



T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN
BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİ İLE
İLETİŞİM BECERİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ

HACER CAN BİLGİN

Denizli – 2015

**T.C.
PAMUKKALE ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
SINIF ÖĞRETMENLİĞİ BİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN
BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİ İLE
İLETİŞİM BECERİLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ**

Hacer CAN BİLGİN

**Danışman
Doç. Dr. Kazım ÇELİK**

Bu çalışma tarafından 2012EĞBE002 nolu Yüksek Lisans tez projesi olarak desteklenmiştir.

Denizli – 2015

YÜKSEK LİSANS TEZİ ONAY FORMU

Bu çalışma, İlköğretim Anabilim Dalı, Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı'nda jürimiz tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan: Prof. Dr. Ali Rıza ERDEM
Üye : Doç. Dr. Kazım ÇELİK
Üye : Yard. Doç. Dr. Hüseyin ÖZÇINAR

İmza




Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu'nun 06/11/2015 tarih ve 38/24 sayılı kararı ile onaylanmıştır.


Prof. Dr. Ramazan BAŞTÜRK
Enstitü Müdürü

ETİK BEYANNAMESİ

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içindeki bütün bilgi ve belgeleri akademik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Görsel, işitsel ve yazılı tüm bilgi ve sonuçları bilimsel ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda ilgili eserlere bilimsel normlara uygun olarak atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum eserlerin tümünü kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya başka bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.


Hacer CAN BİLGİN

Kızım Gülce'ye...

TEŞEKKÜR

Bu çalışmanın ortaya çıkmasında, karşılaşılan güçlüklerin aşılmasında ve çalışmanın her aşamasında, deneyimlerini ve yardımlarını paylaşan, beni yüreklendiren tez danışmanım Doç. Dr. Kazım ÇELİK'e teşekkür ederim. Yüksek lisans öğrenimim boyunca sayelerinde değerli bilgiler edindiğim Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı'ndaki tüm hocalarıma, öğretim görevlisi Gülsüm ÇATALBAŞ'a, çalışma sırasında sevgi ve desteklerini esirgemeyen sevgili annem Huriye ÇOBAN'a, sevgili eşim Şükrü BİLGİN'e ve varlığı ile bizi mutlu eden kızım Gülce BİLGİN'e teşekkür ederim.

Çalışmalarım sırasında beni destekleyerek her an yanımda olan, dostluğunu, arkadaşlığını benden esirgemeyen Nejla MUTLU'ya, Gurbet BATMAZ'a, Tayyibe ŞAKIR'a ve Zuhâl GÜVENÇ TOY'a teşekkür ederim.

Araştırma kapsamında yer alan Denizli il merkezi ortaokullarında görevli okul yöneticilerine, öğretmenlere ve verilerin ortaya çıkmasını sağlayan sevgili öğrencilere teşekkür ederim.

Hacer CAN BİLGİN

ÖZET

Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile

İletişim Becerileri Arasındaki İlişki

Hacer CAN BİLGİN

Bu araştırmanın amacı, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi belirlemektir. Araştırmanın örneklemini Denizli merkez ortaokullarında 5, 6 ve 7. sınıfta öğrenim gören 678 öğrenci oluşturmaktadır.

Araştırmada, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Horzum, Ayas ve Balta 2008), *İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği* (İBDÖ) ve *Sosyo-Ekonomik Düzey Ölçeği* (SEDÖ; Bacanlı, 1997) uygulanmıştır. Verilerin analizinde ortalama, Kruskal Wallis analizi, Mann-Whitney U testi, korelasyon analizi, doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır.

Araştırma sonucunda ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin riskli olduğu görülmüştür. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyoekonomik düzey (SED) ve cinsiyet arasında anlamlı bir farklılık olduğu; yaş, sınıf düzeyi, bilgisayarı olma ve internet bağlantısına sahip olma bakımından anlamlı bir farklılık olmadığı bulunmuştur. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeylerinin ise yüksek olduğu; iletişim becerileri ile cinsiyet, yaş, sınıf ve SED arasında anlamlı bir farklılık olduğu bulunmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki korelasyonun negatif yönlü ve anlamlı olduğu bulunmuştur. Ayrıca regresyon analizi sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığının iletişim beceri puanlarını yordama gücünün % 6 olduğu bulunmuştur.

Anahtar Kelimeler: İletişim becerileri, bilgisayar oyun bağımlılığı, ortaokul öğrencileri.

ABSTRACT

The Relationships Between Computer Game Addiction Level Of Junior High School Students and Their's Communication Skills

Hacer CAN BİLGİN

The purpose of this study is to determine relationship between computer game addiction level of junior high school students and theirs communication skills. The sample of the study consists of 678 students attending junior high schools in Denizli.

In the research, *Computer Game Addiction Scale for Children* developed by Horzum, Ayas ve Balta (2008), *Evaluation of Communication Skills Scale* developed by Korkut (1996) and the social economic level is indicated by a questionnaire developed by Bacanlı (1997) are used. Mean, Kruskal Wallis analyse, Mann-Whitney U test, correlation and linear regression were used to analyze data.

In results of research, it's founded that computer game addition of junior high school's students is at risk. There were significant difference among social economic level and male; no significant difference among age, class, having computer and internet connection from the computer game addition point of views. Communication skills levels of students are high. There were significant difference among male, age, class and social economic level from the communication skills scores. There was a significantly negatives correlations between computer game addiction and communication skills scores. Computer game addiction predicted communication skills point of %6.

Key Words: Communication skills, computer game addiction, junior high school students.

İÇİNDEKİLER

ÖZET	viii
ABSTRACT	ix
BİRİNCİ BÖLÜM	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu.....	2
1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi	6
1.3. Araştırma Soruları.....	6
1.3.1. Problem Cümlesi.....	6
1.3.2. Alt Problemler.....	7
1.4. Sınırlılıklar	7
1.5. Tanımlar.....	8
İKİNCİ BÖLÜM	9
KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR.....	9
2.1. Oyun Kavramı ile İlgili Kuramsal Çerçeve	9
2.1.1. Oyun, İşlevi ve Türleri.....	9
2.1.2. Bilgisayar Oyunları.....	12
2.1.3. Bilgisayar Oyunlarının Tarihi	14
2.1.4. Bilgisayar Oyunları ile Ergenler	16
2.1.4.1. Ergen gelişimi.	17
2.1.4.2. Bilgisayar oyunlarının ergenler üzerindeki etkileri.	19
2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Kuramsal Çerçeve	20
2.2.1. Bağımlılık ve Türleri	20
2.2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı.....	22
2.2.3. Bilgisayar Oyun Bağımlısı Kişilerin Özellikleri	25

2.3. İletişim ile İlgili Kuramsal Çerçeve.....	25
2.3.1. İletişim (Kavram, Tanım, İşlev, Amaç).....	25
2.3.2. İletişim Modelleri	28
2.3.3. İletişim Süreci ve Öğeleri	30
2.3.4. İletişim Türleri	31
2.3.4.1. Kullanılan kodlara göre iletişim türleri.....	31
2.3.4.2. Toplumsal ilişkiler sistemi olarak iletişim türleri.....	32
2.3.5. İletişim Becerileri	34
2.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki.....	35
2.5. İlgili Araştırmalar	37
2.5.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar	37
2.5.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar.....	40
2.5.3.İletişim Becerileri İle İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar.....	46
2.5.4. İletişim Becerileri İle İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar	47
ÜÇÜNCÜ BÖLÜM.....	51
YÖNTEM	51
3.1. Araştırma Deseni	51
3.2. Evren, Örneklem.....	51
3.3. Veri Toplama Araçları	53
3.3. 1. Kişisel Bilgi Formu.....	54
3.3.2. Sosyo-Ekonomik Düzey Ölçeği (SEDÖ)	54
3.3.3 İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği (İBDÖ)	54
3.3.4. Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği.....	55
3.4. Veri Toplama Süreci.....	56
3.5. Verilerin Analizi	56

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM	60
BULGULAR.....	60
4. 1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular	60
4.2.1. Cinsiyet Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular	64
4.2.2. ‘Yaş’ Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular	65
4.2.3. ‘Sınıf Düzeyi’ Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular	66
4.2.4. ‘Bilgisayara Sahip Olma’ Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular.....	67
4.2.5. ‘İnternet Bağlantısına Sahip Olma’ Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular.....	68
4.2.6. ‘SED’ Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular	69
4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular	71
4.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular.....	73
4.4.1. ‘Cinsiyet’ Değişkenine Göre İletişim Beceri Düzeylerine İlişkin Bulgular	73
4.4.2. Yaş Değişkenine Göre İletişim Beceri Düzeylerine İlişkin Bulgular.....	74
4.4.3. Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre İletişim Beceri Düzeylerine İlişkin Bulgular..	74
4.4.4. SED Değişkenine Göre İletişim Beceri Düzeylerine İlişkin Bulgular	75
4.5. Araştırmanın Beşinci Alt Problemine İlişkin Bulgular.....	76
4.6. Araştırmanın Altıncı Alt Problemine İlişkin Bulgular	78
BEŞİNCİ BÖLÜM	79
TARTIŞMA VE ÖNERİLER.....	79

5.1. Tartışma	79
5.1.1. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri.....	79
5.1.2. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyleri	84
5.1.3. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki	86
5.2. Öneriler	87
KAYNAKÇA	89
EKLER	98
EK- 1. Veri Toplama Aracı.....	99
a. Kişisel Bilgi Formu	99
b. İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği	100
c. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (.....	101
EK-2: Ölçek Onay İzni	102
EK-3: Araştırmaya Katılan Kurumların Listesi.....	103
ÖZGEÇMİŞ	104

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 3.1. Örneklem grubunun cinsiyet, sınıf düzeyi, okul türü, yaş, SED, bilgisayara sahip olma, internete sahip olmaya göre dağılım tablosu	15
Tablo. 3.2. İletişim becerileri aritmetik ortalamaların değerlendirme aralığı.....	55
Tablo 3.3. İletişim becerileri, bilgisayar oyun bağımlılığı ve alt boyutlarından elde edilen puanların aritmetik ortalamaları ve normal dağılım testi sonuçları	57
Tablo 4.1. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyini betimleyen istatistik değeri	60
Tablo 4.2. Ortaokul öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerine ve alt boyutlarına ilişkin Mann-Whitney U testi sonuçları	64
Tablo 4.3. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyinin yaş değişkenine göre Kruskal-Wallis varyans testi sonuçları	65
Tablo 4.4. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyinin sınıf düzeyi değişkenine göre Kruskal-Wallis varyans testi sonuçları	66
Tablo 4.5. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayara sahip olmasına göre bilgisayar oyun bağımlılık ve alt boyutlarına ilişkin Mann-Whitney U testi sonuçları	68
Tablo 4.6. Ortaokul öğrencilerinin internet bağlantısına göre bilgisayar oyun bağımlılık ve alt boyutlarına ilişkin Mann-Whitney U testi sonuçları.....	69
Tablo 4.7. Ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyinin SED değişkenine göre Kruskal-Wallis varyans testi sonuçları	70
Tablo 4. 8. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyine ait betimsel istatistik	72
Tablo 4.9. İletişim beceri düzey aralıklarının frekans ve yüzdeleri.....	72
Tablo 4.10. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyinin cinsiyet değişkeninin göre Mann-Whitney U testi sonuçları.....	73

Tablo 4.11. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyinin yaş değişkenine göre Kruskal-Wallis varyans testi sonuçları	74
Tablo 4.12. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyinin sınıf düzeyi değişkenine göre Kruskal-Wallis varyans testi sonuçları	75
Tablo 4.13. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyinin SED değişkenine göre Kruskal-Wallis varyans testi sonuçları	76
Tablo 4.14. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki korelasyon analizi sonuçları	77
Tablo 4. 15. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiye yönelik regresyon analizi sonuçları	78

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 2.1. Shannon ve Weaver İletişim Modeli	36
Şekil 4.1. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Oyunu Bırakama Boyutuna Ait Yüzdeleri	76
Şekil 4.2. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Boyutuna Ait Yüzdeleri	77
Şekil 4.3. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Oyundan Dolayı Görevi Aksatma Boyutuna Ait Yüzdeleri.....	77
Şekil 4.4. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme Boyutuna Ait Yüzdeleri	78
Şekil 4.5. Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Toplam Oyun Bağımlılığına Ait Yüzdeleri.....	78

SİMGE VE KISALTMALAR LİSTESİ

SED :Sosyo-ekonomik Düzey Ölçeği

İBDÖ :İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği

BOB : Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

BİL FAK1: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Oyunu Bırakamama Alt Boyutu

BİLFAK 2: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Alt Boyutu

BİL FAK 3: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Oyundan dolayı Görevi Aksatma Alt Boyutu

BİL FAK 4: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme Alt Boyutu

BİRİNCİ BÖLÜM

GİRİŞ

Araştırmanın birinci bölümünde, araştırmada ele alınan bilgisayar oyun bağımlılığı ve iletişim becerileri ile ilgili temel bilgiler, problem durumu, problem cümlesi, alt problemler, araştırmanın amacı, önemi, sınırlılıklar ve kullanılan tanımlara yer verilmiştir. Yurt dışındaki araştırmalarda ‘video oyun bağımlılığı’ olarak ortaya çıkan kavram ülkemizdeki araştırmalarda sıklıkla ‘bilgisayar oyun bağımlılığı’ olarak kullanılmıştır. Teknolojinin gelişmesi ile kavramlar da farklılaşmaya başlamış, ‘dijital oyun bağımlılığı, elektronik oyun bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı’ olarak çeşitlenmiştir. Bu çalışmada ise ‘video game addiction’ kavramının karşılığı ‘bilgisayar oyun bağımlılığı’ kullanılmıştır.

İkinci bölümde, alanyazın taraması yapılarak yurt içinde ve yurt dışında yapılan çalışmalara ulaşılmış ve bu çalışmalar kısaca özetlenmiştir. Bu araştırmalar ışığında genel bir değerlendirme yapıp, yapılan araştırmayla karşılaştırılmıştır. Üçüncü bölümde araştırmanın modeli, evreni, örnekleme, veri toplama aracı ve verilerin analizine yer verilmiştir. Dördüncü bölümde, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin iletişim becerileri ile ilişkisinin ne düzeyde olduğu belirlenmeye çalışılmıştır. Bu amaçla uygulanan ölçeğin istatistiksel analizi ve her alt probleme ilişkin elde edilen bulgular tablolarla birlikte bulunmaktadır. Beşinci bölümde elde edilen sonuçlar ışığında tartışma ile önerilere yer verilmiştir. Son bölümünde verilerin toplanmasında kullanılan kaynaklar belirtilmiştir. Ekler bölümünde de ölçek, onay belgesi, araştırma yapılan kurumların listesi, son olarak da araştırmacının özgeçmişine yer verilmiştir.

1.1. Problem Durumu

Yaşamla birlikte var olan oyun geçmişten günümüze insanların dünyayı keşfetmelerini, bilgi ve beceri öğrenmelerini, sosyalleşmelerini ve boş vakitlerini değerlendirmelerini sağladığı bir etkinliktir. Her yaş grubunda oynanan oyunlar gelişim özellikleri bakımından farklıdır. Bu farklılık yaşanan zamana göre de şekillenmektedir. Geçmişte sokak oyunları yaygınken günümüzde ev ve kafe ortamında oynanan sanal oyunlar ön plana çıkmaktadır (Horzum, 2011).

İlk başta oyun konsolları ile televizyon ekranlarında oynanan video oyunları gelişen teknoloji ile kişisel bilgisayarlar aracılığıyla her yaşta insanın oynadığı oyunlar olmuştur. Bilgisayarın görüntü, ses ve efekt donanımı sayesinde bilgisayar oyunları özellikle de çocukları ve ergenleri etkisi altına almaktadır (Griffiths, 1998). Çocukların küçük yaşta bilgisayarla tanışması ve kontrolsüz bir biçimde kullanmaya devam ediyor olması, ergenlerin de ergenlik döneminde yargılama ve karar verme becerilerinin henüz gelişmediği için riski doğru değerlendirme yetilerinin kısıtlı olması onların bilgisayar oyun bağımlıları olmalarına neden olabilmektedir.

Bilgisayar oyunlarının devamlı olarak oynanması salt bir bağımlılık belirtisi değildir. Bunun bağımlılık olarak addedilmesi bireyin hem kendi yaşamında hem de ailesinin yaşamında olumsuzlukların olması ile ilgilidir. Horzum (2011) da bilgisayar oyun bağımlılığını çocuğun uzun süre oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyun oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi gibi sonuçları olan bir durum olarak tanımlamaktadır.

Oyun bağımlılığını psikoloji açısından öğrenme kuramlarından operant (edimsel) şartlanma teorisine göre açıklayan uzmanlar bağımlılık yapan maddenin kullanımı sonrası/sırasında sağladığı olumlu hisler kişinin o maddeyi kullanıma devam etmesi için bir sebep olarak belirtmişlerdir. Bireyin, oyunun sunduğu yeni dünya karşısında refleksif olarak etkilenip oyuna yönelmesi, oyun oynama sırasında ve sonrasında da fizyolojik bir rahatlama hissetmesi, oyun oynama davranışının tekrar tekrar yapılıp bir alışkanlık ve hatta bağımlılık haline gelmesine yol açtığını belirtmektedirler. Ayrıca tıpkı diğer bağımlılık yapan maddelerde olduğu gibi bağımlılığı yapan maddenin ortadan kaldırılması halinde

kişinin maddeyi aradığını ve yoksunluk belirtileri gösterdiğini belirtirler (Çetiner, 2011, s.16).

Tarhan'a (2012) göre de genel olarak bağımlılık, “zararlı sonuçlarına rağmen, dürtüsel olarak, madde veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile karakterize, nüks edici, kronik bir beyin hastalığıdır.” Bağımlılık bir beyin hastalığı olarak düşünülür, çünkü maddeler ve sanal alıştırıcılar beyni, yapısını ve işleyiş tarzını değiştirmektedir. Bu beyin değişiklikleri uzun süreli olabilir, zararlı davranışlara yol açabilir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili rastlanan vakalara da bakıldığında kişinin kendine ve çevresindekilere zarar verdiği görülmektedir. Örneğin ebeveynleri modemini aldığı için 16 yaşındaki bir ergen intihara kalkışmıştır (Tarhan, 2011:73). Yine Güney Kore’de 22 yaşındaki video oyunları bağımlısı bir baba iki yaşındaki oğlunu evde unutmuş ve çocuk açlıktan yaşamını yitirmiştir (Hürriyet, 2014). İngiltere’de yaşayan 20 yaşındaki genç ve Rusya’daki ortaokul öğrencisi 12 saat boyunca, Çin’de bir internet kafede 24 yaşındaki bir genç 19 saat boyunca, Tayvan’daki bir internet kafede 23 yaşındaki genç 23 saat boyunca yerinden hiç kalkmadan oyun oynayınca hayatlarını kaybetmişlerdir (Kurt, 2014).

Yurt içi basında bu gibi haberlerin yer alması kamuoyunun dikkatini bilgisayar oyunlarının üzerine çekmektedir. Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü de “Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerine Etkileri” konulu bir araştırma yürütmüştür (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008). Birçok araştırmacı da bilgisayar oyunlarının etkilerini, bilgisayar oyun bağımlılığını ve bağımlığın altında yatan nedenleri araştırmaya başlamıştır (Ceyhan, 2008; Erboy, 2010; Güllü vd. 2012; Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008; Horzum vd., 2008; Horzum, 2011; Köse, 2013; Madran ve Çakılcı, 2014; Keser ve Esgi, 2012; Öztürk, 2007; Şahin ve Tuğrul, 2012).

Bu çalışmalardan biri olan “Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği” Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilmiş, güncel araştırmalarda çeşitli araştırmalarda kullanılmıştır. Horzum (2011) bu ölçekle ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre (cinsiyet, SED, sınıf düzeyi, bilgisayara sahip olma) incelemiştir. Aynı ölçekle Erboy (2010), Güllü vd. (2012) ve Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörleri çeşitli değişkenlere (cinsiyet, bilgisayara sahip olma, sınıf, anne baba meslekleri, ailenin aylık

geliri, okul dışı boş zaman gb.) göre incelemiştir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) ise ortaokul öğrencileriyle aynı araştırmayı yapmıştır.

Görüldüğü üzere yurt içinde yapılan araştırmalarda bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılığının sosyo-ekonomik durum, anne baba eğitim düzeyi, bilgisayara sahip olma, internete sahip olma, sınıf düzeyi gibi değişkenler açısından incelenmesi üzerinde yoğunlaşmıştır.

Köse (2013) bu araştırmalara farklılık getirerek 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarını araştırmıştır. Araştırma bulgularında göze çarpan noktalar şunlardır; “bazı ergenlerin, daha çok eve hapsedikleri ve yüz yüze iletişimden uzaklaştıkları”, “ergenlerin neredeyse yarısının bilgisayar oyunlarının aileleri ile vakit geçirmelerine engel olduğu” ve “bilgisayar oyunlarına çok zaman ayıran ergenlerin bireyselleştikleri ve bunun sonucu olarak da sosyalleşemedikleridir”. Bu bakımdan bilgisayar oyunlarının kişiyi sosyalleşme boyutunda olumsuz etkilediği söylenebilir.

Oysa sosyalleşmek ergenlik dönemdeki önemli ihtiyaçlarından biri sayılabilir. İletişim becerisi sosyalleşmeye basamak oluşturan değişkenlerden biridir. İletişim becerileri kişinin etkili dinlenme ve etkili sözel tepki vermesi olarak tanımlanır (Korkut, 1996). Bu beceriyi kazanmış birisi, kendisine yöneltilen bir uyarı, eleştiri veya şikâyet karşısında, tek açı yerine çok açıdan anlam verme yeteneğine sahip olabilecektir (Özer, 2006, s.25).

Kişinin sahip olduğu iletişim becerisi birçok şeyden etkilenebilir. Alanyazında iletişim becerileri ile ilgili araştırmalarda iletişim becerilerinin, sosyoekonomik düzey, yaş, cinsiyet, iletişim beceri eğitimi, doğum sırası, duygusal zeka, aile öğretim seviyesi, okuma alışkanlığı, sportif faaliyetlere katılım, okul öncesi eğitim, televizyon izleme, bilgisayar kullanma süreleri değişkenlerine bağlı olarak anlamlı farklılaşma gösterdiği tespit edilmiştir. İletişimin günümüzde geldiği nokta da düşünülecek olursa, iletişim becerilerini teknolojik gelişmelerin etkileyebileceği düşünülmektedir. İletişim araçları olarak sayılabilecek kişisel bilgisayarlar, tabletler, akıllı TV’ler ve akıllı cep telefonları yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu araçlar aracılığıyla bilgisayar oyunu tabir edebileceğimiz oyunlar herkesin elinin altında olmaktadır. Özellikle çocuk ve ergenlerin ilgisini çekmekte

olan bilgisayar oyunları, onları sanal dünyaya yaklaştırıp dış dünyadan koparmaktadır. Bu alışkanlıklar içinde kimi zaman oyun bağımlılığı da nüksedebilmektedir.

Oyun bağımlıları bağımlı olmayanlara oranla daha fazla yalnızlık, depresif duygu durumu ve kompulsivite yaşarlar. Kimi zaman bireyler bilgisayar oyunlarını yalnızlığını giderme yolu olarak görürler (Colwell, 2003). Oysa bireyi etkisi altına alan bilgisayar oyunları onu ailesi ve arkadaşlarından uzaklaştırabilir hatta sosyal yönden izole edebilir (Hauge ve Gentile, 2003). Bilgisayar oyun bağımlısı ergenlerin ailesi ve diğer sosyal çevresiyle problem yaşamaları onların sağlıklı bir geleceğin temellerini atmalarını da engelleyebilir.

Bunun aksine bilgisayar oyunlarından özellikle çevrim içi oyunların sosyal etkileşimi arttırdığı da belirtilmiştir. Bu oyunlar sayesinde kişilerarası iletişim ve işbirliği ortamlarının daha etkili hale geliştirilmesi mümkün olmaktadır (İnal ve Doğusoy, 2006). Örneğin “Quest Atlantis” eğitsel faaliyetlerde bulunmak üzere öğrenenleri 3-boyutlu sanal bir ortama çeken eğitsel bir bilgisayar oyunudur. Bu oyunda oyuncular efsanevi Atlantis şehrini yaklaşan bir felaketten kurtarmaya çalışmaktadırlar. Oyunun senaryosuna göre öğrenenler “Quest” olarak adlandırılan eğitsel faaliyetleri tamamlayarak Atlantis’in bu felaketten kurtarılmasına yardım etmektedirler Quest Atlantis adı verilen değişik kategoriler altında sınıflandırılacak birçok öğeye sahiptir. Bu öğeler arasında iletişim, işbirliği ve sahiplik öğeleri büyük yer kaplamaktadır. 3-boyutlu ortam içerisinde sohbet, dahili ileti sistemi ve telegram (kişiden kişiye asenkron olarak gönderilen mesajlar) oyun içerisindeki iletişim kanallarını oluşturur. Quest’leri ortak olarak birlikte tamamlama, bir derneğin parçası olma, diğer katılımcılardan yardım isteme ve diğer katılımcılara yardım etme oyun içerisinde işbirliği yapmak için değişik metotlardır. Oyun istatistiklerine göre 5000 kayıtlı kullanıcı, 1.200.000 satırlık gerçek zamanlı iletişim ve 50.000 adet gönderilmiş ileti bulunmaktadır. Oyunda gönderilen iletilerin %58’i ve iletişimin %55’inin de kızlara ait olması oyunun herkese hitap ettiğini göstermektedir (Tüzün, 2006).

Bu noktada ergenlerin bilgisayar oyun bağımlılığında iletişim beceri algılarını tespit etmek de önem taşımaktadır. Bilgisayar oyunları bazı çalışmalarda belirtildiği gibi kişiyi yalnızlaştırıp, kişiler arası ilişkileri zayıflatır mı yoksa farklı bir platform olan internet ortamında sosyalleşmeyi mi sağlar sorusu merak edilmektedir. Bundan dolayı araştırmamızda diğer araştırmalardan farklı olarak oyun bağımlısı ergenlerin algıladıkları

iletişim beceri düzeyleri ortaya konulmak istenmiş, oyun bağımlılığı ile iletişim becerisi arasındaki ilişki yordanmaya çalışılmıştır.

1.2. Araştırmanın Amacı ve Önemi

Bu çalışmanın amacı Denizli il merkezindeki ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile algıladıkları iletişim beceri düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Teknoloji çağının getirisi olarak bilinen bilgisayar oyunlarının çocuklar ve gençler üzerindeki etkileri fark edilmeye başlanmıştır. Bunun hakkındaki araştırmalar da gün geçtikçe artmaktadır. Yurt dışı alanyazın tarandığında bilgisayar oyunları, internet, internet bağımlılığı, sosyal ağ bağımlılığı, video oyun bağımlılığı, dijital oyun bağımlılığı, çevrimiçi oyun bağımlılığı hakkında sayısız çalışmaya rastlanmıştır. Ülkemizde de bilgisayar oyunlarının yararlı mı zararlı mı olduğu noktasında birçok araştırma yapılmış, bilgisayar oyunlarının çeşitli kesimler üzerindeki etkileri araştırılmıştır. Bununla birlikte 2014 yılına ait Ulusal Tez Merkezi'nin (YÖKTEZ) verilerine göre internet bağımlılığı üzerine de birçok çalışma bulunmakta olup video/bilgisayar oyun bağımlılığı hakkında daha az çalışma bulunmaktadır.

Bilgisayar oyun bağımlılığı kişinin günlük hayatında çevresi ile iletişimini etkilemekte midir, hangi yönde etkilemektedir” gibi sorulara cevap oluşturacak çalışma yoktur. Bu nedenle alanda yapılan diğer araştırmalardan farklı olarak bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile algıladıkları iletişim beceri düzeyleri arasındaki ilişki saptanmaya çalışılmıştır.

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki ilişki saptandıktan sonra bu duruma farkındalık sağlayacağı düşünülmektedir. Alınması gereken önlemler noktasında da öğretmenlere eğitim öğretim sürecinde bilgiler verebilir. Velilere öğrencileri hakkında gerekli önlemler almalarını sağlayabilir. Gelecekte Denizli ilinde araştırma yapacak akademisyenlere de ışık tutacağı düşünülmektedir.

1.3. Araştırma Soruları

1.3.1. Problem Cümlesi

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki nedir?

1.3.2. Alt Problemler

1. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri nedir?
2. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin alt boyutları (Oyunu Bırakamama, Oyunu Hayatla İlişkilendirme, Oyundan dolayı Görevi Aksatma, Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme), kişisel değişkenlerine (Yaş, Cinsiyet, Sınıf düzeyi, Sosyoekonomik Düzey (SED), Bilgisayara sahip olma, İnternet aboneliğine sahip olmaları) göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
3. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyleri nedir?
4. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyleri kişisel değişkenlerine (Yaş, Cinsiyet, Sınıf düzeyi, SED) göre anlamlı farklılık göstermekte midir?
5. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile iletişim becerileri arasında anlamlı ilişki var mıdır?
6. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi, iletişim becerilerinin anlamlı bir yordayıcısı mıdır?

1.4. Sınırlılıklar

1. Denizli il merkezinde 2012-2013 eğitim öğretim yılında öğrenim gören ve örnekleme alınan ortaokul 5, 6 ve 7. sınıf öğrencileri ile sınırlandırılmıştır.
2. Araştırma, ankete katılan öğrencilerin cinsiyet, sınıf düzeyi, yaş, SED, bilgisayara sahip olma, internet bağlantısına sahip olma değişkenleriyle sınırlıdır.
3. Bu araştırma veri toplama aşamasında ortaokul öğrencilerinin kişisel bilgilerini belirlemek amacıyla kullanılan “Kişisel Bilgi Formu”, iletişim beceri algı düzeylerini ölçmek amacıyla kullanılan “İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği”, bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini ölçmek amacıyla kullanılan “Çocuklar İçin Oyun Bağımlılık Ölçeği” ve sosyo-ekonomik düzeylerini belirlemek için “Sosyo-ekonomik Düzey Ölçeği” ile sınırlıdır.

1.5. Tanımlar

Ortaokul: Türkiye’de 2012-2013 Eğitim Öğretim yılından itibaren geçerli olup 11-14 yaş grubundaki çocukların eğitim gördüğü beşinci, altıncı, yedinci ve sekizinci sınıf düzeylerini kapsayan Denizli il merkezinde bulunan eğitim kurumudur.

İletişim becerisi: Araştırma kapsamındaki ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeylerinin kendi algılarına göre değerlendirmesi sonucu alınan verilerdir.

İKİNCİ BÖLÜM

KURAMSAL ÇERÇEVE ve İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

2.1. Oyun Kavramı ile İlgili Kuramsal Çerçeve

2.1.1. Oyun, İşlevi ve Türleri

Oyun; insanoğlunun var olduğu her çağ ve her yerde, eğitim ve gelişim açısından sürdürülmüş önemli bir etkinliktir. Çocukların doğduğu andan itibaren başlayan oyun aktiviteleri, onların bıkmadan usanmadan yaptıkları belli becerileri geliştirici ve pekiştirici bir araç niteliğine dönüşmektedir (Pehlivan, 2012). Oyun ile çocuk çevresini keşfetmeye, çevresi ile iletişim kurmaya çalışır. Bu bakımdan oyun çocuğun sosyalleşmesinin ilk adımını oluşturur.

İnsanların sosyalleşmesinin bir parçası olan oyun hakkında değişik tanımlamalar yapılmıştır. Türk Dil Kurumu'nda (TDK, 2014) oyun "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" olarak tanımlanmaktadır. John Dewey oyunu, sonuç gözetilmeyen bilinçsiz davranışlar; Huizinga, isteyerek ve kurallı olarak belli bir zaman ve mekânda yapılan faaliyetler; Lazarus, özgür amaçsız yapılan etkinlikler; Patrick ise özgürce ve kendiliğinden yapılan iç ve dış bir zorlama altında yapılmayan beşeri etkinlikler olarak tanımlıyorlar (akt. Tezcan, 2012). Piaget'ye göre de oyun bir uyumdur. Prensky (2001), oyunları altı temel yapı elemanı ile açıklamıştır. Bunlar; kurallar, amaçlar ve hedefler, sonuçlar ve geribildirim, çatışma/yarışma/meydan okuma/zıtlık, etkileşim, betimleme ve hikâyedir.

Genel tanımıyla oyun, belli bir amaca yönelik olan ya da olmayan, kurallı ya da kuralsız gerçekleştirilebilen; fakat her durumda çocuğun isteyerek ve hoşlanarak yer aldığı fiziksel, bilişsel, dil, duygusal ve sosyal gelişiminin temeli olan gerçek hayatın bir parçası ve çocuk için en etkin öğrenme sürecidir (MEGEP, 2007, s.3).

Oyunun çocuğun bedensel yeteneklerini geliştirmede, ruhsal durumunu anlamada, kişiliğinin olumlu yönde geliştirilmesinde önemli bir rolü vardır. Çocuk için oyun, eğlence, öğrenme ve gelişim kaynağıdır. Çünkü oyunun çocuğun üzerinde uyarıcı etkisi vardır ve

bu uyarıcı gelişim alanlarını uyarır. Böylece çocuk farkında olmadan oynayarak tüm gelişimlerine katkı sağlamaktadır (Yavuzer, 2000).

