sırasinda Çocukların ve Ergenlerin Dijital Oyun Oynama Profillerinin Yeniden Deęerlendirilmesi: Pandemi Öncesi 2 Yıllık Verileri İçeren Karşılařtırma Bir Analiz

Giriř

İlk olarak Çin'in Wuhan kentinde tanımlanan yeni tip koronavirüs hastalığı (COVID-19) hızla tüm dünyaya yayılmış ve insanlığı etkisi altına almıştır. Bunun üzerine birçok ülke hastalığın yayılımının önüne geçmek için çeřitli önlemler almıştır. Fiziksel olarak uzaklaşma, sosyal izolasyon ve sokaęa çıkma kısıtlamaları hastalık bulaşının önüne geçilmesi için güçlü bir şekilde uygulamaya konulmuştur. Tüm eğitim kurumları, spor merkezleri, kültürel mekanlar (müze, tiyatro, sinema) ve eğlenme merkezleri geçici olarak kapatılmıştır. Eğitim kurumlarının geçici olarak kapatılması, çocukların dışarıya çıkmasının kısıtlanması ve eğitimlerin çevrimiçi platformlardan devam etmesi çoęu çocuęun zamanını geçirmek için ekran başında kalmasına sebebiyet vermiştir. Oyun oynama ise ekran başına geçen çocukların çevrimiçi ve çevrimdışı en çok katıldığı etkinlik haline gelmiştir.

Oyun oynamak özellikle çocukların ve ergenlerin önemli bir eğlenme kaynağıdır. Ancak oyun oynama bozukluğu konusunda çocuk ve ergenlerin daha riskli olduęu ve bunun ileride zihinsel sağlığı olumsuz etkiyebileceęi vurgulanmaktadır. Pandemi süreci ve getirdiğı sosyal kısıtlamaların bir süre daha devam edebileceęi düşünöldüğünde çocuk ve ergenler daha uzun süreler oyun başında kalacaktır. Bu durum kriz dönemi sonunda normal hayata uyum sürecinde sorunlara sebebiyet verebilecektir. Bu bağlamda çocuk ve ergenlerin oyun oynama ile ilgili güncel durum hakkında bilgi sahibi olmak ileri çalışmalar için önem taşıyacaktır. Mevcut çalışmanın amacı çocuk ve ergenler arasında COVID-19 krizi sürecinde oyun oynama davranışının durumunu ortaya koymaktır. Bunun gerçekçi şekilde gösterilebilmesi için yazarların 2 yıl önce yaptığı çalışmanın verileri kullanarak karşılařtırma yapılmış ve deęişiklikler ortaya konmaya çalışılmıştır.

Gereç ve Yöntem

Mevcut çalışmanın örneklemini İstanbul'da bulunan iki özel okulun ilköğretim 5, 6, 7, 8. sınıfları ile ortaöğretim 9, 10, 11, 12. sınıflarında öğrenim görmekte olan 10-18 yaş grubundaki ergenler oluşturmıştır. Pandemi dönemi öncesi ile karşılařtırmak üzere kontrol grubu olarak Çakıroęlu ve Soylu tarafından 2018 yılında yapılan "Adaptation of Internet Gaming Disorder Questionnaire to Turkish" adlı araştırmanın verileri kullanılmıştır. Internet Gaming Disorder Questionnaire online form haline dönüřtürölerek aynı okullarda okuyan öğrencilere gönderilmiştir.

Oyun Oynama Etkinliği Bilgi Formu: Bu bilgi formu arařtırmaya dahil edilen öğrencilerin sosyodemografik özelliklerini (yaş, cinsiyet, sınıf), internet ve video oyunu oynama alışkanlıklarını (internete erişim şekli, haftalık oyun oynama saati, oynanan oyun türleri gibi) deęerlendirmek üzere arařtırmacılar tarafından oluşturulmuştur.

İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeęi: İnternet Oyun Oynama Bozukluğu Ölçeęi, Pontes ve arkadaşları tarafından (2014) oyun oynama bozukluğu semptomlarını deęerlendirmek amacıyla geliştirilmiştir. Ölçek, 6 boyuttan ve 20 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin Türkçe geçerlik ve güvenirlik çalışması Çakıroęlu ve Soylu tarafından 2019 yılında yapılmıştır.

Bulgular

Online olarak hazırlanan anket ilk çalışmanın (Mayıs 2018) yapıldığı okullara gönderilerek 10-18 yaş (13,7±2,00) arasında 424 öğrenciye ulařılmıştır. Mevcut çalışmaya 179 erkek ve 231 kız öğrenci katılmıştır.

