

Araştırma Makalesi

Okul Öncesi Öğretmen Adaylarının Dijital Oyun Bağımlılığına Yönelik Farkındalıkları*

Tuğra Karademir Coşkun¹
 Sinop Üniversitesi

Ozan Filiz²
 Sinop Üniversitesi

Öz

Bu çalışmada, okul öncesi öğretmen adaylarının gözünden çocukları dijital oyun bağımlılığına iten nedenlerin ve bu nedenler arasındaki ilişkilerin ortaya koyulması amaçlanmıştır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın desenini, nitel araştırma desenlerinden temel yorumlayıcı (basic interpretive) desen oluşturmaktadır. Araştırmanın katılımcılarını 2017-2018 yılında bir devlet üniversitesinin okul öncesi eğitimi bölümünde ikinci sınıf öğrencisi olan 55 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Veriler, araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formları ile toplanmış ve birinci döngüde in vivo, ikinci döngüde eksenele kodlamaya tâbi tutulmuştur. Araştırma sonucunda öğretmen adaylarının gözünden çocukları dijital oyun bağımlılığına iten nedenler aile, çocuk, çevre ve oyun olmak üzere dört ana temada toplanmıştır. Aile teması altında yanlış rol model olma, teknolojiye biçilen yanlış roller, iş yoğunluğu, bilgi eksikliği, denetimsizlik, ilgisizlik ve her istenilene yapma alt temaları; çocuk teması altında hayal dünyasını bulma isteği, dönem özelliği, keyif alma, ait olma çabası, asosyal olma ve öz güven eksikliği alt temaları; çevre teması altında yanlış şehirleşme, sokakların güvensizliği ve dijitalleşen dünya alt temaları ve oyun teması altında oyunların dikkat çekiciliği ve fizyolojik etki alt temalarının yer aldığı belirlenmiştir.

Anahtar Kelimeler

Oyun bağımlılığı • Okul öncesi • Öğretmen adayları • Dijital oyunlar • Bağımlılık nedenleri

* Bu çalışma 11-13 Nisan 2018 tarihinde Ankara’da gerçekleşen Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği kongresinde sözlü bildirisi olarak sunulmuştur.

1 Yetkilendirilmiş yazar: Tuğra Karademir Coşkun, Sinop Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojisi Eğitimi Bölümü, Merkez Sinop. Eposta: tkarademir@sinop.edu.tr

2 Sinop Üniversitesi, Eğitim Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojisi Eğitimi Bölümü, Merkez Sinop. Eposta: ofiliz@sinop.edu.tr

Atıf: Karademir Coşkun, T. ve Filiz, O. (2019). Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıkları. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 239–267. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0036>

Günümüzde teknoloji hayatımızın ayrılmaz bir parçası hâline gelmiş ve teknolojiyi kullanma yaşı okul öncesi döneme kadar düşmüştür. Araştırmalar 0-8 yaş grubundaki çocukların %52'sinin teknolojiyi kullandığını (Guersbey, 2012), 2-5 yaş çocuklarının %6'sının kendilerine ait telefona sahip olduğunu (Choing ve Shuler, 2010), bu oranın 13-17 yaş arasında %93'e (Logicalis UK, 2016) yükseldiğini, tüm dünyada 18 yaş altı üç çocukta birinin internete (UNICEF, 2017) erişim sağlayabildiğini göstermektedir. Özellikle oyunların dijital platformlara taşınması ile beraber okul öncesi dönemdeki çocukların teknoloji kullanımlarının oyun oynama yönünde değiştiği görülmektedir.

Oyun, özellikle okul öncesi dönemde bulunan çocukların deneyim, bilgi ve becerilerini bir arada kullandıkları bir olguyu ifade ederken (Piaget, 1962) yapmaktan en keyif aldıkları etkinliği de tanımlamaktadır. Oyunlar, çocukların birlikte çalışmayı öğrenmeleri (Aydın, 2010), sosyal becerilerini geliştirmeleri (Gazetoğlu, 2007), nesnelerin işleyiş tarzlarını kavrama yeteneği kazanmaları (Jones, 2001), öz bakım becerilerini geliştirmeleri (Öncü ve Özbay, 2006), dil ve zihin gelişimleri (Stupiansky ve Nicholas, 1999), başkalarının haklarına saygı duymayı öğrenmeleri (Memis, 2006) ile kişisel ve toplumsal alışkanlıkları edinmeleri (Seyrek ve Sun, 2005) için de etkili bir yöntemdir. Fakat geçmişte çocukların sokaklarda akranlarıyla etkileşim içinde oynadıkları bu tür oyunlar, günümüzde yerini hızla dijital oyunlara bırakmaktadır.

Dijital oyun, oyunu oluşturan mantıksal ilişkileri içeren görsel verilerin bilgisayar monitörü, televizyon ekranı, cep telefonu ekranları, akıllı kristal ekranlar gibi çeşitli gösterim teknikleri ve platformlar üzerinden kullanıcıya sunulduğu oyunlara işaret etmektedir (Özhan, 2011). Çocukların birbiriyle oynadıkları oyunlarla karşılaştırıldığında teknolojinin imkânlarından yararlanan dijital oyunlarda sadece ekrana odaklanıldığı ve tek kullanıcı oyun oynamaya yönlendirdiği söylenebilir. Dijital oyunlar kapsamında dövüş, simülasyon, spor, strateji, aksiyon ve macera oyunları ile rol oynama ve eğitici oyunlar gibi çeşitli oyun türleri sayılabilir (Rapeepisarn, Wong, Fung ve Khine, 2008). Yapılan çalışmalar, dijital oyunların çocukları öğrenmeye motive ettiğini (Annetta, Minogue, Holmes ve Cheng, 2009), motor becerilerini (Lin ve Hou, 2015), problem çözme becerilerini (Kim ve Smith, 2015) ve ders başarısını (Prot, Anderson, Gentile, Brown ve Swing, 2014) olumlu etkilediğini göstermektedir. Nitekim dijital oyunlar öğrenmeyi sağlayan bilişsel bir araç olarak da kullanılabilir (Morrongiello, Schwebel, Bell, Stewart ve Davis, 2012).

Video oyunları oynayanların sayısı gün geçtikçe artmaktadır (Rideout, Foehr ve Roberts, 2010). TÜİK 2013 verilerine göre çocukların (6-15 yaş grubu) %19,7'si arkadaşları ile daha az görüşüp dijital oyun oynamaya daha çok zaman ayırmakta ve %83,2'si bilgisayarı oyun oynama aktivitelerinde kullanırken %79,5'i de internete oyun oynamak üzere girmektedir (Türkiye İstatistik Kurumu [TÜİK], 2014).

Amerika’da ise 2-17 yaş aralığındaki çocukların video oyunu oynama oranı %91 olarak tespit edilmiştir (NPD Group, 2011’den akt., Khoo, 2012). Bunlara nazaran dijital oyunların, çocukların hayatlarının bir parçası olduğu söylenebilir. Üstelik sadece 2016’da video oyunları için harcanan miktarın 30.4 milyar dolara yakın olduğu da kayıtlara yansımıştır (ESA, 2017). Bu veri, oyun endüstrisinin ne kadar geniş bir pazara sahip olduğunu gözler önüne sermektedir. Ancak konunun maddi boyutu bir tarafa bırakılırsa dikkate alınması gereken en önemli unsurun, dijital oyunların çocukların yaşamına katkı ve zararları olduğu kuşkusuzdur.

Dijital oyunlar, görsel uzamsal zeka (Green ve Bavelier, 2003), iletişim, dil ve matematik becerileri (Gentile, 2011), yardım ve empati kurma (Anderson, Gentile ve Dill, 2012) öz bakım becerileri, bilgisayar okuryazarlığı gibi (Gentile, Anderson, 2006) yeterlikleri kazandırmaya yardımcı olsa da bağımlılık derecesine ulaştığında şiddet eğilimi (Fischer, Kastenmueller ve Greitemeyer, 2010), obezite, iskelet ve kas bozuklukları (Gentile, Anderson, 2006), olumlu sosyal davranışlarda azalma (Greitemeyer ve Müge, 2014), dikkat bozuklukları (Gentile, Swing, Lim ve Khoo, 2012), akademik başarıda düşüş (Gentile, 2009) gibi birçok zararı da beraberinde getirebilmektedir. Buna binaen elinizdeki çalışmanın odağını dijital oyunların zararları arasında sayılan oyun bağımlılığı olgusu oluşturmaktadır. Lemmens, Valkenburg ve Peter (2009) dijital oyun bağımlılığını, kişinin bilgisayar ya da video oyunlarını, sosyal ve/veya duygusal sorunlara neden olduğu hâlde aşırı ve kompulsif düzeyde kullanması şeklinde tanımlamaktadır (akt., Irmak ve Erdoğan, 2015). Tanımdan da anlaşıldığı üzere kişinin kontrol edemediği aşırı oyun oynama isteğini ifade eden dijital oyun bağımlılığı, zaman içinde çeşitli olumsuz davranışların kişilikte yer etmesine neden olmakta ve sosyal yaşam başta olmak üzere hayatın hemen her cephesinde ciddi sorunlara yol açmaktadır. Çocuklarda oyun bağımlılığı aşamasına kadar gelen oyun oynama davranışları, saldırgan davranışları gösterme (Adachi ve Willoughby, 2011), sosyal davranış bozuklukları, fiziksel, sosyal, bilişsel ve psikolojik gelişim sorunları (Muslu ve Bolişik, 2009), anksiyete (Mentzoni ve ark., 2011), şiddet eğilimi (Williams, Kennedy ve Moore, 2011), olumlu sosyal davranışlarda azalma (Greitemeyer ve Müge 2014) ve dikkat sorunları (Chan ve Rabinowitz, 2006) gibi birçok problemi beraberinde getirmektedir.

Çocukları oyun bağımlılığından koruma ve/veya bağımlılık durumuna ve buna bağlı olarak ortaya çıkan risklere yönelik önlemler alma noktasında okul öncesi dönemin şüphesiz en etkili paydaşlarından biri öğretmenlerdir. Okul öncesi eğitiminin kalitesi nitelikli öğretmen yetiştirmek ile doğru orantılıdır (Giren, 2015). Çocuğa erken yaşlarda sağlanacak deneyimler ile çocuğun sosyal ve duygusal yaşantısını da bilinçlendireceği (Kol, 2012) düşünüldüğünde, okul öncesi öğretmenlerinin teknolojinin olası risklerine karşı farkındalık düzeylerinin yükseltilmesi çocukların oyun bağımlılığından korunması yönünde oldukça önemli bir adım olarak görülmektedir.

Araştırmalar göstermektedir ki iyi yetiştirilmiş donanımlı okul öncesi öğretmenleri, çocuklara karşı daha duyarlı ve pozitif bir tutum sergilemekte (Koçak ve Alakoç Pirpir, 2012), bu durum da çocukların sınıf içi performanslarını geliştirmektedir (La Paro, Pianta ve Stuhlman, 2004). Bu bağıntı, oyun bağımlılığının engellenmesi noktasında çocuklara sağlanacak destek uygulamalarında da kullanılabilir. Fakat bunun için öncelikle öğretmenlerin oyun bağımlılığı konusunda farkındalık ve yetkinlik kazanmasına ihtiyaç vardır.

Okul öncesi dönemdeki çocuklar, öğretmenleriyle olan etkileşimlerine akranlarıyla olan etkileşimlerinden daha fazla önem vermektedir (Yazıcı, 2013). Buna binaen çocuklarla doğru iletişim kurabilecek yeterlik ve konuya yönelik yetkinliğe sahip öğretmenlerin, oyun bağımlılığını önlemede önemli bir görev üstleneceği kuşkusuzdur. Çünkü çocukların tutum ve davranışlarının şekillenmesinde öğretmenlerinin rol modelliği başat bir etki yapmaktadır (Yazar ve Erkuş, 2013). Bu itibarla gerektiği gibi rol model olan bir öğretmenin çocukları doğru olana yönlendirebilme gücü, oyun bağımlılığı ile mücadele ederken öğretmenin yapacağı görevin önem ve değerini de bir kez daha gözler önüne sermektedir.