Çocuk oyunlarının büyük kısmı dil gelişimini destekler. İletişimin en önemli sembollerinden biri olan dil; çocukta önce alıcı, sonra da ifade edici şekilde gelişir. Özellikle sembolik oyunlar, evcilik oyunları ve diğer dramatik oyunlar düzgün cümleler kurma, sesleri ve tonlamaları doğru kullanma becerisi kazanmalarına yardım eder. Oyun yoluyla çocuğun kelime hazinesi genişler, anlatılanı daha iyi ve çabuk anlar, kendini daha iyi ifade eder (MEGEP, 2009).

Yetişkinin öğretemeyeceği birçok davranışı çocuk oyun aracılığıyla öğrenir. Çocuğun, eğlendiği, haz aldığı, eğlenceli zaman geçirdiği oyun, onun yaparak yaşayarak deneyerek öğrenmesine de olanak sağlar. Oyunun günümüzde psikologların terapi aracı olarak kullanmaları oyunun önemini ortaya koymaktadır. Çocuk, oyun içinde toplumu ve ailesini yaşar ve yaşatır. Oyun çocuğun zihinsel, bedensel, duygusal ve sosyal gelişimini büyük ölçüde etkilemektedir (Yavuzer, 1996, s.191).

Genel olarak oyunun çocuk gelişimi açısından işlevi şunlardır (Pehlivan, 2012):

- Oyun, paylaşılan dünyanın keşfedilmesini sağladığı için çevreyle yakın bir ilişki kurmaya ve gerçek dünyanın kabul edilmesine yol açar.
- Oyun fiziksel ve zihinsel becerilerin uygulanmasına olanak tanır.
- Oyun, fantazinin ifade edilebildiği serbest bir aktivitedir.
- Oyun kendi ve kendi olmayanın (ben ve öteki) keşfedilmesine, benliğin tanımlanmasına ve kimliğin anlaşılmasına olanak tanır.
- Oyun, hayat için bir provadır.
- Oyun başka türlü tehlikeli olabilecek dürtülerin zararsızca dışavurumunu sağlar.

Çocuk oyunları içeriklerine, yaşlarına ve toplumsal, sosyo-ekonomik durumlara göre farklı özellikler gösterir. Araştırmacılar bu özelliklere göre oyunu sınıflandırmışlardır. Günümüzde en çok kabul gören oyun sınıflamaları, Piaget (1962) ve Smilansky (1968) bilişsel faktörlere, Parten (1932) da toplumsal faktörlere göre belirlemişlerdir. Piaget (1962) bilişsel gelişim kuramına göre oyunu şu şekilde sınıflandırmıştır: alıştırma oyunları, sembolik oyun, kurallı oyun (akt. Brain ve Mukherji, 2005, s.134)

Smilansky (1968), çocuklarla yaptığı çalışmalarda Piaget'in oyun evrelerini daha da genişletmiştir. Ardışık olarak birbirinden farklı dört oyun evresi belirlemiştir. Her evre

farklı yapı ve davranışları içermekte, daha karmaşık özellikler ve bileşimler içermektedir (akt. Brain ve Mukherji, 2005, s.134): *İşlevsel Oyun (Functional play)*; bu oyun evresi gelecek oyun evrelerinin temelidir. Bu evrede psikomotor ve dil becerilerinin alıştırmalarını yapıp, çevreyi tanıyarak objeleri amacına uygun kullanmaya çalışır. *Yapı-inşa Oyun (Constructive play)*; bu evrede çocuklar nesnelere nasıl kullanacağına dair araştırmaları yaparlar. Bunun yanı sıra nesnelere kullanarak bir şeyler inşa etme, yaratma isteği gösterirler. *Dramatik Oyun (Dramatic Play)*; taklit oyunları, özellikle rolleri dışında hareket ettikleri oyunlardır. *Kurallı Oyunlar (Game with rules)*; önceden belirlenmiş kuralları kabul etme, bu kurallara uyma olarak tanımlanmaktadır.

Parten (1932) ise oyun türlerini bilişsel ve toplumsal işleve dayalı olarak sınıflamıştır (akt. Brain ve Mukherji, 2005, s.134): *Uğraşsız Oyun (Unoccupied play)*; faaliyetin içinde değildir, kendi bedeniyle oynar, sıradan işler yapar. *Seyirci (Onlooker)*; aktif seyretme, soru sorar, akıl verir ama katılmaz. *Yalnız bağımsız oyun (Solitary Play)*; kendi başına oyuncak oynama *Paralel Oyun (Parallel Play)*; fazla etkileşim olmadan aynı malzemelerle oynar. Birçok çocuk kendi dünyalarında beraber oynar, karşılaşma konuşma gerektirir. *Katılımcı Oyun (Associative Play)*; oyunda iki ya da üç çocuk aynı oyun malzemesi ile aynı oyunda fakat yine kendi oyununa devam eder. Kesin bir kural olmamakla birlikte, gelişim düzeyi birbirine yakın olan çocuklar aynı grupta yer alır. *İşbirlikçi Oyun (Cooperative Play)*; Tam oyundur. Beraberce paylaşılan materyaller ve duygular vardır.

Doğanay (1998) ve Özgür (2000) ise oyun türlerini, taklit oyunları, yaratıcı oyunlar, macera oyunları, açık hava oyunları, yıkıcı-yapıcı oyunlar, hayali oyunlar olmak üzere altı temel kategoriye ayırmıştır.

Çocuğun hangi yaş döneminde ne tür oyunlar oynadığı büyük bir önem arzeder. Çünkü oyunda gerçek beceri ve yeteneklerin yanında düşsel öğeler, ahlak değerleri, sanal gerçekler ve yanıltmacalar da olabilmektedir. Belli dönemlerde çocukların belli oyunlara öncelik ve ağırlık tanıdıkları bilinir. Fakat toplumsal yaşamla birlikte değişen eğlence anlayışı nedeniyle çocukların oynadıkları oyunlar arasında oldukça büyük farklılıklar ortaya çıkabilmektedir (Güvenç, 1980. akt: Pembecioğlu 2006, s. 168).

Teknolojideki son deęişiklikler ve gelişmeler farklılığın oluşmasındaki en önemli faktör haline gelmiştir. Bu bağlamda teknoloji ürünü bilgisayarlar da toplumdaki her bireyin dünyasına girmiş, oyun ve oyuncak anlayışı da bilgisayarlarla birlikte deęişmiştir. Özellikle bilgisayarın görüntü, ses ve efekt donanımı sayesinde bilgisayar oyunları çocuklar ve ergenler arasında popüler hale gelmiştir. Bilgisayar oyunlarının bu derece yaygınlaşması oyun kültürünü farklı noktalara getirmiştir.

2.1.2. Bilgisayar Oyunları

Günümüzde büyük şehirlerde, çocukların oyun ortamlarının ve oyun oynama biçimlerinin deęişikliğe uğradığını gözlemliyoruz. Sokak, park ve bahçelerde oynanan oyunların yerini ev veya internet kafelerde oynanan sanal bilgisayar oyunlarının aldığı görülmektedir (Horzum, 2011).

Bilgisayar oyunları ergenlerin ve çocukların dünyalarına girmiş, onların en gözde oyun ya da oyuncakları haline gelmiştir. Bu oyun ya da oyuncaklar günden güne gelişen teknoloji ile deęişik formlara dönüşmüştür. Oyun ve oyuncak kavramları bilgisayar oyunları, video oyunları ve taşınabilir cihazlarda oynanan mobil oyunlar olarak karşımıza çıkmaktadır. “Video oyunları”, “mobil oyunları” ve “bilgisayar oyunları” terimleri birbirlerinin yerine dönüşümlü olarak kullanılabilirler (Kirriemuir, 2002. akt: Durdu, Tüfekçi ve Çağıltay, 2005). Türkiye’de yaygın olarak kullanılan tanımlama ise bilgisayar oyunlarıdır.

Ergenlerin ve çocukların dünyasına giren bilgisayar oyunlarının neden bu denli oynandığı ile ilgili araştırmalara bakıldığında; Toksöz (1999), oyun oynama sebeplerini şöyle sıralar: merak etme ve uyarılma isteęi, can sıkıntısı, stresten kurtulma, öfke ve kızgınlıktan kurtulma, başarısızlık duygusundan kurtulma olarak gösterir. Akkemik (2007) ise bilgisayar oyunlarının insanlara gerçek hayatta yapamayacakları birçok olanağı fantastik bir ortamda, abartılı bir ambiyansla, hayal gücü ile örtüşebilen veya kişinin kişisel zevkleri dâhilinde sunabildięi, insanları oyunun içine tam olarak dâhil edebilmesi ve hatta merkezine oturabildięi, gündelik hayatta yapamayacakları şeyleri (şiddet içerikli oyunlar gb.) yapmalarına imkân tanıdığı için oynandıklarını belirtmektedir.

Tüm bu ilgi çekici özellikleriyle ergen ve çocukların vazgeçilmezi haline gelen bilgisayar oyunlarının yararları ve zararları konusunda da farklı çalışmalar bulunmaktadır. Özellikle şiddet unsurlarını içeren oyunların bireylerde agresif davranışlara neden olduğu,

bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapma olasılıkları ve yine bilgisayar oyunlarını sıklıkla oynayan bireylerin karşılaşabilecekleri sağlık sorunları (İnal; Çağiltay, 2005); bilgisayar oyunu oynayan gençlerin davranışları ve beyin aktiviteleri incelendiğinde bağımlılık yaratabilecekleri, gençlerin hem davranışlarını hem de beyin gelişimlerini olumsuz yönde etkileyebilecekleri (Kawashima, 2003; Mathews, 2005; akt. Doğan, 2006) ortaya konulmuştur.

Diğer yandan bilgisayar oyunlarının dikkati ve el-göz koordinasyonunu geliştirdiği, bilgisayar becerileri kazanmayı kolaylaştırdığı ve bilgisayar oyunlarının beyin aktivitesini arttırdığı, beyni esnek ve genç tutmak için faydalı olduğu da bilinmektedir (Doğan, 2006; Güngör, 2012).

Alanyazında bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan çalışmalar incelendiğinde oyunların birçok çeşidinin olduğu görülmektedir. Kaptelinin ve Cole (2001) ve Becta (2006) raporuna göre bilgisayar oyunları; aksiyon oyunları, macera oyunları, dövüş ve savaş oyunları, platform oyunları (oyun karakterleri platform üzerinde veya boyunca koşar ve zıplarlar), bilgi oyunları, simülasyon /modelleme /rol oynama oyunları (örneğin, yönetim ve strateji oyunları), alıştırma-uygulama (drill and practice) oyunları, mantıksal oyunlar ve matematik oyunları olarak sınıflandırılabilir (akt. Akbaş vd., 2009, s. 60).

Prensky'e göre (2001) bilgisayar oyun türleri ve bu türlere göre popüler bazı oyunlar aşağıda verilmiştir:

1. Aksiyon Oyunları: Oyun salonlarında ve evde video konsolları ile oynanan klasik kapıp çekme oyunlarıdır. Örneğin, labirent oyunları (PacMan, Super Mario), ateş ettiğiniz oyunlar (Doom, Quake, Duke Nukem, Half –Life ve Unreal Tournament), platform oyunları(Gekko) , isabet oyunları (Missile Command), araba yarışları, ve takip oyunları bu kategoridedir.
2. Macera Oyunları: Bilinmeyen dünyada yolunu bulma, nesnelere toplama, ve bulmaceleri çözme oyunlarıdır. Bunlar bilgisayar oyunlarının öncülerindedir. Örnek oyunlar: Zork, Myst and Riven, Zelda, Indiana Jones, Where in the World is Carmen Sandiego vs.
3. Dövüş Oyunları: Hızlı ve atletik hareketlerin yoğun olduğu oyunlardır. Örnek oyunlar: Mortal Kombat, Virtual Fighter MMMCIII vs.
4. Bulmece Oyunları: Çözülmesi gereken problemler içerir. Genellikle görseldir. Örnek oyunlar: Tetris, Devil Dice vs.

5. Rol-Oynama Oyunları: Bu oyunlarda, kendinizce belirlenen özellikleri ve kendine has özellikleri olan roller (insan, peri, büyücü vs.) seçilerek birisini veya bir şeyi kurtarmak için oynanır. Örnek oyunlar: Ultima, EverQuest, Diablo, Wizards and Warriors, Final Fantasy, World of Warcraft, The Legend Of Zelda, Fallout vb.
6. Simulasyon Oyunları: Bir aracı kullanmak (genelde askeri), uçurmak, ya da dünyalar ve giderek yükselen şirketler kurmak ile ilgili oyunlardır. Örnek oyunlar: Sim City, The Sims, Flight Simulators, Tycoon, 18 Wheels of Steel, Farmwille vs.
7. Spor Oyunları: Bir ya da birden fazla oyuncuyu kontrol ederek oynanabilen, gerçek bir spor deneyimi yaşatan oyunlardır. Örnek oyunlar: FIFA, Skating, Skiing oyunları, Tennis, Baseball, NBA, Golf, vs.
8. Strateji Oyunları: Büyük bir şeylerin sorumluluğunu almak (örneğin bir ordu, ya da bir uygarlık) ve onu istediğiniz şekilde geliştirmekle ilgili oyunlardır. Örnek oyunlar: Civilization IV, Roller Coaster Tycoon, Age of Empires vs.

Yukarıdaki farklı araştırmacıların tanımladığı bilgisayar oyun türlerini özetlersek; aksiyon oyunları, macera oyunları, dövüş oyunları, platform oyunları, bulmaca / zekâ oyunları, simülasyon oyunları, rol oynama oyunları, spor oyunları, strateji oyunları, mantıksal oyunlar çevrimiçi oyunlar, matematik oyunları ve eğitsel oyunlardır.

2.1.3. Bilgisayar Oyunlarının Tarihi

Bilgisayar oyunları kavramı alanyazında farklı tanımlarda karşımıza çıkmaktadır. Video oyunları (video games), bilgisayar oyunları (computer games; PC games), elektronik oyunlar (elektronic games) ve dijital oyunlar (digital games) gibi tanımlamalarla kullanılmaktadır. 2014 yılına ait Ulusal Tez Merkezi (YÖKTEZ) verilerine göre bilgisayar oyunları kavramı güncelliği olan ve ülkemizde yaygın kullanılandır. Çalışmamızda temel olarak bilgisayar oyunları kavramı kullanılacaktır.

Bilgisayar oyunlarının tarihçesine baktığımızda ise video oyunları ve oyun konsolları karşımıza çıkar. 1958'de William Higinbotham *Tennis for Two* (İki kişilik tenis) adlı etkileşimli bir oyun geliştirdi. Ancak ilk video oyunu olarak 1962'de Steve Russel ve arkadaşları tarafından PDP-1 bilgisayarı için ürettikleri “*Spacewar* (Uzay Savaşı)” adlı oyun karşımıza çıkmaktadır (Yılmaz ve Çağıltay, 2004, s. 2).

1972’de ilk video oyun konsolu olan *Magnavox Odyssey* Amerika’da piyasaya çıktı. 1978’de Atari tarafından yayınlanan *Space Invaders*, 1981’de Namco firması *Pacman* oyununu, Nintendo ise *Donkey-kong* oyununu yayımladı. 1970 ve 1980’lerde süren Atari (*Arcade Video Game*) oyun çılgınlığı çocuk ve ergenlerin beğenisini kazanmış ve jetonlarla milyonlarca çeyrek doları harcatmıştır (Fox, 2002; akt. Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

1980’lerin başlarında hem oyun oynanabilen hem basit işlemler yapabilen ev tipi kişisel bilgisayarlar pazara sunuldu. 1982 yılında 600 \$ ile satışa sunulan Commodore 64 elektronik oyun tarihi için çok önemli bir yere sahiptir. 1985’te Moskova Bilimler Akademisinden Alexey Pazhitnov, *Tetris* oyununu yazdı. 1989 yılında Amiga bilgisayarlarından bir milyon adet satıldı. 1990 yılında Nintendo *Super Mario 3*’u yayınladı. 1990’ların ilk yarısında IBM uyumlu kişisel bilgisayarlar elektronik oyunların yaygınlaşmasında önemli rol oynamaya başladı. 1993 yılında ID Software *Wolfenstein 3D*, FPS (*First-Person Shooters*) adı verilen elektronik oyun dünyasını önemli ölçüde günümüze kadar şekillendiren bir oyun türünü geliştirdi. Bu oyunu daha sonra çok bilinen *Doom* (1994) ve *Quake* (1996) serileri ile devam etti (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

Günümüzde bilgisayar oyunları internet kafelerden okullara yayılan, önce küçülerek avuç içi PSP’lere ve cep telefonlarına sığan, sonra büyüüp salonlarda interaktif TV’lere taşınan dijital yeni oyun dünyasında elektronik oyunlar konusundaki en önemli gelişme çevrim içi oynanan oyunlar olmuştur. Aynı anda kimi zaman on binlerce oyuncunun bulunduğu sanal ortamlar bazen yönetilen karakterin gelişimi için mücadelelere sahne olurken kimi zaman da terörist ve güvenlik güçlerinin oluşturduğu grupların ölümcül dövüş alanlarına dönüşebilmektedirler (Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

Sonuç olarak teknolojik gelişmelerin hız kazanması ve video oyunlarının bilgisayar aracılığı ile oynanmaya başlaması ile birlikte artık her bilgisayarın bir oyun ve eğlence aracı özelliğine dönüştüğünü söyleyebiliriz. Önceleri sadece video oyunu konsollarına sahip çocukların video oyunu oynama şansı varken, bugün internet kafeler, kişisel bilgisayarlar, tabletler, akıllı TV’ler ve akıllı cep telefonları sayesinde bilgisayar oyunları çocuk ve gençlerin kolayca ulaşılabilir hale gelmiştir.

2.1.4. Bilgisayar Oyunları ile Ergenler

Günümüzde bilgisayar oyunları çocuklar ve ergenler için en fazla ilgi çekici ve eğlenceli teknoloji ortamlarından birisi olmuştur. Dolayısıyla bilgisayar oyunları özellikle çocuklar ve gençler arasında bağımlılık düzeyine ulaşmaktadır (Reiterer, 2010, Thalemann, 2010).

Bilgisayar oyunlarının kişileri bağımlılık noktasına getirmesindeki sebeplerin başında bilgisayar oyunlarının hareketli, zevkli oluşları gelir. Bu özelliği ile yeni oyun öğrenen çocuk veya ergenler de bilgisayar başında sınıftaki durumundan daha fazla dikkat ve çaba sarf eder. Böylece aygıtı ve programlarını öğrenen çocuk veya ergende özgüven ve öğrenme güdüsü artar (Tezcan, 2012, s. 31-32). Tarhan'a (2011, s. 72) göre oyun bağımlıları stres altında iken gerçeklerden kaçıp internete/oyuna yönelirler. Bu bakımdan çocuk ve ergenler bilgisayar oyununu stres atma yolu olarak görürler. Diğer yandan bilgisayar oyunlarının beyinde mutluluk hormonu salgılattığı, ödül ve başarı duygusu uyandırarak ergende tatmin oluşturduğu bilinmektedir. Bu tatmin duygusu ile gittikçe uzayan oyun saatleri, uyku düzenini bozduğunda vücudun dengesi de bozabilmektedir. Uyku esnasında salgılanan hormonların düzenleyici etkisi olmaksızın geçen günler, o tatminin yerini oyun oynamaktan alınan tatminle yer değiştirmesine sebep olabilir. Oyuncu günlük hayattaki önemli işlerini yapmamaya, ertelemeye başlar. Ertelemenin dozu arttıkça oyuncu günlük hayatta, ailede ve toplumda işlevini yerine getiremez hale gelir (Chiponline, 2014).

Bilgisayar oyunlarının ne derece insanları etkilediğine bakılacak olursa devasa çok oyunculu çevrim içi rol yapma oyunu (*MMORPG*) olan *World Of Warcraft(WOW)*, dünya genelinde 12 milyon oyuncusu bulunmakta olup *Guinness Rekorlar Kitabı'na* girmiştir (Hürriyet, 2012). Bunun gibi birçok örnek bulunmaktadır. Bu oyunların neden insanları kendi çekim gücüne aldığı ve bağımlılık düzeyinde oynandığı merak konusu olmuştur. İnsanların özellikle de ergenlerin bilgisayar oyunlarına bu düşkünlüğü güncel araştırmalarda sıkça rastlanan konular olmuştur.

Bu konuda son yıllarda yapılan araştırmalar, ergenlerde problemlili internet ve bilgisayar kullanımının hızla arttığını göstermektedir. Ergenlerin bilgisayar ve internet bağımlılığı geliştirmesi, gelişimsel özellikleri ile ilişkilidir (Cao ve Su, 2007; akt. Bilge,

2012). Pek çok araştırma bilgisayar oyunlarının M-Yetişkin olarak sınıflanmış olmasına rağmen evlerinde video oyun sistemleri bulunan çocukların ve gençlerin çoğunun bu oyunları düzenli olarak oynadıklarını göstermektedir (Öcel, 2007, s.34). Bu oyunlara erişim de kolay olmakla birlikte popülerliği de artmaktadır. Bu bulgular altında çalışmamızda ergen gelişim özelliklerine ve bilgisayar oyunlarının ergenler üzerindeki etkilerine de değinilecektir.

2.1.4.1. Ergen gelişimi.

Ergenlik insan hayatı içinde çocuklukla yetişkinliği birbirine bağlayan bir geçiş dönemidir. Genetik ve çevresel sosyal etkenler çocukluk döneminde olduğu gibi ergenlik döneminde de etkilidir. Çocukluk döneminde anne babayla, yaşlılarla ve öğretmenlerle çok zaman geçiren ergen, şimdi önemli biyolojik değişiklikler, yeni yaşantılar ve gelişim ödevleri ile karşı karşıyadır. (Santrock, 2012b, s.352).

Ergenlik dönemi puberte (erinlik) ile başlayıp yetişkinliğe doğru süren bir dönemi kapsamaktadır. Puberte birincil olarak erken ergenlikte gerçekleşen hormonal ve bedensel değişiklikleri içeren hızlı bir fiziksel olgunlaşma dönemidir (Santrock , 2012a, s. 51).

Puberte bebeklikten sonra büyümedeki en hızlı artışa sebep olur. Büyüme atağı kızlarda erkeklerden iki yıl daha erken olur. Kızlar için büyüme atağının ortalama başlangıcı 9 iken, erkekler için 11 yaşır (Santrock, 2012a, s. 55). Boy artışı ve kilo artışının belirgin olarak gözleendiği erinlikte büyüme tüm bedende değişik hızlarda gerçekleşir. El ve ayaklar, kol ve bacaklar öteki parçalarından daha hızlı büyür ve bu yüzden orantısız bir vücut meydana gelir.

Cinsiyet hormonlarının üretiminin artması vücutta bir takım değişikliklere neden olur. Bunlar birincil ve ikincil cinsiyet özellikleridir. Birincil cinsiyet (erkeklerde penis ve testislerin büyümesi; kızlarda yumurtalık, klitoris, vajina ve rahim gelişmesi) özellikleri ve ikincil cinsiyet (kadınlarda göğüs gelişimi ve menstrüasyon; erkeklerde ses değişimi ve yüz kılları, her iki cinste de cinsiyet organlarının kıllanması) özellikleridir ((Temel ve Aksoy, 2010, s. 7).

Bedensel değişimin erinlikteki tutum ve davranış üzerindeki etkileri yalnızlık isteği, çalışma isteksizliği, ahenksizlikler, can sıkıntısı, huzursuzluk, toplumsal zıtlık, otoriteye

karşı direniş, karşı cinse yönelmiş zıtlık, duygusallığın artması, kendine güvensizlik, cinsiyetle fazla uğraşma, aşırı çekingenlik ve gündüz rüyalarıdır (Temel ve Aksoy, 2010, s. 10).

Piaget'nin zihinsel gelişim kuramının ergenlik dönemi özelliklerine bakacak olursak ergenin düşüncesi çocuklarınkinden köklü bir biçimde farklılaşmaktadır. Ergenler önermesel mantığı kullanarak soyut işlemlerde akıl yürütebilir, görüşlerini sistemli hale getirebilirler. Soyut işlem dönemindeki ergenler soyut olan ve o anda olmayanı düşünebilirler. Soyut düşüncenin gelişmesiyle birlikte ergenin kişilik ve davranışlarında başlıca idealizm, uyuşmazlık, benmerkezcilik ve yaşam planı gibi alanlarda değişimler ortaya çıkmaktadır (İnanç, 2005, s.165-168).

Erickson'a göre bu dönemin en önemli gelişimsel görevi kimliğin kazanılmasıdır. Kimliğe karşı rol karışıklığı ergenliğe girişle birlikte ya kimlikle ya da rol karışıklığıyla sonuçlanacak bir dizi kararın alınması gerektiği varsayımını geliştirdi. Birey kendisini benzersiz biri olarak tanımakta, değişik zamanlarda ve değişik zamanlarda ve değişik roller içinde hep tanıdığı kendisi olarak varolmaktadır (Temel ve Aksoy, 2010, s. 28). Ergen bu dönemde kimlik kazanma sorununu çözmek zorundadır. Bu nedenle aile, öğretmenler ergene artık bir çocuk gidi değil yetişkin gibi davranmalıdır. Ergenin sağlıklı bir şekilde kimliğini kazanabilmesi için, çevresinde uygun özdeşimler kurabileceği yetişkinlere ihtiyacı vardır (Senemoğlu, 1997).

Ergenlik döneminde benlik kavramı da öne çıkar. Duygularını, bedenini inceler nasıl bir kişi olduğunu ve ne olmak istediğini düşünmeye başlar. Ergenin benlik kavramı kuvvetli ve iyi yapılmışsa bu iç gücünü hayatı boyunca karşılaştığı sorunların çözümünde kullanabilecektir. Zayıf ve yetersiz benlik kavramına sahip bireyin duyguları olgunlaşmadığından bir çocuk gibi davranıp yaşına uygun davranmayabilecektir (Temel ve Aksoy, 2010, s. 24).

Ergenlerin sosyal ilişkilerinde aile en etkili öğedir. Çünkü aile; bilgi, değer, tutum, rol ve alışkanlıkların kuşaktan kuşağa aktarılmasında en önemli rolü oynar. Ergenlerin çocukluktan yetişkinliğe geçişteki bu dönemlerinde aileleriyle olan ilişkileri çok önemlidir. Ergen ve ailesi iletişim kurmaya açıklarsa aralarındaki sorunlar giderilebilir. Ailenin tutarsız ve aşırı denetleyici kişiler olması ise ergenler üzerinde olumsuz etki yaratmakta

böyle bir durumda ergenler güvensiz ve kuşkulu olabilmektedir. Genelde bu gençler antisosyal ve suça yönelik davranmakta, çelişkili davranışlara karşı başkaldıran bir tavır içine girmektedirler (İnanç, 2005, s.350). Ergenlik bir geçiş dönemi olduğundan bireyin anne babasının yaşamındaki yeri değişir arkadaşları bu değişime katılır. Arkadaşlık toplumsal ilişkilere öncülük etmektedir. Ergenlikte geçirdiği gelişimlerle baş etmeye çalışan ergenler başkaları tarafından desteklenmeye, bağlantı kurmaya ihtiyaç duyar, aynı değişiklikleri yaşayan akranlara yönelir.(Temel ve Aksoy, 2010, s.119).

2.1.4.2. Bilgisayar oyunlarının ergenler üzerindeki etkileri.

Ergenlik döneminde gençler; güven eksikliği yaşayabilmektedir. Bir yandan arkadaşlarının onayını almaya çalışırken diğer yandan anne babalarının beklentilerini karşılama konusunda isteksiz davranabilmektedir. Sosyal gelişmeleri açısından en yoğun dönemlerini yaşayan ergenler, kimlik inşasıyla uğraşmakta ve çeşitli kimlik denemelerinde bulunmaktadır. Bazı ergenler oynadıkları oyunlar vasıtasıyla, sahte kimlikler oluşturmakta ve bu kimlikleri bir süre sonra gerçek kimlikleriyle karıştırabilmektedir. Bilgisayar oyunları, çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarını, akademik başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkileyebilmektedir (Kurt vd., 2014, s. 26).

Bilgisayar oyunlarının etkileşimli olmaları ve bireyi hırs çemberine almaları, oyunların hem bireysel alanda kendisini sınamaya hem de diğer oyun arkadaşları ile yarışmaya ve mücadeleye yönelik olması bireyin bilgisayarda oyun oynamasına daha fazla etkide bulunmaktadır. Etkileşimli bilgisayar oyunlarının internette, daha önceden tanınan arkadaşlarla ya da tanınmayan yabancılarla oynanması, çocukların kendilerini sürekli bir rekabet ortamında yarışır bulmalarına neden olmaktadır. Kimi kez, dünyayı ve yaşamı da bir oyuna benzeten sinema filmlerinin yanında bu tür bilgisayar oyunları da sanal dünyanın kapılarını ardına kadar çocuklara ve ergenlere açmakta ve bir daha dışarı çıkması çok zor olmaktadır (Pembecioğlu, 2006, s.298).

Büyüleyici bir ortamda neredeyse gerçek yaşamı unutan çocuk ve ergen açısından bilgisayarın zararları da tıpkı televizyon ve videonun zararları gibi uzun vadede ortaya çıkmaktadır. Örneğin uzun süre bilgisayar karşısında hareketsiz kalan çocuk ve ergenlerde gelişim bozuklukları, VCD ya da DVD'de bilgisayar ortamında film izlemesi durumunda

beslenme alışkanlıklarından ve göz bozulmalarından söz edilebilir (Pembeciođlu, 2006, s.298).

Bayraktar (2013, s.131), bilgisayar oyunlarının çocuk ve ergenler üzerinde hem olumlu hem olumsuz özellikleri olduğunu tespit etmiştir. Sosyal-duygusal gelişim açısından, sosyal becerilerle ilgili sorunlara, saldırganlığa, depresyona ve uyku bozukluklarına yol açabildiğini, fiziksel gelişim açısından ise obeziteye, postur (duruş ve iskelet bozuklukları) bozukluklarına ve göz sağlığını olumsuz yönde etkileyebildiği belirtir. Bununla birlikte bilişsel gelişim açısından, görsel ve mekânsal zekâyı, belleđi, dikkati, problem çözme becerilerini; el-göz koordinasyonunu ve el becerilerini olumlu yönde etkileyebildiğini de belirtir. Ayrıca, oyunlar ve çeşitli bilgisayar programlarının; bazı durumlarda tedavi amaçlı fiziksel terapide ve eğitimde de kullanılabildiğini tespit etmiştir.

Griffits(2005) de sanayileşmiş ülkelerde çocuklar ve ergenler arasında bilgisayar oyunu oynama daha yaygın olduğu farz edilip göz önüne alındığında orta sıklıkta oyun oynamanın ciddi olumsuz etkiye sahip olduğunu kanıtının az olduğunu söylemektedir. Olumsuz etkilerin geçici olma eğiliminde olup oyun oynama sıklığının azalması durumunda olumsuzluklarının da ortadan kalkacağını belirtmektedir. Bilgisayar oyunlarının öğrenmeyi teşvik etme, öğrenirken eğlendirme, motivasyonu ve ilgiyi artırma, uğraşmayı artırma, bilgiyi hatırlama, tekrar kullanma gibi olumlu etkileri ile sosyal izolasyona yol açma, şiddet eğilimi artırma, bağımlılık yaratma ve bazı sağlık problemlerine neden olma gibi olumsuz etkileri vardır (Mitchell ve Smith, 2004; Becta, 2006).

2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Kuramsal Çerçeve

2.2.1. Bağımlılık ve Türleri

Bağımlılık zararlı sonuçlarına rağmen, dürtüsel olarak, madde veya sanal alıştırıcı arayışı ve kullanımı ile karakterize, nüks edici, kronik bir beyin hastalığı olarak tanımlanır. (Tarhan, 2011, s. 20). Bilimsel çalışmalar, beyin mekanizmaları içinde “ödül ceza sistemi”ne dayalı davranışların beyindeki ortak haz ve zevk alanlarının kimyasalı dopamin salgısı ile doğrudan ilişkisini doğrular niteliktedir (Tarhan, 2011).

Bağımlılığın hem beyni hem de davranışı etkileyen bir hastalık olduğu artık bilinmektedir (Tarhan, 2011, s.20). Önceleri bağımlılık denince ilk akla gelen içki ve madde bağımlılığıydı. Yapılan araştırmalarda içki ve sigara bağımlılığı dışında kumar, alışveriş, spor, siberseks, oyun, bilgisayar, televizyon, alışverişin, teknolojinin ve internetin de beyinde bağımlılık oluşturduğuna dair veriler bulunmuştur (Tarhan, 2011, s.21). Kişinin yaşamını bu derece etkileyen bağımlılıkların tedavisi için kurulan bağımlılık tedavi merkezlerinden biri olan Bağımlılık Tanı ve Tedavi Merkezi (BATEM) de bağımlılık türlerini şu şekilde sınıflamıştır: alkol, madde, kumar, sigara, seks, aşk, ilişki, bilgisayar ve internet bağımlılığıdır (BATEM, 2014). Çalışmamızda konu ilgili olarak teknoloji bağımlılığı, internet bağımlılığı ve bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde durulacaktır.

