

T.C.

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ

EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI

SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

**İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR
KULLANIM AMAÇLARI VE BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ
DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ**

İrem ŞAHİN ÖZTÜRK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Osman DALAMAN

Konya – 2019

T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
İLKÖĞRETİM ANABİLİM DALI
SINIF EĞİTİMİ BİLİM DALI

**İLKOKUL ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR
KULLANIM AMAÇLARI VE BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ
DEĞİŞKENLER AÇISINDAN İNCELENMESİ**

İrem ŞAHİN ÖZTÜRK

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Osman DALAMAN

Konya - 2019



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



BİLİMSEL ETİK SAYFASI

Öğrencinin	Adı Soyadı	İrem ŞAHİN ÖZTÜRK
	Numarası	158302031013
	Ana Bilim Dalı	İlköğretim
	Bilim Dalı	Sınıf Eğitimi
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tezin Adı	İlkokul Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Amaçları ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi

Bu tezin proje safhasından sonuçlanmasına kadarki bütün süreçlerde bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle riayet edildiğini, tez içindeki bütün bilgilerin etik davranış ve akademik kurallar çerçevesinde elde edilerek sunulduğunu, ayrıca tez yazım kurallarına uygun olarak hazırlanan bu çalışmada başkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda bilimsel kurallara uygun olarak atıf yapıldığını bildiririm.

27/06/2019
İrem ŞAHİN ÖZTÜRK



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



YÜKSEK LİSANS TEZİ KABUL FORMU

Öğrencinin	Adı Soyadı	İrem ŞAHİN ÖZTÜRK
	Numarası	158302031013
	Ana Bilim Dalı	İlköğretim
	Bilim Dalı	Sınıf Eğitimi
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Osman DALAMAN
	Tezin Adı	İlkokul Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Amaçları ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi

Yukarıda adı geçen öğrenci tarafından hazırlanan İlkokul Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Amaçları ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi başlıklı bu çalışma 27/06/2019 tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunarak, jürimiz tarafından yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

	Ünvanı Adı Soyadı	İmza
Danışman	Dr. Öğr. Üyesi Osman DALAMAN	
Jüri Üyesi	Doç. Dr. Sabahattin ÇİFTÇİ	
Jüri Üyesi	Prof. Dr. Hamdi PEPE	

TEŞEKKÜR

Yaptığım çalışmada, lisans ve yüksek lisans eğitimim süresince bana mesleki tecrübeleri ile yol gösteren, hepsi birbirinden değerli, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sınıf Eğitimi Bilim Dalı' nda bulunan hocalarıma; çalışmamın her aşamasında benden ilgi ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi Osman Dalaman' a teşekkür ederim.

Eğitim hayatım boyunca bana maddi ve manevi en büyük desteği sağlayan, varlığı ile güç veren ve her zaman yanımda olan kıymetli annem Saliha Şahin ve kıymetli babam Nurettin Şahin' e; yaptığım çalışmanın her aşamasında bana güvenen ve destek olan sevgili eşim Fırat Rutkay Öztürk' e teşekkür ederim.

Yüksek lisans eğitimimiz süresince birbirimize destek olup güç verdiğimiz değerli meslektaşım ve dostum Beyza Baysan' a teşekkür ederim.

İrem ŞAHİN ÖZTÜRK

Konya, 2019



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



ÖZET

Öğrencinin	Adı Soyadı	İrem ŞAHİN ÖZTÜRK
	Numarası	158302031013
	Ana Bilim Dalı	İlköğretim
	Bilim Dalı	Sınıf Eğitimi
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Osman DALAMAN
	Tezin Adı	İlkokul Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Amaçları ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi

Araştırmanın amacı, özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar kullanma amaçları ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesidir. Bu çalışma, mevcut durumun tespit edilmesi amacıyla tarama modeli kullanılan betimsel bir çalışmadır. Bu araştırmadaki durum, var olduğu şekilde betimlenmeye çalışılmıştır. Araştırma, Konya ili Selçuklu ilçesindeki iki özel okulda okuyan 71 kız, 66 erkek olmak üzere toplam 137 ilkokul üçüncü sınıf öğrencisi ile gerçekleştirilmiştir. Öğrencilerin sosyo-demografik bilgilerini ve bilgisayar kullanım durumlarını öğrenmek amacıyla kişisel bilgi formu ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini öğrenmek amacıyla “Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır.

Verilerin analizinde SPSS 23 paket programı kullanılmıştır. Veri analiz yöntemi olarak tanımlayıcı istatistiklerden ve parametrik testlerden olan bağımsız örneklem t testi, tek yönlü varyans analizi (ANOVA), regresyon analizi kullanılmıştır. Toplanan veriler belirlenen alt problemlere göre yorumlanmış ve analiz edilmiştir.

Araştırmada elde edilen bulgulara göre; erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılığı ortalaması, kızların bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamasından anlamlı oranda daha yüksek çıkmıştır. Öğrencilerin anne eğitim durumlarına ve okudukları okul değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı farklılığa rastlanılmıştır. Öğrencilerin anne ve babanın meslek, babanın eğitim durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı farklılığa rastlanılmamıştır. Öğrencilerin bilgisayarda en çok oyun oynama amacı ile vakit geçirdikleri, çoğunluğunun bilgisayarı evde, 30 dakika- 1 saat aralığında kullandıkları; buna bağlı olarak da bilgisayarı oyun oynama amacı ile kullanan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarının daha yüksek olduğu ortaya çıkmıştır. Bilgisayarı 30 dakikadan az ve 30 dakika-1 saat aralığında kullanan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı puanının 1-2 saat ve 2 saatten daha fazla kullananlara göre daha düşük olduğu sonucuna rastlanılmıştır.