Dijital oyunlar, ergenlik döneminden okul öncesi döneme kadar her yaştan çocuğun kullandığı bir eğlence aracı hâline gelmiştir. Ancak çalışmalar, bu oyunların olumlu etkilerinin yanı sıra oyun bağımlılığı gibi riskleri de beraberinde getirdiğini, bu risklerin ise çocukların ilerleyen yaşlarında fiziksel, ruhsal ve duygusal bakımdan oldukça ciddi sorunlara yol açabileceğini göstermektedir. Bundan dolayı okul öncesi öğretmenlerinin oyun bağımlılığı konusundaki bilgi ve yetkinliği ile okul öncesi öğretmen adaylarının konuya yönelik eğitim alarak yetkinlik kazanması, çocukların oyun bağımlısı olmalarının önlenmesinde öncelikli bir öneme sahiptir. Fakat yapılan alanyazın taramasında oyun bağımlılığı konusunda okul öncesi öğretmeni, öğretmen adayı ve 0-8 yaş aralığındaki çocuklara odaklanan çalışmaların oldukça sınırlı kaldığı saptanmıştır.

Ulusal ve uluslararası kuruluşların gerçekleştirdikleri çocuk ve teknoloji temaları-na yönelik projeler genel olarak değerlendirildiğinde, bu çalışmaların genellikle 7 yaş ve üstünü kapsadığı, daha çok çocukların teknoloji ve internet kullanma profillerine ve karşı karşıya kaldıkları risklere odaklandığı, küçük bir kısmının ise ebeveyn ve okul merkezli önlemler ve politikalar üzerinde durduğu söylenebilir (bk., EU Kids Online, 2010; Digital Success Programme, 2015; Chaudron, 2015). Bu bağlamda Avrupa Komisyonu tarafından hazırlanan “Young Children (0-8) and Digital Technology” Raporu’nda (Chaudron, 2015) ise yüksek dijital becerilere sahip olmanın öğretmenlere teknolojinin olası zararlarına karşı öğrencilerini koruma noktasında güç kazandıracağı belirtilerek öğretmenlere yönelik dijital teknoloji eğilimleri ve kullanımı hakkındaki çalışmaların hızlanması gerektiği önerilmektedir.

Çocuklar yetişkinlerden farklı olarak kendilerine mahsus bir hayal dünyasına ve dünyayı anlama biçimine sahiptir (Gökşen, 2014). Buna koşut olarak oyunlardaki me-

sajları doğru anlamaları, onları içselleştirmeleri ve oyun oynama davranışlarını yetişkinler gibi yönetmeleri oldukça zordur. Bu yüzden kendilerine dijital oyunlar konusunda doğru rol model olup yönlendirecek ve hatta dijital oyun oynama davranışlarını kontrol altında tutacak yetişkinlere ihtiyaçları vardır. Özellikle okul öncesi dönemde ebeveyn ve öğretmenlerin dijital oyun bağımlılığının engellenmesi ve olası zararlarından çocukların korunması üzerinde anahtar role sahip olduğu düşünülmektedir. Ancak dijital oyunlar hakkında iyi bir yönlendirme sağlama ve çocukları kontrol etme gibi engelleyici ya da bağımlılıktan kurtarma gibi müdahale edici önlemlerin alınabilmesi için sözü geçen paydaşların oyun bağımlılığına dair yeterli bilgiye sahip olması gereklidir. Oyun bağımlılığın olası nedenlerini belirleme, oyun bağımlılığına yol açan değişkenleri ortadan kaldırma yolunda önemli bir ilk adım olarak görülebilir. Bu çalışmada, oyun bağımlılığı konusunda bilgiyi yayma, öğrenciyi gözlemleme ve kontrol altında tutma, gerekli gördüğünde aile ile iş birliği yapma gibi görevleri üstlenmesi beklenen okul öncesi öğretmeni adaylarına odaklanılmıştır. Çalışmanın çıkış noktasını, okul öncesi öğretmeni adaylarının eğitim hayatları boyunca dijital oyun bağımlılığına yönelik hiçbir eğitim almaması ve konuya ilişkin yeterli düzeyde çalışmanın bulunmaması oluşturmaktadır. Bu noktada, oyunların doğru bir şekilde eğitim ortamlarına entegrasyonunun öğretmenlerin bu konudaki tutum ve inançlarına bağlı olduğunun hatırlanmasında da fayda görülmektedir (Kenny ve McDaniel, 2011).

Öğretmen adaylarının, okul öncesi dönemdeki çocukların oyun bağımlılığı riskine yönelik olarak hem önlem alma hem de oyun bağımlısı olan çocuklara müdahale etme noktasında eğitim görmesine ihtiyaç vardır. Bu bağlamda verilecek eğitimler öncesinde yapılması gereken ilk işin, öğretmen adaylarının oyun bağımlılığı konusundaki bilişlerini açığa çıkararak sürecin buna göre belirlenmesi olduğu açıktır. Elinizdeki çalışmada, okul öncesi öğretmeni adayları ile oyun bağımlılığına ilişkin araştırmaların azlığı göz önünde bulundurularak öncelikle okul öncesi öğretmeni adaylarının çocukları oyun bağımlılığına iten nedenler hakkındaki bilişlerinin belirlenmesi ve bu nedenler arasında kurdukları bağlantıların tanımlanması amaçlanmıştır.

Yöntem

Araştırma Deseni

Bu çalışmada, okul öncesi öğretmeni adaylarının çocukları oyun bağımlılığına götüren nedenler hakkındaki görüşlerinin ayrıntılı bir şekilde ortaya koyulması ve bu görüşlerden yola çıkarak oyun bağımlılığı nedenleri arasındaki ilişkilerin belirlenmesi amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda araştırmanın desenini, nitel araştırma desenlerinden temel yorumlayıcı (basic interpretive) desen oluşturmaktadır. Temel yorumlayıcı desen, insanların deneyimlerini nasıl yorumladığına, deneyimleri çerçevesinde bilgilerini nasıl yapılandırdıklarına ve bu bilgi ve deneyimlerin yaşamlarına

nasıl bir anlam kattığına odaklanmaktadır (Merriam ve Tisdell, 2015). Temel yorumlayıcı desende öncül amaç, bu anlamların ortaya çıkarılması ve yorumlanmasıdır (Merriam, 2009).

Katılımcılar

Araştırmanın katılımcılarını, 2017-2018 öğretim yılında bir devlet üniversitesinin okul öncesi öğretmenliği programında öğrenimlerine devam eden ikinci sınıf öğrencisi 55 öğretmen adayı oluşturmaktadır. Katılımcılar, Bilgisayar 1 ve 2 derslerini almışlar, fakat dijital oyun bağımlılığı konusunda herhangi bir eğitim görmemişlerdir. Araştırmaya katılımları itibarıyla öğretmen adaylarının alanlarına ilişkin olarak yalnızca okul öncesi eğitimine giriş, anne-çocuk sağlığı ve ilk yardım derslerini aldıkları da belirlenmiştir.

Veri Toplama Araçları ve Verilerin Toplanması

Araştırma verileri, yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılarak toplanmıştır. Araştırmanın verilerinin görüşme formuyla toplanmasının nedeni, katılımcıların konuya ilişkin bilgilerini kapsamlı olarak açığa çıkarmak ve ilişki örüntülerini detaylarıyla analiz edebilmektir. Çünkü yarı yapılandırılmış görüşme formları, anket tarzı soruların beraberinde derinlemesine bilgi sağlayacak soruları da içermektedir (Büyükoztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2014). Araştırmacılar tarafından geliştirilen yarı yapılandırılmış görüşme formunun kapsadığı sorular, çalışma bakımından öncelikli görülerek görüşmelerde açığa çıkarılması amaçlanan üç temel tema üzerinden hazırlanmıştır. Bu temalar çocukları oyun bağımlılığına iten genel nedenler, ebeveynlerin hatalı davranışları ve eğitimin yeri olarak belirlenmiştir. Bu temaları içeren beş açık uçlu soru yapılandırılmış ve sorularda katılımcıları yönlendirmeme, kolay anlaşılabilir olma ve istenilen özellikleri ölçme (Bogdan ve Biklen, 1992) gibi kriterlere dikkat edilmiştir. Soruların yapıları ve köklerinin uygunluğu ile araştırma problemine istenen cevapların sağlayıp sağlamadığının test edilmesi için eğitim teknolojileri alanında çalışan ve dijital oyunlar konusunda çalışmaları olan iki uzmandan görüş alınmış ve böylece son şekli verilen form dijital ortama aktarılmıştır.

Dijital görüşme formu, katılımcı öğrencilerin farklı kaynaklara ve internete ulaşamayacakları bir bilgisayar laboratuvarında yerel ağ üzerinden uygulanmıştır. Bu uygulama biçimindeki amaç, katılımcıların herhangi bir kaynaktan yardım almalarını engellemek ve formu yalnızca mevcut bilgileri ile doldurmalarını sağlamaktır. Görüşme formunu doldurmak gönüllük esasına bağlı olduğu için katılımcılar zorlanmamıştır. Nitekim okul öncesi öğretmenliği programında ikinci sınıfa devam eden ve formun uygulandığı sırada okulda hazır bulunan 66 öğretmen adayına gönderilen görüşme formuna sadece 56 öğretmen adayı dönüş yapmıştır. Forma dönüş yapan öğretmen adaylarından birinin soruları boş bırakması nedeniyle elenmesi sonucunda katılımcı sayısı 55 olarak belirlenmiştir.

Verilerin Analizi

Toplanan veriler, araştırmacılar tarafından dijital ortama kaydedilmiş ve analiz süreci bağımsız olarak gerçekleştirilmiştir. Verilerin analizinde içerik analizinden yararlanılmıştır. İçerik analiziyle verilerin içerdiği örüntülerin, temaların ve kategorilerin keşfedilmesi sağlanabilmektedir (Patton, 2014). Verilerin çözümlenmesi aşamasında, kodlayıcıların elinde hazır temalar olmadığı için kodlama sürecinin birinci döngüsünde yalnızca in vivo kodlama tercih edilirken ikincisinde ise eksenel kodlama kullanılmıştır. İki kodlayıcının in vivo kodlama sonucunda elde ettikleri bilgi parçaları arasından ortak olanlar ilk değerlendirmede, farklı olanlar ise ortak görüş çerçevesinde revizyona gidilerek şekillendirilmiştir. In Vivo kodlamayla toplam 29 bilgi parçası ortaya koyulmuştur. Eksenel kodlamadan ise iki kodlayıcının bilgi parçaları arasındaki ilişkileri belirleyip bir üst temaya ulaşma sürecinde yararlanılmıştır. Eksenel kodlama sonucunda bilgi parçaları “çocuk”, “ebeveyn”, “çevre” ve “oyun” olmak üzere dört ana temada toplanmıştır.