Griffiths teknolojik bağımlılığını, davranışsal bağımlılıkların bir alt grubu olarak görmüş, ana bileşenleri olarak dikkat çekme (salience), duygu durum değişikliği (mood modification), tolerans, geri çekilme belirtileri (withdrawal symptoms), çatışma (conflict) nüksetme (relapse) olarak tanımlamış ve kullanmıştır (Griffiths, 1999):

Dikkat çekme: Belirli bir eylem kişinin yaşamında en önemli hale geldiğinde ortaya çıkar. Düşüncelere, duygulara ve davranışa hâkim olur. Örneğin, bilgisayar oyuncularını bilgisayar olmasa bile oyun oynadıkları zamanı düşüneceklerdir.

Duygu durum değişikliği: Bu durum, belirli bir aktivite ile uğraşmanın sonucunda kişinin belirttiği öznel deneyimlere işaret eder ve bir başa çıkma stratejisi olarak görülebilir. Örneğin, bu kişiler bilgisayar oyunu oynadıklarında duygusal olarak bir canlanma olmaktadır. Ya da saatlerce oyun oynadıklarında kaçma ya da kayıtsız kalmanın sakinleştirici etkisini hissederler.

Tolerans: Aynı etkiyi göstermesi için belirli aktivitelerin miktarındaki artma sürecidir. Örneğin, bir oyuncunun başlangıçta daha az sürede elde ettiği duygu durumunu elde edebilmesi için oyunda kaldığı süreyi arttırması gerekmektedir.

Geriçekilme Belirtileri: Bunlar belirli bir eylem devam etmediğinde ya da aniden kesildiğinde ortaya çıkan, hoş olmayan duygular ya da fiziksel etkilerdir. Örneğin, bir oyuncunun bilgisayar oyunu oynaması engellendiğinde, titreme, karamsarlık ve sinirlilikten oluşabilir.

Çatışma: Bağımlı kişiler ile çevresindekiler arasındaki kişilerarası çatışmalar, iş, sosyal yaşam, hobiler ya da ilgiler gibi çeşitli aktivitelerle olan çatışmalar ya da kişinin kendi içsel çatışmalarına işaret eder.

Nüksetme: Belli bir aktivitenin daha önceki örüntüleriyle tekrar oluşması eğilimidir ve yıllar süren kaçınma ya da kontrolden sonra tekrar bağımlılığın en uç düzeyine dönülmesidir.

İnternet bağımlılığını da ilk olarak Young 1997 yılında ortaya atmıştır. 2000’li yıllara kadar internet bağımlılığının olup olmadığı tartışılırken günümüzde böyle bir bağımlılığın olduğu kabul edilmektedir. Young 1999 yılında internet bağımlılığını belirlemek için sekiz kriter tanımlamıştır: “İnternetle meşgul olma, daha fazla çevrimiçi zaman ihtiyacı; tekrarlanan, internet kullanımını azaltma denemeleri; internet kullanımını azaltırken vazgeçme; zaman yönetimi konuları; çevresel endişe (aile, okul, iş, arkadaşlar); çevrimiçi harcanan zaman aldatmacası; internet kullanımı yoluyla ruh hali değişimidir.”

Sanal alıştırıcı olan bilgisayarın ve internet ortamının fizyolojik bağımlılık yaptığı bugün artık kesinlik kazanmıştır (Tarhan, 2011, s. 66). İnternet bağımlılığına ait tanımlamalardan da anlaşılacağı üzere bağımlılık yapan maddelerde olduğu gibi internetin de ortadan kaldırılması halinde kişinin interneti arar ve yoksunluk belirtileri gösterir, kişinin hem kendini hem de çevresindekileri olumsuz olarak etkilemeye başlar.

İnternet bağımlılığı ile ilgili yurt dışı araştırmalarda internetin hangi amaçla kullanıldığının dağılımına bakıldığında oyun amacıyla kullananların büyük orana sahip olduğu görülmektedir (Morahan-Martin ve Schumacher, 2000; Andrade, 2003; Ng and Hastings, 2005; Yu Yen vd. , 2011; Hawi, 2012). Bu da bilgisayar oyun bağımlılığını internet bağımlılığının bir alt kategorisi olduğunu gösterir. Araştırmamızda bilgisayar oyun bağımlılığı alt başlık altında ve farklı boyutları ile ele alınacaktır.

2.2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapmasının en önemli nedenleri arasında bilgisayar oyunlarının eğlenceli bulunması ve stres attırdığını hissedip rahatlatmasıdır. Bilgisayar oyunları sonrasında kişilerin kendilerini daha zeki hissettikleri de görülmüştür. (Kurt ve diğ., 2014).

Bilgisayar oyun bağımlılığı çocuğun uzun süre oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi (Horzum, 2011) gibi sonuçları olan bir durum olarak tanımlanmaktadır.

Bilgisayar oyun bağımlılığının ortaya çıkmasındaki sürece kısaca bakacak olursak 1970'li yıllarda üretilen ilk ticari bilgisayar oyunlarından sonra şekil teknolojilerinin kaydettiği ilerlemeler sayesinde oyun kavramının da değiştiğini görürüz. Bilgisayar oyunları hayatın bir parçası olmuş, gerçek dünyayı sanal ortama aktaran bilgisayar oyunları dünya üzerinde milyonlarca insanın içerisine dâhil olduğu büyük bir sektör olarak karşımıza çıkmıştır (İnal ve Çağıltay, 2005).

Video/bilgisayar oyunları ilk çıktıklarında oyunun sonunda elde edilen puanlar önemli idi ve oyunun bir zaman limiti vardı. Bu tip oyunlarda merakta kalma da sınırlıydı. Oyunlar geliştikçe daha da karmaşık hale geldiler. Farklı düzeyler farklı ödüller ortaya çıktı, bu yeni yapılanma oyuncunun merakta kalma duygusunu arttırdı. Oyunlar her bir basamakta daha da zorlaşarak, ilk basamakta kullanılan taktiklerin işe yaramayacağı bir yapıya bürünerek devam etmekte ve oyuncuyu merakta ve belirsizlik içinde bırakarak oyuncuyu farklı bir olgunun içine sürüklemektedir (Çelen, 2013, s.316). Oyuncularına kişisel tatmin, yarışma duygusu, kendini ispatlama, takdir toplama, farklı şeyler öğrenme/tatma ve uç noktalarda bulunan bazı eylemleri yerine getirme gibi duygusal kazanımları hem görsel hem ses efektleri ile birlikte sunabilen oyunlar oyuncularını kendine esir alabilmektedir. (Akkemik, 2007). Bu noktada bilgisayar oyunları kişinin yaşamının merkezine yerleşip onun hayatında birçok değişikliğe sebep olmaktadır. Kimi zaman fizyolojik bağımlılıklar gibi kişileri oyun bağımlılarına dönüştürmektedir.

Ulusal Medya ve Aile Enstitüsü (The National Institute on Media and the Family, NIMF, 2005) bir çocuğun veya ergenin aşağıdaki davranışları göstermeleri durumunda bilgisayar oyun bağımlısı olma riski taşıdıklarını belirtir (Marcowitz,2011; akt. Bayraktar, 2013, s.127):

1.Bilgisayar oyunu oynarken zevk alma ve suçluluk duyma gibi yoğun duygular hissediyorlarsa,

2.Oyun oynamadıkları zaman oyunu düşünüyorlarsa,

3.Sosyal yaşama, okula ve aile yaşamından daha fazla zamanı bilgisayar oyunlarına ayırıyorlarsa,

4.Diğer insanlara günlük yaşamlarında çok sık oyun oynamadıkları konusunda yalan söylüyorlarsa,

5. Bilgisayar oyunu oynamadıklarında geri çekilme, kızgınlık ve depresyon gibi duygular yaşıyorlarsa,

6.Arkadaş ve eşleriyle paylaştıkları zamandan daha çok oyun oynuyorlarsa,

7. Oynayanları bileklerinde ağrı, uykusuzluk ve göz kuruluğundan şikâyet ediyorlarsa,

8. Oyun oynarken kişisel hijyen ve yemek öğünü atlıyorlarsa bağımlı olma riskiyle karşı karşıya olabileceklerini belirtmişlerdir.

Son zamanlarda kamuoyunun dikkatini çeken oyun bağımlılığı, Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından geliştirilen ve Mayıs 2013'te yayınlanan Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5'in (DSM-5, 2013) üçüncü araştırma bölümünde kişilik bozuklukları adı altında internette oyun oynama bozuklukları (internet gaming disorder) olarak da ele alınmıştır. Bu da oyun bağımlılığının diğer bağımlılıklar gibi ruhsal bir bozukluk olduğunu tanılamaya yönelik önemli bir gelişmedir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı daha çok çocuk ve ergenlerde görülmektedir. Bunun temel sebeplerinden biri 2000 yılından sonra doğanların yer aldığı ve bilgi ve iletişim teknolojileri çağında paralel yetişen Z kuşağının sahip oldukları yetilerdir. Z kuşağındakiler teknoloji ile iç içe olduğu için bilginin ve zamanın hızına çok kolay adapte olabilirler. Çamsarı'ya (2013) göre “onlar için teknoloji ihtiyaçtır. Onlar telefonun, bilgisayarın vb. olmadığı bir dünyayı bilmezler. Onlar teknolojiyi doğal yaşam standardı olarak görmektedirler. Teknolojiye olan bu yatkınlıkları bilinçsiz ve kontrolsüz kullanımlarıyla kimi zaman bağımlılığa doğru gitmektedir.”.

Ergenler ergenlik döneminin de etkisiyle bilgisayar oyun bağımlısı olma riskiyle daha çok karşı karşıyadırlar. Çünkü bu dönemde ergenlerin karar verme yetileri henüz tam gelişmemiştir. Diğer yandan ergenlik çağında akran ve arkadaşlar en fazla etkiye sahiptir

(Tarhan, 2011, s.126). Akran gruplarında bilgisayar oyunları üzerine girdikleri etkileşim de onları bu bağımlılığa itebilmektedir.

2.2.3. Bilgisayar Oyun Bağımlısı Kişilerin Özellikleri

Bağımlılık Tanı ve Tedavi Merkezi'ne (BATEM, 2014) göre internet ve bilgisayar bağımlılığının belirtileri; kişinin yanlış olduğunu bildiği halde kendini durduramaması, bilgisayar ve internet başında harcanan sürenin giderek artması, kişinin aile ve arkadaşlarını ihmal etmesi, boşluk hissi, depresyon, bilgisayar başında olmayınca huzursuzluk veya sinirlilik, yaptıkları konusunda yalan söyleme, bilgisayar başında kendini iyi hissetme, kontrolünü kaybetmek olarak tanımlanmıştır.

Aslında en belirleyici olan işlevselliğin bozulmasıdır. Yani kişinin okul başarısının düşmesi, işe performansının azalması, ailesine karşı sorumluluklarını yerine getirememesi psikososyal işlevlerin bozulması bağımlılığın en önemli belirtisidir (BATEM, 2014).

Uzmanlar internet ve bilgisayar bağımlılığının bir parçası kabul edilen bilgisayar oyun bağımlılığının da benzer belirtiler gösterdiğini söylemektedir. Oyun bağımlılığı ile ilgili bir gazete haberinde, kişi bilgisayar başında saatlerini geçiriyorsa, tıpkı bir madde bağımlısı gibi bilgisayardan uzak kaldığında, bilgisayar bozulduğunda veya internet bağlantısı kesildiğinde sinirleniyorsa, huzursuz oluyorsa bunun bağımlılığın bir parçası olduğu belirtiliyor. Zamanla da kişinin sosyal ilişkilerini minimuma indirmesi, iş performansı düşürmesi, kız-erkek arkadaşına bile vakit ayırmaması ile bağımlılığın kendini göstermeye başladığını ve oyun oynadığında aynı anda büyük bir rahatlama yaşıyorsa da bağımlılığın ilerlediği belirtiliyor (Özaytekin, 2010).

2.3. İletişim ile İlgili Kuramsal Çerçeve

2.3.1. İletişim (Kavram, Tanım, İşlev, Amaç)

İletişim kavramı ve tanımı

Dilimize Fransızcadan ve Fransızca söylenişi ile geçen iletişim kavramı sözcüğü ile birlikte ve aynı anlamı karşılamak için haberleşme kavramı kullanılıyordu. Günümüzde iletişim sözcüğü ise haberleşmeyi de içeren geniş kapsamlı bir ileti alışverişi anlayışını yansıtır (Zıllıoğlu, 2003, s.3).

İletişim kavramının 4560 kullanımı olduğu ve bu kullanımlardan 15 anlamın çıkarılabileceği saptaması yapılmıştır. Bunlar; aktarım süreci, bağlantıların kurulma süreci, paylaşım süreci, değişme süreci, geçiş süreci, düşüncenin değiş tokuşu, anlama-anlatılabilme, etkileşim, belirsizliğin azaltılması, , araç usul-teknikler, belleğin uyarılması, yanıt verme, uyaran, etkileme ve iktidar kaynağıdır (Zıllıoğlu, 2003, s. 4-5).

Bilgi paylaşımı olan iletişim, kişilerin kendini ifade edebilme ve kendilerini dinletme ihtiyaçları sonucunda ortaya çıkar. İletişim toplumun temelini oluşturan bir sistem, örgütsel ve yönetsel yapının düzenli işleyişini sağlayan bir araç ve bireysel davranışları görüntüleyen ve etkileyen bir teknik, sosyal süreçler bakımından zorunlu bir bilim, sosyal uyum için gerekli bir sanattır (Tutar ve Yılmaz, 2003, s. 15).

İletişim sadece konuşma olmayıp aynı zamanda; ne söyleyeceğini bilmek, bunu ne zaman söylemenin daha uygun olacağına, nerede söylemenin doğru olduğuna karar vermek, en iyi nasıl söyleneceği hususunda fikir yürütmek, olayları basite indirgeyerek sunabilmek, akıcı bir dille ve karşıdaki kişiyle göz kontağı kurarak konuşabilmek, dikkati yoğunlaştırabilmek ve karşıdaki kişinin verilen mesajın anlaşıldığını kontrol edebilmektir (Yavuzer, 2001, s.11-12).

Dökmen (2006, s.19) ise iletişimi şöyle tanımlamaktadır:

“İletişimi kısaca "bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci" olarak tanımlayabiliriz. Bu durumda pek çok etkinlik İletişim sayılacaktır. Genel anlamda iletişimin gerçekleşmesi için iki sistem gereklidir. Bu sistemler iki insan, iki hayvan, iki makine ya da bir insan ile bir hayvan, bir insan ile bir makine (örneğin bilgisayar) olabilir. Nitelikleri ne olursa olsun, iki sistem arasındaki bilgi alışverişini "iletişim" kabul edebiliriz.”

İletişim kavramı ile ilgili anlam zenginliğini göstermek açısından bazı iletişim tanımları aşağıda sunulmuştur. Genelde bir “ileti alışverişi” olarak tanımlanan iletişim, “insanlar arasında simgeler aracılığı ile duygu, düşünce, bilgi biriktirilip aktarılma sürecidir” (Zıllıoğlu, 2003, s. 21). İletişim birbirlerine ortamdaki nesnelere, olaylar, olgularla ilgili değişimleri haber veren, bunlara ilişkin bilgilerini birbirine aktaran, aynı nesnelere, olgular ve sorunlar karşısında benzer yaşam deneyimlerinden kaynaklanan, benzer duygular taşıyıp bunları birbirine ifade eden insanların oluşturduğu topluluk ya da toplum yaşamı içinde gerçekleştirilen yargı, tutum, duygu ve düşünce bildirişimleridir. (Oskay, 1992; akt.Gürüz,2008). İletişim, “mesaj, gönderici ve mesajı alan olmak üzere, üç

önemli unsuru olan ve bilgi, deneyim, duygu, görüntü veya sesin iletilmesi ve işlenmesi sürecidir” (Tutar ve Yılmaz, 2003, s. 7).

Geçmişten günümüze kadar farklı disiplinler üzerinde çalışan bilim adamları tarafından da iletişim çeşitli şekillerde tanımlanmıştır. Fizik alanında çalışan bilim adamları, iletişim konusundaki çalışmalara bilgi kuramı açısından; sosyal bilimciler kültürün oluşması ve aktarılması açısından; sosyal psikologlar bireyler ve toplumlar arası ilişkiler ve etkinlikler açısından; dilbilimciler dilin iletişim sürecindeki yeri açısından yaklaşmaktadır (Temizyürek, Erdem ve Temizkan, 2007, s.2).

Eğitim Terimleri Sözlüğünde iletişim "bir düşüncenin, bir duygunun yüz anlatımı, el, kol ve baş hareketleri, konuşma yoluyla ya da yazı, telefon, radyo, televizyon gibi bildirişim araç ve gereçlerinden yararlanarak bir kimseden başka bir kimseye iletimi" olarak (Oğuzkan 1974; s. 82), Türk Dil Kurumu'nda (TDK, 2003) da iletişim; duygu düşünce veya bilgilerin akla gelebilecek her türlü yolla başkalarına aktarılması, bildirişim, haberleşme olarak tanımlanmaktadır. İletişim kısaca, "bilgi üretme, aktarma ve anlamlandırma süreci" olarak tanımlanabilir (Dökmen, 2006, s.20).

İletişimin İşlevleri

İletişimin temelde işlevleri: bilgilendirme, denetleme, yönlendirme, bilgi ve becerileri iletme, eğitme, duyguları dile getirme, toplumsal ilişki kurma, sorun çözüp kaygı azaltma, eğlendirme, uyarma, gerekli rolleri üstlenme türünden sıralanabilir. İletişim toplumsal bir gereksinim, siyasal bir araç işlevi görmenin yanı sıra ekonomide bir güç, kültürde bir gözdağı, teknolojide ise yeni düşlerin kaynağı sayılmaktadır (Usluata, 1994, s.11).

İletişim bireysel, toplumsal ve örgütsel yaşamın vazgeçilmez aracıdır (Tutar ve Yılmaz, 2003; s. 7). İletişimin bireysel yönden; kaynak ve alıcı için farklı işlevleri bulunmaktadır. Kaynak açısından gereksinimleri karşılamak, çıkarları korumak, amaçlara ulaşmak, kişinin kendisini estetik yönden açıklaması, yaratıcılığını simgeleştirmesi, kişinin kendisini tanımasına, kendisini bulmasına yardımcı için bir araçtır. Hedef kitlesi açısından ise iletişimin temel işlevi iletileri algılayacak ve yorumlayacak araçları\kanalları sağlamaktır. İletişimin toplumsal yönden işlevleri; kaynak açısından: bilgilendirmek,

öğretmek, eğlendirmek ve önermek ya da ikna etmek; hedef kitle açısından da: anlamak, öğrenmek, eğlenmek ve karar vermek başlıkları altında toplanmıştır (Usluata, 1994, s.11).

İletişim bireylerin sosyal ve fizyolojik ihtiyaçlarının ortaya çıkardığı sosyal bir süreçtir. Bu sosyal sürecin üç temel özelliği bulunmaktadır. İnsan davranışlarının sonucu gerçekleşen bir süreç olması, belirli kalıplara bağlı ve dinamik bir olgu olmasıdır (Çağlar, 2012; s. 4).

İletişimin işlevlerini Çağlar (2012, s.5); bilgi taşımak, sağlıklı ilişkilerin kurulmasına yardımcı olmak, etkileşimi sağlamak, kararları taşımak, emirleri taşımak, geri bildirim imkân tanımak olarak tanımlanmıştır.

İletişimin amacı

İnsanlar dünyayı ve çevrelerini çevrelerinden sürekli bilgi toplayarak algılamaktadırlar. İnsanoğlu toplumsal bir varlık olduğu için dünyayı diğer insanlarla kurdukları iletişimlerle anlamlandırmaya çalışmaktadır. Çünkü içinde buldukları bağlamlar, insanlar ve onlar arasındaki ilişkilerden oluşmaktadır. Birbiriyle ilişki kuran insanlar ise hem kendileriyle ilgili bilgi vermekte hem de karşı taraftan bilgi toplamaktadırlar. Bu nedenle, insanın doğasında olan kendini anlatma ve başkalarını anlama ihtiyaçları doğmuştur (Cüceloğlu, 2006).

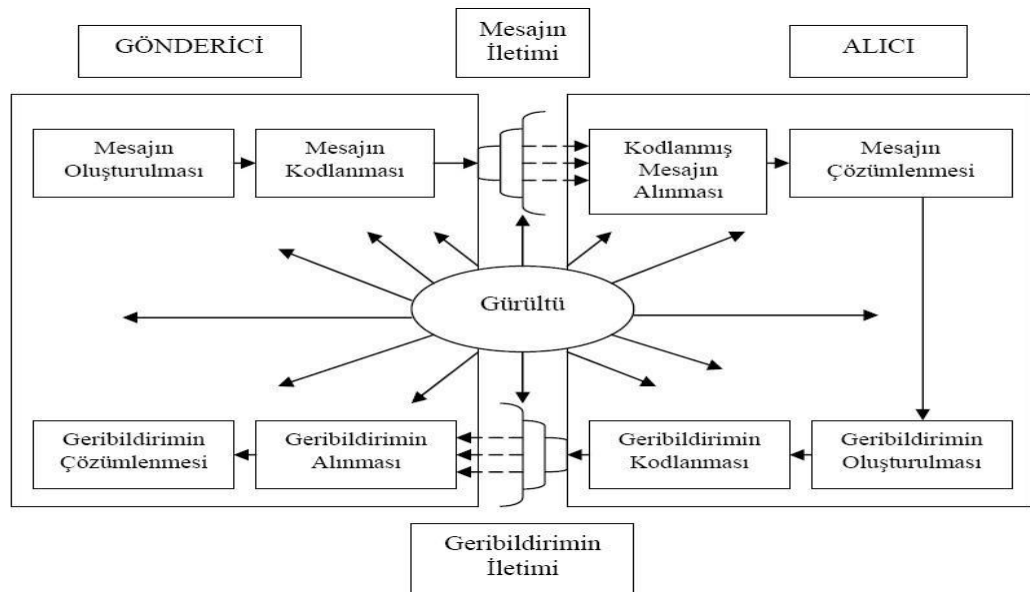
Bu ihtiyaçlar kişinin davranışlarına yansımaktadır. İnsanların davranışlarından, karşılamaya çalıştıkları ihtiyaçlarını anlaşılabilir. Davranışla ihtiyaç arasındaki söz konusu ilişki sebebiyle, iletişim kurma şeklini, içinde bulunulan toplumun değer yargıları belirler. Bu yönüyle, temel ihtiyaçlar bakımından büyük oranda benzerlikler taşısa da, ikincil davranışlar bakımından iletişim kurma biçimini kültürel ve kişilik özellikler belirler. Böylece, içinde bulunulan toplumda iletişim kurmadaki temel amaç, kişinin kendisi ile içinde bulunduğu toplumsal çevre arasında uyumlu bir ilişki kurmaktır (Tutar ve Yılmaz, 2003, s.7).

2.3.2. İletişim Modelleri

İletişimin bir bilim dalı olarak ele alınmasından sonra iletişim sürecini belirli açılardan açıklayan birçok model oluşturulmuştur: Aristo Modeli, Lasswell Modeli, Shannon-Weaver Modeli, Newcomb Modeli, Schramm Modeli, Gerbner'in Genel -İletişim

Modeli, Katz ile Lazarfeld Modeli, Westley- Mac Lean Modeli, Berlo Modeli, Dance Modeli, Barlund Modeli, Rogers- Kincaid Modeli, Riley ve Riley Modeli, Etki-Tepki Modeli, İki Aşamalı Akış Modeli, Gündem Kurma Modeli, Bağımlılık Modeli, Sessizlik Sarmalı Modeli vb. (Usluata, 1994; s. 27–40). Bu modeller iletişimin en yaygın kullanım alanlarından olan kişiler arası iletişim, gruplar arası iletişim ve kitle iletişimini açıklarken oluşturulmuştur. Bu modellerin çoğunun ortak özelliği, iletişimi kaynak (gönderici), mesaj (ileti), kanal, alıcı (hedef) ve geri bildirim öğelerinden oluşan bir süreç olarak ele almalarıdır. Buna, gürültü ve iletişimin gerçekleştiği ortamın diğer etkenlerini ekleyen modeller de bulunmaktadır. İletişim sürecinin nasıl işlediği konusunda değişik modeller vardır.

Bunlardan en iyi bilineni ve süreci açıklamada en çok kullanılanı Shannon ve Weaver'ındır (Weaver,1966; akt., Dökmen, 2005, s. 321).



Şekil 2.1. Shannon ve Weaver İletişim Modeli (Weaver,1966)

Not: Şekil örneği Dökmen'in (2005, s.321.) *İletişim Çatışmaları ve Empati*, adlı kitabından alınmıştır.

Shannon ve Weaver'ın iletişim modelinde gönderici ve alıcı olmak üzere iki temel iletişim birimi bulunmaktadır. Modele göre iletişim, göndericinin mesajı oluşturması ve kodlaması, kanallarla mesajın iletimi, alıcı tarafından mesajın alınması, çözülmesi ve geribildirim iletilmesi ile devam etmektedir. Shannon ile Weaver iletişim modeline

Gürültü kaynağını da eklemiş, iletişim sorunlarını çeşitli gürültü düzeylerinde incelemiştir. İletişimi teknik, semantik (anlam) ve etkililik düzeylerinde çözümleyen model iletişim bilimleri çalışmalarının temelini oluşturmaktadır (Usluata, 1994; s.27-40).

2.3.3. İletişim Süreci ve Öğeleri

İletişimin farklı birçok tanımı incelendiğinde sürekli değişim halinde olan bir sürecin ifade edilmeye çalışıldığı anlaşılacaktır. İletişim bir yanda haberi veren (kaynak) diğer yanda haberi alan ve haberi simgeleyen *mesaj* olmak üzere üç temel öğeden oluşan bir süreçtir. Bu süreç içerisinde kod, kodlama, kod açma, yorumlama ve geri iletişim yer almaktadır (Cüceloğlu, 1997; s.72).

İletişim dikey (tek yönlü) değil, yatay ilişkilerin yaşandığı karşılıklı etkileşim ve dönüşüme dayalı dinamik bir süreçtir. Bu süreç içerisinde taraflar karşılıklı olarak hem mesajı alan hem de gönderen rolünü üstlenir (Tayfun, 2010; s.10).

İletişim sürecinde; kaynak (gönderici), ileti (mesaj), alıcı (hedef) gibi ana öğeler ile birlikte kanallar, kodlama ve etki (gürültü) gibi ara öğeler de yer almaktadır. Kaynak ya da gönderici, iletişimin başladığı yer ya da kişiyi; ileti (mesaj): gönderilmek istenen bilgi, düşünce, duygu ve benzerinin kanal aracılığıyla şifrelenmesini; alıcı ya da hedef, iletinin gönderildiği kişi veya kişileri belirtmektedir. Bununla birlikte kanallar, kodlama-kod çözme, etki (gürültü) de bu süreçte yer alan etkenlerdir. Kanallar, kaynak ile hedef birimler arasında yer alan ve işaret haline dönüşmüş mesajın gitmesine olanak sağlayan yol veya geçit; kodlama-kod çözme (encoder-decoder), mesajın içeriğinin kod simgelerine dönüştürülmesi ve mesajın içeriğinin yeniden elde edilmesi için yapılan çözümleme; etki (gürültü; manevi-fiziki), kaynak birimin gönderdiği mesaj ile hedef birimin aldığı mesaj arasındaki farktır. Bu unsurların işlevi sonunda *geri bildirim* (feed-back) gerçekleşir ve iletişim süreci tamamlanır (Tayfun, 2010, s.10; Çağlar, 2012, s. 6-8).

Kaynak ya da gönderen durumundaki bir kişi çevresinden algıladığı bir olayı, bir veriyi, bir iletiyi kodlayıp belirli bir araç ya da kanal aracılığında alıcı durumundaki hedef kişi ya da kitleye gönderir. Hedef kişi ya da kitlenin (duyarak, okuyarak ya da izleyerek) algıladığı kodu açarak, anlaşılıp anlaşılmadığını belirtecek geribildirim kodlayarak kaynağa ya da gönderene iletmesi iletişim sürecini açıklamaktadır. (Bkz. Şekil 2.1.). Bu iletişim sürecinde iletiyi engelleyen bir de “gürültü” öğesi vardır; bu içten gelen ya da

dışarıdan gelen türünde engelleme olabilir. Tüm bu süreç bir konum içinde gerçekleşir (Usluata, 1994, s. 14-22).

2.3.4. İletişim Türleri

İletişim kavramı ile ilgili çeşitli etkenler dikkate alınarak birçok sınıflandırma yapılmaktadır. İletişim türlerini; Çağlar (2010), kullanılan kodlara göre ve Dökmen (2006), toplumsal ilişkiler sistemi olarak iki farklı kategoride incelemiştir.

2.3.4.1. Kullanılan kodlara göre iletişim türleri.

İletişim kurmak için bir takım araçlara gereksinim duyulur. Bu hareket, davranış, yazı veya konuşma olabilir. İletişim olgusu kullanılan kodlara göre ele alındığında sözlü, sözsüz ve yazılı iletişim olarak incelenebilir.

Sözlü iletişim

Sözlü iletişim, tümüyle dil ve dilin kullanışı ile oluşan bir sistem olmakla birlikte günlük hayatımızda konuşma dili olarak adlandırılmaktadır. İnsanın diğer insanlarla anlaşmasını sağlayan en önemli yetisi konuşmadır. Konuşmadaki sözel unsur, sözcükler ve onların gerçek anlamlarını içerirken; ses unsurları ise telaffuzu, tonu, ritmi, vurgusu ve şiddeti gibi değişkenleri kapsamaktadır (Gürüz,2008, s.108).

Sözlü iletişim araçlarından en yaygın kullanılanı konferans, seminer ile görüşme ve toplantılardır. Bu tür araçlar, iletişimin daha hızlı ve daha etkili bir şekilde gerçekleşmesine katkı sağlar (Çağlar ve Kılıç, 2010; s.21).

Dille iletişimde kişilerin “ne söyledikleri” dil ötesi iletişimde ise “nasıl söyledikleri” önemlidir (Dökmen, 2003, s. 127). Bununla birlikte kişilerarası ilişkilerde ve sözlü iletişim ortamlarında sözlü iletişime ek olarak sözsüz iletişim biçimleri de kullanılır (Çağlar, 2010; s.20). Yüz ifadesi, göz teması, ses tonu, fiziksel temas, fiziksel görüntü, vücut duruşu, yakınlık, fiziksel mimikler, el ve ayak hareketleri ve başın konumu gibi unsurlarla sözlü iletişim daha etkili olur.

Sözsüz iletişim

Sözsüz iletişim, kişilerin hareketlerinin ve sözsüz davranışlarının doğrudan anlam üretmesidir (Gürüz, 2008). Sözsüz iletişim çok fazla amaca hizmet etmektedir. En önemlisi konuşmanın yerine geçebilmesidir. Sözsüz davranışlar birçok durumda sözlü ifadeleri tamamlar. Bununla birlikte sözsüz iletişim, sözlü iletişimle ifade edilen kelimelerden daha fazla etki yaratmaktadır. Sözsüz iletişim iki insan arasındaki mesafe ile başlar, duruş, oturuş, giyim, kuşam, yüz ve bedenin biçimi, mimik, jest, hareket gibi birçok öğelerden oluşan geniş bir yelpaze içinde sürdürülür (Gürüz ve Eğinli, 2008, s.36).

Yazılı iletişim

Yazılı iletişim yazılı iletişim araçlarından yararlanılarak gerçekleşen iletişim türü olarak karşımıza çıkmaktadır (Çağlar,2010, s.22). Resmi yazı, iş mektupları, başvuru formları, dilekçeler, faaliyet raporları, genelgeler, sözleşme metinleri, işletme gazetesi, broşür ve el kitapları, afiş-ilan tahtası-bültenler önemli yazılı iletişim araçlarıdır (Tutar ve Yılmaz, 2003, s.167)

2.3.4.2. Toplumsal ilişkiler sistemi olarak iletişim türleri.

İletişim, toplumsal ilişkiler sistemi olarak ele alındığında kişi içi iletişim, kişilerarası iletişim, örgüt iletişimi ve kitle iletişimi olmak üzere dört grupta incelenebilir (Dökmen, 2006).

Kişi içi iletişim

Kişi diğer insanlarla iletişim kurduğu gibi kendisi ile de iletişim kurar. İnsanların kendilerine sorular sorup cevaplar araması, bilinen gerçektir. Kişi içi iletişim, bir insanın düşünmesi, duygulanması, kişisel ihtiyaçlarının farkına varması, iç gözlem yapması, kendi içinden mesaj alması ya da kendine sorular sorarak bunlara cevaplar üretmesi bir iç iletişimdir. Bir başka ifade ile kişinin kendisiyle kurduğu iletişimdir (Dökmen, 2006).