Anahtar Kelimeler: İlkokul öğrencileri, bilgisayar kullanım amacı, bilgisayar oyun bağımlılığı



T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



ABSTRACT

Öğrencinin	Adı Soyadı	İrem ŞAHİN ÖZTÜRK
	Numarası	158302031013
	Ana Bilim Dalı	İlköğretim
	Bilim Dalı	Sınıf Eğitimi
	Programı	Tezli Yüksek Lisans
	Tez Danışmanı	Dr. Öğr. Üyesi Osman DALAMAN
	Tezin Adı	Computer Using Purposes Of The Primary School Students And Examination Of Their Computer Game Dependency Levels In Terms Of Various Variables

The purpose of this study is to analyze the computer using purposes of the primary school thir grade students and their computer game dependency levels in terms of various variables. This study is a descriptive study which the scanning model was used for detecting the current situation. The situation in this study was tried to describe as it is. The study was performed with 71 girls and 66 boys in total of 137 primary school third grade students in Konya city, Selcuklu province. Personal information form was used for acquiring the knowledge of students 'socio-demographic information and their computer using status and“ Computer Game Dependency Scale ” was used for learning the computer game dependency levels of the students'.

SPSS 23 program was used for the analyzing of data. As a data analyzing method, unpaired t test, one way analysis of variance (ANOVA), regression analysis which are one of the descriptive statistics and parametric tests were used. Collected data were interpreted and analysed according to specified subproblems.

According to findings obtained in this research; boy's average computer game dependency level is significantly higher than the girl's computer game dependency level. Significant differences were found between the levels of computer game dependency according to the mothers' educational level and the school variable they studied. No significant difference was found between the levels of computer game dependency according to the parents' occupation and education level of the fathers. Students spend most of the time with the purpose of playing games on the computer, and most of them use the computer at home for 30 minutes - 1 hour; consequently, it was found out that the children who use the computer for playing games have higher computer game dependency scores. It was found that the computer game addiction score of students who use the computer in less than 30 minutes and 30 minutes-1 hour interval is lower than those who use computer for 1-2 hours and more than 2 hours.

Key Words: Primary school students, computer using purpose, computer game dependency

İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK SAYFASI	ii
TEZ KABUL FORMU	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
ÖZET	v
ABSTRACT.....	vii
İÇİNDEKİLER	ix
BÖLÜM 1	1
GİRİŞ	1
1.1. Problem Durumu	2
1.2. Problem Cümlesi	7
1.2.1. Alt Problemler	7
1.3. Araştırmanın Amacı	8
1.4. Araştırmanın Önemi	8
1.5. Varsayımlar	9
1.6. Sınırlılıklar	9
1.7. Tanımlar	9
BÖLÜM 2	11
İLGİLİ ALANYAZIN VE ARAŞTIRMALAR	11
2.1. İlkokul Çağı Öğrencilerinin Özellikleri	11
2.1.1. İlkokul Çağı Öğrencilerinde Sosyal - Duygusal Gelişim	11
2.1.2. İlkokul Çağı Öğrencilerinde Bilişsel Gelişim	12
2.1.3. İlkokul Çağı Öğrencilerinde Benlik Gelişimi.....	13
2.1.4. İlkokul Çağı Öğrencilerinde Fiziksel Gelişim.....	13
2.1.4.1. 6-8 Yaş Grubu:.....	13
2.1.4.2. 8-10 Yaş Grubu:.....	13
2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlişkili Unsurlar.....	14
2.2.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Kavramı ve Tanımlanması	14
2.2.1.1. Teknoloji Bağımlılığı.....	15
2.2.1.2. İnternet Bağımlılığı.....	15

2.2.1.3. İnternet Kavramı ve Türkiye’ de İnternet Kullanımı.....	16
2.3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Nedenleri	17
2.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Neden Olduğu Sorunlar	18
2.5. Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Olumlu Etkileri	22
2.6. Bilgisayar Oyunlarının Eşlik Edebileceği Sorunlara Karşı Alınabilecek Tedbirler.....	23
2.7. Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Tetiklediği Düşünülen Bilgisayar Oyunlarına Örnekler.....	26
2.7.1. Mortal Kombat	27
2.7.2. DOOM.....	27
2.7.3. Grand Theft Auto	27
2.7.4. South Park The Stick of Truth.....	28
2.7.5. Mavi Balina (Blue Whale).....	28
2.7.6. Dark Elf	30
2.7.7. Metin2.....	30
2.7.8. Momo	31
2.7.9. Minecraft	32
2.8. İlgili Çalışmalar.....	32
BÖLÜM 3	35
YÖNTEM	35
3.1. Araştırma Modeli	35
3.2. Çalışma Grubu	35
3.3. Verilerin Toplanması	36
3.3.1. Kişisel Bilgi Formu	36
3.3.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği	36
3.4. Verilerin Analizi ve Yorumlanması	37
BÖLÜM 4	39
BULGULAR VE YORUMLAR	39
4.1. Katılımcıların Sosyo-Demografik Özelliklerine ve Bilgisayar Kullanma Durumlarına Ait Dağılımların İncelenmesi	39
4.2. Katılımcıların Sosyo-Demografik Özelliklerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi	44
4.3. Katılımcıların Bilgisayar Kullanım Durumlarına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerindeki Farklılaşma Durumunun İncelenmesi	47