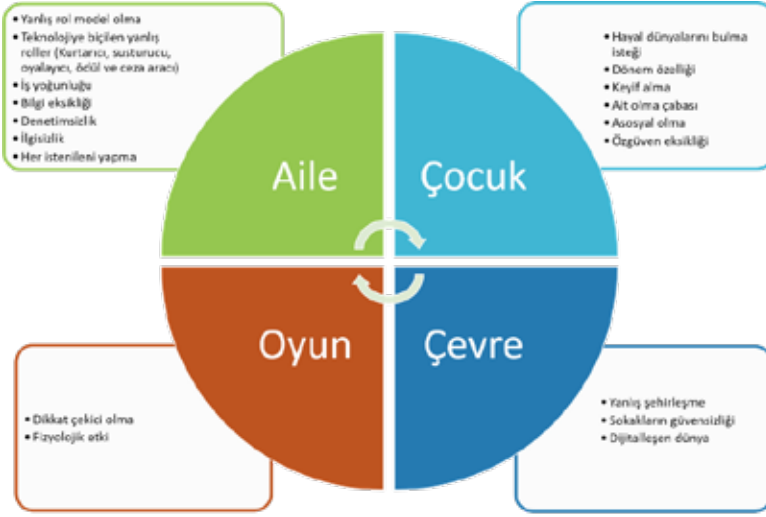
Araştırma raporunda, elde edilen verilerin inandırıcılığını sağlamak amacıyla kullanılan formların uzman tarafından incelenmesine (Linkoln ve Guba, 1985), katılımcıların sayısı ve özellikleri, nasıl seçildikleri, araştırmada kullanılan veri toplama araçları ve analiz tekniklerinin ayrıntılı bir biçimde betimlenmesine (Creswell ve Miller, 2000) ve bulgular açıklanırken doğrudan alıntılara (Meriam, 2009) yer verilmiştir.

Bulgular

Bu başlık altında, araştırma kapsamında katılım sağlayan okul öncesi öğretmenliği öğrencilerinden toplanan nitel verilerin analiz sonuçları sunulmuştur.

Dijital Oyun Bağımlılığı Nedenleri

Araştırmada elde edilen verilerin analizi sonucunda, okul öncesi öğretmenliği bölümü öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığına yol açtığı kanısında oldukları nedenlerin, dört ana faktör kapsamında sınıflanması yapılan 18 alt tema üzerinden tanımlandığı belirlenmiştir. Bu ana faktörleri ve alt temalarını içeren görsele aşağıda yer verilmiştir.



Şekil 1. Dijital oyun bağımlılığı nedenleri.

Şekil 1 incelendiğinde okul öncesi bölümü öğrencilerinin çocukların dijital oyun bağımlısı olma nedenlerine ilişkin görüşlerinin çocuk, aile, çevre ve oyun olmak üzere dört ana başlıkta toplandığı anlaşılmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığında aile. Katılımcılara göre oyun bağımlılığının nedenlerinden biri ailedir. Çünkü sürekli olarak ailesiyle zaman geçiren çocuklar, rol model gördüğü aile bireylerini belli dönemlerde taklit etme çabası içine girmektedir. Bu süreç zarfında özellikle teknoloji kullanımı bakımından yanlış rol model olan aile, çocukların teknoloji kullanım becerilerini de yanlış şekillendirecektir. Bu hususu K14 “*Ailelerin çocuklarına kötü model olması: her ortamda elden düşmeyen telefon*” şeklinde tanımlarken K30 ise “*...bu yaştaki çocuklar taklit yoluyla öğrenirler; maalesef anne ve babalar bu konuda çocuklarına yanlış model olabiliyorlar.*” ifadesiyle açıklayıp kötü rol model olma ile oyun bağımlılığı arasında ilişki kurmaktadır.

Katılımcıların aileden kaynaklı nedenler arasında saydıkları teknolojiye biçilen yanlış roller teması, teknolojinin kurtarıcı, susturucu, oyalayıcı, ödül ve ceza aracı olarak kullanılmasına işaret etmektedir. Aileler, teknolojiyi öncelikle kurtarıcı olarak kullanmaktadır. K23, bu kullanım tarzını “*Aile ve çevre, bilgisayar oyunlarını kurtarıcı bir çözüm olarak görüyor.*” şeklinde tanımlamaktadır. Katılımcılara göre aileler teknolojiyi yine bir kurtarıcı gibi susturma aracı olarak kullanmaktadır. Bu yöntem, K11’in “*...mesela ebeveynlerin çocuk her ağladığında onu teknolojik aletlerle susturmaya çalışması gibi*” ile K31’in “*Çocuk her ağladığında susturmak için eline telefon veren anne babalar var. Bu davranış çocuğun ileride oyun bağımlısı olmasına neden olabilir.*” şeklindeki sözlerinde ifadesini bulmaktadır. Ayrıca aileler teknolojiyi bir susturma aracı olarak kullanırken fark etmeden çocuklarda her istediğini yapma/

yaptırma duygusunu da pekiştirmektedir. K47 bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: *“Çocuk her ağladığında sussun diye eline tutuşturduğumuz tablet veya telefon; sadece oyun, teknoloji bağımlılığına neden olmuyor, çocuğun zihnine ‘ağlayarak her istediğimi elde edebilirim’ düşüncesini de aşıyor.”*

Katılımcılar teknolojinin aileler tarafından oyalama aracı olarak kullanıldığını ısrarla vurgulamaktadır. Daha önce belirtilen nedenlere koşut şekilde eve yorgun gelen ya da çocukları ile o anda ilgilenmek istemeyen aileler, oyunları bir oyalama aracı olarak kullanarak çocuklarını oyun bağımlılığına sürüklemektedir. K35, bu duruma *“Çocuklarıyla vakit geçirmeyen ebeveynler çocuklarını oyalamak için teknolojinin kucağına verirler.”* cümlesiyle işaret etmektedir. Benzer şekilde K14 de *“Çalışan annelerin tutumları”* başlığı altında *“Eve yorgun gelen anne çocuğunu oyalamak adına telefonu, tableti vererek dinlenir.”* ifadesi ile teknolojinin oyalama aracı olarak kullanıldığını belirtmektedir. Fakat burada dikkat edilmesi gereken diğer nokta, katılımcının özellikle çalışan anneye vurgu yapmasıdır. Aynı vurgu, K34’ün *“Kadınların iş hayatına atılmasıyla anneler çocuklarıyla ilgilenmiyorlar, çocuklarda o boşluğu teknolojik aletlerle dolduruyorlar”* ifadesinde de yer almaktadır. Söz konusu görüşü dile getiren bu katılımcıların, kadınların iş hayatına girmesi ile çocukların oyun bağımlılığı arasında bir ilişki olduğu kanaatinde olduğu da anlaşılmaktadır.

Katılımcılar, çocuklardaki dijital oyun bağımlılığının nedenleri içinde aileler tarafından teknolojinin ödül ya da ceza aracı olarak kullanılmasına yer vermişlerdir. K56 bu durumu *“... Bilgisayar oyunlarını ödül olarak sunmak ...”* ifadesi ile belirtmektedir. K14 ise zengin işi ödüllendirme olarak tanımladığı bu olgu için *“Çocuğu bir şeyler başaran ailelerin hediye listesinin başında ya telefon vardır ya da tablet, çünkü onlar zengin ...”* diyerek ailenin maddi gücünü de içine alan bir perspektif ortaya koymuştur. K16 da yine farklı bir açıdan bakarak ailelerin çocuklarını istedikleri davranışları yapmaya zorlamak için teknolojiyi kullandıklarını, ancak bu yöntemin zaman içerisinde çocuğu oyun bağımlısı hâline getirdiğini şu sözlerle açıklamaktadır: *“Çocukları kendi istedikleri davranışları sergilesinler diye (örneğin: yemek yesinler) oyunu bir ödül olarak sunuyorlar ya da çocuklar oyun oynarken yaptırmak istediği davranışını çocuğa yaptırabiliyorlar.”* K34 ise eski ve yeni durumu kıyaslayarak eskiden aileler çocukları için işlerinden fedakârlık yaparken günümüzdeki çalışan ebeveynlerin işleri için çocuklarının zamanlarından çaldıklarını ve bu durumun oyun bağımlılığını tetiklediğini şöyle anlatmaktadır: *“... Günümüzde ise bu durum çok daha farklı. Ebeveynler eskiden çocuklarına zaman ayırmak için diğer işlerini feda ederken şimdi diğer işlerine vakit ayırmak için çocuklarını feda ediyorlar. Sorunun başlıca kaynağı da bu diye düşünüyorum. Çocuklara biraz zaman ayırmak, çoğu sorunu çözecektir diye düşünüyorum.”*

Katılımcıların oyun bağımlılığının ailelerden kaynaklanan nedenleri arasında gördükleri bilgi eksikliğini bilhassa vurguladıkları görülmüştür. Öğretmen adaylarına

göre ailelerin bazı teknolojilerden ve kullanım şekillerinden haberdar olmamaları ve içeriği nasıl denetleyeceklerini bilmemeleri çocukları oyun bağımlılığına iten başat bir nedendir. K19 bu kapsamı “...çocuklarının teknolojiyi nasıl kullandıklarına dikkat etmemeleri, kontrollü şekilde oynamalarındansa fütursuzca saatlerini telefon ve bilgisayar başında geçirmelerine müsaade etmeleri, çocuklarının kitle iletişim araçlarıyla haşır neşir olmalarını fırsat bilip sorumluluktan kaçmaları, en önemlisi kitle iletişim araçları hakkında eğitimsiz ve bilgisiz olmaları...” şeklinde belirtirken K24 de “*Yeterli bilgisi olmayan ve yeterli eğitimi almamış ebeveynler çocuklarının oyalanması ve zaman geçirmesi için çok yanlış olan sanal dünyaya yönlendirmektedirler ve ebeveynler çocuklarının bu bağımlılığa yavaş yavaş yönelmesine karşı hiçbir şey yapmamaktadırlar.*” ifadesiyle tanımlamaktadır. K14’e göre ise ebeveynler sosyalleşmenin anlamını yanlış anlayarak sosyalleşme ve bilgisayar oyunları arasında hatalı bir bağ kurmakta ve bu hata çocukları oyun bağımlılığına sürüklemektedir: “*Sosyalleşmenin ne demek olduğunu idrak edememiş ebeveynler: Bu ebeveynler çocuklarını çok düşünürler, hatta o kadar çok düşünürler ki çocuğunun doğayı tanımaya fırsat vermezler ve yeni arkadaşları aslında sokakta, mahallede tanıyabileceklerine inanmazlar çünkü onlar için sosyalleşmek bilgisayar oyunları ile sağlanır.*”

Katılımcılara göre ailelerin oyun bağımlılığına yol açan hatalı davranışlarından biri denetimsizliktir. K20’ye göre ailelerin “...çocukların yaş grubu özelliklerini göz önünde bulundurmayarak uygun oyunları çocukları için seçmeyip çocukları kontrolsüz, başıboş bırakmaları, takip etmemeleri...”, K56’ya göre ise “...*bilgisayar karşısında çocuğun ne kadar ve nasıl zaman geçireceği konusunda takipsiz kalmaları...*” söz konusu denetimsizliğe örnek teşkil etmektedir. Katılımcılar, çocukların teknoloji başında ne yaptıklarının, hangi oyunları ne kadar süre oynadıklarının aileler tarafından takip edilmemesinin oyun bağımlılığına ortam hazırladığını ileri sürmüş, ayrıca bazı katılımcılar tarafından bu kapsama kural ve kısıtlama koymama değişkeni de eklenmiştir. Bu minvalde konuşan K15’in, “*Onlara zamanında kısıtlama koymamaları ve bilgisayarda ne yaptığını takip etmemeleri*” şeklindeki ifadeleri ailelerin hem kısıtlama koymama hem de takip etmeme davranışını oyun bağımlılığı ile ilişkilendirdiğini göstermektedir. K19 bu durum için “...çocuklarının teknolojiyi nasıl kullandıklarına dikkat etmemeleri, kontrollü şekilde oynamalarındansa fütursuzca saatlerini telefon ve bilgisayar başında geçirmelerine müsaade etmeleri...” derken K57’de “...*bilgisayar karşısında çocuğun ne kadar ve nasıl zaman geçireceği konusunda takipsiz kalmaları*” ifadesini kullanmıştır. K26 ise ailelerin çocuklarına oyun oynama konusunda kurallar koymakla birlikte esas olarak çocuklarıyla oynamakla oyun bağımlılığını önleyebileceklerine ilişkin kanaatini şu sözlerle vurgulamıştır: “*Çocuklar ile kaliteli vakit geçirirler, oyun konusunda sınır koysalar, çocuklarıyla kendileri oyun oynasalar çocukları oyun bağımlısı olmayabilir.*”