İnsanlar, kendi içlerinde bir takım mesajlar üreterek ve bunları yorumlayarak kişi-içi iletişimde bulunmaktadır. Bu yönde iletişim, kişinin kendini tanıması, iletişim becerilerini geliştirmesi açısından son derece gerekli ve önemli bir iletişim şeklidir. Çünkü iletişim her husustan önce bireyin kendisinden başlar. Kendisini tanımayan yaşam

amaçlarını elden geldiğince tanımlamayan kendisiyle açık ve dürüst bir iletişime geçemeyen bir kişi başkalarıyla da iletişime geçemez (Yatkın, 2003, s.53).

Kişiler arası iletişim

Genel olarak kaynağını ve hedefini insanların oluşturduğu iletişime “kişiler arası iletişim” denir (Dökmen, 2006). Tubbs ve Moss (1982)’a göre bir iletişimin etkinliğinin kişiler arası iletişim sayılabilmesi için üç ölçüt mevcuttur:

- Kişilerarası iletişime katılanların yüz yüze olmaları,
- Katılanların hepsinin grubun diğer üyelerine mesaj göndermeleri ve onlardan gelen mesajları kabul etmeleri,
- Söz konusu mesajların sözel ya da sözsüz mesajlardan oluşması gereklidir (akt: Dökmen, 2006).

Örgüt iletişimi

Örgüt; bireylerin amaçlarına ulaşmak için, karşılıklı davranışlarda buldukları yapısal bir süreçtir. Bu süreci yönetici işletir (Tutar ve Yılmaz, 2003, s.127). Örgüt içi iletişim ise, örgüt çalışanlarının, örgütün iç ve dış çevresi ile kurmuş oldukları resmi iletişimdir (Dökmen, 2006, s.21-39).

Kitle iletişimi

Bir takım bilgilerin/sembollerin, bir takım hedefler tarafından üretilmesi, geniş insan topluluklarına iletilmesi ve bu insanlar tarafından yayımlanması sürecine de “kitle iletişimi” adı verilir. Radyo, televizyon, gazete, dergi ve benzerleri birer kitle iletişim araçlarıdır (Dökmen, 2006, s.21-39).

Kitle iletişim araçları, genelde, çağdaş toplumsal düzenlemeleri değiştiren, yeni kültürel biçimler getiren önemli güçlerdir. Bilgi ve yenilikler kitle iletişim araçları aracılığıyla yayılır. Kitle iletişiminin geleneksel toplulukların modernleşmesinde önemli etkileri vardır. Kamuoyu gündeminin oluşturulmasını etkilerler. Kitle iletişimi aynı zamanda popüler kültürün akışını sağlar (Tutar ve Yılmaz, 2003; s.203).

2.3.5. İletişim Becerileri

İçeriği ne olursa olsun, bir sorunu çözmek için insanların düşünce alışverişinde bulunmaları, bir başka deyişle iletişim kurmaları gerekir. Uygarca konuşma ve tartışma becerisinin geliştirilmemiş olduğu toplumda, bir sorunu çözmek amacıyla başlatılan etkileşim, kısa sürede sürtüşme ve çatışmaya dönüşür. Böylece varolanı çözmek yerine soruna yeniler eklenir; dünyanın birçok ülkesinde görülen kanlı çatışmaların kökeninde bilinçsiz koşullar altında yaratılan sosyal ortamdaki iletişim düzensizliği yatar (Cüceloğlu, 2006). Bu noktada iletişim becerilerinin önemi ortaya çıkmaktadır. Bireylerin en önemli ihtiyaçlarından biri olan iletişimi nasıl, hangi yollarla karşısındakilere aktarabileceği onların iletişim becerilerine bağlıdır.

İletişim becerisi; "kişinin duygu, düşünce, inanç ve tutumlarını anlaşılabilir ve amacına uygun bir şekilde aktarma becerisidir." Anlatanın sözlerini ve duygularını uygun biçimde yansıtmaya, sorular sormaya, özetlemeler yapma ve başka sözcüklerle tepki verme iletişimin etkili olmasını sağlayan becerilerdendir (Korkut, 1996; s.46).

İletişimin meydana getirdiği beceri ve kazanımlar değişik alanlarda kendini gösterir. Bu beceriler daha çok konuşma, yazma, okuma, dinleme, düşünme gibi iletişimin alt eylem grupları olarak değerlendirilebileceği alanlardan elde edilir (Açıköz, 2005).

İletişim becerileri bütünsel olarak ele alınabildiği gibi farklı yönleriyle de ele alınmakta ve bağlantılı olarak iletişim becerilerinin alt boyutlarına ilişkin farklı sınıflamalar yapılmaktadır.

Çetinkanat (1997, s.7), iletişim becerilerini beş boyutta incelemektedir. Bu boyutlar; empati, saygınlık, eşitlik, etkililik ve yeterlidir. Özer (2006)'e göre ise iletişim becerisi, kişiden, karşı karşıya kaldığı olayla ilgili, olası bakış açılarını ve tanımlamaları araştırmayı, soruşturmayı ve bütünleştirmeyi içerir. Bu beceriyi kazanmış birisi, kendisine yöneltilen bir uyarı, eleştiri veya şikâyet karşısında, çok açıdan anlam verebilir.

Korkut (1996) da iletişim becerileri etkili dinlenme ve etkili sözel tepki verme biçiminde özetlemiştir. Etkili dinleme ile ilgili beceriler ve özellikleri belirtildikten sonra, ardından etkili dinlemeye dayalı olarak etkili sözel tepki verebilme becerileri ve özellikleri

ni şöyle sıralamıştır: etkin dinleme, etkin geri bildirim, asgari düzeyde teşvik, soru sormak, duyguların kişiselleştirilmesi, ben dilinin kullanılması.

2.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki

Bilgisayar oyun bağımlılığında da diğer bağımlılıklarda olduğu gibi giderek artan haz nedeniyle bağımlı kişiler oyun oynamaya daha fazla zaman ayırırlar. Bu kişiler çok fazla oyun oynadıklarında aile ve arkadaşları ile iletişim problemleri olabilmekte, bu nedenle okul ve iş yaşantıları olumsuz etkilenebilmektedir (NIMF, 2005). Dolayısıyla günümüzde bilgisayar ve internet bağımlılığı yeni bir bağımlılık türü olarak açıklanmakta olup psikoloji, sosyoloji ve iletişim gibi disiplinlerin dikkatini çeken bir çalışma alanı haline gelmiştir (Balcı ve Gülnar, 2009).

Oyun tasarımcıları ve eğitimcilerin de her geçen gün oyuncular arasında daha fazla etkileşime izin verecek kompleks sanal ortamlar tasarlamak için çalışmaya başladığı görülmektedir. Özellikle çevrimiçi oyunlar diğer oyunlara göre daha geniş etkileşim ve iletişim olanakları sağlaması sanal dünyada insanları biraraya getirmiştir. Bu oyunların çoğunluğu takım halinde oynandığı için kişilerarası iletişim ve işbirliğini geliştirdiği söylenmektedir (İnal ve Doğusoy, 2006).

Video/bilgisayar oyun bağımlılığının bireyin aile yapısına, sosyal yaşantıya ve okul devamına ve psikolojik fonksiyonlarına zarar verdiği söylenmektedir. Bunların yanı sıra dikkat eksikliği, saldırganlık ve duyarsızlaşmanın artışı, empati kuramama gibi olumsuzlukları sıralanmaktadır (Çelen, 2013; s.311).

Diğer yandan video/bilgisayar oyun bağımlılığının bireyin aile yapısına, sosyal yaşantıya ve okul devamına ve psikolojik fonksiyonlarına zarar verdiği söylenmektedir. Bunların yanı sıra dikkat eksikliği, saldırganlık ve duyarsızlaşmanın artışı, empati kuramama gibi olumsuzlukları sıralanmaktadır (Çelen, 2013; s.311). Ayrıca oyun bağımlıları stres altında iken gerçeklerden kaçıp internete/oyuna yönelirler. Bu kişiler bağımlı olmayanlara oranla daha fazla yalnızlık, depresif duygu durumu ve kompulsivite yaşarlar. Kişilerarası ilişkilerde daha savunmasız olup, yabancılara karşı olağandışı yakınlık hisleri duyarlar (Tarhan, 2011, s.72). Aşırı oyun oynama ve bağımlılığın olumsuz yönlerine ilişkin araştırmalarda da kişilerarası ilişkilerde kötüye gidiş, zihinsel olarak

olgunlaşmamış insan ilişkileri, anti sosyal davranışlar, oyuncularda makineleşme ve şiddet belirtileri, kişilik değişimleri, duyguların azalması, hiperaktivite, öğrenme bozuklukları, akademik başarının düşmesi, öğretmen ve arkadaşlarıyla tartışma eğilimi, düşmanca tavrın artış göstermesi, hayal ve gerçek arasında karmaşa yaşama, gerçeklerden ve hayattan kaçınma, çocukların erken olgunlaşması, psikomotor bozukluklar, etkinlik ve hareket eksikliğinden kaynaklı sağlık problemleri, özgür düşünce ve istek kaybı, artan kaygı düzeyi, fiziksel olarak kilo ve görme kaybı, obsesif ve agresif davranışlar, sıkılma, duyu kaybı gibi birçok psikolojik ve fiziksel problemlere neden olduğuna yer verilmektedir (Setzer and Duckett, 1994; Hauge and Gentile, 2003; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Wan and Chiou, 2006). Tüm bu sonuçlar ışığında bilgisayar oyunlarının bireyi yalnızlaştırdığı, çevresinden uzaklaştırdığı gerekçeleri ile oyun bağımlılığın kişiler arası ilişkileri zayıflattığı sonucu ortaya çıkmaktadır. Kişiler arası ilişkilerde kötüye gidiş kişinin iletişim becerilerini de olumsuz etkileyebilir. Oyun bağımlılığının giderek yaygınlaşması ve gazetelerde paylaşılan bağımlılık ile ilgili vakalar oyun bağımlılığı üzerine yapılan araştırma sayısını arttırmıştır.

Görüldüğü üzere bilgisayar oyunlarının çocuklar için zararlı olduğunu belirten çalışmalarda kişilerarası iletişimlerini zayıflattığını söylerken, diğer taraftan çok kullanıcı veya çevrim içi internet kaynaklı bilgisayar oyunlarının iletişimi geliştirdiği belirtilmiştir (Tüzün, 2006). Bu araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığının iletişim becerileri ile ilişkisi ortaya konulmaya çalışılacaktır. Yapılan araştırmalar genellikle yetişkinlerde yapılmış olup, ergenler örnekleme alınmamıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığının özellikle çocuk ve ergenleri etkisi altına aldığı bilinmektedir.

Ergenlerin bilgisayara yüklediği anlam bilgisayar oyunlarının iletişim becerilerini olumsuz yönde etkilemesinde etkilidir. Kimlik karmaşası yaşayan ergenler bu dönemde dış etkilere daha çok açık oldukları için kendilerini oyun furçasına kaptırabilirler. Böylelikle, bilgisayar oyunları diğer etkinliklerin yerine geçebilir. Ergenler yanlış yapma korkusu olmadan bilgisayarda oyun oynayarak, özgürce bilgisayarla iletişime girmesi, onun yaşamdan, insanlardan, ailesinden, okuldan koparak bilgisayara sığınmasını kolaylaştırabilir (Bayraktar, 2013; s. 126).

2.5. İlgili Araştırmalar

2.5.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Yurt dışında yapılan bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalar incelendiğinde sıklıkla ergenlerdeki oyun bağımlılığı ve ona etki eden faktörlerin (Chiu, Lee, Huang, 2004), video/bilgisayar oyunlarının ergenler üzerindeki olumlu etkilerinin (Durkin ve Barber, 2002; Griffiths, 2000) ve olumsuz etkilerinin (Harman, Lindsey, Liar, 2005; Colwell, 2006) konu edildiği görülmektedir. Çocuk ve ergenlerde oyun bağımlılığının yaygınlığı üzerine de birçok araştırmaya rastlanmıştır (Griffiths and Hunt, 1998; Johansson and Gotestam, 2004). Bunun yanında video/bilgisayar oyun bağımlılığı ölçek geliştirme çalışmaları (Chiu, Lee and Huang, 2004; Rooji, 2012), video/bilgisayar oyun bağımlılığının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Feng ve Yan, 2003; Yang, 2005) gibi araştırmalar da bulunmaktadır. Ayrıca internet bağımlılığı ile ilgili yurt dışı araştırmalarda internetin hangi amaçla kullanıldığının dağılımına bakıldığında oyun amacıyla kullananların büyük orana sahip olduğu görülmektedir (Andrade, 2003; Hawi, 2012; Morahan-Martin ve Schumacher, 2000; Ng ve Hastings, 2005; Yu Yen vd. , 2011). İnternet bağımlılığında oyun amaçlı internet kullanımının büyük orana sahip olması oyun bağımlılığının internet bağımlılığının bir alt türü olduğunu ortaya koyabilir.

Phillips vd. (1995) temsili bir ergen örnekleminde video oyun oynama desenini ve kapsamını araştırmışlardır. Araştırma örnekleminin %77.2'sinin video oyunlarını oynadıklarını, %7.5'lik bir alt grubun da bağımlı olduğunu, bağımlı olanların çoğunun erkek olduğunu belirtmişlerdir. Video oyununa harcanan ortalama sürenin de günde 30 dk ile 1 saat olduğu, erkeklerin belirgin olarak daha sık ve uzun süre oyun oynadıkları, daha sık ödevlerini ihmal ettikleri, oyundan sonra kendilerini daha mutlu hissettikleri gibi sonuçlara da ulaşmışlardır.

Morahan-Martin ve Schumacher (1997) kolej öğrencileriyle yaptıkları “Patolojik İnternet Kullanımı (PİK) “adlı çalışmalarında bağımlı olarak değerlendirilen kullanıcıların haftada ortalama 8.48 saat internete bağlı kaldıkları ve bu kişilerin “UCLA Yalnızlık Ölçeği”ne göre daha yalnız kişiler olduğunu rapor etmişlerdir (akt. Griffiths, 1999).

Griffiths ve Hunt (1998) arařtırmalarında DSM III-R sűrűmű patolojik kumar oynama ˆlˆtlerini oyun baęımlılıęına uyarlayarak kullanmıřlardır. 12-16 yař grubundaki 387 ergenle ˆalıřmıřlardır. Arařtırma sonunda her beř ergenden birinin baęımlı olduęunu bulmuřlardır. Demografik ˆzellikler aˆısından ise erkeklerin kızlara gˆre ve oyuna erken yařta bařlayan ˆocukların daha fazla oyun baęımlısı olduklarını tespit etmiřlerdir.

Yine Griffiths (2000) internet ve bilgisayar baęımlılıęının varlıęını bazı durum ˆalıřmaları ile incelemiřtir. Ařırı bilgisayar kullanımının beř farklı durum ˆalıřmaları űzerine odaklanmıř sadece ikisini baęımlı olarak tanımlamıřtır. Arařtırma sonucunda internet ve bilgisayar ařırı kullanımı baęımlılık belirtisi nitelięindedir ve bu kiřilerin dięer eksikliklerini karřılamak iˆin bilgisayarı/interneti kullandıklarını belirtir.

Anderson ve Bushman'ın (2001) ˆalıřmasında bilgisayar oyunlarının ˆocuk ve genˆlerde saldırganlıęa neden olduęunu ileri sűrűlmektedir. ˆocuk ve genˆte řiddet eęiliminin oluřmasında oynanan oyunun tűrűnű, oyun oynama sıklıęı ve sűresinin etkili olduęunu belirtilmektedir.

Durkin ve Barber (2002) ergenlerin bilgisayar oyununun olumlu ergen geliřimi űzerine etkisini arařtırmıřlardır. Gűneydoęu Michigan'de 1983-1988 yıllarını kapsayan deneysel arařtırmalarında 16 yařındaki ˆrneklem grubu yer almaktadır. Arařtırma sonucunda aile yakınlıęı, aktiviteye dâhil olma, olumlu okul baęlılıęı, olumlu zihin saęlıęı, arkadařlık iliřkisi, ebeveynlere itaatsizlięi iˆeren birkaˆ ˆlˆmde oyun oynayanlar hiˆ oyun oynamayan yařıtlarına gˆre puanları daha yűksek puan almıřlardır. Dolayısıyla bilgisayar oyunlarının ergen saęlıęında pozitif ˆzellięe sahip olabileceęi sonucunu ortaya koymuřlardır.

Colwell (2003) Japonya'daki ergenlerin bilgisayar oyunları ile sosyal izolasyon, saldırganlık ve benlik saygısı arasındaki iliřki adlı arařtırmasında 12-13 yař grubundaki ergenlerle ˆalıřmıřtır. Arařtırma sonucunda bilgisayar oyunlarını dięer insanlarla birlikte olmaktan daha ˆok tercih ettikleri, bilgisayar oyunlarını zamanı geˆirmenin en iyi yol olarak gˆrdűkleri, bilgisayar oyunu oynarken kendilerini daha aktif ve canlı hissettikleri ve yalnızlıklarını bilgisayar oyunları ile giderdikleri gˆrűlműřtűr.

Hauge ve Gentile (2003) 8 ve 9. sınıf ˆęrencileriyle yaptıęı ˆalıřmada ergenlerin zamanlarının ˆoęunu bilgisayar oyunu oynayarak geˆirdiklerini bulmuřtur. Oyun baęımlısı

ergenlerde erkeklerin kızlardan daha fazla bağımlı oldukları, oyun bağımlısı ergenlerin arkadaşları ve öğretmenleri ile daha fazla tartıştıkları ve akademik başarılarının daha düşük olduğu gibi sonuçlara ulaşmışlardır.

Chiu, Lee ve Huang (2004) Tayvan'daki çocuk ve gençlerdeki video oyun bağımlılığının düşmanlık, sosyal beceriler ve akademik başarıya etkisini, cinsiyet ve akademik başarıya etkisini araştırmışlardır. Cinsiyet ve akademik başarı ile oyun bağımlılığı arasında ilişki olduğunu bulmuşlardır.

Wo (2004), çalışmasında Kore'deki ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile çeşitli değişkenler arasındaki ilişki araştırmıştır. Araştırma sonucunda, öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri düşük çıkmış; oyun bağımlılığı ile cinsiyet, akademik performans ve SED arasında ilişki bulunmuştur.

Chiu, Lee ve Huang (2004) çocuk ve gençlerdeki oyun bağımlılığının ölçülmesini sağlayan dokuz maddeden oluşan oyun bağımlılığı ölçeğini geliştirmiştir. Bu ölçekte DSM sürümlerinden farklı maddeler kullanılmıştır. Bu dokuz maddenin oyun bağımlılığı ve oyun ilgisi adlı iki faktörlü bir yapıda toplam varyansın %60'ını açıkladığı ve 0.86 güvenilirliği olan bir ölçek geliştirilmiştir.

Johansson ve Gotestam (2004) Norveç'teki ergenler arasında bilgisayar oyun bağımlılığının yaygınlığını araştırmışlardır. Sık sık oynayanlar %63.3, seyrek oynayanlar %36.7, patolojik oynayanlar %2.7, riskli oynayanlar %9.8 olarak tanımlandı. Patolojik oynayanların %4.2'sini erkekler, %1.1 'ini kızlar oluşturmaktadır. Riskli grupta da erkeklerin %14.5'i, kızların %5'i yer almaktadır. Bu sonuçlar ışığında erkeklerin kızlara göre daha fazla oyun bağımlısı oldukları görülmüştür.

Yang (2005) ortaokul öğrencilerinin video oyun bağımlılığı ve yaşam olayları arasındaki ilişkiyi araştırmış, aralarında anlamlı bir ilişki bulmuştur. Diğer taraftan erkeklerin kızlara göre daha çok oyun bağımlısı olduğu sonucuna varmıştır.

2.5.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Toplumumuzda özellikle son yıllarda çocuklar ve gençler video/bilgisayar oyunlarına yoğun ilgi göstermektedirler. Yabancı kaynaklarda video/bilgisayar oyunlarına yönelik pek çok araştırmaya rastlanmasına karşın ülkemizde konuya ilişkin çalışmalar yeterli düzeyde değildir. Bu noktada bilgisayar oyun bağımlılığının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi çalışmaları önem kazanmaktadır. Bu bölümde bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili yurt içi araştırmalara yer verilecektir.

Oyun bağımlılığı ile ilgili ülkemizde birkaç ölçek geliştirme çalışmaları yapılmıştır. Horzum, Ayas ve Balta (2008) "*Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği*" ni geliştirmişlerdir. Ölçek 21 maddeden oluşmuş olup dört faktörlü bir yapıdadır. Yine Horzum, Ayas ve Çakır (2011) tarafından geliştirilen "*Ergenler İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği*" 54 maddeden oluşmuş, iki faktörlü yapıdadır. Çalışmamızda da Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilen "*Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği*" kullanılmıştır. Bu ölçeklerle yapılmış diğer çalışmalara da yer verilecektir.

Ceyhan (2008) yaptığı çalışmada, internet ve ergen ruh sağlığı arasındaki ilişki üzerinde durduktan internet bağımlılığının ergenler için nasıl bir risk faktörü olduğunun ortaya konulması amacıyla ergenlerde internet bağımlılığına ilişkin araştırmaları taramıştır. Araştırmanın bulguları, ergenlerin interneti en çok kullanan grup olmaya başladığını işaret etmektedir.

Erboy (2010) "İlköğretim 4 ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler" adlı araştırmasında Aydın ilinde bulunan altı ilköğretim okulunda üç farklı sosyo-ekonomik grupta bulunan ilköğretim 4. ve 5. Sınıfta öğrenim gören 638 öğrenciyle çalışmıştır. Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilen "*Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği*" kullanılmıştır. Araştırma sonunda;

- Erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu,
- Kişisel bilgisayara sahip olmayan öğrencilerin, evlerinde kişisel bilgisayara sahip olan öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu gibi sonuçlara ulaşılmıştır.

Horzum (2011) "İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere göre İncelenmesi" adlı araştırmasında Horzum ve diğerleri (2008) tarafından geliştirilen "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği"ni Sakarya il merkezinde ilköğretim üçüncü, dördüncü ve beşinci sınıfta okuyan 889 öğrenciye uygulamıştır. Bu araştırmanın sonuçları şunları göstermektedir:

- Erkek öğrencilerin oyun oynamayı bırakamama, oyunun gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu oynamaktan dolayı görevi aksatma, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve toplam oyun bağımlılık düzeylerinin kız öğrencilere göre oldukça yüksek olduğu,
- SED bakımından üst SED'deki öğrencilerin oyun oynamayı bırakamama, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve toplam oyun bağımlılık düzeylerinin orta ve alt SED'deki öğrencilere göre oldukça yüksek olduğu,
- Dördüncü sınıf öğrencilerin diğer sınıf öğrencilerine göre oyun bağımlılığı düzeyleri yüksek olduğu,
- Bilgisayara sahibi olma bakımından oyun oynamayı bırakamama, oyunun gerçek hayatla ilişkilendirme, oyunu oynamaktan dolayı görevi aksatma, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etme ve toplam oyun bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılık olmadığı bulunmuştur.

Güllü ve diğerleri (2012) "İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi" adlı araştırmasında Adıyaman il merkezi ilköğretim okullarında öğrenim gören 525 öğrenciye Horzum ve diğerleri (2008) tarafından geliştirilen "Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği"ni uygulamışlardır. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının cinsiyet, sınıf ve evde bilgisayar olması değişkenlerine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülürken; öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının, anne ve babanın meslekleri, ailenin aylık geliri ve okul dışı boş zaman değişkenlerine göre anlamlı düzeyde farklılaşmadığı görülmüştür.

Şahin ve Tuğrul (2012), "İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi" adlı çalışmasında Kırşehir il merkezinde bulunan farklı sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilerin öğrenim gördüğü üç ilköğretim okulunun 4 ve 5. sınıf

sınıflarında öğrenim gören 372 öğrenciyle çalışmışlardır. Çalışmada Horzum ve diğerleri (2008) tarafından geliştirilen “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” uygulanmıştır. Araştırmada dördüncü sınıf öğrencilerin beşinci sınıf öğrencilerine, kız öğrencilerin erkeklere, evde bilgisayarı olmayanların olanlara göre bilgisayar bağımlılık düzeyleri düşük bulunmuştur. Annenin eğitim durumu yükseldikçe bilgisayar oyun bağımlılığının arttığı, babanın eğitim durumuna göre ise değişmediği bulunmuştur.

Keser ve Esgi (2012) ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı hakkında benlik algılarını belirlemek amacıyla ilköğretim 6, 7 ve 8. sınıfta öğrenim gören 1467 öğrenciye oyun bağımlılık ölçeği uygulamışlardır. Araştırma sonucunda ilköğretim 6, 7 ve 8. sınıf öğrencilerin %16,8'inin bilgisayar oyun bağımlısı olduklarını; oyun bağımlılığının yaş, cinsiyet ve öğrenci öz-algılarının anlamlı olarak farklılaştığını, sosyoekonomik düzey ve sınıf düzeyi ile anlamlı farklılaşmadığını bulmuşlardır.

Türkiye İstatistik Kurumu'nun (TÜİK) 2013 yılında *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırmasının* kapsamı ilk defa 6-15 yaş grubu çocukları da içerecek şekilde genişletilmiştir. Bu araştırmada 6-15 yaş grubu genel olmak üzere, farklılıkları daha iyi gözlemleyebilmek için 6-10 ve 11-15 yaş grubu ayırımında bilgisayar, İnternet ve cep telefonu kullanımı, kullanım sıklığı ve kullanım amaçları yanında medya ile ilişkileri de irdelenmiştir. Araştırmanın *Çocuk ve Bilişim* alt başlığında 11-15 yaş grubundakilerin bilgisayar kullanımlarına bakıldığında yüksek oranda (%73), hemen her gün" (%47), evde (%67), dersten (%89) sonra oyun oynamak için (%76) daha fazla bilgisayar kullandıkları, oyun amaçlı bilgisayar kullanımlarında erkeklerin (%87) kızlara göre (%63) daha fazla oyun oynadıkları belirtilmiştir.

Köse (2013), 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarını ve sosyalleşme durumlarını belirlemek için yaptığı betimsel çalışmasında Kütahya ilinde 7 ve 8. sınıfta öğrenim gören 7.070 öğrenciyle çalışmıştır. Araştırmanın sonunda bilgisayar oyunlarına çok zaman ayıran ergenlerin, bireyselleştikleri ve bunun sonucu olarak da sosyalleşemediklerini, bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarını, aile ve arkadaşları ile olan ilişkilerini etkilediğini, ergenlerin beşte birinin bağımlılık sürecinde olduklarını, en çok aksiyon-macera ve savaş oyunu oynadıkları sonuçlarına ulaşmıştır.

Madran ve akılıcı (2014), Őiddet ierikli ok oyunculu evrimii video oyunu oynayan bireylerin saldırganlık dzeyleri ile evrimii video oyunu baėımlılıėı dzeyleri arasındaki iliŐkiyi araŐtırmak amacıyla 18-40 yaŐ grubundaki rnekleme grubu ile alıŐmıŐlardır. AraŐtırma sonucunda katılımcıların saldırganlık puanlarıyla evrimii video oyunu baėımlılıėı puanları arasında yksek dzeyde anlamlı bir iliŐki olduėu, erkeklerin fiziksel saldırganlık puanlarının kadınların puanlarından anlamlı dzeyde yksek olduėu, ancak baėımlılık puanları aısından anlamlı bir cinsiyet farklılıėı bulunmadıėı grlmŐtr. YaŐla baėımlılık ve saldırganlık dzeyleri arasında ters ynde anlamlı iliŐkiler olduėu ortaya konmuŐtur.

Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas'ın (2014) bilgisayar oyunu baėımlılıėı ile bilgisayar oyunu oynama sresi, yaŐ, cinsiyet, kiŐilik zellikleri ve kronotip arasındaki iliŐkiyi incelemek amacıyla yaptıkları araŐtırmada yaŐları 11- 16 arasında deėiŐen 741 ergenle alıŐmıŐlardır. Katılımcılara Horzum ve diėerlerinin (2008) ‘‘ocuklar İin Oyun Baėımlılıėı leėi’’ ile birlikte sabahılık-akŐamılık leėi, beŐ faktr kiŐilik envanteri kullanılmıŐtır. alıŐmanın sonucunda bilgisayar oyunu baėımlılıėı ile bilgisayar oyunu oynama zamanı ve kronotipin birbiriyle iliŐkili olduėu bulunmuŐtur. AkŐamları oyun oynayan yaŐı daha gen olan ve erkek olan ėrencilerin bilgisayar oyunu baėımlılıėı puanları, sabahları oyun oynayan, yaŐı daha byk olan ve kız ėrencilere gre daha yksek bulunmuŐtur. Ayrıca dıŐa dnk ve uyumlu ėrencilerin daha dŐk baėımlılık puanları aldıėı belirlenmiŐtir. Yeniliėe aık olma ve drstlk ile bilgisayar oyunu baėımlılıėı arasında anlamlı bir iliŐki bulunmamıŐtır. AraŐtırmacılar akŐamları oyun oynayanların sabahları oyun oynayanlara kıyasla bilgisayar oyunu baėımlılıėına daha yatkın olabileceklerini bildirmiŐtir.

Birok araŐtırmada oyun baėımlılıėının internet baėımlılıėının bir alt kategorisi olarak ele alındıėı grlmŐtr. Ayas'ın (2012) alıŐmasında internet baėımlılıėı ve bilgisayar oyun baėımlılıėı arasındaki iliŐkinin pozitif bulunması internet baėımlılıėının nedenlerinden birinin de bilgisayar oyunları olduėunu gsterebilir. Bu yzden araŐtırmamızda bilgisayar oyun baėımlılıėı zerine yapılan araŐtırmaların yanı sıra internet baėımlılıėı zerine yapılan yurt ii araŐtırmalara da yer verilecektir.

Horzum, Ayas ve akır (2011) ‘‘niversite ėrencilerinin İnternet ve Oyun Baėımlılıėlarının eŐitli DeėiŐkenlere Gre İncelenmesi’’ araŐtırmalarında Ayas, akır ve

Horzum (2011) tarafından geliştirilen “Ergenler için Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri ve Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültelerinde okuyan toplam 996 öğrenci araştırmaya katılmış olup araştırma sonucunda erkek öğrencilerin internet ve bilgisayar oyunu bağımlılığının kızlara göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Araştırmaya katılan öğrencilerin öğrenim gördükleri sınıflara ve tercih ettikleri oyun türüne göre internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı farklılık olmadığı bulunmuştur. İnternet ve bilgisayar oyun bağımlılığı puanları ile bilgisayar ve internet bağlantısına sahibi olma arasında anlamlı bir ilişkinin olduğu belirlenmiştir.

Ayas’ın (2012), “Lise Öğrencilerinin İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Utangaçlıkla İlişkisi” adlı araştırmasında Horzum ve diğerleri (2011) tarafından geliştirilen “Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği” kullanılarak Giresun il merkezinde ortaöğretim kurumlarındaki 365 öğrenciyle çalışılmıştır. Araştırma sonucunda utangaçlıkla internet ve bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki korelasyon incelendiğinde pozitif yönde bir ilişki bulunmuştur. İnternet bağımlılığı düzeyi ile bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi arasında pozitif yönlü, yüksek düzeyde anlamlı bir ilişki olduğu görülmüştür.

Ayas ve Horzum (2013), “İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı ve Aile İnternet Tutumu” adlı araştırmasında Horzum ve diğerleri (2011) tarafından geliştirilen “Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği”nin internet bağımlılığı alt ölçeği Samsun ili ilkokul ikinci kademesinde eğitim gören 407 öğrenciye uygulanmıştır. Araştırma sonucunda internet bağımlılığında, ihmalkâr internet tutumuna sahip olan ailelerin önemli rolü olduğu bulunmuştur. Araştırmada aile internet tutumunda cinsiyet, öğrenim görülen sınıf ve internet kullanım becerisinin anlamlı değişkenler olduğu bulunmuştur.

Taş, Eker ve Anlı (2014), orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre incelemek amacıyla 268 lise öğrencisi ile çalışmıştır. Çalışmada Horzum ve diğerleri (2011) tarafından geliştirilen “Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Araştırma sonucunda hem internet bağımlılığı düzeyi hem de oyun bağımlılığı düzeyi açısından cinsiyete yönelik anlamlı bir farklılık bulunamamıştır. İnternet bağımlılık düzeyinin okul türü ve sınıf açısından anlamlı farklılık

bulunmuştur. Oyun bağımlılık düzeyiyle okul türü ve sınıf düzeyi açısından anlamlı farklılık bulunamamıştır.

Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre incelemişlerdir. Araştırma Ankara ilinde bir ortaokulda 6-7-8. sınıf düzeyinde 146 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Araştırmada oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet bakımından karşılaştırılmasında, bağımlılık düzeyinin erkek öğrenciler açısından anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu bulunmuştur. Anne ve babanın öğrenim düzeyi açısından da oyun bağımlılığı düzeylerinin anlamlı biçimde farklılaştığı, öğrenim düzeyi arttıkça çocuklarının oyun bağımlılığı düzeyinin de arttığı görülmüştür. Oyun oynama süresi bakımından günde 3 saatten fazla oynayanların, diğerlerine göre daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyine sahip oldukları ve bilgisayara sahip olma durumunun oyun bağımlılığı düzeyini anlamlı biçimde etkilemediği gibi sonuçlara da ulaşılmıştır.