4.4. Katılımcıların Okudukları Okullara Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılmasının İncelenmesi	49
BÖLÜM 5	50
TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER	50
5.1. Tartışma.....	50
5.1.1. Katılımcıların Sosyo-Demografik Özelliklerine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılmasına Ait Tartışma	50
5.1.2. Katılımcıların Bilgisayar Kullanım Durumlarına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılmasına Ait Tartışma	52
5.1.3. Katılımcıların Okudukları Okul Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılmasına Ait Tartışma	53
5.2. Sonuç.....	54
5.3. Öneriler	55
KAYNAKÇA.....	57
EKLER.....	64
EK 1. Kişisel Bilgi Formu.....	64
EK 2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği	66
EK 3. İzin Yazısı	68
ÖZGEÇMİŞ	72

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: Katılımcıların Cinsiyetine Ait Dağılımları	39
Tablo 2: Katılımcıların Okudukları Okullara Ait Dağılım	39
Tablo 3: Katılımcıların Bilgisayar Kullanım Amaçlarına Ait Dağılım	39
Tablo 4: Katılımcıların Bilgisayarı Sık Kullandığı Yerlere Ait Dağılım	40
Tablo 5: Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süresine Ait Dağılım	40
Tablo 6: Katılımcıların Anne Eğitim Durumuna Ait Dağılım.....	41
Tablo 7: Katılımcıların Anne Mesleğine Ait Dağılım.....	41
Tablo 8: Katılımcıların Baba Eğitim Durumuna Ait Dağılım	41
Tablo 9: Katılımcıların Baba Mesleğine Ait Dağılım	42
Tablo 10: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Betimleyici İstatistikler	42
Tablo 11: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Betimleyici İstatistikler	44
Tablo 12: Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması	45
Tablo 13: Katılımcıların Anne Eğitim Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması	45
Tablo 14: Katılımcıların Anne Meslek Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması	46
Tablo 15: Katılımcıların Baba Eğitim Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması	46
Tablo 16: Katılımcıların Baba Meslek Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması	46
Tablo 17: Katılımcıların Bilgisayar Kullanma Amacına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması.....	47
Tablo 18: Katılımcıların Bilgisayarı Sıklıkla Kullandığı Yere Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması.....	48
Tablo 19: Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması.....	48
Tablo 20: Katılımcıların Okudukları Okullara Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması.....	49

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: 16-74 Yaş Grubu Bilgisayar ve İnternet Kullanımı	17
---	----



BÖLÜM 1

GİRİŞ

Yakın zamana kadar evlere bilgisayar alınırken genellikle, bilgisayarın istenilen verileri kısa sürede ortaya koyma özelliği ön planda tutulmaktaydı. Bu özelliğin ön planda tutulmasının sebebi ise daha çok hane içinde okul çağında bireylerin olması idi. Fakat zamanla, bilgisayarların yanı sıra sürekli gelişen ve güncellenen bilgisayar oyun programlarının, bilgisayarın birçok işlevinin önüne geçtiği düşünülmektedir. Bilgisayar oyunları, internet aracılığıyla oynanan ve oldukça geniş kitlelere ulaşabilen popüler bir medya aracıdır (İnal ve Kiraz, 2008: 524). Bilgisayar oyunları her yaşta insanı etkisi altına alabilmekte ancak bu renkli dünya en çok çocukların dikkatini çekmektedir.

Oyunlar çocuk gelişiminin en önemli araçları olarak görülmektedir (Horzum, 2011: 58). Oyun kavramının günümüzde bilgisayar oyunları haline dönüşmesi sonucunda bu durumun okul çağındaki çocukları giderek daha fazla etkilemeye başladığı belirtilmektedir (Nedim Bal ve Metan, 2016: 64). Bir bilgisayar oyunundan beklenen, bilgisayar kullanıcısı çocuğu eğlendirirken aynı zamanda eğitmesiyken; bugün çocukların eğlendirici oyunlara daha fazla yöneldiği ve çok erken yaşlarda bireysel ya da grup olarak oynanabilen bir dizi oyunla tanıştığı görülmektedir (İnal ve Kiraz, 2008: 524).

Günümüzde çocukları gerçek dünyanın tehlikelerinden korumaya çalışırken, teknolojinin gelişmesi ile birlikte bilgisayarlar ve bilgisayar üzerine kurulu bütün aletler ebeveynler için önemli bir alternatif olmuş ve bu renkli ve hareketli sanal dünya çocuklara gerçek dünyayı unutturmayı başarmıştır. Dolayısıyla ülkemizin içinde bulunduğu durumu incelemek ve bilgisayar oyunlarının etkilerini ortaya çıkarmak son derece önemlidir (Çakır, 2013: 138).