Katılımcılar, dijital oyun bağımlılığının aile kaynaklı nedenlerinden biri olarak bilgisizlik üzerinde durmuşlardır. Onlara göre ailelerin çocukları ile ilgilenmek yerine

teknolojiyi kullanması çocukları dijital oyun bağımlılığına itmektedir. Bu konuda asıl dikkat çeken husus ise katılımcıların ilgisizlik durumunun sonuçlarını iki farklı şekilde dile getirmesi olmuştur. Bu bağlamda K46, aileler ilgisiz olduğunda çocukların kendilerini oyun oynamaya verdiği kanısındadır: *“Bazen ebeveynler çocuklarına yeterli kadar ilgi gösteremediklerinde çocuklar başka şeylere yönelmeye başlar ve bunlar genelde bilgisayar oyunları, tabletteki oyunlar olur.”* K46’nın ilgiden mahrum çocukların bizzat kendilerinin oyuna yönelmesine yaptığı vurguya karşın K 47 burada çocuğun yönelmesinin değil direkt ailelerin çocuğu teknolojiye maruz bırakmasının söz konusu olduğunu savunmaktadır: *“Birçok neden sayabiliriz ama en önemlisi; ‘ağlamasın, beni rahat bıraksın da ne olursa olsun’ kafasındaki ilgisiz ebeveynlerdir.”* Burada belirtilen iki ayrı gözlemden biri ilgisiz bırakılan çocukların boşluğu doldurma çabası içinde oyun bağımlılığına sürüklenmesi, diğeri ise ailelerin ilgilenmek istemedikleri için kasıtlı olarak çocukları oyun oynamaya teşvik etmesidir. Ancak her iki durum da ailelerinin ilgisiz olma davranışlarının bir sonucu olarak karşımıza çıkmaktadır. İlgisizlikle beraber ailenin çocuğun her istediğini yapma çabası da oyun bağımlılığının bir nedeni olarak üzerinde durulan faktörler arasında yer almaktadır. K49 bu durumu *“...çocuğun her istediğini yerine getirme...”* ifadesi ile dile getirmiştir. Benzer şekilde K12 de bunun için *“...çocuklar her istediğinde veya ebeveynlerin kendi istekleriyle çocukları oyunla oyalamaları”* açıklamasını getirmiştir.

Genel itibarıyla değerlendirildiğinde çocukları dijital oyun bağımlılığına sürükleyen temel faktörler arasında yer alan aileye ait alt temalar, yanlış rol model olma, teknolojiye yanlış rol biçme (teknolojiyi kurtarıcı, susturucu, oyalayıcı, ödül ve ceza aracı olarak görme), işini ön plana alıp çocuklarına zaman ayırmama, bilgi eksikliği, denetimsizlik, her istenileni yapma ve ilgisizlik olarak belirlenmiştir.

Dijital oyun bağımlılığında çocuk. Katılımcılara göre oyun bağımlılığının temel nedenlerinden biri çocuğun kendisidir. Daha açık hâliyle çocuğun kendisinden kaynaklanan faktörler zaman içerisinde çocuğun oyun bağımlısı olmasına yol açmaktadır. Çocuk faktörü altında ifade edilen ilk tema çocukların hayal dünyalarını bulma istekleridir. Katılımcıların bazıları dijital oyun bağımlılığının nedenleri arasında çocukların hayal dünyasını bulma isteğinin yattığını ifade etmektedir. Örneğin K2 çocukların dijital oyunlara bağımlı olma nedenini *“...çocukların hayal dünyasında aradıklarını oyunda bulması bunu etkiler...”* ifadesiyle açıklamaktadır. Benzer söylemlere diğer katılımcıların beyanlarında da rastlanmaktadır. Örneğin K10’a göre *“Bilgisayar oyunları çocuklar için cazip gelmekte, onların hayal dünyalarına hitap ettiği için çocuklar günlerinin çoğunu oyunlar karşısında geçirmektedir.”* K18 ise dijital oyun bağımlılığına biraz daha geniş bir perspektiften bakarak *“(çocuklar) ...oyun oynadıklarında hayal dünyasına girerler; bu da onların hoşuna gider. Bazı oyunlarda ise oyunu kendi isteklerine göre yürütürler; bu da çocukların oyunları zamanla gerçek yaşamından bir parça olarak benimsemesini sağlar ve çocuklar oyun bağımlısı*

olurlar.” şeklinde bir açıklama getirmiştir. Katılımcının burada dikkat edilmesi gereken diğer vurgusu “oyunları zamanla gerçek yaşamından bir parça olarak benimsemi” ifadesinde belirlemektedir. Belirtilen süreç, çocukların giderek gerçek ve hayali ayırt edemeyecek duruma gelme olasılığını içerdiğinden yetişkinlik yaşantılarında (şiddete eğilim, kişilik bozukluğu, intihar gibi) kötü sonuçlar doğurabilecek kadar ciddi bir risk de taşımaktadır.

Katılımcılara göre dijital oyun bağımlılığına yol açan faktörlerden biri çocukların dönem özelliğidir. Oyun, okul öncesi çocuklarının en sevdikleri aktivitedir. Bu dönemin bir özelliği olarak çocuklar çok keyif aldıkları dijital oyunları sürekli oynamak istemektedirler. Bu faktörü K30 “...yaş olarak küçük olduklarından oyun çağında olmaları...” ifadesiyle belirtirken K31 “...okul öncesi grubundaki çocuklar için oyunlar birer eğlence aracı olarak görülüyor. Gerçek hayatta karşılaşmadıkları şeyleri oyunlarda buluyorlar ve bu onların ilgisini çekiyor.” cümleleriyle açıklamıştır. Her iki katılımcının da vurgusu, bulundukları yaş aralığının bir getirisi olarak oyun oynamak istemelerinin normal olduğu üzerindedir. Ayrıca katılımcıların bazıları okul öncesi çocuklarının gelişim özelliklerinden biri olarak değerlendikleri merak ve yeniliğe açık olma eğiliminin de bu duruma neden olabileceğini ileri sürmüştür. Örneğin; K22 bu durum için “Okul öncesi öğrencilerinin oyun bağımlısı olma nedeni; beynin oluşumunda etkili olan nöronların hızlı gelişimi öğrencinin merak duygusunun gelişimi ile orantılıdır; çevresindeki farklılıkların farkında olması ve ilgi odağının bu farklılıklara kaymasıdır. Bu farklılık günümüzde teknolojidir.” açıklamasını yapmıştır. Benzer şekilde K35 de merakın oyun bağımlılığı üzerindeki etkisini çocukların dönem özelliğini de göz önünde tutarak şu sözlerle dile getirmektedir: “Su götürmez bir gerçek ki teknoloji her yaş grubunda oldukça ilgi çekicidir. Özellikle ilk gördüğü her şeyi merak eden çocuklar için daha da ilginç bir hâle gelir; sürekli maruz kalmak ise bağımlılığı getirir.” Katılımcıların her ikisi de merak unsurunun bu yaş grubundaki çocukların dönem özellikleri arasında yer aldığını ve meraklarının dijital oyunlar üzerine yoğunlaşmasıyla bağımlılığın ortaya çıkabileceğini ifade etmektedir.

Katılımcılara göre çocuklar dijital oyunlardan büyük keyif almakta ve hem fizyolojik hem de duyuşsal olarak oyun oynama eylemine bağlanmaktadır. Bu durum, zaman içerisinde sürekli oynama isteği oluşturmakta ve çocukları oyun bağımlısı hâline getirmektedir. K14 bu durumun fizyolojik etkisini şu şekilde açıklamaktadır: “Oyunlar fiziksel anlamda haz duygusu yaratarak beyinde dopamin hormonu salgılıyor. Bu hormonda çocuk yaptığından keyif aldıkça ve ödülleri arttıkça salgılanma hızlanıyor ve çocuğu oynadığı oyuna karşı bağımlı hâle getiriyor.” Katılımcılara göre çocukların oyun bağımlısı olmasının altında bazı duyuşsal nedenler de yatmaktadır. Bunlardan ilki çocukların bir yere ait olma çabasıdır. K41 bu çabayı ve oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi şu şekilde ifade etmektedir: “... Normal hayatta çocuk kendini değersiz hissedince bir gruba ait olmaya ihtiyaç duyuyor. Sanal ortamda

istedikleri kişi oluyorlar, kolayca iletişim kuruyorlar, tabii ki onların hoşuna gidiyor ve devam ettiriyorlar.” Burada dikkat edilmesi gereken diğer bir vurgu, sanal ortamda istedikleri kişiliğe rahatlıkla bürünebilme olarak ortaya çıkmıştır. Görüldüğü gibi katılımcılar, çocukların yalnız oldukları için karşısındakinin kabul edebileceği ya da kendilerinin beğendiği karaktere bürünebilmesini (oyunlarda avatar seçme, istenilen karakteri oynama gibi) bağımlılık nedeni olarak tanımlamaktadır. Aslına bakılırsa ilgili sektöre ait çeşitli pazarlama taktiklerinde de katılımcıların bağımlılık nedeni olarak tanımlandıkları bu nitelikten yararlanılmaktadır.

Katılımcılara göre çocukların asosyal olması, dış dünya ile iletişim kuracak çeşitli ortam ve imkânlardan yoksun olması da oyun bağımlılığına sebebiyet verebilmektedir. Çünkü çocuklar hayatlarında olması gereken aile ve arkadaş gibi diğer insanların boşluklarını oyunlar ile doldurmaya çalışmakta ve zaman içerisinde bağımlı hâle gelebilmektedir. K24 bu durumu *“Doğa ile temas etmeden ve asosyal bir şekilde büyüyen bu çocuklar, oyun ihtiyacını karşılamak için zamanla sanal oyunlar ile tanışır ve bu da çok tehlikeli olan oyun bağımlılığını getirir.”* şeklinde ifade ederken K25 de *“...çocuğun ev dışında bir sosyal hayatı, arkadaş çevresi olmazsa bağımlı olma olasılığı çok yüksek... Bence en az rastlananı da karakterle ilgisi olması, yani çocuk asosyalse böyle bir durum söz konusu olabilir.”* sözleriyle belirtmektedir. K47 ise asosyallığın oyun bağımlılığında önemli bir neden olduğunu vurgularken çocukların asosyal olmasında öz güven eksikliğinin etkisini şu şekilde açıklamaktadır: *“Bir diğer neden arasında çocuğun içe kapanıklığını ve öz güven eksikliğini sayabiliriz. Böyle çocuklar asosyaldır ve arkadaş edinmekte pek başarılı değildir. Kendilerini bilgisayar oyunlarına, tabletlere verirler.”*

Genel olarak değerlendirildiğinde katılımcılara göre oyun bağımlılığın temel faktörlerinden biri çocukların kendileridir. Çocukların hayal dünyalarını bulma isteği, dönem özelliği (oyun oynamaya düşkünlük, merak gibi), oyunlardan keyif almaları, ait olma çabası, asosyal olması ve öz güven eksikliği gibi nedenler çocukları dijital oyun bağımlılığı riskiyle karşı karşıya bırakmaktadır.