Kılınç ve Doğan (2014), ortaokul 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin internet bağımlılığı ile biliş üstü farkındalıklarının çeşitli değişkenler açısından incelemiştir. İnternet Bağımlılığı Ölçek puanı ile değişkenlerin ilişkisi incelendiğinde, internette kalma süresi arttıkça bağımlılık ölçek puanının da arttığı, erkeklerin kızlara göre bağımlılık ölçek puanlarının istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek olduğu, internet bağımlılığı yüksek olan öğrencilerin aynı zamanda biliş üstü farkındalıklarının ve akademik başarılarının da yüksek olduğu görülmüştür.

Kurt, İnce ve Arslan'ın (2014), ilköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara karşı tutumlarını belirlemek amacıyla yaptıkları araştırmada öğrencilerin bilgisayar kullanım amaçlarına göre dağılımlarında büyük çoğunluğun oyun-eğlence (%74.6) amacıyla bilgisayar kullandıkları belirlenmiştir. Ayrıca öğrencilerin bilgisayar tutumlarını arttıran etkenlerin; 14 yaşında olmaları, bilgisayarı araştırma-öğrenme amacıyla kullanmaları, teknik özelliğinin oyun için yeterli olması, bilgisayar oyunlarının zararlı olmadığını düşünme, oyun sırasında stres attığını hissetme ve bilgisayar oyunu sonrası kendini daha zeki hissetme oldukları belirlenmiştir.

Sonuç olarak yurt içinde ve yurt dışında bilgisayar oyun bağımlılığı üzerine yapılan çalışmalara genel olarak göz attığımızda, daha çok ortaöğretim ve yükseköğretim

öğrencilerinin örnekleme alındığını görmekteyiz. Ülkemizde 12 yıllık kesintisiz eğitimin 5-8. sınıflarını kapsayan ortaokul düzeyinde yapılan çalışmaların ise sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Yine, yapılan ilgili araştırmaların bağımlılığın derecesini ve şiddetini belirleme ile bilgisayar oyunlarının insanlar ve özellikle de öğrenciler üzerinde ne gibi etkileri olduğunu ve yaygınlığını ortaya koyma amaçlı yapıldıkları anlaşılmaktadır. Bu çalışma ise ortaokul öğrencileriyle yapılan bir araştırma olmakla birlikte, bilgisayar oyun bağımlılığında etkili olan değişkenlere ve iletişim becerilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının yordayıcısı olup olmadığının belirlenmesine odaklanmaktadır.

2.5.3. İletişim Becerileri İle İlgili Yurt Dışında Yapılan Araştırmalar

Turiel'in (1983), lise öğrencileriyle ilgili yapmış olduğu çalışmada, iletişim becerileriyle sosyo-ekonomik düzey ve yaş değişkenleri karşılaştırılmıştır. Araştırma sonucunda orta sosyo-ekonomik düzeye sahip çocukların iletişim becerilerinin diğerlerine göre daha yüksek olduğu görülmüştür. Ayrıca bu çalışmada, öğrencilerin yaşlarıyla iletişim becerileri arasındaki ilişkiye bakıldığında, yaşları yüksek olan öğrencilerin diğerlerine göre belirgin olarak iletişim becerilerinin de yüksek olduğu belirlenmiştir (akt. Kayabaşı, 2014).

Prather ile Bostrom'un (1991), lise öğrencileri üzerinde yapmış oldukları çalışmalarda iletişim becerilerinden olan dinleme becerisi ile doğum sırası ve diğer bazı değişkenler arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Araştırma sonucunda kız öğrencilerinin daha etkili dinleme, yakınlık kurabilme, kendini daha rahat ifade edebilme ve etkili geribildirim verme becerilerini kullandıkları görülmüştür. Ayrıca bu çalışmada yaşla birlikte iletişim becerilerinin de arttığı görülmüştür.

Newman'ın (1994), lise öğrencileri üzerinde öğretmen gözlemleriyle yapmış olduğu çalışmada sınıf düzeyi ile günlük olaylarla başa çıkma ve etkili iletişim becerileri arasındaki ilişkiye bakılmıştır. Araştırma sonucunda elde edilen bulgularda, günlük olaylarla başa çıkma ve daha rahat iletişim kurma becerilerinin sınıf düzeyi yükseldikçe arttığı görülmüştür.

Fenson'un (1994), lise öğrencileri üzerinde yapmış olduğu araştırmasında çocukların sözel iletişim, beden dili ve gramer düzeyleriyle cinsiyet, doğum sırası, toplumsal-ekonomik ve yaş düzeyleri arasında anlamlı ilişkiler olduğunu ortaya çıkarmak için sözel ve sözel olmayan iletişim envanteri ve dil dersi (gramer) puanlarının

kullanmıştır. Çalışmanın sonucunda, kız öğrencilerin sözel iletişim becerilerinin daha yüksek olduğu görülmüştür. Ailede tek çocukların ve son çocukların iletişim becerilerinin diğer çocuklara göre yüksek olduğu belirlenmiştir. Ayrıca sosyo-ekonomik düzeyi yüksek olan ailelerin çocuklarının iletişim becerilerinin daha yüksek olduğu, yaşları büyük olan öğrencilerin diğerlerine göre iletişim becerilerinin daha yüksek olduğu belirlenmiştir.

Berglund, Eriksson ve Westerlund (2005), 18 aylık çocukların iletişim becerilerini cinsiyet, çocuk bakımı ve sosyal statüleri değişkenleri bakımından saptamak amacıyla çocukların anneleriyle çalışmışlardır. Çalışma sonucunda kız çocukların erkek çocuklara, ilk doğan çocukların daha sonra doğan çocuklara kıyasla daha yüksek puanla değerlendirildikleri görülmüştür.

2.5.4. İletişim Becerileri İle İlgili Yurt İçinde Yapılan Araştırmalar

Korkut'un (1996), " İletişim Becerilerini Değerlendirme Ölçeğinin Geliştirilmesi: Güvenirlilik ve Geçerlik Çalışmaları" adlı araştırmasında Ankara ilindeki Çankaya Lisesinde 143 öğrenciye ölçek uygulamıştır. Tersine maddelerin olmadığı ölçekten elde edilen puanın fazlalığı bireylerin kendi iletişim becerilerini olumlu yönde değerlendirdikleri anlamına gelmekte olup yapılan maddelerarası korelasyon çalışmaları sonucu 25 madde haline gelen ölçeğin tek boyutlu, güvenilirlik kat sayısı .76 ve iç tutarlık kat sayısı .80 olarak bulunmuştur. Cinsiyet bakımından puanlarının karşılaştırılmasında puanlar arasında kızların lehine anlamlı düzeyde fark olduğu bulunmuştur ve ölçeğin kullanılabilir olduğu gösterilmiştir.

Görür (2001), lise öğrencilerinin iletişim becerilerini değerlendirmelerinin bazı değişkenler açısından incelendiği araştırmada; "İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği" (Korkut, 1996) kullanmıştır. Öğrencilerin iletişim becerilerini değerlendirmelerinde cinsiyet, sınıf düzeyi, SED ve doğum sırasına göre anlamlı bir farklılık olduğunu göstermektedir. Sonuçlar, kızların iletişim becerilerini değerlendirmelerinin erkeklere göre daha yüksek olduğunu, yüksek SED 'teki öğrenciler iletişim becerilerini daha olumlu değerlendirdiğini, lise son sınıf öğrencileri, diğerlerine göre iletişim becerilerini daha olumlu değerlendirdiği ve doğum sırası değişkenine göre öğrencilerin iletişim becerilerini değerlendirmelerinde ilk çocukta farklılaşma olduğu yönündedir.

Deniz (2003), iletişim becerileri eğitiminin ilköğretim 8. sınıf öğrencilerinin iletişim becerisi düzeylerine etkisini belirlemek amacıyla yaptığı araştırmada Korkut (1996) tarafından geliştirilen *İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeğini* (İBDÖ) kullanmıştır. 16 kişilik deney grubu ve bunlara eşdeğer kontrol grubu oluşturmuştur. On oturumluk İletişim Becerileri Eğitim Programı hazırlanmış, deney grubuna eğitim uygulanmıştır. Araştırma sonunda deney grubunun ön test-son test İBDÖ puanları arasında ve deney ve kontrol grubunun ön test-son test fark puanları arasında da anlamlı fark bulunmuştur. Tüm sonuçlar ışığında ilköğretim 8. sınıf öğrencilerine verilen İletişim Becerileri Eğitimi'nin öğrencilerin iletişim becerileri üzerine etkisi olduğu sonucuna varılmıştır.

Korkut (2005) bir diğer çalışmasını yetişkinlere yönelik iletişim beceri eğitimi üzerine yapmıştır. Araştırma sonucunda deneysel işlem olarak kullanılan eğitimin bireylerin iletişim becerilerinde bir artış sağladığı ve kızların erkeklere göre iletişim becerilerini daha olumlu algıladıkları ortaya çıkmıştır.

Erözkan (2005), üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerini etkileyen faktörleri belirlemek amacıyla yaptığı çalışmanın sonucunda cinsiyet, yaş ve sınıf düzeylerinin iletişim becerileri üzerinde yordayıcı özelliklere sahip olmadıkları; kişilerarası ilişki tarzları, bağlanma stilleri ve benlik saygısının ise iletişim becerilerinin önemli yordayıcıları oldukları ortaya çıkmıştır.

Kocaman (2006), çocuklarda iletişim becerilerini artırma konusunda 6. , 7. ve 8. sınıf yirmi beş öğrenciyle yaptığı anket çalışmasında öncelikle durum tespitlerinde bulunmuştur. Buna göre çocuklarda iletişim becerileri ile duygusal zeka arasında pozitif korelasyon bulmuştur. Ayrıca genel olarak kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre puanlarının yüksek olduğu, aile öğretim seviyesi ile çocukların iletişim becerilerinin ve duygusal zekâ seviyelerinin yakından ilişkili olduğu sonuçlarına ulaşmıştır. Kocaman (2006) etkileşim analizinde özellikle insanlarla çok fazla ilişki içinde olan bireylerin kendilerine gelen uyarıcıların hangi ego durumunda geldiğini dikkate alarak uygun tepki verdiklerinde ilişkilerinde daha başarılı olacaklarını belirtir.

Kaynar (2007), lise öğrencilerin okuma alışkanlığı ve iletişim becerilerini araştırdığı çalışmasının sonucunda okuma alışkanlığının iletişimi olumlu etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Öz (2008), öfke yönetimi eğitiminin ergenlerde öfkeyle başa çıkma ve iletişim becerilerine etkisini incelemek amacıyla lise ikinci sınıf öğrencileriyle deneysel bir araştırma yapmıştır. Araştırma sonucunda öfke yönetimi eğitimi sonrasında deney grubunun sürekli öfke, içe yönelik öfke, dışa yönelik öfke düzeylerinde istatistiksel olarak anlamlı düşüş, öfke denetimi düzeyi ve iletişim becerilerinde ise istatistiksel olarak anlamlı artış saptanmıştır.

Aktuğ (2010), çocuk eğitimevlerinde barındırılan ergenlerin iletişim ve sosyal beceri düzeylerini incelemiştir. Araştırmada 12-18 yaş arası suça itilmiş toplam 87 erkek öğrenciyle çalışılmıştır. Araştırmanın sonucunda suça sürüklenen ergenlerin iletişim ve sosyal beceri düzeyleri arasında araştırmada belirtilen demografik özelliklerden eğitim durumları, anne babanın birlikte olup olamaması, anne babanın eğitim durumu, ailenin toplam aylık geliri, kardeş sayısı ve maddenin kötüye kullanımına göre istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık göstermediği bulunmuştur. Ayrıca Çocuk Eğitimevlerinde Barındırılan ergenlerin İletişim ve Sosyal Beceri Envanterlerinden aldıkları ortalama puanların normal yaşam sürdüren diğer ergenler ile ilgili yapılan çalışmalarda elde edilen ortalama puanlardan daha düşük olduğu saptanmıştır.

Türkel (2010) "İlköğretim Öğrencilerinin Sportif Faaliyetlere Katılım Düzeyi ile Sosyal Uyum ve İletişim Beceri Düzeyleri Arasındaki İlişki" 6. ve 7. sınıfta öğrenim gören öğrencilerin sportif faaliyetlere katılımlarının, sınıflarına, cinsiyetlerine, yaşlarına, anne babanın çocuğa karşı tutumuna, anne babanın eğitim ve gelir düzeyine göre öğrencinin sosyal uyum ve iletişim becerisini anlamlı olarak farklılaştırdığı bulunmuştur.

Dalkılıç (2011), ilköğretim öğrencilerinin sportif faaliyetlere katılım düzeyi ve iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla 6. , 7. ve 8. sınıfta öğrenim gören 581 öğrenciye sportif faaliyet katılım düzeyi belirleme formu ile birlikte Ersanlı ve Balcı (1996) tarafından geliştirilen *İletişim Becerileri Envanterini* kullanmıştır. Araştırmanın sonucunda öğrencilerin sportif faaliyetlere katılımlarının, sınıflarına, cinsiyetlerine,

yaşlarına, anne babanın eğitim ve gelir düzeyine göre iletişim becerisini anlamlı olarak değiştirdiği bulunmuştur.

Karatekin, Sönmez ve Kuş (2012), ilköğretim öğrencilerinin iletişim becerileri üzerinde etkili olan faktörleri ortaya koymak amacıyla Ersanlı ve Balcı (1998) tarafından geliştirilen “İletişim Becerileri Envanteri” Ankara ve Kırşehir’de bulunan iki ilköğretim okulunun 6, 7 ve 8. sınıflarında öğrenim gören 373 öğrenciye uygulamışlardır. Araştırmanın sonucunda ilköğretim öğrencilerinin iletişim becerileri üzerinde öğrencilerin yaşadıkları ilin, cinsiyetin, okul öncesi eğitimin, anne-baba eğitim durumunun ve sınıf düzeyinin etkili olduğu görülmüştür. Öğrencilerin, Türkçe dersinden aldıkları not, okudukları kitap sayısı, günlük kitap okuma süreleri arttıkça iletişim becerileri artarken günlük televizyon izleme ve bilgisayar kullanma süreleri arttıkça da iletişim becerilerinin azalmakta olduğunu tespit etmişlerdir.

Sonuç olarak iletişim becerileri ile ilgili yurt içi ve yurt dışı araştırmalara bakıldığında iletişim beceri eğitimlerinin iletişim beceri düzeylerine etkisi, iletişim becerilerinin yordayıcıları (kitap okuma, demografik özellikler gb.) üzerinde durulduğu görülmüştür. Araştırma örnekleminde de ortaöğretim ve yüksek öğretimde eğitim görenlerin oluşturduğu ilköğretim öğrencilerinin fazla dâhil edilmediği görülmüştür. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasındaki ilişkinin incelendiği bir çalışmaya da rastlanmamıştır. Bu bakımdan “ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki” adlı çalışmamızın alanyazına farkındalık getirmesi beklenmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

YÖNTEM

Bu bölümde ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ve iletişim becerileri arasındaki ilişki araştırmasının deseni, evren ve örnekleme, veri toplama araçları, veri toplama süreci ve verilerin analizine ilişkin bilgilere yer verilmiştir

3.1. Araştırma Deseni

Araştırma var olan durumu tespit etmeye yönelik olduğundan ‘tarama’ modelinin kullanıldığı betimsel bir çalışmadır. Tarama modeli, geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey ya da nesne, kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır. Onları, herhangi bir şekilde değiştirme ve etkileme çabası gösterilmez (Karasar, 2011, s.77). Bu araştırma tarama modellerinden “ilişkisel tarama modeli”ne uygun olarak düzenlenmiştir. Karasar ‘a göre (2011, s. 81); ilişkisel tarama modeli, iki ya da daha çok değişken arasında birlikte değişim varlığını belirlemeyi amaçlayan araştırma modelidir. Korelasyon ve karşılaştırma bu gruba girer. Bu kapsamda, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki incelenmiştir.

3.2. Evren, Örneklem

Araştırmanın çalışma evrenini 2012 – 2013 Eğitim - Öğretim yılı Denizli il merkezinde öğrenim gören ortaokul öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini çalışma evreninde bulunan Denizli il merkezindeki 2292 ortaokul öğrencisi arasından tabakalı yöntemle seçilmiş beş devlet ortaokulunda 5-6-7. sınıfta öğrenim gören 900 ortaokul öğrencisi oluşturmaktadır. Ortaokul öğrencilerinin 8.sınıfta “Temel Eğitimden Ortaöğretime Geçiş” (TEOG) sınavlarına hazırlanmakta olması sebebiyle sekizinci sınıflar örnekleme alınmamıştır. Sosyo-ekonomik düzeyleri bakımından farklılık oluşturacak beş devlet ortaokulunda 678 örneklem grubuna ulaşılmıştır. Araştırmaya katılan kurumların listesi Ek-2 ’de verilmiştir.

Örneklemdaki ortaokul öğrencilerinin sayısı, aşağıdaki formül kullanılarak hesaplanmıştır (Balcı, 2009, s. 102) :

$$n = \frac{\frac{t^2 \cdot (PQ)}{d^2}}{1 + \frac{1}{N} \cdot \frac{t^2 \cdot (PQ)}{d^2}}$$

N = Evren büyüklüğü

n = Örneklem büyüklüğü

d = Serbestlik derecesi

t = Güven düzeyinin tablo değeri (t : 1.196)

PQ = (.50) .(.50) .25 maksimum örneklem büyüklüğü için örneklem yüzdesi.

Yapılan hesaplama göre örneklem büyüklüğü minimum 329 olarak hesaplanmıştır. Örneklemdaki öğrenci sayısı veri toplamada ve veri analizinde oluşabilecek sıkıntılardan dolayı ve örneklemin geçerliliğini arttırmak amacıyla geniş tutulmuştur. Örnekleme ait istatistikî bilgiler Tablo 3.1’de verilmiştir.

Tablo 3.1 incelendiğinde; araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin cinsiyet dağılımına bakıldığında 308’ini kızlar (%45.4), 370’ini de (%54.6) erkekler oluşturmaktadır. Sınıf düzeyi dağılımında ortaokul öğrencilerinin 228’inin 5. sınıf öğrencisi (%33.6), 235’inin 6. sınıf öğrencisi (%34.7), 215’inin 7. sınıf öğrencisi (%31.7) olduğu tespit edilmiştir. Yaş dağılımında ortaokul öğrencilerinin 228’i 11 yaşında (%33.6), 248’i 12 yaşında (%36.6), 202’si 13 yaşındadır (%29.8). Sosyo-ekonomik düzey bakımından dağılımda ortaokul öğrencilerinin 108’inin Düşük SED (%15.9), 440’ının Orta SED (%64.9), 130’unun da Üst SED’dedir (%19.2). Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin bilgisayara sahip olma durumu bakımından dağılımında 580’inin bilgisayarının olduğu (%85.5), 98’inin ise bilgisayara sahip olmadığı (%14.5) görülmektedir. İnternet bağlantı durumu bakımından dağılımda ise 479’unun internet bağlantısına sahip olduğu (%70.6), 199’unun da internet bağlantısına sahip olmadığı (%29.4) görülmüştür (Bkz. Tablo 3.1).

Tablo 3.1.
Örnekleme Grubunun Cinsiyet, Sınıf Düzeyi, Okul Türü, Yaş, SED, Bilgisayara Sahip Olma, İnternete Sahip Olmaya Göre Dağılım Tablosu

Kişisel Bilgiler		N	%
Cinsiyet	Kız	308	45.4
	Erkek	370	54.6
Sınıf Düzeyi	5. Sınıf	228	33.6
	6. Sınıf	235	34.7
	7. Sınıf	215	31.7
Yaş	11 Yaş	228	33.6
	12 Yaş	248	36.6
	13 Yaş	202	29.8
SED	Düşük	108	15.9
	Orta	440	64.9
	Üst	130	19.2
Bilgisayara Sahip Olma	Evet	580	85.5
	Hayır	98	14.5
İnternete Bağlantısı	Evet	479	70.6
	Hayır	199	29.4
	Toplam	678	100

3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmanın çalışma grubuna giren ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim beceri düzeyleri arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla veri toplama araçlarının geliştirilmesiyle ilgili olarak kaynaklar taranmış ve daha önce uygulanmış ölçekler incelenmiştir. *Kişisel Bilgi Formu*, *Sosyo-Ekonomik Düzey Ölçeği (SEDÖ; Bacanlı, 1997)*, *İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği (İBDÖ; Korkut, 1996)* ve *Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Horzum, Ayas ve Balta 2008)* olmak üzere dört bölümden oluşan veri toplama aracı kullanılmıştır. Gerekli izinler alındıktan sonra veriler toplanmıştır. Birinci bölümde ortaokul öğrencilerinin kişisel bilgilerini belirlemek amacıyla beş bağımsız değişkenden oluşan “Kişisel Bilgi Formu”, ikinci bölümde sosyo-ekonomik düzeylerini ölçmek için sekiz maddeden oluşan “Sosyo-Ekonomik Düzey Ölçeği” kullanılmıştır. Üçüncü bölümde iletişim beceri düzeylerini ölçmek amacıyla 25

maddeden oluşan “İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği ” ve dördüncü bölümde bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini ölçmek için 21 maddeden oluşan “Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği’nde her boyut (oyunu bırakamama, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme, oyundan dolayı görevi aksatma, oyunu başka etkinliklere tercih etme) bir alt ölçek olarak bulunmaktadır.

3.3. 1. Kişisel Bilgi Formu

Bu bölümde araştırmaya katılanların kişisel bilgilerin elde edilmesi amaçlanmıştır. Bunun için cinsiyet, sınıf, yaş ve bilgisayara sahip olma, evde internet bağlantısı durumuna ilişkin beş değişkenden oluşan kişisel bilgileri içermektedir.

3.3.2. Sosyo-Ekonomik Düzey Ölçeği (SEDÖ)

Araştırmada öğrencilerin sosyo-ekonomik düzeylerini belirlemek amacıyla Bacanlı (1997) tarafından geliştirilmiş olan Sosyo-Ekonomik Düzey Ölçeği (SEDÖ) kullanılmıştır (s. 100- 101). Ölçek maddelerinden bazıları günümüz koşullarına göre yenilenmiştir. Uygulama sonunda her maddenin puanları toplanmakta ve toplam puan elde edilmektedir. Katılımcıların sosyo-ekonomik düzeylerini *düşük-orta-yüksek* olarak belirlemek için aritmetik ortalamadan bir standart sapma çıkarılmış ($21-5=16$) ve bu puanın altı *düşük SED* olarak belirlenmiş, aritmetik ortalamaya bir standart sapma eklenmiş ($21+5=26$) ve bu puanın üstü *üst SED* olarak belirlenmiştir. 16 ile 26 puan arası da *orta SED* olarak kabul edilmiştir.

3.3.3 İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği (İBDÖ)

Bireylerin iletişim becerilerini nasıl değerlendirdiklerini anlamak amacıyla Korkut (1996) tarafından geliştirilmiş, "Her Zaman" dan "Hiçbir Zaman" a kadar derecelendirilmiş, beşli likert tipi bir ölçek kullanılmıştır. Ölçek toplam 25 anlatımdan oluşmakta olup elde edilebilecek en yüksek puan 125, en düşük puan ise 0 dır. Puanın fazla oluşu bireylerin iletişim becerilerini olumlu yönde değerlendirdiklerini yansıtmaktadır. Ölçeğin geçerlilik ve güvenilirlik çalışmaları aynı kişi tarafından yapılmıştır. Alfa iç tutarlılık katsayısı .80 olarak bulunmuştur. Lise öğrencilerinden elde edilen verilerle yapılan faktör analizi sonucu ölçeğin tek boyutlu ve geçerlik katsayısının .58 olduğu hesaplanmıştır.

Deniz (2003) tarafından yapılan ‘İletişim Becerileri Eğitiminin İlköğretim 8. Sınıf Öğrencilerinin İletişim Becerisi Düzeylerine Etkisi’ adlı çalışmada 150 sekizinci sınıf öğrencisine ölçeğin (İBDÖ) uygulanması ile elde edilen Cronbach alfa kat sayısı .86 olarak bulunmuş, test tekrar test güvenilirlik kat sayısı ise .76 olarak bulunmuştur.

Bu araştırma için yapılan güvenilirlik çalışmasında *İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği*’nin (İBDÖ) güvenilirlik kat sayısı .90 olarak bulunmuştur. Korkut (1996) tarafından yapılan faktör analizi sonucunda ölçeğin tek boyutlu olduğu bulunmuştur.

Ortaokul öğrencilerinin ölçek maddelerine verdikleri cevapların sınıflandırılması için: Dağılım Aralığı = (En büyük değer – En küçük değer)/5 formülü kullanılmıştır Bu formüle göre katılım düzeyi bölümünün dağılım aralığı 0,80 olarak bulunmuştur. Bu değer derece katsayılarına eklenerek aşağıdaki iletişim becerileri düzey aralıkları belirlenmiştir.

Tablo. 3.2.

İletişim Becerileri Aritmetik Ortalamaların Değerlendirme Aralığı

İletişim Becerileri Düzey Aralıkları	Katılma Dereceleri
1.00 - 1.80	Çok düşük
1.81 - 2.60	Düşük
2.61 - 3.40	Orta
3.41 - 4.20	Yüksek
4.21 - 5.00	Çok Yüksek

3.3.4. Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilen "Her Zaman" dan "Hiçbir Zaman" a kadar derecelendirilmiş, beşli likert tipi bir ölçek kullanılmıştır. Ölçek 21 maddeden oluşmuş dört faktörlü bir yapıya sahiptir. Ölçekte yer alan ilk faktör toplam on maddeden oluşmakta, “bilgisayar oyununu bırakamama” adını taşımakta ve toplam varyansın %27’sini açıklamaktadır. Bu faktörün iç tutarlılık katsayısı .83’tür. Ölçeğin “bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme” adını taşıyan ikinci faktörü dört maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın %6,5’ini açıklayan bu faktörün iç tutarlılık katsayısı .60’tır. Ölçeğin üçüncü faktörü üç maddeden oluşmakta, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatma” adını taşımakta ve toplam varyansın %6’sini açıklamaktadır. Bu faktörün iç tutarlılık katsayısı .50’dir. Ölçeğin “bilgisayar oyunu

oynamayı başka etkinliklere tercih etme” adını taşıyan son faktörü dört maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın %5.50’sini açıklayan bu faktörün iç tutarlılık katsayısı .50’dir. 21 maddelik ölçeğin tamamı ele alındığında toplam varyansın %45’ini açıkladığı ve iç tutarlılık katsayısının .85 olduğu bulunmuştur. Ölçeğin cevaplayıcıları ölçekten en az 21, en fazla 105 puan alabilmektedir. Maddelerin tamamı olumlu maddelerden oluşmaktadır.

Bu araştırma için yapılan güvenilirlik çalışmasında bilgisayar oyun bağımlılığının ‘oyunu bırakamama’ alt boyutunun alfa güvenilirlik kat sayısı .87, ‘oyunu hayatla ilişkilendirme’ alt boyutunun güvenilirlik kat sayısı .69, ‘oyundan dolayı görevi aksatma’ alt boyutunun alfa güvenilirlik katsayısı .77 ve ‘oyunu başka etkinliklere tercih etme’ alt boyutunun güvenilirlik kat sayısı .58 olarak bulunmuştur.

3.4. Veri Toplama Süreci

Kullanılacak ölçekler için gerekli izinler alındıktan sonra 2012 – 2013 öğretim yılı içerisinde Denizli ili merkez ortaokullarının 5, 6 ve 7. sınıflarında öğrenim gören 678 öğrenciye uygulanmıştır (Bkz. Ek-2). Ölçekler araştırmacı tarafından araştırma yapılan kurumlar listesindeki (Bkz. Ek-3) okullara gidilip ortaokul öğrencilerine uygulanmıştır.

Dağıtılan 900 ölçekten 812 tanesi cevaplandırılmış fakat bunlardan 134 tanesinin eksik doldurulması ve normal dağılımı olumsuz etkilemesi sebebiyle araştırmaya dâhil edilmemiştir. Ölçeklerden 678 tanesi değerlendirilmeye alınmıştır.

3.5. Verilerin Analizi

Araştırmada toplanan verilerin çözümlenmesinde SPSS 20 (Statistical Package for Social Sciences) programı kullanılmıştır. Araştırmada uygulanan testlerin analizi yapılmadan önce sonuçların normal dağılıma sahip olup olmadığını belirlemek için yapılan Kolmogorov-Smirnov testi kullanılmıştır. İletişim beceri düzeyleri, bilgisayar oyun bağımlılığı ve alt boyutlarına ilişkin Kolmogorov-Smirnov testlerinin elde edilen sonuçlar Tablo 3.3 ’de verilmiştir.

Tablo 3.3.

İletişim Becerileri, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Alt Boyutlarından Elde Edilen Puanların Aritmetik Ortalamaları ve Normal Dağılım Testi Sonuçları

Kolmogorov-Smirnow	N	\bar{X}	Ss	K-Smirnov Z	P
İletişim Becerileri	678	3.98	.61	1.932	.001*
BİLFAK1	678	2.45	.99	2.019	.001*
BİLFAK2	678	2.30	1.02	3.000	.000*
BİLFAK3	678	1.66	.94	6.255	.000*
BİLFAK4	678	2.49	.95	2.377	.000*
BİLFAKTOP	678	2.31	.85	1.735	.005*

* $p < 0.05$

Tablo 3.3.'e göre iletişim becerilerinin toplam puanlarının normal dağılım gösterip göstermediğini belirlemek amacıyla yapılan Kolmogorov- Smirnov testi sonucunda toplam puanlarının dağılımının 0.05 manidarlık düzeyinde (KSZ=1.932, $p < .05$) normal dağılıma sahip olmadığı belirlenmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin toplam puanlarının dağılımını 0.05 manidarlık düzeyinde (KSZ=1.735, $p < .05$) normal dağılıma sahip olmadığı belirlenmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığı boyutlarının toplam puanlarının dağılımına bakıldığında da oyunu bırakamama (BİLFAK1: KSZ=2.019, $p < .05$), oyunu hayatla ilişkilendirme (BİLFAK2: KSZ=3.000, $p < .05$), oyundan dolayı görevi aksatma (BİLFAK3: KSZ= 6.255, $p < .05$), oyunu başka etkinliklere tercih etme (BİLFAK4: KSZ=2.377, $p < .05$) puanlarının normal dağılım göstermedikleri tespit edilmiştir. Baştürk'ün (2010) belirttiği gibi nonparametrik istatistiksel yöntemlerin; parametrik testlerde kullanılan iki bağımsız örneklemlili t-testinin (Independent Samples t test) nonparametrik testlerdeki karşılığı olan Mann-Whitney U ve gruplar arası tek yönlü varyans analizinin parametrik olmayan testlerdeki karşılığı olan Kruskal-Wallis Varyans Analizi'nin kullanılması uygun görülmüştür.

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin ölçek toplamında aritmetik ortalama (\bar{X}) ve standart sapma (Ss) hesaplanmıştır. Madde ortalama puanlarına göre oyun bağımlılık düzeyleri bakımından sıralanmıştır. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık ve alt boyutları olan oyunu bırakama, oyunu hayatla ilişkilendirme, oyundan dolayı görevi aksatma ve oyunu başka etkinliklere tercih etmeye ilişkin algı ortalamaları ve katılma düzeyleri verilmiştir.

Cinsiyet deęişkenine, bilgisayara ve internet bağlantısına sahip olma deęişkenlerine göre bilgisayar oyun baęımlılığı düzeyine ve alt boyutlarına ilişkin farkların test edilmesinde Mann-Whitney U testi kullanılmıştır. Yaş, SED, sınıf düzeyi deęişkenlerine göre bilgisayar oyun baęımlılığı düzeyine ve alt boyutları arasındaki farkın test edilmesinde Kruskal-Wallis Varyans analizi kullanılmıştır. Gruplar arasında anlamlı farkın olduęu durumlarda, farkın kaynağını saptamak için Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Yapılan istatistiksel çözümlenelerde anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır.

Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeylerine ilişkin madde bazında ve ölçek toplamında aritmetik ortalama (\bar{X}) ve standart sapma (Ss) hesaplanmıştır. Madde ortalama puanlarına göre iletişim becerilerini kullanabilme düzeyleri bakımından sıralanmıştır.

Cinsiyet ve SED deęişkenlerine göre iletişim beceri düzeyine ilişkin farkın test edilmesinde Mann-Whitney U testi analizi kullanılmıştır. Yaş ve sınıf düzeyi deęişkenine göre iletişim beceri düzeyi arasındaki farkın test edilmesinde Kruskal-Wallis Varyans analizi kullanılmıştır. Yapılan istatistiksel çözümlenelerde anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır.

Her iki ölçeğin birbiriyle ilişkisini saptamada korelasyon (Spearman korelasyon katsayısı) analizi, her iki verinin ilişkisel karşılaştırmasında, doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır.