1.1. Problem Durumu

Günümüzde giderek tehlikeli hale gelen gerçek çevrenin etkisi ile çocukların ister istemez her yönden çokça sınırlandırılmak zorunda oluşu ebeveyn ve çocukların parklar ve gerçek oyun ortamlarından uzaklaşıp erişebilecekleri en kolay serbest aktivite ortamı olan bilgisayar oyunu tercihine etki etmektedir. Bilgisayar oyunlarını bireysel olarak keyifli vakit geçirmeye yarayan kitap okumak ve film izlemek vb. uğraşlardan farklı kılan temel özelliğinin, etkileşim imkanı sunması ve sürekli olarak denemeler yapılmasına fırsat vermesi olarak görülebilir (İnal ve Kiraz, 2008: 524). Etkileşim imkanı sayesinde oyuncu oyun ile ilgili kararlar alabilmekte, oyunun gidişini ve sonucunu değiştirebilmekte; bunu istediği kadar tekrar etme imkanına da sahip olmakta; bu sayede oyun her tekrarlandığında farklı sonuçlar elde edilebilmekte ve farklı sonuçlara karşı alınan geri bildirimler ile oyuncu-bilgisayar arasında etkileşim artmaktadır (Yiğit, 2007: 18). Ancak bu şekilde olan kontrolsüz bilgisayar kullanımı çocuklarda bağımlılığa yol açabilmekte, çeşitli sağlık sorunlarını da beraberinde getirebilmektedir (Muslu ve Bolışık, 2009: 445).

Günümüz aile yapısı genellikle çekirdek aile olup akrabalarından uzak; anne ve baba yoğun çalışma temposu içerisindedir. Aynı zamanda günümüzde şehirleşme ile oyun alanlarının yetersizliği ve sokakların güven kaybetmesi çocukların evlere hapsolmesine zemin hazırlamıştır. Sokakta, oyun alanlarında, parklarda enerjisini atamayan ve yaşlılarıyla sosyal ilişkiler kurabilecek imkanlardan uzak olan çocuk için kapalı alanda en dikkat çekici unsur olarak bilgisayar oyunları karşımıza çıkmaktadır. Sosyal ilişkilerden uzak, ailesi ile yeterli ve kaliteli vakti geçiremeyen çocuğun yaşadığı duygusal boşluğu bilgisayar kullanarak, başkalarıyla aynı anda oynanabilen çevrimiçi oyunlar oynayarak kapatmaya çalıştığı düşünülmektedir. Halbuki bilgisayar oyunları, serbest oyunun sunduğu gelişim imkanlarını sunamamaktadır (Pedagoji Derneği, 2019).

Tongar (2017: 98), “*Fıtrat Pedagojisi*” adlı kitabında fitri sokak oyunlarının yerini bilgisayar oyunlarının aldığı; bilgisayar ve akıllı telefonların bağımlılık sebebi olan sanal ekranların, çocukları oyunun müspet etkilerinden uzak kıldığı; altını çizmektedir. Tongar (2017: 99), aynı kitabında, tek taraflı bir etkileşime kapı

aralayan bilgisayar ekranlarının, gerçek oyunun çocuğa katacağı maddi manevi gelişimi vermeyeceğini gibi bütün gelişim süreçlerinin gerilemesine neden olacağını; bu durumun günümüzde pek çok çocuğa daha küçük yaşlarda hiperaktivite, dikkat eksikliği teşhislerinin konmasına sebep olduğunu, bu nedenlerle çocuklara doğal oyun ortamlarının hazırlanmasının önemini vurgulamaktadır.

Gelişen teknolojinin bir getirisi olarak bugün, çocukların yaşamında internet ve bilgisayar gibi ileri teknoloji içeren iletişim araçları son derece önemli bir konumdadır (BAÇTE, 2019). Bu iletişim araçlarının tercihi, kullanım süresi ve zamanı; ebeveyn ve öğretmen rehberliğinde çocukların inançlarını, tutumlarını ve davranışlarını ebeveyn, okul ve öğretmenden daha fazla etkilediği bilinmektedir (Aktaş Arnas, 2005: 59).

Bilgisayar, internet vb. araçlar bireye öğrenme açısından elverişli ve sınırsız bir çevre sağlamaktadır. Bu sınırsız çevre ile bilgisayar; zaman içerisinde birey için, uygunsuz davranışlar ve istenmeyen alışkanlıklar edindirebilen bir araç haline dönüşebilmektedir. Söz konusu istenmeyen davranışlara; şiddet eylemleri, negatif cinsel bilgiler, madde alışkanlıkları; sağlıksız beslenme, kumar oyunları örnek gösterilmektedir (Aktaş Arnas, 2005: 60). Aynı zamanda ekran başında uzun süre vakit geçirmek, gelişme çağındaki çocuklarda duruş ve oturuş biçimine bağlı iskelet sisteminin zarar görmesine, görme bozukluklarına, elektromanyetik radyasyon sorunlarına, zihni ve sosyal gelişim risklerine, dil becerilerinde gerilemelere, akademik başarının düşmesine, epilepsi nöbetlerine dahi sebep olabilmektedir. Son yıllarda çocukların çevrelerini saran teknolojik araçların etkileri, bu araçların yaygınlığı kadar bu araçların yaratacağı olumsuzlara karşı duyulan kaygıları da artırmaktadır (Aktaş Arnas, 2005: 60).

Bilgisayar ve internet kontrollü ve planlı kullanıldığı sürece iyi bir eğitim aracı olarak kabul edilmektedir. Ancak bilgisayar oyunları eğitici bir oyun olduğunda bile, sık sık ve uzun süre kullanımı sonucunda; sosyal faaliyetlerde bulunmayı, akademik başarıyı, hareket etmeyi ve iletişim kurma becerilerini olumsuz etkileyebilmektedir (Irmak ve Erdoğan, 2016: 133). Son yıllarda insanların günlük yaşamında, internet ve bilgisayarın vazgeçilmez teknolojik araçlar olarak yer alması; bilgisayarın

faydalarından çok zararlarını ön plana çıkmasına sebep olmuştur. Günümüzde sağlıksız çocukların artmasının sebebi olarak da kontrolsüz bilgisayar kullanımı görülmektedir. Yapılan araştırmalar ebeveynlerin bilgisayarları sadece yararlı bir alet olarak görmelerinin, sınır ve kural koymaksızın denetimsiz bir şekilde çocukların uzun süre bilgisayar başında vakit geçirmelerine yol açtığını göstermektedir (Akman Yıldız, 2014: 270).