Dijital oyun bağımlılığında çevre. Katılımcıların ifadelerine bağlı olarak belirlenen dijital oyun bağımlılığı nedenleri içinde çevre yer almaktadır. Katılımcılar çevrenin oyun bağımlılığına neden olmasını özellikle yanlış şehirleşmeye vurgu yaparak aşağıdaki sözlerle dile getirmişlerdir:

Beton şehirler olduğu için çocuğun oyun alanı yok, çocuk da sanal ortama bağımlı oluyor. (K5)

Dış ortamda vakit geçirmeyen çocuklar kendine sunulan tablet, telefon gibi teknolojik aletlerin sunduğu sanal dünyaya aşırı derecede bağlanıyor.” (K23)

Günümüzde şehirleşmenin artmasıyla doğal çevre tahrip edilmektedir. Bundan en çok etkilenen kesim ise çamura bir kez bile eli değmemiş çocuklardır... Doğa ile temas etmeden

ve asosyal bir şekilde büyüyen bu çocuklar, oyun ihtiyacını karşılamak için zamanla sanal oyunlar ile tanışır ve bu da çok tehlikeli olan oyun bağımlılığını getirir. (K24)

Görüldüğü üzere katılımcılar, yanlış şehirleşmenin çocukların oyun bağımlısı olmasında önemli bir etken olduğu düşüncesine sahiptir. Yanlış şehirleşmeye bağlı olarak çocukların oyun oynayacak alan bulamamaları ve eve hapsolmaları, onları boş zamanlarını dolduracak bir etkinlik olarak gördükleri oyunlara teşvik etmektedir. Bu durum sürekli hâle geldiğinde ise çocukların sanal dünyaya bağlanarak dışarıda akranlarıyla birlikte harcamaları gereken zaman ve enerjiyi oyun oynamaya hasrettiği ve bağımlılık oluşturduğu gözlenmektedir.

Katılımcılar, sokakların güvensiz olmasını oyun bağımlılığının çevreye ilişkin nedenleri içinde saymaktadır. K51, bu durumu şu şekilde ifade etmektedir: *“Artık aileler sokakların güvenilirliğine pek güvenmiyor. İster istemez çocuğu eve hapsediyor ve yine normal olarak çocuk da can sıkıntısından bu oyunlara yöneliyor, bir süre sonra bağımlılık derecesine geliyor.”* Güvensiz sokaklarda çocuklarının oynamasını istemeyen aileler onları evlerde tutmak ve oyalamak için ister istemez teknolojiyen yararlanmaktadır. Dolayısıyla ailelerinin çocuklarını güvenli olmayan sokaklara göndermek istemeyişleri bir yandan oldukça normal bir davranışken bir yandan eleştirilmesi gereken bir durum olarak karşımıza çıkmaktadır.

Katılımcılara göre çağın bir getirisi olarak dijitalleşen dünyada çocukların teknoloji ve ilgili oyunlardan uzak durması mümkün değildir. K50, bu hususta şunları söylemektedir: *“Günümüzde adım attığımız her alanda teknolojiyle yüz yüzüz. Normal olarak da çocuklarımız da bundan nasibini video oyunları şeklinde alıyor.”*

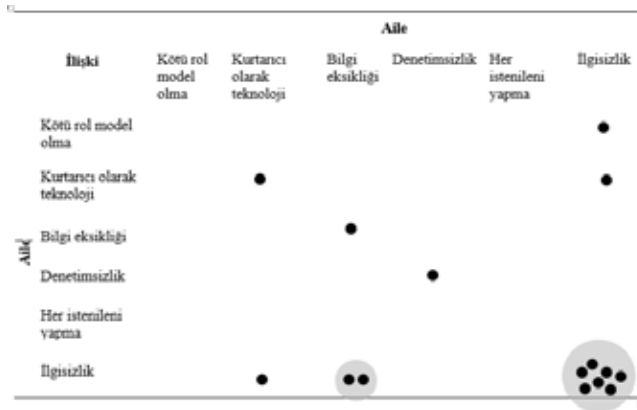
Genel itibarıyla değerlendirildiğinde çevrenin oyun bağımlılığı ile ilişkili temel bir faktör olduğu söylenebilir. Bu bağlamda dijital oyun bağımlılığın nedenleri arasında yanlış ve düzensiz şehirleşmeyle gerçekleşen betonlaşma yüzünden çocukların oyun alanlarının azalması, sokaklar güvensiz olduğu için çocukların eve hapsolması ve dijitalleşen dünyanın bir getirisi olarak teknolojinin içine doğan çocukların teknolojiye uzak kalamaması sayılabilir.

Dijital oyun bağımlılığında oyun. Dijital oyun bağımlılığına etki ettiği belirlenen son faktör oyunun kendisidir. Daha açık bir söyleyişle bu oyunların renkli dünyası, grafiklerinin ve ses öğelerinin çeşitliliği ve dikkat çekici olması çocuklar için oyunları cazip hâle getirmektedir. K39, bu durumu *“Henüz çok korunmasız olan çocukların beyni renkli ve görsel efektli oyunlarla çocukların dikkatini çekmektedir ve onları bağımlı hâle getirmektedir.”* şeklinde açıklarken K46 da *“Günümüzde teknolojinin ilerlemesi ile her yaştan herkesin, özellikle çocukların bilgisayar oyunlarına olan ilgisi gün geçtikçe daha da artmaya başladı. Okul öncesi çağındaki çocukların bilgisayar oyunlarına olan ilgisi onların o yaşlarda görsel ve işitsel şeylere daha fazla ilgi duymalarından*

kaynaklanmaktadır.” şeklinde tanımlamaktadır. Oyunlardaki ilgi çekici öğeler çocukların oyun oynama isteklerini tetikleyerek sürekli hâle getirmektedir. Diğer bir bakış açısı ise oyunların çocuklara keyif vermesi ve fizyolojik olarak bazı hormonları uyarmasıdır. K14 bu faktörü “Oyunlar, fiziksel anlamda haz duygusu yaratarak beyinde dopamin hormonu salgılamayı sağlar. Bu hormonda çocuk yaptığından keyif aldıkça ve ödülleri arttıkça salgılanma hızlanıyor ve çocuğu oynadığı oyuna karşı bağımlı hâle getiriyor.” şeklinde açıklamaktadır. Katılımcıya göre haz almaya bağlı olarak gerçekleşen bu fiziksel süreç bağımlılığın oluşmasında açık bir etki göstermektedir.

Dijital Oyun Bağımlılığı Nedenleri Arasındaki İlişkiler

Alanyazında oyun bağımlılığının çok boyutlu olarak değerlendirildiği görülmektedir. Bu itibarla çocukları oyun bağımlılığına götüren nedenlerin ve bu nedenler arasındaki ilişkilerin ortaya çıkarılması da bağımlılıkla mücadelede büyük önem arz etmektedir. Bu araştırmada okul öncesi öğretmeni adaylarının görüşleri doğrultusunda, çocukları oyun bağımlılığına götüren nedenler ve bu nedenler arasındaki ilişkiler belirlenmiş ve tablolar hâlinde sunulmuştur.

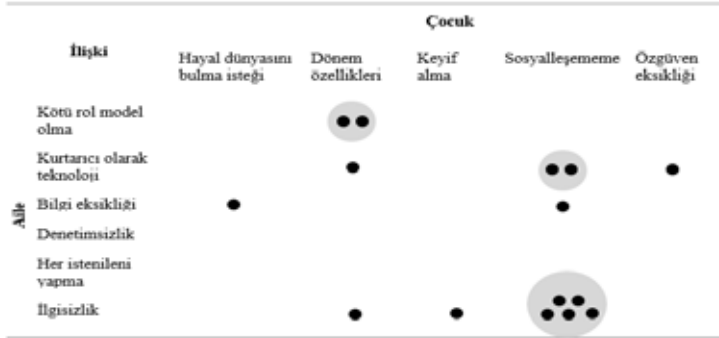


Şekil 2. Okul öncesi öğretmeni adaylarına göre çocukları dijital oyun bağımlılığına götüren faktörlerden aile davranışları arasındaki ilişki.

Okul öncesi öğretmeni adayları, çocukları oyun bağımlılığına götüren nedenler arasında aileyi ön plana çıkarmaktadır. Şekil 2 incelendiğinde, ailenin çocuklarına karşı ilgisiz olma durumu, oyun bağımlılığına götüren nedenler arasında başı çekmektedir. Elbette bazı aileler, çocuklarının gelişimini destekleyecek ortamlar oluşturma konusunda yeterli bilgiye sahip olmayabilir. Ancak bu aileler aynı zamanda teknolojiyi kurtarıcı olarak kullanma ve/veya çocuklarına karşı ilgisiz kalma davranışına da sahipse çocuklarını dijital oyunlara yönlendirmekte veya yönelmesine neden olabilmektedir. Söz konusu süreç de çocukları görece daha yüksek bir oyun bağımlılığı riskiyle karşı karşıya bırakmaktadır. Oyun bağımlılığına neden olan ve aileden kaynaklanan davranışlar arasındaki ilişkiler incelendiğinde, ilgisizliğin teknolojiyi

kurtarıcı olarak görme davranışını tetiklediği, bu duruma ise bilgi eksikliğinin neden olduğunu belirttikleri görülmektedir. Ayrıca ilgisizlik ile kötü rol model olma arasında da bir ilişki kurulmuştur.

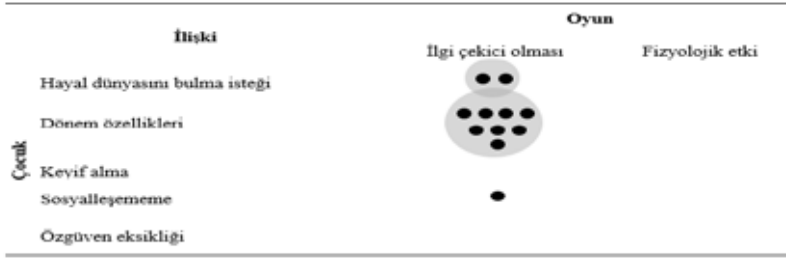
Öğretmen adaylarının çocukları oyun bağımlılığına götüren nedenler içinde saydığı aile ve çocuk temaları arasındaki ilişki dikkat çekici bulunmuştur. Bu temalar ve bunlara ait alt temalar arasındaki ilişkiler Şekil 3'ten izlenebilmektedir.



Şekil 3. Okul öncesi öğretmeni adaylarına göre çocukları dijital oyun bağımlılığına götüren faktörlerden aile ve çocuk temaları arasındaki ilişki.

Şekil 3 incelendiğinde, en dikkat çeken ilişki çocuğuna karşı ilgisiz olan ailenin aynı zamanda çocuğun sosyalleşememesine de neden olmasıdır. Buna ilaveten ailelerin çocuklarını susturmak veya oyalamak gibi farklı nedenlerle teknolojiyi kurtarıcı olarak görmesi de çocuklarının sosyalleşmesine engel teşkil edebilmektedir. Ayrıca teknolojiyi hiç aralıksız kullanan aileler de çocuklarına teknoloji kullanımı konusunda kötü rol model olmaktadır. Çocukların, dönem özelliklerinden dolayı meraklı ve rol model alarak öğrenen bireyler oldukları düşünüldüğünde, kötü rol modellerin onların teknoloji kullanımını hatalı yapılandıracağı kuşkusuzdur. Sonuç olarak çocukların sosyalleşme gereksinimleri aile tarafından karşılanmalı ve teknoloji kullanımında iyi/ doğru rol model olunmalıdır. Aksi takdirde çocukların sosyalleşememesi ve dönem özelliklerinden ötürü teknolojiye ilgili olmaları onları oyun bağımlılığına götürebilmektedir.

Çocukları oyun bağımlılığına götüren nedenler içinde görülen çocuk ve oyun temaları arasındaki ilişki de dikkat çeken diğer bir bulgudur. Bu temalar ve bunların alt temalarına ilişkin bilgiler Şekil 4'te yer almaktadır.



Şekil 4. Okul öncesi öğretmeni adaylarına göre çocukları dijital oyun bağımlılığına götüren faktörlerden çocuk ve oyun temaları arasındaki ilişki.

Şekil 4'e göre çocukların oyun çağında olmaları, teknolojiye karşı ilgili ve meraklı olmaları ile oyunların hem görsel hem de işitsel olarak dikkat çekici olması arasında önemli bir ilişki bulunmaktadır. Öğretmen adaylarına göre oyunların her geçen gün zenginleşen grafiksel özellikleri onları ilgi çekici kılmakta ve çocukların oyunlara yöneliminin daha yoğunlaşmasını beraberinde getirmektedir. Bunun yanı sıra oyunların farklı senaryolarla ve karakterlerle oluşturulmuş olmaları da çocuklara kendi dünyalarını yaratabilmeleri konusunda daha fazla olanak sunmaktadır. Çocukların kendi hayal dünyalarını oyunlarda bulmaları ise onları daha fazla oyun oynama davranışına götürmekte ve ilerleyen süreçlerde oyun bağımlılığı riskiyle karşı karşıya bırakmaktadır.