Korelasyon analizi, aralık ve rasyo düzeyinde ölçülmüş iki deęişken arasındaki ilişki veya baęımlılık olup olmadığını var ise yönünü ve gücünü göstermek amacıyla yapılan bir analiz tekniğidir. Korelasyon analizi sonucunda hesaplanan korelasyon kat sayısı “r” (-1) ile (+1) arasında bir deęer alabilir. Katsayının (+1) olması iki deęişken arasında tam bir pozitif doğrusal ilişki olduğunu, (-1) olması ise iki deęişken arasında tam bir negatif ilişki olduğunu ifade eder. Korelasyon hesaplamaları çeşitli şekillerde yapılmaktadır. Pearson korelasyonu parametrik testlerden birisi olup en az aralık düzeyinde ölçüm gerektirir. Spearman korelasyonu ise sıralama düzeyinde ölçümlere uygulanır (Yazıcıođlu ve Erdoğan, 2011). Çalışmamızda korelasyon analizinde Spearman korelasyonu kullanılmıştır.

Regresyon analizi iki deęişken arasında ilişki, bunların deęerlerinin karşılıklı deęişimleri arasında bir baęlılık şeklinde anlaşılmasıdır. Eđer bir deęişkenin deęeri

arttığında (ya da azaldığında) diğer değişkenin değerinde de bir artış veya azalış meydana geliyorsa, bu iki değişken arasında ilişki olduğu anlamına gelir (Uzgören, 2012, s.385).

Regresyon analizinde amaç değişkenler arasındaki ilişkiyi matematiksel bir denklem şeklinde ifade etmek ve bu denklem yardımıyla bağımlı değişken değerini tahmin etmektir. Korelasyon analizinde değişkenler arasında bir birlikteliğin olduğu saptanırken regresyon analizinde ilgilenilen değişkenler arasındaki neden sonuç ilişkisi önem kazanır (Uzgören, 2012, s.385).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

BULGULAR

4. 1. Araştırmanın Birinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın birinci alt problemi “Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri nedir?” olarak belirlenmiştir. Bu alt probleme cevap aramak amacıyla ortaokul öğrencilerinin ölçme aracına verdikleri cevaplar analiz edilmiş ve Tablo 4.1’de bulunan değerler elde edilmiştir.

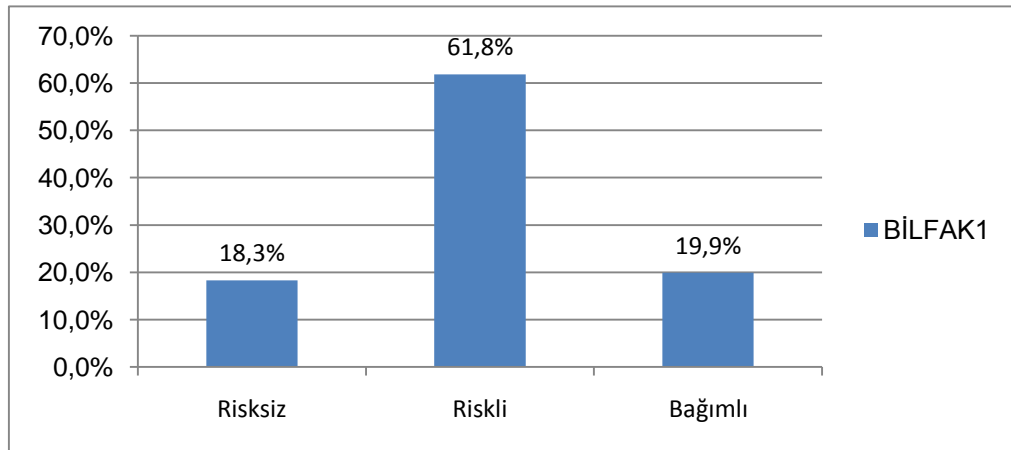
Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin ölçek toplamında aritmetik ortalama (\bar{X}) ile standart sapma kat sayısı hesaplanmıştır. Katılımcıların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini belirlemek için aritmetik ortalamadan 1 standart sapma çıkarılmış ($49-18=31$) ve bu puanın altı “risksiz” olarak belirlenmiş, aritmetik ortalamaya 1 standart sapma eklenmiş ($49+18=67$) ve bu puanın üstü oyun bağımlısı olarak belirlenmiştir. 31 ile 67 puan arası da “riskli” olarak kabul edilmiştir. Aynı işlem her alt boyut için ayrı ayrı yapılmıştır.

Tablo 4.1.

Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyini Betimleyen İstatistik Değeri

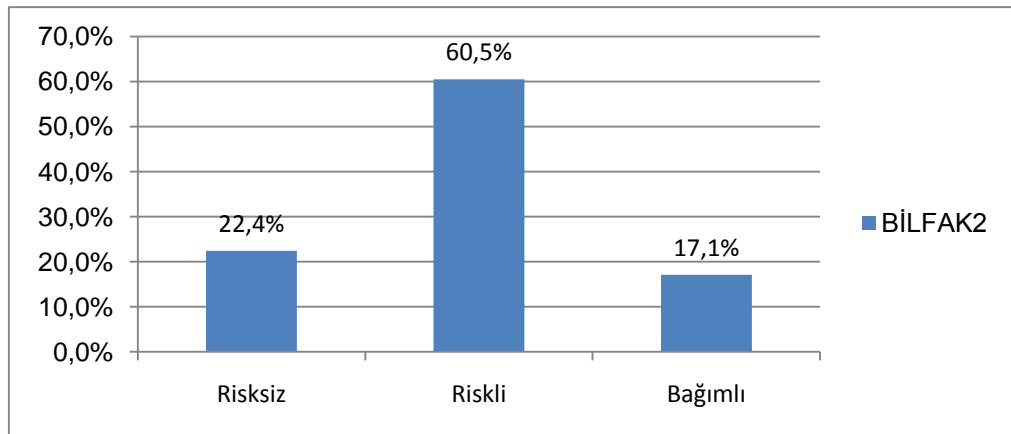
Faktörler	N	\bar{X}	Medyan	Ss.	Düzye
Oyunu Bırakamama	678	24.49	2.00	9.92	Riskli
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	678	9.21	9.00	4.08	Riskli
Oyundan Dolayı Görevi Aksatma	678	4.99	4.00	2.80	Riskli
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	678	9.95	10.00	3.81	Riskli
Toplam BOB	678	48.65	2.19	17.80	Riskli

Tablo 4.1 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri “Riskli”dir. Yani ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri riskli grupta çıkmıştır. Aşağıda bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin ve her alt boyutuna ilişkin yüzde değerleri verilmiştir:



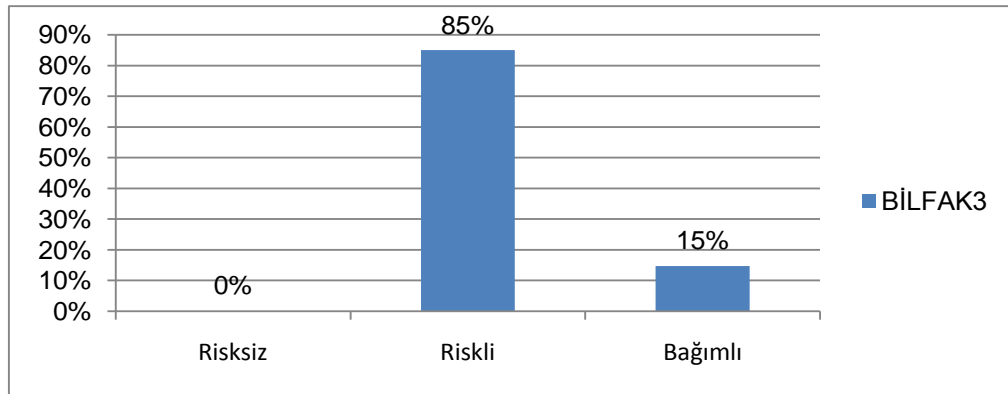
Şekil 4.1. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının oyunu bırakamama boyutuna ait yüzdeleri

Şekil 4.1 incelendiğinde oyunu bırakamama boyutunda ortaokul öğrencilerin en çok %61.8 ile riskli grupta, en az %18.3 ile risksiz grupta olduğu görülmektedir. Katılımcıların %19.9'u da bağımlı olarak görülmüştür.



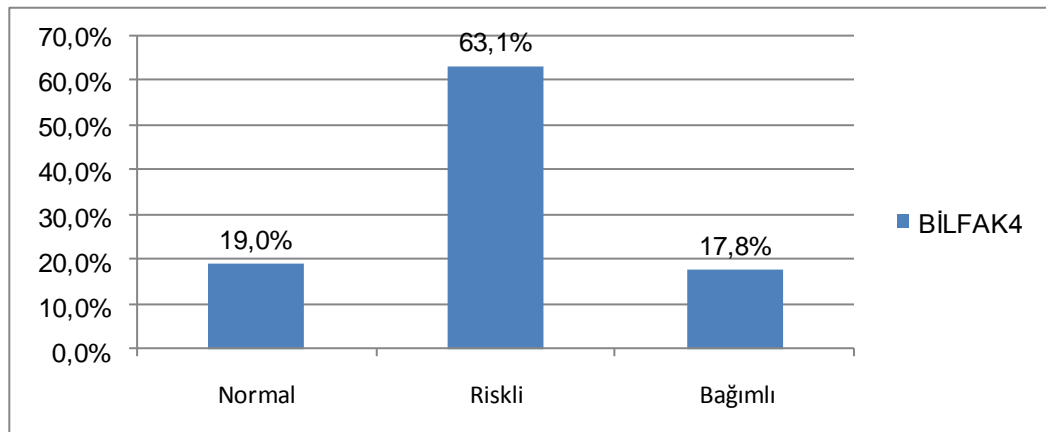
Şekil 4.2. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme boyutuna ait yüzdeleri

Şekil 4.2 incelendiğinde oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme boyutunda ortaokul öğrencilerinin en çok %60.5 ile riskli, en az %17.1 ile bağımlı, %22.4'ünün de risksiz olduğu görülmektedir.



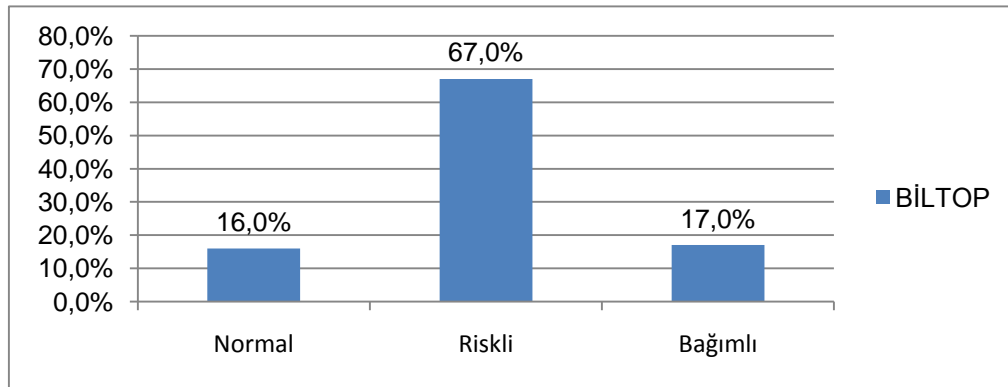
Şekil 4.3. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının oyundan dolayı görevi aksatma boyutuna ait yüzdeleri

Şekil 4.3. incelendiğinde oyundan dolayı görevi aksatma boyutunda ortaokul öğrencilerinin en çok %85 ile riskli, en az %0 ile risksiz, %15'inin de bağımlı olduğu görülmektedir.



Şekil 4.4. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının oyunu başka etkinliklere tercih etme boyutuna ait yüzdeleri

Şekil 4.4. incelendiğinde oyunu başka etkinliklere tercih boyutunda ortaokul öğrencilerinin en çok %63.1 ile riskli, en az %17.8 ile risksiz, %19' unun da risksiz olduğu görülmektedir.



Şekil 4.5. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar toplam oyun bağımlılığına ait yüzdeleri

Şekil 4.5. incelendiğinde bilgisayar toplam oyun bağımlılığı ortaokul öğrencilerinin en çok %67 (455) ile riskli, en az %16 (108) ile risksiz, %17'sinin (115) de bağımlı olduğu görülmektedir.

4.2. Araştırmanın İkinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi “ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin alt boyutları (oyunu bırakamama, oyunu hayatla ilişkilendirme, oyundan dolayı görevi aksatma, oyunu başka etkinliklere tercih etme), kişisel değişkenlerine (yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi, sosyoekonomik düzey (SED), bilgisayara sahip olma, internet bağlantısına sahip olmaları) göre anlamlı farklılık göstermekte midir?” olarak belirlenmiştir.

Bu alt probleme cevap vermek amacıyla, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ve alt boyutlarının cinsiyet, bilgisayara sahip olma ve internet bağlantısına sahip olma değişkenlerine göre farkların test edilmesinde Mann Witney U Testi ile; yaş, sınıf düzeyi, SED değişkenlerine göre farkların test edilmesinde ise Kruskal Wallis Varyans Analizi ile yoklanmıştır. Gruplar arasında anlamlı farkın olduğu durumlarda, farkın kaynağını saptamak için Mann-Whitney U testi yapılmıştır. Yapılan istatistiksel çözümlerinde anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır

4.2.1. Cinsiyet Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Mann-Witney U testi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.2’de yer almaktadır.

Tablo 4.2.

Ortaokul Öğrencilerinin Cinsiyet Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine ve Alt Boyutlarına İlişkin Mann-Whitney U testi Sonuçları

Faktörler	Cinsiyet	N	\bar{X}	U	Z	P
Oyunu Bırakamama	Kız	308	273,06	36518,000	-8,063	.000
	Erkek	370	394,80			
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	Kız	308	279,26	38427,000	-7,333	.000
	Erkek	370	389,64			
Oyundan dolayı Görevi Aksatma	Kız	308	277,33	37833,000	-7,895	.000
	Erkek	370	391,25			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	Kız	308	290,24	41809,000	-5,997	.000
	Erkek	370	380,50			
BOB Toplam	Kız	308	268,55	35127,500	-8,607	.000
	Erkek	370	398,56			

* $p < .05$

Tablo 4.2’de gösterilen Mann-Whitney U sonuçları incelendiğinde; bilgisayar oyun bağımlılığı ve tüm boyutlarında öğrencilerin cinsiyetlerine göre istatistiksel olarak .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p = .00$; $p < .05$). Araştırmaya katılan erkek öğrencilerin ($\bar{X} = 394.80$) kız öğrencilere ($\bar{X} = 273.06$) göre bilgisayar oyununu daha fazla bırakamadıkları, bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirmede erkek öğrencilerin ($\bar{X} = 389.64$) kız öğrencilere ($\bar{X} = 279.26$) göre daha çok ilişkilendirdiğini belirttiği bulunmuştur. Araştırmada erkek öğrencilerin ($\bar{X} = 391.25$) kız öğrencilere göre ($\bar{X} = 290.24$) bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevi daha fazla aksattıklarını ve erkek öğrencilerin ($\bar{X} = 380.50$) kız öğrencilere ($\bar{X} = 290.24$) göre oyunu başka etkinliklere tercih ettiklerini belirttiği bulunmuştur. Ölçeğin tüm maddelerinin

toplamında da öğrencilerin cinsiyet bakımından istatistiksel olarak .05 manidarlık düzeyinde anlamlı fark bulunmuştur ($p=.000$; $p<.05$). Araştırmaya katılan erkek öğrencilerin ($\bar{X}=398.56$) kız öğrencilere ($\bar{X}=268.55$) göre toplam oyun bağımlılığının daha yüksek olduğu görülmektedir.

4.2.2. ‘Yaş’ Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Varyans analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.3’te yer almaktadır.

Tablo 4.3.

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyinin Yaş Değişkenine göre Kruskal-Wallis Varyans Testi Sonuçları

Faktörler	Yaş	N	\bar{X}	Sd	χ^2	p	Fark
Oyunu Bırakamama	11 yaş	228	348.43	2	2.137	.344	-
	12 yaş	248	345.89				
	13 yaş	202	359.24				
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	11 yaş	228	342.79	2	6.076	.048*	
	12 yaş	248	313.19				
	13 yaş	202	318.18				
Oyundan Dolayı Görevi Aksatma	11 yaş	228	318.18	2	6.003	.050	
	12 yaş	248	340.43				
	13 yaş	202	362.43				
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	11 yaş	228	338.84	2	3.473	.176	
	12 yaş	248	355.30				
	13 yaş	202	320.85				
BOB Toplam	11 yaş	228	334,10	2	.461	.794	
	12 yaş	248	345,96				
	13 yaş	202	337,67				
	Toplam	678					

Tablo 4.3’te gösterilen Kruskal Wallis Varyans analizi sonuçları incelendiğinde; ortaokul öğrencilerinin yaş değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p=.79$; $p>.05$)

Ortaokul öğrencilerinin yaş değişkenine göre oyunu hayatla ilişkilendirme alt boyutunun ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bu farkın hangi gruptan kaynaklandığını bulmak için Mann Witney U-Testi yapılmıştır. 11 yaş ile 13 yaş arasında .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir fark bulunmuştur. Puan ortalamalarına bakıldığında 11 yaşındaki öğrencilerin ($\bar{X} = 229,42$), 13 yaşındaki öğrencilere ($\bar{X} = 199,79$) göre yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

4.2.3. ‘Sınıf Düzeyi’ Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin ‘sınıf düzeyi’ değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Varyans analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.4’te yer almaktadır.

Tablo 4.4.

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyinin Sınıf Düzeyi Değişkenine göre Kruskal-Wallis Varyans Testi Sonuçları

Faktörler	Sınıf Düzeyi	N	\bar{X}	Sd	χ^2	p	Fark
Oyunu Bırakamama	5. sınıf	228	332,31	2	1.058	.589	
	6. sınıf	235	349,95				
	7. sınıf	215	335,71				
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	5. sınıf	228	373,00	2	15.310	.00*	
	6. sınıf	235	342.56				
	7. sınıf	215	300.62				
Oyundan Dolayı Görevi Aksatma	5. sınıf	228	323.51	2	3.285	.194	
	6. sınıf	235	340.18				
	7. sınıf	215	355.71				
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	5. sınıf	228	347.64	2	2.732	.255	
	6. sınıf	235	348.23				
	7. sınıf	215	321.33				
BOB Toplam	5. sınıf	228	343.98	2	1.421	.491	
	6. sınıf	235	347.07				
	7. sınıf	215	326.48				
	Toplam	678					

* $p < .05$

Tablo 4.4'te gösterilen Kruskal Wallis Varyans analizi sonuçları incelendiğinde; ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeyi değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p=.49$; $p>.05$)

Ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeyi değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığının alt boyutu olan oyunu hayatla ilişkilendirme ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuş olup ($p<.05$) farkın hangi gruptan kaynaklandığını bulmak için Mann Witney U Testi yapılmıştır. 5. sınıf ile 7. sınıf öğrenciler, 6. sınıf ile 7. sınıf öğrencileri arasında .05 manidarlık düzeyinde anlamlı farklılık belirlenmiştir. Puan ortalamalarına bakıldığında; 5. sınıf öğrencilerin ($\bar{X}=245,43$) 7. sınıf öğrencilerine ($\bar{X}=197,16$) göre, 6. sınıf öğrencilerin ($\bar{X}=238,34$) 7. sınıf öğrencilerine ($\bar{X}=211,47$) göre yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

4.2.4. 'Bilgisayara Sahip Olma' Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin 'bilgisayara sahip olma' değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Mann-Witney U testi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.5'te yer almaktadır.

Tablo 4.5'te gösterilen Mann-Whitney U sonuçları incelendiğinde; bilgisayara sahip olma değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin oyunu bırakma ($p=.279$; $p>.05$), oyunu hayatla ilişkilendirme ($p=.419$; $p>.05$), oyundan dolayı görevi aksatma ($p=.811$; $p>.05$) ve oyunu başka etkinliklere tercih etme ($p=.257$; $p>.05$) alt boyutlarına ait ortalamaları arasında istatistiksel olarak .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($p>.05$). Ölçeğin tüm maddelerinin toplamında da öğrencilerin bilgisayara sahip olma değişkenine göre de istatistiksel olarak .05 manidarlık düzeyinde anlamlı fark bulunmamıştır ($p=.000$; $p<.916$).

Tablo 4.5.

Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayara Sahip Olma Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine ve Alt Boyutlarına İlişkin Mann-Whitney U testi Sonuçları

Faktörler	Bilgisayara Sahip Olma	N	\bar{X}	U	Z	P
Oyunu Bırakamama	Var	580	342.85	26478.000	-1.083	.279
	Yok	98	319.68			
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	Var	580	337.01	26975.500	-.808	.419
	Yok	98	354.24			
Oyundan Dolayı Görevi Aksatma	Var	580	338.79	28010.000	-.239	.811
	Yok	98	343.68			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	Var	580	336.01	26394.000	-1.134	.257
	Yok	98	360.17			
BOB Toplam	Var	580	339.17	28231.000	-.105	.916
	Yok	98	341.43			

* $p < .05$

4.2.5. 'İnternet Bağlantısına Sahip Olma' Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin 'internet bağlantısına sahip olma' değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Mann-Witney U testi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.6'da yer almaktadır.

Tablo 4.6'da gösterilen Mann-Whitney U testi sonuçları incelendiğinde; internet bağlantısına sahip olma değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin oyunu bırakama ($p = .279$; $p > .05$), oyundan dolayı görevi aksatma ($p = .811$; $p > .05$) ve oyunu başka etkinliklere tercih etme ($p = .257$; $p > .05$) alt boyutlarına ait ortalamaları arasında istatistiksel olarak .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir farklılık bulunmamıştır ($p > .05$). İnternet bağlantısına sahip olma değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin oyunu hayatla ilişkilendirme ($p = .009$; $p < .05$) alt boyutuna ait ortalamaları arasında istatistiksel olarak .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Puan ortalamalarına bakıldığında bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirmede İnternet

bağlantısına sahip olmayan öğrencilerin ($\bar{X}=369.75$) , internet bağlantısına sahip olan öğrencilere ($\bar{X}=326.64$) göre daha çok ilişkilendirdiğini belirttiği bulunmuştur. Ölçeğin tüm maddelerinin toplamında da öğrencilerin internet bağlantısına sahip olma değişkenine göre de istatistiksel olarak .05 manidarlık düzeyinde anlamlı fark bulunmamıştır ($p=.000$; $p<.293$).

Tablo 4.6.

Ortaokul Öğrencilerinin İnternet Bağlantısına Sahip Olma Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine ve Alt Boyutlarına İlişkin Mann-Whitney U testi Sonuçları

Faktörler	İnternet		\bar{X}	U	Z	P
	Bağlantı Durumu	N				
Oyunu Bırakamama	Var	479	341.63	46640.500	-439	.660
	Yok	199	334.37			
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	Var	479	326.93	41640.000	-2.602	.009*
	Yok	199	369.75			
Oyundan dolayı Görevi Aksatma	Var	479	334.65	45339.000	-1.047	.295
	Yok	199	351.17			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	Var	479	333.76	44910.500	-1.189	.235
	Yok	199	353.32			
BOB Toplam	Var	479	334.41	45220.000	-1.051	.293
	Yok	199	351.76			

* $p < .05$

4.2.6. 'SED' Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin SED değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Varyans analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.7'de yer almaktadır.

Tablo 4.7'de gösterilen Kruskal Wallis Varyans analizi sonuçları incelendiğinde; ortaokul öğrencilerinin SED değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=.020$; $p < .05$). Bu farkın hangi

grubun lehine olduğunu belirlemek için ikili karşılaştırmalı Mann-Whitney U testi yapılarak düşük SED’de olan öğrenciler ile yüksek SED’de olan öğrenciler, orta SED’de olan öğrenciler ile yüksek SED’de olan öğrenciler arasında .05 manidarlık düzeyinde anlamlı farklılık belirlenmiştir. Puan ortalamalarına bakıldığında; düşük SED’de olan öğrencilerin ($\bar{X}=129.07$), yüksek SED’de olan öğrencilere ($\bar{X}=111.55$) göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu, orta SED’de olan öğrencilerin ($\bar{X}=295.86$) yüksek SED’de olan öğrencilere ($\bar{X}=250.45$), göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu, görülmektedir.

Tablo 4.7.

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeyinin SED Değişkenine göre Kruskal-Wallis Varyans testi Sonuçları

Faktörler	Sınıf Düzeyi	N	\bar{X}	Sd	χ^2	p	Fark
Oyunu Bırakamama	Düşük	108	321.31	2	4.016	.134	
	Orta	440	350.55				
	Yüksek	130	317.23				
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	Düşük	108	371.18	2	12.710	.002*	
	Orta	440	347.06				
	Yüksek	130	287.58				
Oyundan Dolayı Görevi Aksatma	Düşük	108	331.81	2	8.354	.015*	
	Orta	440	353.11				
	Yüksek	130	299.83				
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	Düşük	108	370.92	2	11.294	.004*	
	Orta	440	346.08				
	Yüksek	130	291.12				
BOB Toplam	Düşük	108	344.56	2	7.850	.020*	
	Orta	440	350.96				
	Yüksek	130	296.49				
	Toplam				678		

* $p < .05$

Tablo 4.7’ye göre oyunu bırakamama alt boyutunda ortaokul öğrencilerinin SED değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyine etkisi bakımından istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunamamıştır ($p=.134$; $p < .05$).

Oyunu hayatla ilişkilendirme alt boyutunda ortaokul öğrencilerinin SED değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyine etkisi bakımından .05 manidarlık

düzeyinde anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p= .002$; $p<.05$). Bu farkın hangi gruptan kaynaklandığını bulmak için Mann Witney U-Testi yapılarak düşük SED’li öğrencilerin, üst SED’li öğrencilerle; orta SED’li öğrencilerle üst SED’li öğrenciler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir. Puan ortalamalarına bakıldığında düşük SED’li öğrencilerin ($\bar{X}=135,43$) üst SED’li öğrencilere ($\bar{X}=106,27$) göre; orta SED’li öğrencilerin ($\bar{X}=296,93$) üst SED’li öğrencilere ($\bar{X}=246,81$) göre yüksek ortalamaya sahip olduğu bulunmuştur.

Oyundan dolayı görevi aksatma alt boyutunda ortaokul öğrencilerinin SED değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyine etkisi bakımından .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p=.015$; $p<.05$). Bu farkın hangi gruptan kaynaklandığını bulmak için Mann Witney U-Testi yapılarak orta SED’li öğrenciler ile üst SED’li öğrenciler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir ($p=.004$; $p<.05$). Puan ortalamalarına bakıldığında orta SED’li öğrencilerin ($\bar{X}=353,11$) üst SED’li öğrencilere ($\bar{X}=299,83$) göre yüksek ortalamaya sahip olduğu bulunmuştur.

Oyunu başka etkinliklere tercih etme alt boyutunda ortaokul öğrencilerinin SED değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyine etkisi bakımından .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir farklılık bulunmuştur ($p<.05$). Bu farkın hangi gruptan kaynaklandığını bulmak için Mann Witney U-Testi yapılarak düşük SED’li öğrencilerin, üst SED’li öğrencilerle; orta SED’li öğrenciler ile üst SED’li öğrenciler arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık belirlenmiştir ($p=.004$, $p.05$). Puan ortalamalarına bakıldığında düşük SED’li öğrencilerin ($\bar{X}=134,57$) üst SED’li öğrencilere ($\bar{X}=106,98$) göre; orta SED’li öğrencilerin ($\bar{X}=296,10$) üst SED’li öğrencilere ($\bar{X}=$) 249,64 göre yüksek ortalamaya sahip olduğu bulunmuştur ($p<.05$).

4.3. Araştırmanın Üçüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın üçüncü alt problemi “Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyleri nedir?” olarak belirlenmiştir. Bu alt probleme cevap aramak amacıyla ortaokul öğrencilerinin ölçme aracına verdikleri cevaplar analiz edilmiş, Tablo 4. 8 ve Tablo 4.9’da bulunan değerler elde edilmiştir. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeylerine ilişkin ölçek toplamında aritmetik ortalama (\bar{X}) hesaplanmıştır.

Tablo 4. 8.

Ortaokul Öğrencilerinin İletişim Beceri Düzeyine Ait Betimsel İstatistik

	N	\bar{X}	Medyan	Ss	Düzye
Ortaokul Öğrencilerinin İletişim Beceri Düzeyleri	678	3.99	4.08	.61	Yüksek

Tablo 4.8 incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeylerinin “Yüksek” olduğu görülmektedir.

İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği’nde kullanılan beşli seçeneklere uygun olarak değerlendirme aralıkları hesaplanmıştır. Bunun için ölçekten alınan puanlar madde sayısı 25’e bölünmüş ve her bir öğrenci için iletişim beceri düzey aralığı belirlenmiştir. Bu değer in alt ve üst sınırı 1 ile 5’tir. Tablo 4,8’de iletişim beceri düzey aralıklarının frekans ve yüzdeler değeri verilmiştir.

Tablo 4.9.

İletişim Beceri Düzey Aralıklarının Frekans ve Yüzdeleri

Aralık değeri	Katılma Dereceleri	N	%
1.00 - 1.80	Çok düşük	2	0.3
1.81 - 2.60	Düşük	15	2.2
2.61 - 3.40	Orta	104	15.3
3.41 - 4.20	Yüksek	278	41.0
4.21 - 5.00	Çok Yüksek	279	41.2
Toplam		678	100

Not: $\bar{X} = 3.99$

Tablo 4.9’da görüldüğü gibi ölçekteki maddelere verilen yanıtların ortalamaları “Çok Yüksek” ve “Yüksek” aralıklarında yoğunlaşmaktadır. Ortaokul öğrencilerinin iletişim becerileri ölçeğinden aldıkları puanların ortalaması ise ($\bar{X} = 3,99$) bulunmuştur.

4.4. Araştırmanın Dördüncü Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın ikinci alt problemi “ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyleri kişisel değişkenlerine (yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi, SED) göre anlamlı farklılık göstermekte midir?” olarak belirlenmiştir. Bu alt probleme cevap aramak amacıyla ortaokul öğrencilerinin ölçme aracına verdikleri cevaplar analiz edilmiş, Tablo 4. 10, Tablo 4.11, Tablo 4.12 ve Tablo 4.13’te bulunan değerler elde edilmiştir.

Cinsiyet değişkenlerine göre iletişim beceri düzeyine ilişkin farkın test edilmesinde Mann-Whitney U testi analizi kullanılmıştır. Yaş, sınıf düzeyi ve SED değişkenine göre iletişim beceri düzeyi arasındaki farkın test edilmesinde Kruskal-Wallis Varyans analizi kullanılmıştır. Yapılan istatistiksel çözümlenmelerde anlamlılık düzeyi .05 olarak alınmıştır.

4.4.1. ‘Cinsiyet’ Değişkenine Göre İletişim Beceri Düzeylerine İlişkin Bulgular

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Mann-Witney U testi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.10’da yer almaktadır.

Tablo 4.10.

Ortaokul Öğrencilerinin İletişim Beceri Düzeyinin Cinsiyet Değişkenine göre Mann-Whitney U testi Sonuçları

İletişim Beceri Düzeyi	Cinsiyet	N	\bar{X}	U	Z	P
	Kız		308	362.91	49769,000	-2,840
Erkek		370	320.01			
Toplam		678				

* $p < .05$

Tablo 4.10’da gösterilen Mann-Whitney U sonuçları incelendiğinde; kız ve erkek öğrencilerin iletişim beceri düzeyi ortalamaları arasında istatistiksel olarak .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=.005$; $p<.05$). Puan ortalamalarına bakıldığında; kız öğrencilerin ($\bar{X}=362.91$), erkek öğrencilere ($\bar{X}=320.01$) göre iletişim beceri düzeyi ortalamaları bakımından daha yüksek ortalamaya sahip oldukları görülmektedir.

4.4.2. Yaş Değişkenine Göre İletişim Beceri Düzeylerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeylerinin yaş değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Varyans analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.11’de yer almaktadır.

Tablo 4.11.

Ortaokul Öğrencilerinin İletişim Beceri Düzeyinin Yaş Değişkenine göre Kruskal-Wallis Varyans testi Sonuçları

İletişim Beceri Düzeyi	Yaş	N	\bar{X}	Sd	χ^2	p	Fark
	11 Yaş	228	361.84				
	12 Yaş	248	351.50	2	12.309	.002*	1-3
	13 Yaş	202	299.55				2-3
	Toplam	678					

* $p < .05$

Tablo 4.11’de gösterilen Kruskal Wallis Varyans analizi sonuçları incelendiğinde; ortaokul öğrencilerinin yaş değişkenine göre iletişim beceri düzeyi arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ($p < .05$). Bu farkın hangi grubun lehine olduğunu belirlemek için ikili karşılaştırmalı Mann-Whitney U testi yapılarak 11 yaş grubundaki öğrenciler ile 13 yaş grubundaki öğrenciler, 12 yaş grubundaki öğrenciler ile 13 yaş grubundaki öğrenciler arasında .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir fark bulunmuştur. Puan ortalamalarına bakıldığında; 11 yaş grubunda olan öğrencilerin ($\bar{X} = 233.55$), 13 yaş grubunda olan öğrencilere ($\bar{X} = 195.13$) göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu, 12 yaş grubunda olan öğrencilerin ($\bar{X} = 241.45$), 13 yaş grubunda olan öğrencilere ($\bar{X} = 205.92$), göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir. 11 yaş grubundaki öğrenciler ile 12 yaş grubundaki öğrenciler arasında .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p = .514$; $p > .05$).