Bugün bilgisayarın bilinen ve henüz bilinmeyen tüm olumsuzluklarına rağmen, bilgisayar programları ve dijital oyunların sürekli yenilenip devamlı güncellenerek daha ilgi çekici hale gelmesi bilgisayarı vazgeçilemez bir konuma getirmektedir. Bilgisayarın cazibesinin yanında kontrolsüz kullanımı insanları sanal dünyanın girdabına almakta ve bu kontrolsüz kullanımlar her yaştan insanı bilgisayara bağımlı hale getirebilmektedir. Kişiliğin ve alışkanlıkların temellerinin büyük oranda çocuk yaşlarda atıldığı göz önünde bulundurularak özellikle küçük yaş gruplarının bilgisayar kullanımları mutlaka kontrol altında tutulması gerekmektedir (Mustafaoğlu, Yasacı, Zirek ve Özdiçler, 2018: 238). Sağlıklı bir kontrolün sağlanabilmesi için de eğitimcilerin ve ebeveynlerin bu konuda bilinçlenmesi gerekmektedir.

Fakat ne yazık ki, günümüzde her yaştan insanı etkisi altına almış olan bilgisayar ve interneti kontrollü kullanmak herkes için güç bir durum haline gelmiştir. Bilgisayar, tablet, akıllı telefonların yetişkinlerin de ellerinden düşmediği günümüzde, ebeveynlerin kullandıkları teknolojik cihazların da çocuklarının üzerinde negatif etkiler yaratabileceğinin de farkına varılmalıdır (Mustafaoğlu vd., 2018: 238). Kanada’ da 2000 yılında uygulanmaya konulan sosyal araştırmaya dayalı olarak bilgisayar kullanıcılarının bilgisayar becerilerini öğrenme şekillerine yönelik olarak yürütülen çalışma kapsamında kullanıcıların bilgisayar becerilerini nasıl öğrendikleri incelenmiştir. Araştırma kapsamına dahil edilen bilgisayar kullanıcılarının %78’lik kısmı tarafından bilgisayar becerilerini informal yardım alarak arkadaşlarından veya ailelerinden öğrendiklerini ifade edilmiştir (Durmuş ve Kaya, 2008: 122). Çocuklar anne, baba, etrafında ona etki edebilecek yetişkinler ve kendisinden büyük yaş gruplarını örnek almaktadırlar (ALTINAY, 2019). Akkoyunlu ve Tuğrul (2002: 15), ebeveynlerin çocukların gelişim sürecindeki güçlü etkileşim ve özdeşim modelleri olduğunu; anne ve babanın duygusal özellikleri, ilgi ve eğilimlerinin çocukların da

aynı alanlardaki tercihlerine etki ettiğini belirtmektedir. Anne ve babanın yanı sıra çocuğa etki edebilecek diğer bireylerin çeşitli nedenlerle sürekli meşgul oldukları bilgisayar, tablet ve akıllı telefonlar çocukların daha çok merakını uyandırmakta ve büyükler bu noktada çocuklara kötü örnek teşkil etmektedirler.

Ev ortamında bilgisayar kullanamayan çocukların internet kafelere yönelebileceği ihtimali unutulmamalıdır (İşçibaşı, 2011: 123). İnternet kafeler, genellikle çocukların bilgisayar oyunu oynamak için tercih ettikleri bir mekân olsa da aynı zamanda bu mekânlar onları birçok tehlikenin de beklediği mekânlardır. Şakiroğlu ve Akyol (2018: 151), sanal dünya içerisinde ortaya çıkabilecek birçok sorunun internet kafeler için de geçerli olduğunu fakat problemi internet kafelerin değil onu yanlış kullanan kişilerin oluşturduğunu vurgulamaktadır. 01.11.2007 tarih ve 26687 sayılı Resmi Gazetede yayımlanan İnternet Toplu Kullanım Sağlayıcıları Hakkında Yönetmelik' in 9. Maddesinin (g) bendinde “*İşyerindeki bilgisayarlarda uyuşturucu veya uyarıcı madde alışkanlığı, intihara yönlendirme, cinsel istismar, müstehcenlik, fuhuş, şiddet, kumar ve benzeri kötü alışkanlıkları teşvik eden ve 18 yaşından küçüklerin psikolojik ve fizyolojik gelişimine olumsuz etkisi olabilecek oyunlar oynatılamaz.*” hükmü bulunmaktadır (Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008: 24). Alınan bu tedbirin içeriği, karşılaşılabilecek sorunların büyüklüğünü göstermektedir.