Öğretmen adayları, diğer temalar ve alt temaları arasında da nispeten az da olsa birtakım ilişkiler kurmuşlardır. Bu ilişkiler aile ve çevre, çocuk ve çevre, aile ve oyun alt temaları etrafında toplanmıştır. Öğretmen adaylarının beyanları doğrultusunda belirlenen aile ve çevre temaları ile bunların alt temaları arasındaki ilişkiler incelendiğinde, sokakların güvensiz olması sonucu ailelerin çocukları evde tutmalarının çocukları dijital oyunlara yönelttiği, çevrede artan teknoloji kullanımının aynı zamanda ailede de olması hâlinde çocukların görece daha olumsuz etkilenmesinin söz konusu edildiği söylenebilir. Çocuk ve çevre ilişkisinde ise öğretmen adayları, düzensiz şehirleşmenin çocukların oyun alanlarını azaltması dolayısıyla oyun alanlarının sanal ortamlara taşındığı ve bunun da oyun bağımlılığına neden olduğuna ilişkin görüş belirtmişlerdir. Aile ve oyun arasındaki ilişkide çalışan ailelerin çocuklarını teknolojiyle oyalamasının çocukları oyunlara teşvik ettiği ve oyunların çekiciliğinin de çocuklara cazip geldiği öğretmen adayları tarafından vurgulanmıştır.

Tartışma ve Öneriler

Bu araştırmada, çocukları oyun bağımlılığına iten nedenler ve bu nedenler arasındaki ilişki örüntüleri okul öncesi öğretmeni adaylarının gözünden belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırmada öğretmen adaylarının çocukları oyun bağımlılığına iten nedenler arasında ilk ifade ettikleri tema, çocuk temasıdır. Bu tema altında öğretmen adayları ilk faktör olarak çocukların hayal dünyalarını bulma isteğini dile getirmişlerdir. Ka-

tılımcıların bu faktöre ilişkin vurgusu, çocukların gerçek hayatta yaşayamadıkları hayal dünyalarını dijital platformlarda bulmaları üzerinde görülmektedir. Çocukların hayal dünyalarında geliştirdiklerini, oyunlar aracılığıyla yaşamalarının, kendilerine günlük hayattaki işlerini planlama ve organize etme becerisi kazandırabildiği bilinmektedir (Ertuğrul 2000). Bu durum, oyun oynamaya motive eden unsurlar arasında sayılan oyuna dalma faktörü altındaki oyunu özelleştirme ve kontrol etme (Kuss ve Griffiths, 2012) değişkeni ile bağlantılı sayılabilir. Bununla birlikte öğretmen adayları çocukların hayal dünyaları ile dijital oyunlar arasındaki ilişkiyi öncelikle oyun bağımlılığı riskini ortaya çıkaran bir faktör olarak tanımlamış ve zikredilen motivasyon kaynağının da zaman ilerledikçe çocuğu oyun bağımlısı hâline getirebileceğini belirtmişlerdir. Ayrıca öğretmen adayları, oyun bağımlılığının bizatihi çocuktan kaynaklanan nedenleri arasında çocukların dönem özellikleri ile oyunlardan keyif almalarına da yer vermişlerdir. Aslına bakılırsa oyun, çocuğun beslenmeden sonraki en temel ihtiyaçlarının başında gelmektedir (Gökşen, 2014). Çocukların yetişkinlerden farklı bir düşünce tarzına sahip oldukları (Gökşen, 2014) düşünüldüğünde ise çocukların oyun oynama süreleri ve oyunlarda yer alan mesajları algılama ve yorumlamalarının farklı olabileceği rahatlıkla söylenebilecektir. Dolayısıyla çocuk doğasıyla bağımlılığa yol açan diğer değişkenlerin bir araya gelmesi hâlinde oyun bağımlılığı riskinin bir hayli yüksek olduğu anlaşılmaktadır. Çocuk teması altında öğretmen adaylarının nitelediği diğer faktörler ise psikolojik faktörlerdir. Bu bağlamda çocuğun asosyal olması, dış dünya ile ilişkisizliği, yalnız hissetmesi ve ait olma çabası ile öz güven eksikliği oyun bağımlılığına iten faktörler arasında sayılmıştır. Oyun oynamaya motive eden faktörler arasında sayılan “online oyunlarda diğer oyuncular ile iletişim kurma imkânına sahip olma” (Kuss ve Griffiths, 2012) faktörü göz önünde tutulduğunda okul öncesi öğretmenlerinin doğru bir çıkarımda bulundukları söylenebilir. Öz güveni düşük olan çocukların, oyunlarda bir ekibin içinde yer alması ve bundan memnun olması (Ögel, 2012) çocukları uzun süreli dijital oyun oynamaya yönlendirebilmektedir. Dış dünya ile iletişim kuramayan, yalnız hisseden ve öz güveni olmayan çocukların, oynarken taktıkları dijital maskeler ile istedikleri karaktere bürünüp sosyal bir grup içinde kendilerine yer bulabilmesi (Kuss ve Griffiths, 2012), onları oyun bağımlılığına kadar götürebilecek bir etki yapabilir. Nitekim alanyazında da sosyalizasyonun kişileri oyun oynamaya iten en önemli faktörler arasında olduğu belirtilmektedir (Nazlıgöl, Baş, Akyüz ve Yorulmaz, 2018).

Okul öncesi öğretmeni adaylarının çocukları oyun bağımlılığına iten nedenler arasında ifade ettikleri ana temalardan biri ailedir. Öğretmen adaylarına göre aile faktörü, özellikle okul öncesi dönemdeki çocuklar için oldukça büyük bir önem taşımaktadır. Konu bağlamında ailelerin kötü rol model olması, çocukları oyun bağımlılığına iten nedenler arasında özellikle vurgulanmaktadır. Alanyazın incelendiğinde okul öncesi öğretmeni adaylarının yaptığı çıkarımın mevcut bulgularla onaylandığı görülmektedir. Gerçekten de daha önce yapılan araştırmalarda çocukların dijital oyunlar

ile tanışmasının ailelerin onlara dijital oyunları sunmaları ile başladığı açıkça ortaya konulmuştur (Plowman, Stevenson, Stephen ve McPake, 2012). Aynı şekilde Toran, Uluşaoğlu, Aydın, Deveci ve Akbulut (2016) tarafından gerçekleştirilen çalışmada da oyun konusunda çocukların çevrelerindeki yetişkinleri model aldıkları belirlenmiştir. Öğretmen adaylarının bu noktada vurguladıkları bir diğer faktör ise ailelerin oyunları bir kurtarıcı olarak kullanmalarıdır. Öğretmen adayları kurtarıcı faktörü kapsamında “susturucu”, “oyalama”, “ödül ve ceza aracı” gibi kavramlar da kullanmışlardır. Bununla birlikte katılımcıların en sık temas ettikleri sorun ailelerin oyunları susturucu olarak kullanmasıdır. Onlara göre çocukları ile ilgilenmek istemeyen ebeveynler, çocuklarının saatlerce oyun oynamalarına izin vermekte ve bu durum belirli bir zaman sonra oyun bağımlılığına zemin hazırlamaktadır. Toran ve arkadaşları (2016) çalışmasında benzer şekilde annelerin ev işlerine ve kendilerine özel zaman ayıramak için çocuklarına dijital oyunları sundukları saptanmıştır. Öğretmen adayları çocukları oyun bağımlılığına yönlendiren ve ebeveyn kaynaklı faktörler içinde bilgi eksikliği, denetimsizlik, kural koymama ve takip etmeme, ilgisizlik ve her istenilene yapma davranışlarını da öne çıkarmışlardır. Mevcut araştırmaların oyun konusunda denetimin ne denli önemli olduğuna ilişkin bulguları öğretmen adaylarının bahsedilen gözlemlerini teyit eder mahiyettedir (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016; Taylan, Kara ve Arif, 2017). Daha açık söylemek gerekirse yetişkinlerin, çocuklarının fiziksel ve ruhsal sağlıklarını korumak için onların yükledikleri oyunlar başta olmak üzere bilgisayarda kullandıkları tüm uygulama ve içerikler (Kıran, 2011) ile yine başta oyun oynama süreleri olmak üzere bilgisayar karşısında geçirdikleri zaman (Media Development Authority, 2012) bakımından kontrol altında tutulmalarının öneminin alanyazında ısrarla vurgulandığı (akt., Çakır, 2013) görülmektedir. Elbette bunun için ailelerin belirli düzeyde bilgisayar kullanma becerisine sahip olması, bilgisayardaki programları tanıma ya da gerektiğinde kaldırma gibi işlemlerin nasıl yapıldığını bilmesi gereklidir. Sonuç itibarıyla çocuğa sunulacak dijital olanaklar ve bu teknolojinin kullanımı konusunda öncelikle ailenin yeterli bilgiye sahip olması ve nasıl denetleyeceğini bilmesi ve çocuğun dijital olanaklardan bilinçli olarak yararlandırılması oyun bağımlılığı ile mücadele çerçevesinde büyük bir önem arz etmektedir.

Okul öncesi öğretmeni adaylarının çocukları oyun bağımlılığına iten nedenler arasında ifade ettikleri son temalar ise çevre ve oyun temalarıdır. Düzensiz ve artan şehirleşmeye bağlı olarak oyun alanlarının betonlaşması ve mevcut park alanlarının da çok yetersiz kalması sebebiyle çocuklar eve hapsolmektedir. Araştırmaya katılan öğretmen adayları, bu duruma sokakların güvensizliği faktörünü de eklemiştir. Onlara göre ailelerin çocukları tek başına sokağa çıkarmak istememeleri onları eve hapsedmelerinin diğer bir nedenidir. Mevcut alanyazında da şehirleşmenin, dijital oyun etkinliklerinin tercih edilmesi ve geleneksel oyunların önüne geçmesinde önemli bir neden olduğu bilgisi yer almaktadır (Irmak ve Erdoğan, 2015). Buna karşın yapılan çalışmalar, çocuğun bedensel ve zihinsel gelişimi için aileleri ile dışarıda nitelikli zaman geçirmesinin ne

kadar önemli olduğunu da açıkça göstermektedir (Akçay ve Özcebe, 2012; Christensen, 2002; Kandır ve Alpan, 2008; Türkoğlu, Çeliköz ve Uslu, 2013).

Son olarak okul öncesi öğretmeni adayları gelişen grafik teknoloji ve donanımsal özelliklere paralel olarak dijital oyunların çocuklar için daha çekici hâle geldiğini belirtmektedir. Çünkü oyunlarda yer alan görsel ve işitsel unsurlar, çocukların dikkatini geleneksel oyunlardan daha çok çekmektedir (Malta, 2010). Çocuklar ilgi uyandıran ses ve grafikler ile karşılaştıkça oyun oynamaktan daha çok zevk almakta ve bu durum fiziksel bir haz yaratarak oyun oynama isteğini tetiklemektedir. Nitekim konuya yönelik araştırmaların büyük bir kısmı da oyunların daha çok keyif verme özelliği dolayısıyla tercih edildiğini göstermektedir (İnan ve Dervent, 2016; Karakuş, İnal ve Çağıltay, 2008; Killi, 2005).