4.4.3. Sınıf Düzeyi Değişkenine Göre İletişim Beceri Düzeylerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeylerinin sınıf düzeyi değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Varyans analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.12’de yer almaktadır.

Tablo 4.12.

Ortaokul Öğrencilerinin İletişim Beceri Düzeyinin Sınıf Düzeyi Değişkenine göre Kruskal-Wallis Varyans testi Sonuçları

İletişim Beceri Düzeyi	Sınıf Düzeyi	N	\bar{X}	Sd	χ^2	p	Fark
	5. Sınıf	228	368.07				
6. Sınıf	235	361.60		2	24.48	.000*	1-3
7. Sınıf	25	285.04					2-3
Toplam	678						

* $p < .05$

Tablo 4.12’de gösterilen Kruskal Wallis Varyans analizi sonuçları incelendiğinde; ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeyi değişkenine göre iletişim beceri düzeyi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ($p < .05$). Bu farkın hangi grubun lehine olduğunu belirlemek için ikili karşılaştırmalı Mann-Whitney U testi yapılarak 5. sınıf öğrenciler ile 7. sınıf öğrenciler, 6 sınıf öğrenciler ile 7. sınıf öğrenciler arasında .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir fark bulunmuştur. 5. sınıf öğrenciler ile 6. sınıf öğrenciler arasında .05 manidarlık düzeyinde anlamlı bir fark bulunmamıştır ($p = .673$; $p > .05$). Puan ortalamalarına bakıldığında; 5. sınıf olan öğrencilerin ($\bar{X} = 247.91$), 7. sınıf olan öğrencilere ($\bar{X} = 194.52$), göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu, 6. sınıf olan öğrencilerin ($\bar{X} = 250.19$), 7. sınıf olan öğrencilere ($\bar{X} = 198.52$), göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

4.4.4. SED Değişkenine Göre İletişim Beceri Düzeylerine İlişkin Bulgular

Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeylerinin SED değişkenine göre anlamlı bir farklılık olup olmadığını belirlemek için Kruskal Wallis Varyans analizi yapılmıştır. Analiz sonuçları Tablo 4.13’te yer almaktadır.

Tablo 4.13.

Ortaokul Öğrencilerinin iletişim Beceri Düzeyinin SED Değişkenine göre Kruskal-Wallis Varyans testi Sonuçları

İletişim Beceri Düzeyi	SED	N	\bar{X}	Sd	χ^2	p	Fark
	Düşük SED	108	273,54				
Orta SED	440	326,76		2	46.621	.000*	1-2
Yüksek SED	130	437,41					1-3 2-3
Toplam	678						

* $p < .05$

Tablo 4.13'te gösterilen Kruskal Wallis Varyans analizi sonuçları incelendiğinde; ortaokul öğrencilerinin SED değişkenine göre iletişim beceri düzeyi ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark bulunmuştur ($p=.00$; $p < .05$). Bu farkın hangi grubun lehine olduğunu belirlemek için ikili karşılaştırmalı Mann-Whitney U testi yapılarak Düşük SED'de olan öğrenciler ile orta SED'de olan öğrenciler; düşük SED'de olan öğrenciler ile yüksek SED'de olan öğrenciler, orta SED'de olan öğrenciler ile yüksek SED'de olan öğrenciler arasında .05 manidarlık düzeyinde anlamlı farklılık belirlenmiştir. Puan ortalamalarına bakıldığında; orta SED'de olan öğrencilerin ($\bar{X}=283.08$), düşük SED'de olan öğrencilere ($\bar{X}=239.56$) göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu, yüksek SED'de olan öğrencilerin ($\bar{X}=357.64$) orta SED'de olan öğrencilere ($\bar{X}=264.19$), göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu, yüksek SED'de olan öğrencilerin ($\bar{X}=145.27$) düşük SED'de olan öğrencilere ($\bar{X}=88.48$), göre daha yüksek ortalamaya sahip olduğu görülmektedir.

4.5. Araştırmanın Beşinci Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın beşinci alt problemi “ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile iletişim becerileri arasında anlamlı ilişki var mıdır?” olarak belirlenmiştir.

Bu alt probleme cevap aramak amacıyla ortaokul öğrencilerinin ölçme aracına verdikleri cevaplar analiz edilmiş ve Tablo 4. 14'te bulunan değerler elde edilmiştir.

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi saptamada korelasyon analizi (Spearman kat sayısı) kullanılmıştır.

Tablo 4.14'te gösterilen korelasyon analizi incelendiğinde; bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ile iletişim beceri düzeyi arasındaki ilişkiyi belirlemek üzere yapılan korelasyon analizi sonucunda, puanlar arasında % 9 düzeyinde negatif yönde anlamlı bir ilişki bulunmuştur ($r = -.097, p < .05$).

Tablo 4.14.

Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İletişim Becerileri Arasındaki Korelasyon Analizi Sonuçları (N=678)

	İletişim Becerisi	BOB	Oyunu Bırakamama	Oyunu Hayatla İlişkilendirme	Oyundan Dolayı Görevi Aksatma	Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme
İletişim Becerisi	r 1					
	p .					
BOB	r -.097*	1				
	p ,011	.				
Oyunu Bırakamama	r -.071	,953**	1			
	p ,063	,000	.			
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	r -.045	,847**	,739**	1		
	p ,246	,000	,000	.		
Oyundan Dolayı Görevi Aksatma	r -.200**	,687**	,621**	,526**	1	
	p ,000	,000	,000	,000	.	
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	r -.083*	,718**	,559**	,533**	,424**	1
	p ,030	,000	,000	,000	,000	.

Tablo 4.14'te yer alan istatistiksel veriler incelendiğinde ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasında negatif yönde, düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişkinin vardır. ($r = -.097, p < .05$) Bilgisayar oyun bağımlılığının alt boyutu olan 'oyunu başka etkinliklere tercih etme' ile iletişim becerileri arasında da negatif yönde, düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişki vardır ($r = -.083, p < .05$). İlişki katsayısının (+1) olması mükemmel bir pozitif ilişkiyi, (-1) olması mükemmel negatif bir ilişkiyi ve (0) olması ise ilişkinin olmadığını ifade etmektedir. İlişki katsayısının mutlak değeri olarak 0.70–1.00 arasında olması yüksek, 0.30–0.70 arasında olması orta ve 0.00–0.30 arasında olması ise düşük bir ilişkiyi ifade etmektedir (Çokluk vd., 2012, s. 32).

4.6. Araştırmanın Altıncı Alt Problemine İlişkin Bulgular

Araştırmanın altıncı alt problemi “ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi, iletişim becerilerinin anlamlı bir yordayıcısı mıdır?” olarak belirlenmiştir. Bu alt probleme cevap aramak amacıyla ortaokul öğrencilerinin ölçme aracına verdikleri cevaplar analiz edilmiş ve ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerilerini yordama gücünü bulmak için doğrusal regresyon analizi kullanılmıştır (Bkz. Tablo 4. 15).

Tablo 4. 15.

Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişkiye Yönelik Regresyon Analizi Sonuçları

Değişkenler	B	Standart Hata	β	T	P
Sabit	102.825	1.70		60.285	.000
BOB	-.066	.03	-.077	-1.998	.046

$R = .077$ $R^2 = .006$ $P = .00$ $F = 3.993$

Tablo 4.15’te gösterilen regresyon analizi sonuçlarına göre; ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri arasında negatif yönde, düşük bir ilişki olduğu ($r = -.077$, $p < .05$) görülmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığının bağımsız değişken, iletişim becerilerinin bağımlı değişken olarak kullanıldığı regresyon analizi sonuçlarına göre bağımlı değişkenin açıklanma düzeyi istatistiksel olarak anlamlıdır ($R = .077$, $R^2 = .006$, $p < .05$). Elde edilen bulgulara göre ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin iletişim becerilerini yordama gücü % 6’dır. Buradan ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının iletişim becerilerinin yordayıcısı olduğu söylenebilir.

BEŞİNCİ BÖLÜM

TARTIŞMA VE ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma sürecinde toplanan veriler üzerinde yapılan istatistiksel analizler sonucunda elde edilen bulgular diğer araştırma sonuçları ile birlikte ele alınmış ve değerlendirmeler yapılmıştır. Aynı zamanda araştırma bulguları ve yapılan tartışmalar ışığında çeşitli önerilerde bulunulmuştur.

5.1. Tartışma

Bu bölümde ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri, iletişim becerileri ve arasındaki ilişki araştırmasının problem ve alt problemlerine ilişkin araştırma sonuçları verilerek tartışılacaktır.

5.1.1. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri

Araştırmaya katılan ortaokul öğrencilerinin toplam oyun bağımlılık düzeylerinin yüzdelerinde %16'sının risksiz, %67'sinin riskli, %17'sinin de bağımlı düzeyde oldukları bulunmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığının alt boyutlarında ise oyunu bırakama, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme, oyundan dolayı görevi aksatma ve oyunu başka etkinliklere tercih etme boyutlarında bilgisayar oyun bağımlılığının “riskli” düzeyinde olduğu söylenebilir. Ortaokul öğrencilerinin beş kişiden birinin oyun bağımlısı olduğu ve riskli grupta olanların çoğunlukta olduğu saptanmıştır. Bu bulgu ışığında bilgisayar oyun bağımlılığının ergenler üzerinde bir risk faktörü olduğu görülebilir. Eğer önlem alınmazsa oyun bağımlıların giderek artacağı düşünülmektedir.

Çalışmamıza paralel olarak, Keser ve Esgi (2012) de ilköğretim 6, 7 ve 8. sınıf öğrencileri %16,8'inin kendilerini bilgisayar oyun bağımlısı olarak gördüklerini belirtmişlerdir. Griffiths ve Hunt (1998) da örnekleminin yüzde yirmisinin bilgisayar oyun bağımlısı olduğunu tespit etmişlerdir. Johansson ve Gotestam (2004) Norveç'teki ergenlerin oyun bağımlılık düzeylerini sık sık- seyrek-patolojik-riskli olarak sınıfladığı çalışmasında çoğunlukla sık sık oyun oynayanların olduğu riskli grupta oynayanların

yüzde ona yaklaştığını belirtmişlerdir. Phillips ve diğerleri (1995) ergenlerden oluşan örnekleminin yüzde sekizlik kısmının bağımlı olduğu yönünde sonuca ulaşmışlardır.

Çalışmamızdan farklı olarak Şahin ve Tuğrul (2012), Horzum ve diğerlerinin (2011) oyun bağımlılık ölçeğini kullanarak oyun bağımlılık düzeylerini “düşük-orta-üst” olarak belirlediği çalışmalarında 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyini “düşük” olarak tespit etmiştir. Wo (2004) da ilköğretim öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerini düşük olarak bulmuştur.

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin alt boyutlarının (oyunu bırakmama, oyunu hayatla ilişkilendirme, oyundan dolayı görevi aksatma, oyunu başka etkinliklere tercih etme), kişisel değişkenlerine (yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi, sosyoekonomik düzey (SED), bilgisayara sahip olma, internet aboneliğine sahip olmaları) göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin tartışmalar da aşağıda verilmiştir.

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar toplam oyun bağımlılık ve alt boyutlarına göre; cinsiyet değişkeninin oyunu bırakmama, oyunu hayatla ilişkilendirme, oyundan dolayı görevi aksatma ve oyunu başka etkinliklere tercih etme boyutlarında; erkek öğrencilerin kız öğrencilerine göre ortalama puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Buna göre erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır.

Alanyazında birçok çalışmada, farklı yaş gruplarında olmasına rağmen erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Griffiths ve Hunt, 1998; Chiu, Lee ve Huang, 2004; Johansson ve Gotestam, 2004; Griffiths ve Davies, 2005; İnal ve Çağiltay, 2005; Onay, Hotomaroğlu ve Çağiltay, 2005; Gentile, 2009; Yılmaz, 2010; Erboy, 2010; Horzum, Ayas ve Balta, 2011; Şahin ve Tuğrul, 2012; Güllü, Dündar ve Murathan, 2012, Keser ve Esgi, 2012). Tüm bu bulgular araştırmamızla örtüşmektedir. Cinsiyet açısından erkek olmanın bilgisayar oyun bağımlılığında bir risk faktörü olduğunu gösterebilir (Şahin ve Tuğrul, 2012). TUİK, Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırmasına göre ülkemizde kadınların bilgisayar kullanım oranları her yaş grubunda erkeklerin gerisinde kaldığı bildirilmektedir (TUİK, 2011). Bu durum kültürel özellikler göz önüne alındığında Türk toplumunda erkekler kızlara göre daha serbesttirler ve

bilgisayar oyunlarına ulaşma konusunda internet kafelere daha rahat gidebilmektedirler. Ayrıca erkekler kızlara göre teknolojik aletlere daha fazla ilgi gösterirler. Bu da onların bilgisayar oyun bağımlılarına dönüşmesine neden olabilmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin yaş değişkenine göre toplam bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak ortaokul öğrencilerinin yaş değişkenine göre oyunu hayatla ilişkilendirme alt boyutunun ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Farklılığın kaynağı 11 yaşındaki öğrencilerin 13 yaşındaki öğrencilere göre daha fazla oyunu hayatla ilişkilendirdikleri yönündedir. Bu durum 11 yaş grubunun ortaokula alışma evresinde olmaları, derslere yeteri kadar vakit harcamamaları sonucunu gösterebilir. Şahin (2011) araştırmasında ilköğretim 7 ve 8. sınıf öğrencileriyle yaptığı çalışmada internet bağımlılığı puanları ile yaş değişkeni aritmetik ortalamaları arasındaki anlamlı bir fark bulunmamıştır. Keser ve Esgi (2012), Vollmer ve diğerleri (2014) ise 11-16 yaş grubu ile yaptıkları çalışmalarında ve Madran ve Çakılcı (2014) yaşı küçük olanların daha fazla oyun bağımlısı olduklarını bulmuşlardır. Oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme boyutunda sonuçlarımız bu bulgularla tutarlıdır. Bu durumun oluşması yeni neslin bilgisayarla daha erken yaşta tanışmasına ve küçük yaş grubunun oyun ihtiyaçlarını daha çok bilgisayar oyunlarından karşılıyor olmasına bağlanabilir.

Ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeyi değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmamıştır. Ancak sınıf düzeyi değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığının alt boyutu olan oyunu hayatla ilişkilendirme ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Farklılığın kaynağı 5. sınıf öğrencileri 7 sınıf öğrencilerine göre, 6. sınıf öğrencileri 7. sınıf öğrencilerine göre oyunu gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirdikleri yönündedir. Dolayısıyla ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeyi azaldıkça oyunu gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirdiklerini söyleyebiliriz.

Alanyazında da sınıf düzeyi azaldıkça oyun bağımlılık düzeylerinin arttığı yönde çalışmalar mevcuttur (Horzum, 2011; Şahin ve Tuğrul, 2012). Bununla birlikte sınıf düzeyinin oyun ve internet bağımlılıkları arasında anlamlı bir farklılığın olmadığı yönünde de çalışmalar mevcuttur (Taş ve diğ., 2014; Horzum ve diğ., 2011, Keser ve Esgi, 2012).

Diğer yandan Çetinkaya (2013) çalışmasında internet bağımlılığı ile sınıf düzeyi arasında anlamlı bir farklılık saptamıştır. 6, 7 ve 8. sınıflar arasında yapılan araştırmada 7. sınıf öğrencilerin 6 ve 8. sınıf öğrencilere göre daha fazla internet bağımlısı olduklarını bulunmuştur. Şahin (2011) ise internet bağımlılığı düzeyi öğrencilerin 7. sınıf veya 8. sınıf olmalarına göre anlamlı bir farklılık göstermediğini ortaya koymuştur. Bu farklılığın oluşmasında örneklem grubu etkili olabilir. Ortaokul öğrencilerinin lise ve üniversite öğrencilerinden daha fazla oyun bağımlısı olduğu düşünülebilir. Bu da ortaokul öğrencilerinin bilgisayarla tanışıklıklarının daha önce olmasına ve sınıf düzeylerinde bilgisayar kullanım amaçlarının farklılaşmasına bağlanabilir.

Ortaokul öğrencilerinin, toplam bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinde evde bilgisayar olma değişkenlerine göre anlamlı farklılık bulunamamıştır. Araştırmamıza katılan öğrencilerin %85'inin bilgisayara sahip olduğu görülmektedir (Bkz. Tablo 3.1.) İntel'in yaptığı "Genç Türkiye Araştırması"na göre, gençler iş, sosyalleşme ve eğlence gibi ihtiyaçlarını karşılamak için son teknolojileri kullanıyor. Genel nüfusun yüzde 29'unu oluşturan 13-29 yaş arası gençlerin yaşadığı hanelerin yüzde 71,4'ünde bilgisayar bulunmaktadır. Araştırmamızda da ortaokul öğrencilerinin %85'inin evlerinde bilgisayara sahip olduğu sonucu ile örtüşmektedir. Bu oranlarının yüksek olması bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin bilgisayar sahip olma değişkenine göre anlamlı olarak farklılaşmaması sonucu ile ilişkili olduğu görülmektedir (İntel, 2012). Ayrıca bilgisayara sahip olmayan öğrenciler de bilgisayarı okullarından ve internet kafelerden rahatlıkla temin edebilirler. Araştırmamıza paralel olarak Horzum (2011) ve Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) da evde bilgisayara sahip olma ile oyun bağımlılıkları arasında anlamlı farklılık bulmamıştır. Bunun yanında Erboy (2012), kişisel bilgisayara sahip olmayanların diğerlerine göre oyun bağımlılıklarının daha yüksek olduğu sonucuna varmıştır. Durdu ve Hotomaroğlu ve Çağıltay (2005), Güllü ve diğerleri (2012) ve Şahin ve Tuğrul (2012) ise bunun aksi yönde sonuca ulaşmışlardır. Kişisel bilgisayara sahip olmanın bilgisayar oyunlarına düşkünlük oluşturabileceğini ve bilgisayara sahip olmayanların bilgisayara erişiminin daha az olabileceğini belirtmişlerdir. Araştırmamızla çelişen bu bulgular bilgisayara sahip olmanın gün geçtikçe bilgisayar oyun bağımlılığında farklılık oluşturmayacağını gösterebilir.

Ortaokul öğrencilerinin, toplam bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinde internet bağlantısına sahip olma değişkenlerine göre anlamlı farklılık bulunamamıştır. Ancak

internet bağlantısına sahip olma değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin oyunu hayatla ilişkilendirme alt boyutuna ait ortalamaları arasında anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirmede internet bağlantısına sahip olmayan öğrencilerin internet bağlantısına sahip olan öğrencilere göre daha çok ilişkilendirdiğini belirttiği bulunmuştur. Çünkü onlar internet olmadığı zamanlarda oyunla ilgili daha çok hayal kurabilir ve oyun hakkında taktikler oluşturabilirler. Bu noktada gerçek ile hayal arasında kalabilir, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirebilirler.

Araştırmamıza katılan öğrencilerin %70'inin internet bağlantısı olduğu belirlenmiştir (Bkz. Tablo 3.1). TÜİK verilerine göre de Türkiye'de internete erişim imkânı olan hane oranı %49,1'e yükselmiştir (TÜİK, 2013). Bu oranlar internet bağlantısının çoğu evde mevcut olduğunu göstermektedir. Ayrıca internet bağlantısına sahip olmayanlar da interneti hem okuldan hem de cüzi bir miktarda internet kafelerden temin edebilirler. Alanyazında bilgisayar oyun bağımlılığı ve evde internet bağlantısına sahip olma değişkenine dair araştırmaya rastlanmamıştır. Oyun bağımlılığını kapsayan internet bağımlılığı ile ilgili çalışmalarda; internet bağımlılığının evde internet bağlantısına sahip olma değişkenine göre farklılaşp farklılaşmadığı araştırılmıştır. Şahin (2011) ve İnan (2010) ilköğretim öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerini araştırdığı çalışmalarında evlerinde internet bağlantısı olan öğrencilerin internet bağımlılığına daha fazla yatkınlık gösterdiklerini ortaya koymuşlardır. Çalışmamızla çelişen bu sonuçların; konu, ölçek çeşidi, örneklem grubu ve zaman faktörlerinin farklılaşmasından kaynaklandığı düşünülmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin SED değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamaları, oyunu hayatla ilişkilendirme, oyundan dolayı görevi aksatma, oyunu başka etkinliklere tercih alt boyutları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Farklılıkların olduğu gruplar arasında SED'de düşük ve orta olan grupların yüksek SED'de olan gruplara göre bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi daha yüksektir.

SED düzeyi azaldıkça ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamalarının arttığı saptanmıştır. Ve yine SED düzeyi azaldıkça ortaokul öğrencilerinin oyunu gerçek hayatla daha fazla ilişkilendirdikleri, oyundan dolayı daha fazla görevlerini aksattıkları ve oyunu daha fazla başka etkinliklere tercih ettikleri görülmüştür. Bu bulgu Horzum'un (2011) çalışmasındaki bulgu ile çelişmektedir. Horzum (2011), üst SED'deki

öğrencilerin düşük ve orta SED'deki öğrencilere göre daha oyun bağımlısı olduğu yönünde sonuca ulaşmıştır. Keser ve Esgi (2012) ise SED'in oyun bağımlılığında etkisi olmadığını belirtmişlerdir. Bu bulgu ile birlikte oyun bağımlılığının zengin hastalığı olmadığını, düşük sosyoekonomik düzeyde olanların da bu riskle karşı karşıya kaldıklarını belirtmişlerdir. Üst SED'dekilerin bilgisayar ve internete ulaşma konusunda daha rahat olanaklara sahip olmasından dolayı bağımlılığa yakalanma riski oluşturduklarını düşünebiliriz. Fakat diğer yandan düşük SED'deki öğrencilerin bilgisayar sahibi olmadığını düşünecek olursak bilgisayarı hem okuldan hem de cüzi bir para ile internet kafelerden temin edebilirler. Bu durum bu farklılığı ortadan kaldırılabir hatta çalışmamızda olduğu gibi dışarıda kontrolsüz bir şekilde oyun oynadıkları için düşük SED'lilerin daha fazla oyun bağımlısı olmalarına sebep olabilir. Çalışmamızda da düşük SED'li öğrenciler il merkezine çoğunlukla iç göç ile gelmişlerdir. Onların aile kontrolü altında olmamaları onları daha çok internet kafelere sürüklemekte oyun bağımlılığı riskini taşımalarına sebep olabilmektedir.

5.1.2. Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyleri

Ortaokul öğrencilerinin genel olarak algıladıkları iletişim beceri düzeylerinin “yüksek” düzeyinde oldukları bulunmuştur. Araştırmaya katılan öğrencilerden ikisi iletişim beceri düzeylerinin çok düşük olduğunu, % 2'si düşük olduğunu, %15'i orta, %41 i yüksek, %41'i de çok yüksek olduğunu belirtmişlerdir.

Araştırmamıza paralel olarak Karatekin, Sönmez ve Kuş'un (2012) çalışmalarında da ilköğretim öğrencilerinin iletişim beceri düzeyleri aynı şekilde sınıflandırılmış ve öğrencilerin iletişim becerilerinin yüksek düzeyde olduğu belirtilmiştir.

Ortaokul öğrencilerinin iletişim beceri düzeyleri kişisel değişkenlerine (yaş, cinsiyet, sınıf düzeyi, SED) göre anlamlı farklılık gösterip göstermediğine ilişkin tartışmalar aşağıda verilmiştir

Ortaokul öğrencilerinin cinsiyet değişkenine göre iletişim beceri düzeyi arasında anlamlı fark bulunmuştur. Kız öğrencilerin iletişim beceri algılarının erkeklere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Alanyazında da kızların iletişim becerilerinin erkeklerden daha yüksek olduğuna yönelik farklı yaş gruplarını örnekleme alan birçok çalışmaya rastlanmıştır (Berglund, Eriksson ve Westerlund, 2005; Görür, 2001; Fenson, 1994; Karatekin, Sönmez ve Kuş, 2012; Kocaman, 2006; Korkut, 1996, 2005; Prather ve

Bostrom, 1991; Türkel, 2010). Kızların iletişim becerileri algılarının daha yüksek olması onların sosyalleşmede daha ön planda olduklarını gösterebilir.

Ortaokul öğrencilerinin yaş değişkenine göre iletişim beceri düzeyi arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Farklılığın kaynağı 11 yaşındaki öğrencilerin 13 yaşındaki öğrencilere göre, 12 yaşındaki öğrencilerin 13 yaşındaki öğrencilere göre iletişim beceri düzeylerinin daha yüksek olduğu yönündedir. Buradan ortaokul öğrencilerinin yaş düzeyi azaldıkça algılanan iletişim beceri düzeylerinin arttığı söylenebilir. Çalışmamızda bu sonuca ulaşılması yaş arttıkça ortaokul öğrencilerinin ergenlik dönemi bağlı daha çok içe kapanmalarına bağlanabilir. Alanyazında çalışmamızı destekler nitelikte olan Dalkılıç'ın (2011) çalışmasında 12 yaş ile 14 yaş ve 13 yaş ile 14 yaş arasında anlamlı bir farklılığın olduğu yaş düzeyi küçük olan grubun iletişim beceri düzeyinin yüksek olduğu bulunmuştur. Bunun aksine yaş düzeyinin yükseldikçe iletişim beceri düzeylerinin de yükseldiğini belirten çalışmalar (Dalkılıç, 2011; Turiel, 1983; Prather ve Bostrom, 1991; Fenson, 1994) ile yaş değişkeninin iletişim beceri düzeylerinin yordayıcısı olmadığına ait çalışmalar da bulunmaktadır (Erözkan, 2005; Türkel, 2010).

Ortaokul öğrencilerinin sınıf düzeyi değişkenine göre iletişim beceri düzeyi ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Farklılığın kaynağı 5. sınıf öğrencilerinin 7. sınıf öğrencilerine göre, 6. sınıf öğrencilerin 7. sınıf öğrencilerine göre iletişim beceri düzeylerinin daha yüksek olduğu yönündedir. Farklılıkların olduğu gruplar arasında alt sınıf düzeyi grupların iletişim becerilerini yüksek düzeyde algıladıkları söylenebilir. Araştırmamızın bu bulgusuna paralel Karatekin, Sönmez ve Kuş (2012) de çalışmalarında sınıf düzeyi azaldıkça algılanan iletişim beceri düzeylerinin arttığı sonucuna ulaşmışlardır. Ortaokul öğrencilerini örneklemine alan bu çalışmaların sonuçları araştırmamızla tutarlılık göstermektedir. Öğrenciler sınıf düzeyi arttıkça iletişim beceri algılarını daha rasyonel değerlendirdikleri için daha nesnel ve iletişim toplam puanları diğerlerine göre daha azdır. Araştırmamızın sonucundan farklı olarak Erözkan (2005) düzeyinin iletişim beceri düzeyinin yordayıcısı olmadığını ve Türkel (2010) de sınıf düzeyinin iletişim becerileri arasında anlamlı bir farklılığın olmadığını belirtmişlerdir. Görür (2001) ve Newman (1994) ise sınıf düzeyi arttıkça iletişim beceri düzeylerinin de arttığı yönünde farklı sonuca ulaşmışlardır. Örneklem grubunun lise olması farklı sonuca ulaşmalarında etkili olabilmektedir.

Ortaokul öğrencilerinin SED değişkenine göre iletişim beceri düzeyi ortalamaları arasında anlamlı bir fark bulunmuştur. Farklılığın olduğu gruplar arasında SED düzeyi arttıkça algıladıkları iletişim beceri düzeylerinin arttığı söylenebilir. Alanyazında iletişim beceri düzeyleri arasında sosyo ekonomik düzey bakımından anlamlı bir farklılaşmanın olduğunu (Fenson (1994; Görür 2001), sosyo ekonomik düzeyin arttıkça iletişim beceri düzeylerinin arttığını (Turiel, 1983), orta sosyo ekonomik düzeyde olanların diğerlerine göre daha yüksek iletişim becerileri olduğunu (Türkel, 2010) belirten çalışmalar mevcuttur. Bunun yanı sıra Dalkılıç (2011) ise çalışmasında sosyo ekonomik düzey ile iletişim becerileri arasında anlamlı bir farklılığın olmadığını belirtmiştir. Genel olarak bakıldığında sosyoekonomik düzeyin artması iletişim becerileri düzeylerinin arttığı yönünde sonuçlara ulaşılmıştır. Bu da ekonomik düzeyin iletişim becerilerinde etkisi olduğu gösterir niteliktedir. Dolayısıyla bu kişiler sosyoekonomik düzeyi yüksek olan kişilerdir. Yaşam koşullarının daha iyi olduğu düşünülebilir. Aile eğitim durumuna bağlı olarak da iletişim beceri algıları yüksek olabilir.

5.1.3. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki

Ortaokul öğrencilerinin oyunu başka etkinliklere tercih etme düzeyi arttıkça iletişim beceri düzeyleri azalmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ile iletişim becerileri arasında negatif yönlü ve anlamlı bir ilişki olduğu bulunmuştur. Yani bilgisayar oyun bağımlılığı arttıkça iletişim beceri düzeylerinin azaldığı; bilgisayar oyun bağımlılığı azaldıkça, iletişim becerilerinin arttığı söylenebilir.

Alanyazında araştırmamıza paralel olarak Karatekin, Sönmez ve Kuş (2012) öğrencilerin günlük bilgisayar kullanma ile iletişim becerileri arasında negatif bir ilişkinin olduğunu, bilgisayar kullanma süresi ile zihinsel boyut, (duygusal boyut, davranışsal boyut ve toplam puan, arasında negatif yönde düşük bir ilişki olduğunu bulmuşlardır. Öğrencilerin bilgisayar kullanma süresinin arttıkça iletişim becerileri ölçeğinden aldıkları puanların düştüğü sonucuna ulaşmışlardır. Bilgisayar oyun bağımlılığında bilgisayar kullanım süresinin ilişkili olduğunu düşünecek olursak sonuçların benzer nitelikte olması doğaldır. Köse (2013) de ergenlerle yaptığı araştırmasının sonucunda bilgisayar oyunlarına çok zaman ayıran ergenlerin, bireyselleştikleri ve bunun sonucu olarak da sosyalleşemediklerini, bilgisayar oyunlarının ergenlerin tutum ve davranışlarını, aile ve

arkadaşları ile olan ilişkilerini etkilediğini bulmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığı arttıkça iletişim beceri düzeyinin azalması kişinin yaşamını olumsuz olarak etkileyebilmektedir. Bunun sonucu kişinin sosyalleşmemesi, yalnız kalması, onun sanal dünyadan farklı kişilerle muhatap olmasına ve çeşitli tehlikelere maruz kalmasına kadar gidebilir.

Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin iletişim becerilerini yordama gücü % 6'dır. Buradan bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin iletişim becerileri üzerinde kısmi bir etkiye sahip olduğu söylenebilir. İletişim becerilerinin birçok alt bileşeni olduğunu düşünürsek bu yüzdeler dilimin anlamlı olduğunu söyleyebiliriz.

5.2. Öneriler

Ortaokul öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerine bakıldığında öğrencilerin beşte birinin oyun bağımlısı ve çoğunluğun riskli grupta yer alması bilgisayar oyun bağımlılığına yönelik ülke politikası olarak, aileler ve öğretmenler olarak önlemlerin alınmasını gerektirir. Ailelerin alacağı önlem noktasında bilgisayarın elinden alınması, modemin kapatılması gibi sıkı yöntemler tercih edilmemelidir. Bilgisayar kullanım sözleşmesi yaparak bilgisayar kullanımında amaç, süre ve çeşitli tehlikeler bakımından ergenlerle anlaşma yapılması daha sağlıklı olacaktır. Oyun bağımlısı ergenler için de ailelerin öncelikle profesyonel bir destek almaları ve çocuklarını destekleyici tutum içinde olmaları gerekir.

Araştırmamızda erkek çocuklarının daha çok oyun bağımlısı olarak bulunması onlara yönelik tedbirlerin alınmasını gerektirir. Bu noktada öğrenciler kültürel ve sportif faaliyetlere yönlendirilebilir.

Bilgisayar oyun bağımlılığının oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme alt boyutunda küçük yaşta çocukların daha fazla puana sahip olduğu görülmüştür. Buna yönelik aileler çocuklarının hangi oyunları oynadıklarını bilmeliler ve zaman zaman çocuklarıyla birlikte oynayıp oyunların sonuçlarını ve içeriğini onlarla tartışmalıdırlar. Böylece çocuklarının gerçek ve fantezi ayırımı yapmalarında yardımcı olabilirler. Aynı zamanda yaşı küçük olanların daha çok oyun bağımlısı olmaları küçük yaşta bilgisayarla tanışık olmalarından kaynaklanabilir. Küçük çocukları bilgisayarla tanışmalarını oyun ile yapmak onları

gelecekte oyun bağımlısı yapmakla eş değerdir. Bu noktada ailelerin gerekli önlemleri almaları gerekir.

Araştırmamızda düşük SED'dekilerin daha fazla oyun bağımlısı oldukları görülmüştür. Bu sonuca bağlı olarak onlara yönelik önlemlerin alınmasını gerekir. Ailelerin çocukların bilgisayara ulaşma konusunda (özellikle internet kafeler) kontrollü olarak yardımcı olabilirler.