Şakiroğlu ve Akyol (2018: 39), “*Çocukları Sanal Dünyada(n) Koruma Kılavuzu*” adlı kitabında ebeveynlerin yapmış olduğu bir başka büyük yanlışın, çocukların istenmeyen davranışlarının farkında olmadan pekiştirilmesi olduğundan bahsetmektedir. Bir davranışın tekrarlanma ihtimalini artıran her türlü uyarıcıya pekiştireç adı verilmektedir. Pekiştireçler negatif ve pozitif olarak ikiye ayrılmakta ve pozitiflik, ortama hoş bir şeyin katılmasıyken, negatiflik ise ortamdan hoş gitmeyen şeyin ayrılması anlamı taşımaktadır. Çocuğa tablet/akıllı telefon kullanma, internette oyun oynama veya sosyal medya kullanma iznini ödevlerini bitirdiği zaman ödül olarak verilmesi, ödev yapma motivasyonunu değil bu kullanımları destekleyici bir pekiştirece çevirmektedir (Şakiroğlu ve Akyol, 2018: 39). Ödül veya pozitif pekiştirece dönüşen bilgisayar/tablet/akıllı telefon kullanımı bir zaman sonra çocuğun ödül mekanizmasına etkisi ile bağımlılık oluşturabilmekte ve çocuk o ödülü sürekli ister duruma gelebilmektedir. Bir çocuğun ödevlerini yapmaktan kaçınmak için

yaptığı başka uğraşlar ise negatif pekiştirece örnek verilebilir. Bilgisayar oyun bağımlısı bir çocuk sıkıldığını bir durumda hissettiği anda bilgisayar oyunu oynayarak bu histen kurtulmaya çalışmaktadır. Bu kullanımlar da negatif pekiştireç olarak bu davranışın gelecekte tekrarlanma olasılığını artırmaktadır. Bu davranışın altında yatan amaç, negatif hislerden oyun oynayarak kurtulmak olarak görülmektedir (Şakiroğlu ve Akyol, 2018: 41).

Alanyazından da anlaşıldığı gibi; bilgisayarın bilinçsiz ve kontrolsüz bir şekilde kullanımı birçok sorunu beraberinde getirmekte özellikle de çocuklarda bağımlılık riskini artırmaktadır (Yüksel ve Yılmaz, 2016: 1033). Risk grubunun büyük bir çoğunluğunu oluşturan çocukların, bir an önce vaktini iyi yönetmeyi öğrenmesi ve herhangi bir aracı kendisine iyi veya kötü sonuçlar getireceğinin kendi elinde olduğunu fark etmesi gerekmektedir.

Bilgisayarı sıklıkla oyun oynama amacı ile kullanan çocuklarda dikkat dağınıklığı görülebileceği öngörülürken, bazı bilgisayar oyunlarının da zihinsel yönden, hayal gücünü geliştiren, dikkat güçlendirici özellikte kurgulandığı; bunun yanı sıra bazı bilgisayar oyunlarının ise bir kültürün ögesi olduğu veya derin bir ideoloji içerdiği düşünülmektedir (İnal ve Kiraz, 2008: 536).

Bilgisayar oyunları çeşitli sebeplerle iyi veya kötü olarak değerlendirilebilirken; Tarhan (2018) tarafından, çocuğun doğru-yanlış ve iyi-kötü kavramlarını doğru kurgulamasının büyük oranda ailenin göstereceği dikkate ve özene bağlı olduğu vurgulanmaktadır. Buna ek olarak anne ve babanın, çocuğu doğru yönlendirmedikleri takdirde sorunu bilgisayar oyunlarında değil kendilerinde aramaları gerektiğine dikkat çekmektedir. Bunun yanı sıra Tarhan (2018) doğru yöntemler ile kullanılan bilgisayar oyunlarının aktarılan mesajları doğru bir şekilde algılama, zaman yönetimi, eleştirel düşünme, zihinsel kapasite artışı, görsel beceri artışı ve stresle başa çıkabilme becerilerini kazandırma hususunda katkı sunabileceği de vurgulanmaktadır.

Bilgisayar oyunları, kullanım konusunda bilinçsiz davranıldığı sürece, baş edemeyeceğimiz bir güce sahip olabilmektedir. Fakat Tarhan (2018)' nin belirttiği gibi, söz konusu bilgisayarın çeşitli işlevlerinin birçok alanda planlı ve kontrollü kullanımının zarar değil fayda sağladığı unutulmamalı; bunun yanında bilgisayar

oyunlarına zararlı etiketi yapıştırıp yasaklar koymaktansa, çocuklara doğru yönlendirmeler ile bilgisayarı ve bilgisayar oyunlarını sağlıklı kullanmayı öğretmek gerektiği düşünülmektedir.

Yukarıda ifade edilen nedenlerle, konu ile ilgili daha kapsamlı araştırmaların yapılmasının faydalı olacağı düşünülmektedir ve özel okullarda okuyan ilkokul üçünü sınıf öğrencilerinin bilgisayar kullanım amaçları ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi bu araştırmanın amacıdır.

1.2. Problem Cümlesi

Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar kullanım amaçları ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri çeşitli değişkenler açısından farklılaşmakta mıdır?

1.2.1. Alt Problemler

- Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri bilgisayar kullanım amaçlarına göre farklılaşmakta mıdır?
- Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri bilgisayarda oyun oynama sürelerine göre farklılaşmakta mıdır?
- Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeyleri bilgisayarı sıklıkla kullandıkları yere göre farklılaşmakta mıdır?
- Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyet değişkenine göre farklılaşmakta mıdır?
- Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri annelerinin eğitim durumuna göre farklılaşmakta mıdır?
- Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri annelerinin meslek durumuna göre farklılaşmakta mıdır?

- Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri babalarının eğitim durumuna göre farklılaşmakta mıdır?
- Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri babalarının meslek durumuna göre farklılaşmakta mıdır?
- Özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri okudukları okul değişkenine göre farklılaşmakta mıdır?

1.3. Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı, özel okullarda okuyan ilkokul üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar kullanma amaçları ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin yukarıda ifade edilen değişkenlere göre incelenmesi olarak belirlenmiştir. Bu amaç doğrultusunda çocuklar bilgisayarı daha çok hangi amaç ile kullanmaktadır, bilgisayar başında ne kadar vakit geçirmektedirler, bilgisayara nerede erişebilmektedirler gibi sorularla çocukların bilgisayar kullanım durumları ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini incelemek olarak belirlenmiştir.

1.4. Araştırmanın Önemi

Elde edilecek bulgular doğrultusunda olumsuz bir durum varsa çözüm üretebilmek ve ilgililere bir fikir vermesi açısından; özel ilkokullarda okuyan üçüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar kullanım durumlarını ve bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini çeşitli değişkenler açısından incelemenin önem arz ettiği düşünülmektedir.

Alanyazında yer alan bilgisayar oyunu bağımlılığına yönelik çalışmalar incelendiğinde, bilgisayar oyunlarının daha çok ilkokul öğrencileri tarafından oynandığı görülürken (Horzum, 2011: 59); yapılan alanyazın çalışmasında ilkokul çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığını konu edinen araştırmaların yetersiz olduğu saptanmıştır. Dolayısı ile bu çalışmada ilkokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin incelenecek olması da araştırmanın önemini ortaya koymaktadır.

Yapılan çalışmalar incelendiğinde benzer konu ile ilgili çalışmaların evrenini genellikle devlet okullarında eğitim-öğretim gören öğrencilerin oluşturduğu

görülmektedir. Bu çalışmanın evreninin özel okullarda eğitim-öğretim gören öğrencilerden oluşması, bu çalışmayı alanyazında bu konu ile ilgili yapılmış olan diğer çalışmalardan ayırmakta ve bu anlamda çalışma, önemli bir eksikliği tamamlayıcı bir nitelik taşımaktadır. Bu alandaki bir eksikliği tamamlar nitelikte olmasının da bu çalışmanın önemini artıran bir unsur olduğu düşünülmektedir.

1.5. Varsayımlar

Bu araştırmanın temelinde aşağıdaki varsayımlar yer almaktadır:

- Seçilen örneklem grubunun, araştırmaya veri sağlamada ve evreni temsil etmede yeterli olduğu,
- Ölçekte yer alan maddelerin yapılacak araştırma için geçerli ve güvenilir olduğu,
- Veri kaynağı olarak kullanılan, kişisel bilgi formu ve bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinin doğru olarak cevaplandırılacağı,
- Araştırmanın sonucuna ulaşmada kullanılan istatistiksel analizlerin yeterli ve geçerli olduğu varsayılmıştır.

1.6. Sınırlılıklar

Bu araştırmanın temelinde aşağıdaki sınırlılıklar yer almaktadır:

- Araştırmanın kapsamı Konya ili Selçuklu ilçesindeki, 2013-2014 yılından önce kurulmuş olan iki özel eğitim kurumunda eğitim-öğretim gören toplam 137 ilkokul üçüncü sınıf öğrencileri ile sınırlı tutulmuştur.
- Araştırma bulguları, ölçeklerin geri dönüş oranı ve ölçekte yer alan maddelerin kalitesi ile sınırlıdır.

1.7. Tanımlar

Bu çalışmada geçen bazı kavramlar aşağıda tanımlanan anlamları ile kullanılacaktır:

Eğitim: Eğitim genel anlamıyla bireyde davranış değiştirme süreci olarak tanımlanmaktadır. Eğitim sürecinde bireylerin davranışlarında meydana gelecek olan

değişmelerin arzu edilen yönde olması beklenir. Bu çerçevede eğitim, bireyin davranışında kendi yaşantısı yoluyla ve kasıtlı olarak istendik değişme meydana getirme süreci olarak da tanımlanabilmektedir (Demirel, Seferoğlu ve Yağcı, 2001:1).

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı: Bilgisayar oyun bağımlılığı genel olarak internet bağımlılığı, patolojik kumar oynama vb. davranış bağımlılıklarının geniş bir parçası olarak nitelendirilmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı Griffiths (1996) tarafından bağımlılık ya da bağımlı bir kişilik gibi bazı içsel kişilik işlemlerinin fonksiyonu olarak görülmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı, bilgisayar oyunu oynamaktan vazgeçememe durumu veya bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı günlük hayatın görevlerini aksatmak olarak da tanımlanabilir (Horzum, Ayas ve Balta, 2008: 76).

BÖLÜM 2

İLGİLİ ALANYAZIN VE ARAŞTIRMALAR

2.1. İlkokul Çağı Öğrencilerinin Özellikleri

2.1.1. İlkokul Çağı Öğrencilerinde Sosyal - Duygusal Gelişim

İlkokul çağının başları olan 6-8 yaş grubunun gelişim özellikleri arasında sevgiyi paylaşmaktan hoşlanmadıkları, duygusal durumlarının birbiri ardına çabuk değiştiği gibi teorik bilgiler yer almaktadır. 8-10 yaş grubunda ise çocuk, gerçekçi düşünmeye başladığı, başkaları ile ilişkilerinin gerçek yönlerini görebildiği, kendini eleştirebildiği, görev, sorumluluk ve dürüstlüğe ilişkin davranışlarının gelişmeye başladığı bir sürece girmektedir (Aracı, 2006: 11-12).