Netice itibarıyla elde edilen veriler ışığında okul öncesi öğretmeni adaylarının çocukları oyun bağımlılığına götüren nedenler konusunda genel bir bilgiye sahip oldukları ve bu bilgileri gözlem yoluyla edindikleri belirlenmiştir. Ayrıca okul öncesi öğretmeni adaylarının oyun bağımlılığına götüren faktörler arasında neden sonuç ilişkisi kurması ve çeşitli çıkarımlarda bulunmaları biliş düzeylerinin belli bir sınırın üstünde olduğunu da göstermektedir. Araştırma verileri, okul öncesi öğretmeni adaylarının oyun bağımlılığı konusundaki ön bilgilerini ortaya koyma ve faktörler arası örüntüleri nasıl kurduklarını anlama açısından önemlidir. Buna istinaden elde edilen her bir tema ve faktörün ileride araştırma konusuna dönüştürülmesi ile okul öncesi öğretmeni ve adaylarının eğitimi konusunda daha derin çalışmalar yapılması önerilmektedir. Nihayet konunun önem ve önceliği bakımından okul öncesi öğretmeni ve adaylarının yukarıdaki bahsedilen ölçütlere göre oyunları değerlendirmesini sağlayan bir değerlendirme formu yapılandırılmasının ve bunun diğer öğretmenlerin kullanımına sunulmasının faydalı olacağı bu noktada öngörülmektedir.

Extended Abstract

Early Childhood Pre-service Teachers' Awareness on Digital Game Addiction*

Tuğra Karademir Coşkun¹
Sinop University

Ozan Filiz²
Sinop University

Abstract

This study examines the factors that lead to digital game addiction in children based on the perspectives of early childhood pre-service teachers and has defined the relationships among the factors. For this purpose, basic interpretive research has been used as the research design. The study's participants consist of 55 early childhood pre-service teachers studying in the 2nd grade of Early Childhood Education Department in a public university during the 2017-2018 school year. The data have been collected using a semi-structured interview form developed by the researchers. Content analysis has been used to analyze the data. The findings reveal that family, children, environment, and games are the main themes that cause digital game addiction. Being an improper role model, improper technology use, wrong roles assigned to technology, work intensity, lack of knowledge, lack of control, apathy, and doing everything the child wants are the sub-themes for family. The sub-themes for children are finding an imaginary world, age characteristics, enjoyment, struggling to belong, lack of socialization, and lack of self-confidence. Bad urbanization, insecurity in the streets, and the digitalized world are sub-themes for environment, while the theme of games has two sub-themes: a game's attractiveness and physiological effect.

Keywords

Game addiction • Early childhood • Pre-service teachers • Digital games • Addiction factors

* This is an extended abstract of the paper entitled "Okul öncesi öğretmen adaylarının dijital oyun bağımlılığına yönelik farkındalıkları" published in *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*.

Manuscript Received: June 4, 2018 / **Accepted:** December 7, 2018 / **OnlineFirst:** April 15, 2019

1 **Correspondence to:** Tuğra Karademir Coşkun, Department of Computer Education and Instructional Technology, Faculty of Education, Sinop University, Sinop Turkey. Email: tkarademir@sinop.edu.tr

2 Department of Computer Education and Instructional Technology, Faculty of Education, Sinop University, Sinop Turkey. Email: ofiliz@sinop.edu.tr

To cite this article: Karademir Coşkun, T., & Filiz, O. (2019). Early childhood pre-service teachers' awareness on digital game addiction. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions*, 6, 239–267. <http://dx.doi.org/10.15805/addicta.2019.6.2.0036>

Technology has become an inseparable part of daily life, and the age for using technology has dropped to early childhood. Researches have indicated 52% of children between the ages of 0-8 use technology (Guersbey, 2012) and 6% of children between 2 and 5 have their own phones (Choing & Shuler, 2010); these rates rise to 93% in the 13-17 age group (Logicalis UK, 2016). Digital gaming is one of the main reasons for using technology in early childhood. Digital gaming helps children gain certain abilities like spatial visualization (Green & Bavelier, 2003), communication, language, calculation (Gentile, 2011), helpfulness, empathy (Anderson, Gentile & Dill, 2012), self-care, and computer literacy (Gentile & Anderson, 2006). Despite these benefits, digital gaming brings some risks such as addiction to early childhood, and these may cause some problems like tending toward violence (Fischer, Kastenmueller, & Greitemeyer, 2010), obesity, skeletal and blood flow disorders (Gentile & Anderson, 2006), decreased positive social behaviors (Greitemeyer & Müge, 2014), attention deficit (Gentile, Swing, Lim, & Khoo, 2012), and decreased academic achievement (Gentile, 2009).

This study considers early childhood to be a crucial point for preventing certain risks caused by digital gaming, and digital game addiction is a significant risk for children in early childhood nowadays. In addition to this, research has show that early childhood education with well-educated teachers helps children more sensitively and positively (Koçak & Alakoç Pirpir, 2012), which brings better performance results (La Paro, Pianta, & Stuhlman, 2004). This relationship between well-educated teachers and better results may be an indicator for how to prevent digital game addiction. First of all, early childhood teachers need to be aware of digital game addiction and be well educated for preventing digital game addiction. Therefore, the purpose of this study is to investigate early childhood pre-service teachers' awareness about digital game addiction.

Method

Research Design

The basic interpretative design has been used as the research design of the study. The basic interpretative design focuses on how people explain their experiences, how they construct knowledge according to these experiences, and how these knowledge and experiences give meaning to their lives (Merriam & Tisdell, 2015). Primarily, the aim of basic interpretative design is to reveal and explicate these meanings (Merriam, 2009).

Participants

The participants of the study consist of 55 early childhood pre-service teachers studying in the 2nd grade of Early Childhood Education Department in a public university during the 2017-2018 school year. Participants have taken the *Computer I and II* courses, but they have not received any education about digital game addiction.

Pre-service teachers had only taken two courses prior to the study related to early childhood education: *Introduction to Early Childhood Education* and *Mother-Child Health and First Aid*.

Data Collection Tools

The data has been collected using an online semi-structured form developed by the researchers. The semi-structured form has been developed in line with the purpose of the study, and the pre-service teachers have been asked to answer five questions. These questions are based on certain topics like the reasons for digital game addiction and the role of the family. The online semi-structured form was established in a computer lab using a local network where pre-service teachers were unable to access the Internet for any information on game addiction. Thus, pre-service teachers are expected to answer questions about digital game addiction with their existing knowledge and experiences. The online semi-structured form was sent to 66 pre-service teachers. Because participation in the study is voluntary, 55 pre-service teachers filled out the form.

Data Analysis

Content analysis has been used to analyze data. The first cycle of the coding process uses in-vivo coding, and axial coding is performed in the second cycle. Two different researchers carried out the coding process independently. In order to ensure the validity and reliability of the research findings, the findings obtained by the researchers were compared and inter-researcher consistency examined. In addition, the findings have been supported with quotations and the relationships between the findings have been described in detail.

Findings

As result of the analysis, the findings are gathered under four themes: family, children, environment, and games. Being an improper role model, improper technology use, wrong roles assigned to technology, work intensity, lack of knowledge, lack of control, apathy, and doing everything the child requests are the sub-themes for family. The sub-themes for the theme of children are finding an imaginary world, age characteristics, enjoyment, struggling to belong to something, lack of socialization, and lack of self-confidence. The sub-themes for the theme of environment are bad urbanization, insecurity in the streets, and the digitalized world; the theme of games has two sub-themes: games' attractiveness and physiological effect. After determining the themes and sub-themes, the relations between the themes and sub-themes were revealed in line with the pre-service teachers' opinions. These relations have been examined in eight different aspects: family, children, games, family and child, family and environment, family and game, child and game, and child and environment. The

aspects of the relations most emphasized by the pre-service teachers are family, family and child, and child and game in that order.

In the family aspect, families' carelessness toward their children is one of the most indicated behaviors leading to game addiction. In addition to this, parents who are careless and who also don't have enough knowledge about creating environments for their child's development may cause game addiction. Pre-service teachers have suggested that children's lack of socialization leads them to play digital games. This behavior occurs due to parents who are careless and see technology as a savior. Pre-service teachers have also claimed that parents become improper role models to their children by using technology too often. Early-aged children often learn through imitation and curiosity. When children observe their families using technology too often, they tend to spend more time with technology. This may cause game addiction. The most remarkable finding in the child-and-game aspect is that the attractiveness of games relates to children's age characteristics. According to pre-service teachers, early-age children are curious and in the playing stage. Games which have both attractive visual and auditory features attract students' notice. This situation may trigger the risk of game addiction.

Discussion and Conclusion

This study has revealed the factors that lead to digital game addiction in children from the perspectives of early childhood pre-service teachers and has defined the relationships among the factors. This study reveals the reasons that lead children to become addicted to digital games according to early childhood pre-service teachers' opinions. The first theme determined at the end of the analyses is the theme of family. Being an improper role model is a sub-theme of family. [Toran, Ulusaoy, Aydın, Deveci, and Akbulut \(2016\)](#) indicated that when games are concerned, children in early childhood take their families as a role model. Early childhood pre-service teachers mentioned that, as the main reason, children become addicted to digital games because they observe their family using technology all the time. [Plowman, Setevenson, Stephen, and McPake \(2012\)](#) also indicated that introducing children to digital games starts with families offering them digital games. One of the reasons that families let their children play digital games is to make time for themselves and finish housework ([Toran et al., 2016](#)). In this study, the pre-service teachers have been seen to make similar conclusions. Pre-service teachers mentioned that the improper roles families assign to technology lead children to become addicted to games. These improper roles are: using technology as a savior, silencer, reward, and punishment tool. The other sub-theme for family is lack of control. Pre-service teachers stated that families who do not control their children's technology use may cause digital game addiction. [Kıran \(2011\)](#) mentioned that adults need to control what kind of games children play in order to protect children's mental

and physical health. As both Kırın (2011) and the pre-service teachers emphasized, lack of control over children may cause digital game addiction.

Another reason that leads children to become addicted to digital games is children's characteristics. Finding an imaginary world, age characteristics, enjoyment, struggling to belong to something, lack of socialization, and lack of self-confidence are the sub-themes for the theme of children. Pre-service teachers mentioned that children find their imaginary world in games. Ertuğrul (2000) emphasized that games can develop children's imagination, planning, and organizing skills; however, according to the pre-service teachers, this may also cause game addiction. The other sub-theme for children is age characteristics. Pre-service teachers mentioned that early children are curious and in the age for play. Gökşen (2014) also indicated playing to be children's second basic need after eating. Children's game play and duration differ from adults (Gökşen, 2014). These variables may cause digital game addiction. Lack of socialization, feeling alone, struggling to belong to a group, and lack of self-confidence are the other sub-themes for children. Kuss and Griffiths (2012) indicated that children who disconnect from the social world feel alone, have low self-confidence, wear a digital mask, and become the desired character in a digital social world. This may lead children to become addicted to digital games.

The other two themes are environment and games. According to pre-service teachers, bad urbanization and insecure streets make children stay at home and play digital games. Irmak and Erdoğan (2015) indicated a similar opinion, which is urbanization makes children prefer to play digital games rather than traditional games. Most studies in literature mention children's need to spend quality time outside in order to meet their physical and mental needs (Akçay & Özcebe, 2012; Christensen, 2002; Kandır & Alpan, 2008; Türkoğlu, Çeliköz, & Uslu, 2013). These changes limit children's time outside and increase the time spent inside. Playing digital games is one of the first choices children make. According to pre-service teachers, this may cause digital game addiction.

Day by day games in the gaming industry becoming more visual and interactive. These improvements relate to the theme of games. In pre-service teachers' opinions, games have high-quality graphics, which make them very attractive. Because of this, children enjoy playing digital games. In the literature, some studies mentioned playing digital games to be an enjoyable behavior (İnan & Dervent, 2016; Karakuş, İnal, & Çağıltay, 2008; Kiili, 2005). This may also be a reason for digital game addiction.

As a result, the findings have revealed early childhood pre-service teachers to have overall knowledge about digital game addiction and what may cause it. In particular, educating early-age children between 0-7 years about game addiction by both parents and early childhood teachers is recommended in a controlled way. In this context, early childhood education curricula have been suggested to involve content related to game addiction.