Oyun bağımlılığının arttıkça iletişim becerilerinin azalması sonucu ergenler ile ilgili önlem alınmayı gerektirir. Ergenleri kültürel ve sportif faaliyetlere yönlendirerek sosyalleşmeleri sağlanabilir. Bununla birlikte çeşitli çalışmalarda da kanıtlandığı gibi "İletişim Beceri Eğitimleri" de verilerek ergenlerin iletişim becerileri arttırılabilir (Korkut, 1996; 2005).

Araştırmacılara yönelik olarak da bu çalışma farklı örneklem grubu ile farklı yerlerde ve deneysel yollarla yapılabilir.

KAYNAKÇA

- Açıköz, H. M. (2005). *Etkili iletişim*. İstanbul: Elis Yayınları.
- Akbaş, O., Usta, E. ve Çakır R. (2009). Lise birinci sınıf öğrencilerinin sınıf içi güven algılarının bilgisayar oynama durumlarına göre incelenmesi. *Aile ve Toplum*, 5(18), 59-71.
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68.
- Akkemik, S. (2007). *Niçin bilgisayar / konsol oyunları - oyun teorisi 2*. <http://www.mmistanbul.com/makale/title/nicin-bilgisayar-konsol-oyunlari-oyun-teorisi-2> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 08/03/2013).
- Aktuğ, G. (2010). *Çocuk eğitimlerinde barındırılan ergenlerin iletişim ve sosyal beceri düzeylerinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İlköğretim Anabilim Dalı, İzmir. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 253628)
- Alantar, M. (1999). Video oyunlarının ergenlerin denetim odakları, öz-kavramları ve serbest zaman değerlendirme etkinlikleri üzerindeki etkileri. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 11, 1-10.
- Anderson CA ve Bushman BJ. (2001). Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: A metaanalysis of the scientific literature, *Psychosocial Science*, Iowa State University Vol 12(5) September p.353-359. <http://www.soc.iastate.edu/sapp/VideoGames1.pdf> sayfasından elde edilmiştir.
- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerini internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisini. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 632-535. <http://www.edam.com.tr/kuyeb/pdf/tr/5530f50da3eee58fd56238af8b6bf420yastr.pdf> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 0/06/2013).
- Bacanlı, H. (1997). *Sosyal ilişkilerde benlik: "kendini ayarlamamanın psikolojisi"*. İstanbul: Milli Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Balcı, A. (2009). *Sosyal bilimlerde araştırma yöntem, teknik ve ilkeler* (7. Baskı). Ankara: Pegem A.
- Balcı, Ş. ve Gülnar, B. (2009). Üniversite öğrencileri arasında internet bağımlılığı ve internet bağımlılarının profili. *Journal of Selçuk Communication*, 6(1), 5-22.

- Baştürk, R. (2010). *Bütün yönleriyle SPSS örnekli nonparametrik istatistiksel yöntemler*. Ankara: Anı Yayıncılık,
- BATEM (Bağımlılık Tanı ve Tedavi Merkezi, 2014), *İnternet bağımlılığının belirtileri*. bagimlilik.info.tr/internet-bagimliliği-belirtileri-nelerdir.html sayfasından elde edildi.
- Batıgün, A. ve Hasta, D. (2010). İnternet bağımlılığı: Yalnızlık ve kişilerarası ilişki tarzları açısından bir değerlendirme. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 11(3), 213-219.
- Becta Report*, (2006). Engagement and motivation in games development processes. http://dera.ioe.ac.uk/1677/1/becta_2006_computergameseducation_report.pdf sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 17/01/2013).
- Berglund E, Eriksson M ve Westerlund M. (2005). Communicative skills in relation to gender, birth order, childcare and socioeconomic status in 18-month-old children. *Scand J Psychol*. 46(6), 485-91.
- Bilge, F. (2012). Bir grup ilköğretim öğrencisinde bilgisayara yönelik bağımlılık eğilimi değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 96-105.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 188716)
- Brain C. ve Mukherji P(2005). *Understanding child psychology*. United Kingdom: Nelson Thornes Ltd.
- Cao, F. ve Su, L. (2007). Internet addiction among chinese adolescents: prevalence and psychological features. *Child: Care, Health ve Development*, 33(3), 275-281.
- Chiu, S. I.; Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *CyberPsychology and Behavior*, 7 (5) , 571-581.
- Colwell, J. , Grady, C. ve Rhaiti, S. (2006). Computer games, self-esteem and gratification of needs en adolescents. *Journal of Community ve Applied Social Psychology*, 5(3), 195-206.
- Colwell, J. , Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6, 149–158.
- Cüceloğlu, D. (2006). *Yeniden insan insana*, İstanbul :Remzi Kitapevi.
- Çağlar, İ. ve Kılıç, S. (2012). *Genel iletişim* (5. baskı). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- DSM-5, (2013). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders*. APA. dsm5.org/Documents/Internet%20Gaming%20Disorder%20Fact%20Sheet.pdf sayfasından elde edildi.

- Madran, H. A. ve Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, 99-107.
- Çamsarı, U. (2013). 2000 yılı sonrası doğmuş internet çağı çocukları; “Z kuşağı çocukları”. *Genç Haber Dergisi*, 1(1), 26-28. <http://www.blog.ulascamsari.com/2013/07/dijital-nesil-z-kusagi-nedir/> sayfasından elde edilmiştir. (E.T. : 20/05/2014).
- Çelen, N. (2013), *I. Türkiye çocuk ve medya kongresi bildiriler kitabı* (1. baskı). Çocuk Vakfı Yayınları, İstanbul.311-320.
- Çetinkanat, A. Canan (Paknadel). (1997, Ekim). *Öğretmenlerin iletişim becerileri*. Sözel bildiri, III. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Sempozyumu,. Çukurova Üniversitesi, Adana.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G. ve Büyüköztürk, Ş. (2010). Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik. SPSS ve LISREL uygulamaları (2. Baskı) Ankara: Pegem A Yayıncılık.
- Dalkılıç, M. (2011). *İlköğretim öğrencilerinin sportif faaliyetlere katılım düzeyi ve iletişim becerileri arasındaki ilişkinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Karamanoğlu Mehmetbey Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Spor Öğretmenliği Ana Bilim Dalı. Karaman. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 320258)
- Deniz İ. (2003). *İletişim becerileri eğitiminin ilköğretim 8. sınıf öğrencilerinin iletişim becerisi düzeylerine etkisi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 133989)
- Doğan, F. (2006). Video games and children: violence in video games. *New Symposium Journal.*, 44-4: 161-164.
- Doğanay, J. (1998). *Anasınıfına devam eden çocukların ebeveynlerinin çocuk oyun ve oyuncaklarının incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi. Ev Ekonomisi Anabilim Dalı. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 76792)
- Dökmen, Ü. (2006). *İletişim Çatışmaları ve Empati*. İstanbul. Sistem Yayıncılık.
- Durdu, P. O., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2004). *Türkiye'deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma*. <http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.pdf> sayfasından alınmıştır.
- Durkin, K and Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. In: *Journal of Applied Developmental Psychology*, Vol. 23, No. 4, 17.10.2002, p. 373-392. http://thinkingskillsclub.com/wp-content/uploads/2014/04/not_so_doomed_-_durkin.pdf sayfasından elde edilmiştir.

- Erözkan, A. (2005). Üniversite öğrencilerinin iletişim becerilerini etkileyen faktörler. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 22, 135-150.
- Fenson, L. (1994). Communication skills, birth order, sex differences. *Journal of Child Development*. 23(5),15-23. [http://onlinelibrary.wiley.com/journal/10.1111/\(ISSN\)1467-8624](http://onlinelibrary.wiley.com/journal/10.1111/(ISSN)1467-8624) sayfasından elde edilmiştir. (E.T.:15/03/2012).
- İntel (2012). Genç Türkiye Araştırması:Türkiye'de internet ve sosyal ağlar gençlerin vazgeçilmezi, <http://www.guvenliweb.org.tr/> sayfasından elde edilmiştir.
- Gökçearslan, Ş., Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*,23, 419-435. zgefdergi.com/DergiPdfDetay.aspx?ID=512 sayfasından elde edilmiştir.
- Görür D. (2001). *Lise öğrencilerinin iletişim becerilerini değerlendirmelerinin bazı değişkenler açısından, incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 107442)
- Griffiths, M. (2005). Video games and health, *BMJ*, 331, (122-123).
- Griffiths, M.D. and Hunt, N. (1998). Computer game “addiction” in adolescence? Abrief report. *Psychological Reports*. 82. 475–480.
- Griffiths, M. D. (2000). Does Internet And Computer Addiction Exist: Some Case Study Evidence. *Cyber Psychology ve Behavior*, 3(2). <http://faculty.mwsu.edu/psychology/dave.carlston/Writing%20in%20Psychology/Internet/4/i12.pdf> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 10/05/2014).
- Griffiths M (1999). Internet addiction: fact or fiction? *The Psychologist*. 12(5): 246-250. <https://thepsychologist.bps.org.uk/getfile/3118> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 24/03/2013).
- Gürçan, A., Özhan, S. ve Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara, 1-50. http://ailetoplum.aile.gov.tr/data/5429366a369dc32358ee2a92/dijital_oyunlar_ve_cocuklar_uzerindeki_etkileri_rapor.pdf sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 28/04/2014).
- Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A. Ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*. . 5(9), 89-100.
- Güngör, A. (2011). “Oyun bağımlılığı ve gerçek oyunların beyne etkisi nedir?”, http://www.chip.com.tr/makale/oyun-bagimliliği-ve-gerçekler-oyunların-beyne-etkisi-nedir_17258_8.html (31.07.2012)

- Gürüz, D. ve Eğinli, A. T. (2010). *İletişim becerileri* (2. baskı). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Gürüz, D. ve Temel, A. (2005). *İletişime yeni yaklaşımlar* (1. baskı). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Harman JP, Hansen CE, Cochran ME, Lindsey CR. Liar, liar: internet faking but not frequency of use affect social skills, self-esteem, social anxiety, and aggression, *Cyber Psychol Behav* 2005;8(1):1-6. <http://dx.doi.org/10.1089/cpb.2005.8.1>
- Hauge, M.R. and Gentile, D.A. (2003). *Video gameaddiction among adolescents: associations with academic performance and aggression*. Presented at SocietyforResearch in Child Development Conference, April 2003, Tampa, FL. <http://drdouglass.org/drpdfs/SRCD%20Video%20Game%20Addiction.pdf> sayfasından elde edilmiştir.
- Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2013). İlköğretim öğrencilerinin internet bağımlılığı ve aile internet tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*. 4(39), 46-57.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için oyun bağımlılık ölçeği, *Türk PDR(Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Horzum, M.B., Ayas, T. Ve Çakır, Ö. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Huang, A. S. C. (2004). *The bright and dark side of cyberspace: the paradoxical media effects of internet use on gratifications, addiction, social and psychological well-being among Taiwan's net-generation*, (Yayınlanmamış doktora tezi). Southern Illinois, University at Carbondale.
- Hürriyet*, (2014). Oyun bağımlısı baba çocuğunun açlıktan ölmesine sebep oldu. hurriyet.com.tr/dunya/26248890.asp sayfasından alınmıştır.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005, Mayıs). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*, Sözel bildiri, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları.
- İnal, Y. ve Doğusoy, B. (2006). *Çok kullanıcıli bilgisayar oyunları ile öğrenme*. Sözel bildiri, VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eğitimi Kongresi, Ankara. simge.metu.edu.tr/conferences/cok_kullanicili_oyunlarla_ogrenme.pdf sayfasından alınmıştır. (E.T.: 03/07/2013).
- Johansson, A. and Gotestam, K.G. (2004). Problems with computer games without monetary: Similarity to pathological gambling, *Psychological Reports*, 95(2), 641-650. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15587233> sayfasından alınmıştır.
- Karasar, N. (2011). *Bilimsel araştırma yöntemi* (22. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.

- Karatekin, K., Sönmez, Ö. F. Ve Kuş, Z. (2012). İlköğretim öğrencilerinin iletişim becerilerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*. 7(3), 1695-1708. turkishstudies.net/Makaleler/1565657699_91Karatekin%20Kadir-%C3%96.Faruk%20S%C3%B6nmez-Zafer%20Ku%C5%9F_S-1695-1708.pdf sayfasından alınmıştır. (E.T.: 08/04/2015).
- Kayabaşı, Y. ve Akcengiz, S.A. (2014). Eğitim fakültesinde okuyan öğretmen adaylarının iletişim becerilerinin farklı değişkenler açısından incelenmesi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*. 33, 86-104
- Kaynar, İ. (2007). *Ortaöğretim öğrencilerinin okuma alışkanlığı ve iletişim becerileri* (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Yeditepe Üniversitesi, İstanbul. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 241824)
- Keser, H., ve Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46(0), 247-251. doi:<http://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.05.101>
- Kirsch, SJ (2010). *Media and youth: A developmental perspective*. Malden MA: Wiley Blackwell. p. 67
- Kocaman, V. (2006). *Çocuklarda iletişim becerilerini artırma yöntemleri*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 274324)
- Korkut, F (1996). *İletişim becerilerini değerlendirme ölçeğinin geliştirilmesi: Güvenirlik ve geçerlik çalışmaları*. *Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 2(7); 18-23.
- Korkut, F. (2005). Yetişkinlere yönelik iletişim becerileri eğitimi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 28, 143-149.
- Köse, Z. (2013). *13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıklarının ve sosyalleşme durumlarının araştırılması*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Afyon Kocatepe Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kütahya. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 345435)
- Kurt, A.S., İnce, P. ve Arslan, F.T. (2014). İlköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara karşı tutumları. *The Journal of Pediatric Research* 2014;1(1):22-7. doi: 10.4274/jpr.22931 http://www.journalagent.com/jpr/pdfs/JPR_1_1_22_27.pdf sayfasından elde edilmiştir. (E.T. : 24/01/2015)
- Mitchell, A.; Smith, C. S. (2004). The use of computer and video games for learning. m-learning.org/docs/The%20use%20of%20computer%20and%20video%20games%20for%20learning.pdf sayfasından elde edilmiştir.
- NIMF (2005). Computer and video game addiction. *National institute on media and the family*. mediafamily.org/facts/facts_gameaddiction.shtml sayfasından elde edilmiştir.

- Odabaşı, H. F., Kabakçı, I. ve. Çoklar, A. N. (2007). *İnternet, çocuk ve aile* (2. Baskı). Ankara: Nobel Yayınları.
- Oğuzkan, F. A. (1974). *Eğitim terimleri sözlüğü*. Ankara: TDK.
- Öz, F. S. (2008). *Öfke yönetimi eğitiminin ergenlerde öfke ile başa çıkma ve iletişim becerilerine etkisi*. (Yayınlanmamış doktora tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 230989)
- Özaytekin, M. (2010). Oyun bağımlıları orgazm güçlüğü yaşıyor. *Posta Gazetesi*. <http://www.posta.com.tr/PostaKarnaval/HaberDetay/-Oyun-bagimlilari-orgazm-guclugu-yasiyor-.htm?ArticleID=26572> sayfasından elde edilmiştir.
- Özer, K. (2006). *İletişimsizlik becerisi*. İstanbul: Sistem Yayıncılık.
- Özgür, H. (2000). *İlkokul dönemindeki çocukların çocuk oyun alanlarına olan ilgileri*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Ege Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İzmir. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 96656)
- Öztürk D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duygusal gelişimleri üzerindeki etkilerinin incelenmesi*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Dokuz Eylül Üniversitesi, İzmir. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 211607)
- Öztürk, Ö. vd. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi, *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 36-41. <http://bagimlilik.net> sayfasından elde edilmiştir.
- Pehlivan, H. (2012). *Oyun ve öğrenme* (3. baskı). Ankara: Anı Yayınları.
- Pembecioğlu, N. (2006). *İletişim ve çocuk* (2. baskı). Ankara: Ebabil Yayıncılık.
- Prather, J. M. ve Bostrom, R. M. (1991). Birth Order and Listening: A Preliminary Investigation. <http://eric.ed.gov/?id=ED333490> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 05/04/2013).
- Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 01/02/2015).
- Rooji, A. J. V., Schoenmakers, Einjinden, R. J. J. M. v.d., Vermulst, A.A. ve Mheen, D. V.d. (2012). Video game addiction test: validity and psychometric characteristics. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(9), 507-511. <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/22900926> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 07/04/2013).
- Santrock, J. W. (2012a). *Yaşam boyu gelişim* (13. Baskı). (G. Yüksel, Cev.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım. (Orijinal çalışma basım tarihi 2011.)
- Santrock, J. W. (2012b). *Ergenlik – Adolescence* (14. Baskı). (D. M. Siyez, Cev.). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım. (Orijinal çalışma basım tarihi 2011.)

- Setzer, V. W. ve Duckett G. E. (1994). *The risks to children using electronic games*. This paper was presented as a poster paper at the Asia Pacific Information Technology in Training and Education Conference and Exhibition, 28 June - 2 July 1994, Brisbane, Australia. <https://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 11/06/2014).
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift für die Welt der Türken*, 4(3), 115-130.
- Tarhan, N. ve Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık, sanal veya gerçek* (1. Baskı). İstanbul: Timaş Yayınları.
- Taş, İ., Eker, H. ve Anlı, G. (2014). Ortaöğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction ve Cyberbullying*. 1 (2) . 37-57.
- Tayfun, R. (2010). *Etkili iletişim ve beden dili* (3. Baskı). Ankara. Nobel Akademik Yayıncılık.
- TDK (Türk Dil Kurumu, 2014). (E.T: 12/04/2012). <http://tdk.gov.tr/> sayfasından elde edilmiştir.
- Temel, F. Ve Aksoy, A. B. (2010). *Ergen ve gelişimi-yetişkinliğe ilk adım* (3. baskı). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Tezcan, M. (2012). *Çocuk sosyolojisi* (2. Baskı). Ankara: Anı Yayıncılık.
- Toksöz, M.R. (1999), *Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları*, (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Ankara. YÖK Ulusal Tez Merkezi veri tabanından elde edildi. (Tez no: 81798)
- TUİK, (2011). *2011 Yılı Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları*. tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=8572 adresinden elde edildi. (E.T: 02/03/2015).
- Tüzün, H., (2006, Aralık). Bilgisayar oyunlarının yararları ve zararları, Sözel Bildiri, Türkiye’de İnternet Konferansı, TOBB, Ankara. <http://inet-tr.org.tr/inetconf11/bildiri/101.pdf> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.:20/06/2014).
- Uysal, A. (2005). *Üç boyutlu bilgisayar oyunu görsel tasarımı*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi). Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Uzgören, N. (2012). Bilimsel araştırmalarda kullanılan temel istatistiksel yöntemler ve SPSS uygulamaları (2. Baskı). Bursa: Ekin Yayıncılık.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2014). Ergenlerde bilgisayar oyunu bağımlılığı, Kronotip ve Kişilik ile İlişkisi. *SAGE Open*, 1–9.
- Wan, C.S. ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsycology ve Behavior*. 9(6), 762-766.

<http://online.liebertpub.com/doi/pdf/10.1089/cpb.2006.9.762> sayfasından elde edilmiştir. (E.T.: 03/05/2013).

- Wo, O. (2004). Computer game addiction and it's predictors of Korean elementary school children. *Korean Journal of Child Health Nursing*, 10(3) : 282-290.
- Yang, Z. (2005). *Research on the correlation between life events and video game addiction in junior middle school students. Chinese Journal of Clinical Psychology*. 13(2), 182-193.
- Yatkın, A. (2003). *Toplam kalite yönetimi* (2. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Yavuzer, H. (2007). İnternette büyüyen yeni kuşaklar. *Türkiye Özel Okullar Birliği Bülteni*, 5(15).
- Yazıcıoğlu, Y ve Erdoğan, S. (2011). *SPSS uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri* (3. Baskı). Ankara: Detay Yayınları
- Yılmaz, E.; Çağıltay, K. (2004). Elektronik oyunlar ve Türkiye. <http://simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf> (E.T: 05/03/2014).
- Young, K. S. (1999). Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. In L. Van de Creek, & X. Jackson, *Innovations in clinical practice: a source book*, 17; 19-31 Sarasota, FL: Professional Resource Press. netaddiction.com/articles/symptoms.pdf sayfasından elde edilmiştir. (E.T: 02/05/2014).
- Zıllıoğlu, M. (2003). *İletişim nedir?* (2. Baskı). İstanbul: Cem.

EKLER

EK- 1. Veri Toplama Aracı

a. Kişisel Bilgi Formu

Sevgili Öğrenciler,

Bu çalışmadan elde edilen veriler yüksek lisans tezi hazırlamak için kullanılacaktır. Vereceğiniz cevaplar araştırmacı dışında başkaları tarafından görülmeyecektir. Anket formuna adınızı yazmanıza gerek yoktur. Her maddenin yanındaki seçeneklerden size en uygun olanı işaretleyiniz. Cevapsız, boş madde bırakmayınız. Anketi içtenlikle ve doğru cevapladığınız ve zaman ayırdığınız için teşekkür ederim.

Hacer CAN BİLGİN
Pamukkale Üniversitesi
Eğitim Bilimler Enstitüsü
Yüksek Lisans Öğrencisi

I. KİŞİSEL BİLGİLER

Cinsiyet:	Kız ()	Erkek ()						
Sınıf:	5. sınıf ()	6. sınıf ()	7. Sınıf ()	Yaş:	11 ()	12 ()	13 ()	14 ()
Evinizde bilgisayarınız var mı?				Evet ()	Hayır ()			
Evinizde internet bağlantısı var mı?				Evet ()	Hayır ()			

1. Babanızın Eğitim Düzeyi:

- () Okur-yazar değil () Lise (ortaöğretim) mezunu
 () Okur-yazar () Fakülte veya yüksekokul mezunu
 () İlkokul mezunu () Lisansüstü / (Mastr-Doktora vb.)
 () Ortaokul mezunu

2. Annenizin Eğitim Düzeyi:

- () Okur-yazar değil () Lise (ortaöğretim) mezunu
 () Okur-yazar () Fakülte veya yüksekokul mezunu
 () İlkokul mezunu () Lisansüstü / (Mastr-Doktora vb.)
 () Ortaokul mezunu

3. Ailenizdeki birey sayısı (siz dahil):

- () 8 ve yukarı () 6-7 kişi () 4-5 kişi () 3 kişi

4. Evinizdeki oda sayısı (mutfak hariç):

- () Tek oda () 3 oda ve salon
 () Tek oda ve salon () 4 ve daha fazla oda ve salon
 () 2 oda ve salon

5. Ailenizin ortalama aylık geliri:

- () 700 TL'den az () 701-1300 TL arası () 1301-1900 TL arası
 () 1901-2500 TL arası () 2501-3100 TL arası () 3101 ve yukarı

6. Ailenizin sahip olduğu yapı ve araçlar; (Varsa, yanına parantez içinde sayısını belirtiniz. Birden fazla seçebilirsiniz.)

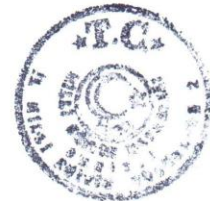
- () Özel otomobil () Daire (ev) () Dükkan () Yazlık ev veya dinlenme ve tatil amaçlı yayla evi

7. Evinize hangi sıklıkla gazete alınır?

- () Hiç alınmaz () Arada bir alınır () Çoğunlukla alınır () Aboneyiz

8. Evinize hangi sıklıkla dergi alınır?

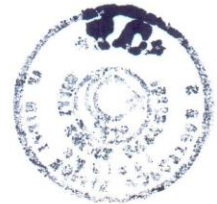
- () Hiç alınmaz () Arada bir alınır () Çoğunlukla alınır () Aboneyiz



b. İletişim Becerileri Değerlendirme Ölçeği (İBDÖ; Korkut, 1996)

KENDİNİ DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

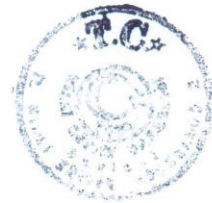
Yönerge: Bireyler, çevrelerine farklı yollarla tepki verirler. Aşağıdaki ifadeler, bireylerin bu tepkilerinden bazılarını oluşturmaktadır. Her bir ifadeyi inceleyerek, ifadenin size uygunluğunu yandaki seçeneklerden birini işaretleyerek (X) belirtiniz. İfadelerin doğru ya da yanlış yanıtları yoktur, lütfen ifadeyi okuduktan sonraki aklınıza gelen ilk düşünceyi işaretleyiniz.	Uygunluk Düzeyi				
	Hiçbir Zaman (1)	Nadiren (2)	Bazen (3)	Sıklıkla (4)	Her Zaman (5)
1.Sorunlarının dinlediğim insanlar benim yanımdan rahatlayarak ayrılırlar.	1	2	3	4	5
2.Düşüncelerimi istediğim zaman anlaşılır biçimde ifade ederim.	1	2	3	4	5
3.Başkalarını bir kasıt aramadan dinlerim.	1	2	3	4	5
4.Sosyal ilişkide bulunduğum insanları oldukları gibi kabul edebilirim.	1	2	3	4	5
5.İnsanların önemli ve değerli olduklarını düşünürüm.	1	2	3	4	5
6.Birisi ile ilgili bir karara ulaşmadan önce onunla ilgili gözlemlerimi gözden geçiririm.	1	2	3	4	5
7.İlişkide bulunduğum kişilerin anlatmak istediklerini dinlemek için onlara zaman ayırırım.	1	2	3	4	5
8.İnsanlara karşı sıcak bir ilgi duyarım.	1	2	3	4	5
9.İnsanlara gerektiğinde yardım etmekten hoşlanırım.	1	2	3	4	5
10.Olaylara değişik açılardan bakabilirim.	1	2	3	4	5
11.Düşüncelerimle davranışlarım birbiriyle tutarlıdır.	1	2	3	4	5
12.İlişkilerimin daha iyi gitmesi için bana düşenleri yapmaya özen gösteririm.	1	2	3	4	5
13.Kendime ve başkalarına zarar vermeden içimden geldiği gibi davranabilirim.	1	2	3	4	5
14.Arkadaşlarımla beraberken kendimi rahat hissedirim.	1	2	3	4	5
15.Yaşadığım olaylardaki coşkuyu her halimle başkalarına iletebilirim.	1	2	3	4	5
16.İlişkilerimin nasıl geliştiğini ve nereye gittiğini anlamak için düşünmeye zaman ayırırım.	1	2	3	4	5
17.Karşımdakini dinlerken anlamadığım bir ayrıntı olduğunda konunun açıklığa kavuşması için sorular sorarım.	1	2	3	4	5
18.Benimle özel olarak konuşmak isteyen bir arkadaşım olduğunda ayaküstü konuşmamaya özen gösteririm.	1	2	3	4	5
19.Birisini anlamaya çalışırken sakın bir ses tonu ile konuşurum.	1	2	3	4	5
20.İlişkilerimi zenginleştirecek eğlenceli ve keyifli bir yanım vardır.	1	2	3	4	5
21.Birisine bir öneride bulunurken onun ne demek istediğini anlamaya çalışırım.	1	2	3	4	5
22.Birisini dinlerken ne karşılık vereceğimden çok onun ne demek istediğini anlamaya çalışırım.	1	2	3	4	5
23.İletişim kurduğum insanlar tarafından anlaşıldığımı hissedirim.	1	2	3	4	5
24.Bir yakınımla sorunum olduğunda bunu onunla suçlayıcı olmayan bir dille konuşmak için girişimde bulunurum.	1	2	3	4	5
25.Karşımdakini dinlerken sırf kendi merakımı gidermek için sorular sormaktan kaçınırım.	1	2	3	4	5



c. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (Horzum, Ayas ve Balta, 2008)

KENDİNİ DEĞERLENDİRME ÖLÇEĞİ

Yönerge: Her bir ifadeyi inceleyerek, ifadenin size uygunluğunu yandaki seçeneklerden birini işaretleyerek (☒)belirtiniz. İfadelerin doğru ya da yanlış yanıtları yoktur, lütfen ifadeyi okuduktan sonraki aklınıza gelen ilk düşünceyi işaretleyiniz.	Uygunluk Düzeyi				
	Hiçbir Zaman (1)	Nadiren (2)	Bazen (3)	Sıklıkla (4)	Her Zaman (5)
1.Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.	1	2	3	4	5
2.Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.	1	2	3	4	5
3.Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.	1	2	3	4	5
4.Arkadaşlarımla beni kabul etmesi için ben de onların oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım	1	2	3	4	5
5.Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim	1	2	3	4	5
6.Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.	1	2	3	4	5
7.Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda bilgisayarda oyun oynayacağım zamanı hayal ederim.	1	2	3	4	5
8.Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.	1	2	3	4	5
9.Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.	1	2	3	4	5
10.Bilgisayar oyunu oynadığım süre hakkında yanlış bilgi veririm.	1	2	3	4	5
11.Bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.	1	2	3	4	5
12.Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.	1	2	3	4	5
13.Bilgisayarda kaybettiğim bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.	1	2	3	4	5
14.Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksatırım.	1	2	3	4	5
15.Bilgisayarda oyun oynadığım için okula geç kalırım.	1	2	3	4	5
16.Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım.	1	2	3	4	5
17.Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem.	1	2	3	4	5
18.Bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, tv izleme vb.) tercih ederim.	1	2	3	4	5
19.Okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.	1	2	3	4	5
20.Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm.	1	2	3	4	5
21.Bilgisayar oyunu oynarken kendimi, çoğu zaman kendi kendime bir şeyler söylerken bulurum.	1	2	3	4	5



EK-2: Ölçek Onay İzni

T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.0.20.20.00-044.01.00.00 **41893**
Konu : Anket Onayı.

10 Aralık 2012

VALİLİK MAKAMINA

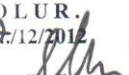
İlgi : Pamukkale Üniversitesi Rektörlüğünün 22/11/2012 tarih ve 4855 sayılı yazıları.

Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Anabilim Dalı, Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı tezli yüksek lisans öğrencisi Hacer Can BİLGİN ilgi yazı gereği Müdürlüğümüze bağlı ortaokulların 5,6 ve 7. Sınıflarında " ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki " konulu çalışmasını uygulamak istemektedir.

Yukarıda adı geçen müracaatlar ile ilgili Lisans, Yüksek Lisans, Doktora öğrencileri ve Öğretim Görevlilerinin ilgi yazıları ekinde belirtmiş oldukları okullarda, (İlköğretim/Ortaöğretim/Okulöncesi) konuları ile ilgili anket çalışmalarının "Araştırma, Yarışma ve Sosyal Etkinlik İzinleri" Genelgesinde belirtilen esaslar gereğince; Okul ve kurumların eğitim-öğretim faaliyetlerini aksatmayacak şekilde 2012/2013 eğitim-öğretim yılı içerisinde uygulamaları Müdürlüğümüze uygun görülmüş olup;

Olurlarınıza arz ederim.


Sebhattin AKGÜL
Millî Eğitim Müdürü

OLUR.
22/12/2012

Ekrem BÜYÜKATA
Vali a.
Vali Yardımcısı

T.C.
DENİZLİ VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : B.08.4.MEM.0.20.20.00-044.01.00.00
Konu : Anket Onayı.

Kurumunuzca Müdürlüğümüzden talep edilen araştırma isteklerine ait Makam Onayı ve Müdürlüğümüze Onay verilen anket formları ekte gönderilmiştir.


Ekrem BÜYÜKATA
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1-Anket Formları



Denizli İl Millî Eğitim Müdürlüğü Adres: Saltık Mahallesi Oğuzhan Caddesi . No: 76 20100 DENİZLİ
Tıbat için S.GELMİŞ V.H.K.İ Tel:2655 554/708 Fax:2650169 Şef E.SARIYILDIZ
-posta : arge20@meh.gov.tr İnt.Adresi :denizli.meb.gov.tr



EK-3: Arařtırmaya Katılan Kurumların Listesi

-
1. Denizli Basma Sanayi Ortaokulu
 2. Gzelky Mehmet Tun Ortaokulu
 3. Hrriyet Ortaokulu
 4. Merkez Ortaokulu
 5. Sevindik Ortaokulu
-

ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler	
Adı	Hacer
Soyadı	CAN BİLGİN
Doğum Yeri ve Tarihi	Denizli/ 05.02.1987
Uyruğu	T.C.
İletişim	hazan_05_@hotmail.com
Eğitimi	
İlkokul	Hacı Halil Bektaş İlkokulu 1993-1998
Ortaokul	Atatürk Ortaokulu 1998- 2001
Lise	Denizli YDAL 2001-2005
Yüksek Öğretim (Lisans)	PAÜ Eğitim Fakültesi Sınıf Öğretmenliği 2005-2009
Yabancı dil	
İngilizce KPDS	2011- 45(Denizli)
Mesleki Deneyim	
2009 - 2010	-Gündüzü İlköğretim Okulu/Bulanık/Muş (Sınıf Öğretmeni)
2010-2011	-Bedevi Baran İlköğretim Okulu/Bulanık/Muş (Sınıf Öğretmeni)
2011 - 2012	-Denizli İl MEM ve Denizli HEM (Sınıf Öğretmeni)
2012- ...	-Aşağıçeşme İlkokulu/Güney/Denizli (Müdür Yetkili Sınıf Öğretmeni)