Mevcut çalışmaya katılan öğrencilere (n:410) salgın öncesi ve sürecinde oyun oynama saatleri ile salgının oyun oynama sürelerine etkisi sorulmuştur. Katılımcıların %54,4'ü (n:227) salgının oyun oynama saatini arttırdığını bildirmiştir. Salgın öncesinde oyun oynama süresini haftada 40 saat üstü olarak bildiren kişi sayısı 8 (%2) iken salgın sonrasında bu deęerin 36 (%8.8) olduęu bulunmuştur (x²: 3486,000, p<0,001). İlk çalışmada (Çakıroęlu ve Soylu 2019) oyun oynama bozukluğu için bildirilen kesme puanlarına (60 üstü riskli, 69 üstü olası bozukluk varlığı) göre mevcut çalışmanın verileri deęerlendirilmiş ve 60 puan üstü %16 (n:67) ve 69 puan üstü %5,3 (n:22) sonuçları ile anlamlı düzeyde arttığı görölmüştür (x²: 2468,000, p<0,001). Mayıs 2018'de elde edilen veriler ile mevcut çalışmanın sonuçları karşılařtırılmış ve iki farklı dönem arasında her iki cinsiyet için oyun oynama süre ve semptom şiddeti açısından anlamlı düzeyde fark olduęu bulunmuştur. Oyun oynama süresi ile ilgili verilerin kategorik (1-7 saat, 8-14 saat, 15-20 saat, 21-30 saat, 31-40 saat ve 40 saat üstü) olarak toplanmasına rağmen saat açısından oluşan deęişimin gösterilebilmesi için her bir kategorinin ortalama deęerleri alınarak yapılan karşılařtırma sonucunda Mayıs 2018 döneminde katılımcıların tümünün haftalık oyun oynama saat ortalaması 10,67±10,37 bulunurken bu deęer Haziran 2020'de haftalık 16,15±13,07 olarak görölmüştür (p<0,001).

Tartışma

Bu çalışma COVID-19 salgını sürecinde çocuk ve ergenlerin oyun oynama davranışındaki deęişiklikleri arařtırmayı amaçlamıştır.

Salgın döneminde çocuk ve ergenlerde oyun oynama süreleri anlamlı düzeyde arttığı görölmüştür. Bu artışın sebepleri arasında salgın süresinde kapalı kalmanın, ekran maruziyetinin artmasının, yaşanan stresi azaltmanın ve sosyalleşme aracının bir yolu olarak oyun

oynamayı görmenin etkili olabileceği belirtilmiştir. Öğrencilerin oyun oynama saatlerinin artmasının yanı sıra oyun oynama bozukluğu şiddetini ölçen ölçekten aldıkları puanların da attığı bulunmuştur. Katılımcıların tümü, her iki cinsiyet ve lise öğrencilerinde ölçek puanları arasında Mayıs 2018'e göre anlamlı düzeyde artış görülmüştür. Orta öğretim öğrencilerinde ise bir artış olmakla birlikte bu fark anlamlılık kazanmamıştır. Orta öğretim öğrencilerinin ise ölçekten alınan puanlarındaki artışın anlamlılık kazanmaması kendilerine ait telefonlarının olmaması, ebeveyn kontrolünün daha etkin sağlanabilmesi, evdeki elektronik cihazları daha az kullanabilme haklarının olması gibi nedenlerle açıklanabileceği düşünülmüştür. Kızların her iki dönemde erkeklerden daha düşük ortalama puan aldığı görülmüştür. Bu bulgu literatür ile benzerlik göstermekte ve erkeklerin oyun oynama ile daha fazla sorun yaşadığı ve risk altında olduğu bildirilmiştir.

Mayıs 2018 ile Haziran 2020 dönemleri arasında oyun oynama bozukluğu ölçeğinden alınan toplam puanlar arasında anlamlı düzeyde fark görülmüştür. İki dönem arasındaki ölçek toplam puan farkı anlamlılık düzeyi alt boyutlar için farklılaştığı dikkati çekmiştir. Önceliğin artması, tolerans ve nüks alt boyutlarından alınan puanların anlamlı artışı duygu düzenleme, çatışma ve çekilme alt boyutlarında görülmemiştir. Bu bulgu salgın döneminde oyun oynamaya önceliğin arttığını göstermiştir. Önceliğin artması literatürde bildirilen diğer çalışmalara benzer şekilde toleransı arttırmış olabilir. Toleransın artması ise oyun oynamaktan kopmayı zorlaştırarak nüks alt boyutu puanlarının artmasına sebebiyet vermiş olabilir.

İki farklı dönemin katılımcıları oyun oynama saat kategorilerine (1-7, 8-14, 15-20, 21-30, 31-40 ve 40 üstü) göre karşılaştırılmış ve ölçek puanı açısından anlamlı farklılığın 31-40 saat olan grupta olduğu dikkat çekmiştir. Yani haftada 30 saati aşan oyun oynama süreleri oyun oynama bozukluğu ölçeğinden alınan puanı anlamlı düzeyde arttırmıştır. Oyun oynama saatinin bozukluğu tanımlamada tek başına gücünün kısıtlı olmasına rağmen oyun oynama bozukluğu olan oyuncuların haftada 30 saatin üzerinde oyunlara zaman ayırdığı belirtilmiştir.

Mevcut çalışma salgın döneminde oyun oynama davranışındaki değişimleri benzer özelliklere sahip örneklemle geçmiş dönemde yapılmış başka bir çalışma ile karşılaştırarak ortaya koymaya çalışmıştır. Bu özellik çalışmanın güçlü bir yanıdır. Çalışmanın kısıtlılıkları ise örneklemin aynı okullardan toplanılmasına rağmen grupların eşleştirilememiş olmasıdır. Ayrıca iki çalışma arasında mevcut olan iki yıllık sürede yıllara göre artışın da etkisi olabileceği göz önünde bulundurulmalıdır.