Kaynakça/References

- Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2011). The effect of violent video games on aggression: Is it more than just the violence? *Aggression and Violent Behavior, 16*(1), 55–62.
- Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi, 12*(2), 66–71.
- Akınbay, H. (2014). *Okul öncesi dönemde oyunun önemi ve çocukların motor gelişimi üzerine etkileri* (Yüksek lisans tezi, Selçuk Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Konya). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden edinilmiştir.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Dill, K. E. (2012). Prosocial, antisocial, and other effects of recreational video games. In D. G. Singer & J. L. Singer (Eds.), *Handbook of children and the media* (2nd ed., pp. 249–272). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Annetta, L. A., Minogue, J., Holmes, S. Y., & Cheng, M. T. (2009). Investigating the impact of video games on high school students' engagement and learning about genetics. *Computers & Education, 53*(1), 74–85.
- Ayan, S. ve DüNDAR, H. (2009). Eğitimde okul öncesi yaratıcılığın ve oyunun önemi. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi, 28*, 63–74.
- Aydın, A. (2010). *Oyun dil ve düşünce*. Ankara: Eğiten Kitap.
- Bogdan, R. C., & Biklen, S. K. (1992). *Qualitative research for education an introduction to theory and methods*. Boston, MA: Allyn and Bacon.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak K. E., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş. ve Demirel, F. (2009). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşleri ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 9*(2), 138–150.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi, 43*, 265–289.
- Chan, P. A., & Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry, 5*(16), 1–10.
- Chaudron, S. (2015). *Young children (0-8) and digital technology*. Retrieved from publications.jrc.ec.europa.eu/repository/bitstream/JRC93239/lbna27052enn.pdf
- Chiong, C., & Shuler C. (2010). *Learning: Is there an app for that? Investigations of young children's usage and learning with mobile devices and apps*. New York, NY: The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Christensen, P. H. (2002). Why more “quality time” is not on the top of children's lists: The qualities of time for children. *Children & Society, 71*, 77–88.
- Creswell, J. W., & Miller, D. L. (2000). Determining validity in qualitative inquiry. *Theory into Practice, 39*(3), 124–130. https://people.ucsc.edu/~ktellez/Creswell_validity2000.pdf
- Denizci Nazlıgül, M., Baş, S., Akyüz, Z. ve Yorulmaz, O. (2018). İnternette oyun oynama bozukluğu ve tedavi yaklaşımları: Sistematik bir gözden geçirme. *Addicta: The Turkish Journal on Addictions, 5*, 13–35.
- Digital Success Programme. (2015). *Digital child protection strategy of Hungary*. Retrieved from <https://digitalisjoletprogram.hu/files/c2/61/c2610c5560ef56425860d4d7bdd68b3d.pdf>

- Entertainment Software Association. (2017). *Essential facts about the computer and video game industry*. Retrieved from http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf
- Ertuğrul H. (2000). *Ailede ve okulda çocuk eğitimi*. İstanbul: Nesil Yayınları.
- EU Kids Online. (2010). *EU Kids Online recent research findings, methods and recommendations*. Retrieved from <http://eprints.lse.ac.uk/60512/1/EU%20Kids%20online%20III%20.pdf>
- Fischer, P., Kastenmueller, A., & Greitemeyer, T. (2010). Media violence and the self: The impact of personalized gaming characters in aggressive video games on aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 46(1), 192–195.
- Gazezoglu, Ö. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarına devam eden 6 yaş çocuklarına öz bakım becerilerinin kazandırılmasında oyun yolu ile öğretimin etkisi* (Yüksek lisans tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden edinilmiştir.
- Gentile, A. D. (2011). The multiple dimensions of video game effects. *Child Development Perspectives*, 5(2), 75–81.
- Gentile, D. A. (2009) Pathological video game use among youth 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594–603.
- Gentile, D. A., & Anderson, C. A. (2006). Video games. In N. J. Salkind (Ed.), *Encyclopedia of human development* (Vol. 3, pp. 1303–1307). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim C. G., & Khoo, A. (2012) Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of Popular Media Culture*, 1(1), 62–70.
- Giren, S. (2015). Okul öncesi eğitimi öğretmen adaylarının okul öncesi eğitim öğretmeni kavramına ilişkin metaforları. *Fırat Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 25(2), 123–132.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların çocukların gelişimine katkıları ve Gaziantep çocuk oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 52, 229–259.
- Green, C. S., & Bavelier, D. (2003) Action video game modifies visual selective attention. *Nature*, 423, 534–537.
- Greitemeyer, T., & Müge, D.O. (2014) Video games do affect social outcomes: A meta-analytic review of the effects of violent and prosocial video game play. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 40(5), 578–589.
- Guersbey, L. (2012). *Screen time: How electronic media –from baby videos to educational software–affects your young children*. Philadelphia, PA: Basic Books.
- İnan, M. ve Dervent, F. (2016). Dijital bir oyunun hareketli hale dönüştürülmesi: Öğrencilerin uyarlanmış hareketli versiyona verdiği tepkilerin incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 6(1), 113–132.
- Irmak, A. Y. ve Erdoğan, S. (2015). Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği [Özel sayı]. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 16, 10–18.
- Jones, M. (2001). *Oyun ve çocuk* (A. Çayır, Çev.). İstanbul: Kaknüs Yayıncılık.
- Kandır, A. ve Alpan, Y. (2008). Okul öncesi dönemde sosyal-duygusal gelişime anne-baba davranışlarının etkisi. *Aile ve Toplum*, 10(4), 33–38.
- Karakus, T., Inal, Y., & Cagiltay, K. (2008). A descriptive study of Turkish high school students' game-playing characteristics and their considerations concerning the effects of games. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2520–2529. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.03.011>

- Kenny, F., & McDaniel, R. (2011). The role teachers' expectations and value assessments of video games play in their adopting and integrating them into their classrooms. *British Journal of Educational Technology*, 42(2) 197–213.
- Khoo, A. (2012). Video games as moral educators? *Asia Pacific Journal of Education*, 32(4), 37–41.
- Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Toward an experiential gaming model. *Internet and Higher Education*, 8(1), 13–24.
- Kim, Y., & Smith, D. (2015). Pedagogical and technological augmentation of mobile learning for young children interactive learning environments. *Interactive Learning Environments*, 25(1), 4–16.
- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri* (Yüksek lisans tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden edinilmiştir.
- Koçak, N. ve Alakoç Pirpir, D. (2012). Okul öncesi öğretmeni. N. Avcı & M. Toran (Ed.), *Okul öncesi eğitime giriş* içinde (s. 77–108). Ankara: Eğiten Kitap.
- Kol, S. (2012). Okul öncesi eğitimde teknolojik araç- gereç kullanımına yönelik tutum ölçeği geliştirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 20(2), 543–554.
- Kuss, D. L., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A systematic review of empirical research. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(2), 278–296.
- La Paro, K. M., Pianta, R. C., & Stuhlman, M. (2004). The classroom assessment scoring system: Findings from the pre-kindergarten year. *The Elementary School Journal*, 104(5), 409–426.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M., & Peter, J. (2009) Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Lin, Y. H., & Hou, H. T. (2015). Exploring young children's performance on and acceptance of an educational scenario-based digital game for teaching route-planning strategies: A case study. *Interactive Learning Environments*, 24(8), 1967–1980.
- Lincoln, Y. S., & Guba, E. G. (1985). *Naturalistic inquiry*. Newbury Park, CA: Sage.
- Logicalis UK. (2016). *The age of digital enlightenment*. Retrieved from <https://www.uk.logicalis.com/globalassets/united-kingdom/microsites/real-time-generation/realtime-generation-2016-report.pdf>
- Malta, S. (2010). *İlköğretimde kullanılan eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin akademik başarılarına etkisi* (Yüksek lisans tezi, Sakarya Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Samsun). <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi/> adresinden edinilmiştir.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouvrøe, K. J., Hetland, J., & Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 14(10), 591–596.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative research: A guide to design and implementation*. San Francisco, CA: Jossey Bass
- Morrongiello, B. A., Schwebel, D. C., Bell, M., Stewart, J., & Davis, A. L. (2012). An evaluation of The Great Escape: Can an interactive computer game improve young children's fire safety knowledge and behaviors? *Health Psychology*, 31(4), 496–502.
- Muslu, G. K. ve Bolışık, B. (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), 445–450.
- Ögel, K. (2012). *İnternet bağımlılığı, internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

- Öncü, E. Ç. ve Özbay, E. (2006). *Çocuklar için oyun*. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Özhan, S. (2011). Dijital oyunlarda değerlendirme ve sınıflandırma sistemleri ve Türkiye açısından öneriler. *Aile ve Toplum Dergisi*, 12(7), 21–33.
- Patton, M. Q. (2014). *Qualitative research & evaluation methods: Integrating theory and practice*. CA: Sage.
- Plowman, L., Stevenson, O., Stephen, C., & MPake, J. (2012). Preschool children's learning with technology at home. *Computers & Education*, 59(1), 30–37.
- Prot, S., Anderson, C. A., Gentile, D. A., Brown, S. C., & Swing, E. L. (2014) The positive and negative effects of video game play. In A. Jordan & D. Romer (Eds.), *Children and media* (pp. 109–128). New York, NY: Oxford University Press.
- Rapeepisarn, K., Wong, K. W., Fung, C. C., & Khine, M. S. (2008). The relationship between game genres, learning techniques and learning styles in educational computer games. In Z. Pan, X. Zhang, A. El Rhalibi, W. Woo, & Y. Li (Eds.), *Technologies for e-learning and digital entertainment. Edutainment 2008. lecture notes in computer science* (pp. 497–508). Berlin: Springer.
- Rideout, V. J., Foehr, U. G., Roberts, D. F. (2010). *Generation. M2: Media in the Lives of 8-18-Year-Olds*. Henry J. Kaiser Family Foundation, Menlo Park, California. Retrieved from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED527859.pdf>
- Rozali, W. A. W., Hamid, X. H. A., & Sabri, M. I. M. (2007). Video games: Issues and problems. *Proceedings of the ITI 5th IEEE International Conference on Information and Communications Technology* (pp. 217–222). Cairo, Egypt: IEEE.
- Seyrek, H. ve Sun, M. (2005). *Okulöncesi eğitiminde oyun*. İzmir: Müzik Eserleri Yayınları
- Taylan, H., Kara, Z. ve Durğun, A. (2017). Ortaokul ve lise öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri üzerine bir araştırma. *PESA Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(1), 2528–9950.
- Toran, M., Ulusaoy, Z., Aydın, B., Deveci, T. ve Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(5), 2263–2278.
- Türkiye İstatistik Kurumu. (2014). *İstatistiklerle gençlik, 2013*. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=16055> adresinden edinilmiştir.
- Türkoğlu, B., Çeliköz, N. ve Uslu, M. (2013). 3-6 yaş aralığında çocuğu olan babaların nitelikli zaman algılarına dair görüşleri. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2(2), 54–71.
- UNICEF. (2017). *The state of the world's children 2017 Children in a Digital World*. UNICEF Division of Communication. Retrieved from <http://www.unicef.org.tr/files/bilgimerkezi/doc/UN0148590.pdf>
- Williams, D., Kennedy, T. L. M., & Moore, R. J. (2011). Behind the avatar: The patterns, practices, and functions of role playing in MMOs. *Games and Culture*, 6(2). <http://dmitriwilliams.com/AvatarG&C.pdf>
- Yazar, T. ve Erkuş, S. (2013). Okul öncesi öğretmenlerinin okul öncesi eğitim programındaki değerler eğitimine ilişkin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 20, 196–211.
- Yazıcı, Z. (2013). Okul öncesi öğretmen adaylarının çocuk sevmeye eğilimlerinin incelenmesi. *Mediterranean Journal of Humanities*, 3(2), 279–286.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355–372.