6-12 yaş gelişim evresi “son çocukluk” olarak adlandırılmaktadır. Bu dönemde çocuk, ergenliğe geçiş olgunluğunu kazanmaktadır. Bu yaş grubundaki çocuk, anlık isteklerini erteleyebilir ve her geçen gün daha fazla sağduyulu olmaya başlayabilir. Bu çerçevede temel eğitimin ilk yılları okulöncesi dönem çocukluğundan farklı olarak, çocuğun somut düşünme, yılları olarak kabul edilirken, son birkaç yılı da çocuğun soyut düşünme evresinde bulunduğu yıllar olarak kabul edilmektedir. Bu evre çocuğun soyut deyişler, sayısal simgeler, temel mantık ve genel kurallar gibi daha soyut kavramları anlamaya başladığı evredir (Yavuzer, 2015: 11).

Çocuklar bu yaşlarda kim olduklarını keşfederek bireysel kimliklerini ve benlik imgelerini oluştururlar. Bu kapsamda benlik kavramı; kişinin yeteneklerine ve koşullarına yönelik kişisel değerlendirmesi olarak tanımlanmaktadır. Aynı zamanda benlik kavramı kişinin sahip olduğu fiziksel ve zihinsel özelliklerinin farkında olması olarak da ifade edilmektedir. Çocuklar diğer kişilerle ve fiziksel çevreleriyle etkileşim içine girerek, türlü deneyimler aracılığıyla benlik imgelerini zenginleştirmektedirler (Yavuzer, 2015: 12). Bununla birlikte bu dönemde bulunan çocuk artık, özel bir öğrenme durumundan yola çıkarak yeni durumlar ile ilgili genellemeler yapabilmektedir. Çocuk güvenliğini düşünmeden bir yerden atladığında yaralanırlarsa, genel bir prensip olarak ilk önce düşüp daha sonra hareket etmenin iyi bir düşünce

olduđu mantıđını yürütebilmektedir. Bir başka ifadeyle çocuk yaşadıklarından ders çıkarabilir bir duruma gelebilmektedir (Yavuzer, 2015: 12).

2.1.2. İlkokul Çađı Öğrencilerinde Bilişsel Gelişim

İlkokul çađına gelmiş olan çocukların bilişsel açıdan gelişimleri önceki yaşlara nazaran temel birtakım deđişimler göstermektedir. Çocuklar bu dönemde olayları başkasının gözünden görebilir duruma gelmekte, kütle deđişmezliğini kavramakta, sınıflandırma yapabilmekte, cinsiyet rollerini öğrenmekte, gerçek ve düş ayrımını yapabilmektedirler. İkinci ve üçüncü sınıf seviyesine geldiklerinde mantıksal kurallarla düşünebilmektedirler. Bu dönem Piaget tarafından somut işlem dönemi olarak adlandırılmıştır. Bunun sebebi, çocukların mantıki kabiliyetlerini somut yaşantı veya nesnelere uygulayabilmeleri olarak görülmektedir (Medikođlu, 2018: 6).

İlkokul çađına gelmiş olan çocuklar karar alırken, genellikle gözlemlerden ve mantıksal sonuç çıkarımlardan faydalanmakta ve deneyimlerine daha az bađımlı kalmaktadırlar. İlkokulun son yıllarına dođru ise çocuđun zihinsel süreçlerinde niteliksel bir deđişim görülmektedir. Bu dönemde çocuk artık eşya ve olayların görülemeyen yanlarını da içine alan bir düşünme tarzına sahip olmaktadır (Yavuzer, 2015: 14).

8-10 yaş aralıđındaki çocuklar, dikkat gelişimleri sürerken; bu dönemde yoğun dikkat gerektiren konularda 20-25 dakika, ilgi alanlarında ise daha uzun süre dikkatini toplayabilmektedir (Aracı, 2006: 11).

Çocuklar ilkokulun son yıllarına dođru, özel bir davranışın arkasında çeşitli olası açıklamaların ya da sebeplerin olabileceđini anlamaktadır. Bununla birlikte çocuklar sadece kendi görüşlerinin var olduđu düşüncesinden sıyrılarak bireylerin farklı algıları, farklı güdüleri ve farklı duygusal tepkilerinin var olabileceđini fark etmektedirler (Yavuzer, 2015: 15).

2.1.3. İlkokul Çağı Öğrencilerinde Benlik Gelişimi

Bu dönemde çocuklar yanılmış olmaktan ve kusurlu görünmekten hoşlanmazlar (Aracı, 2006: 11). Son çocukluk adı verilen bu dönemde, çocuk ailesi dışındaki çevresinde kendini kanıtlayabilmesi için kendisi ile ilgili pozitif bir duyguya gereksinim duymaktadır. Bu yaştaki çocuğun kendini algılayış şekli, çocuğun çocukluk ve yetişkinlik dönemi boyunca göstereceği başarı, duygusal durumu ve sosyal etkileşimi üzerinde önemli bir etki yaratmaktadır. Genellikle çocuk, kendisini başarılı hissettirecek, başarısız olduğu dönemlerde de onun iyi olduğuna yönelik olumlu düşüncelerini sürdürmeyi sağlayacak etkinlikler ve etkileşimler arayışındadır. Bu nedenle yüksek benlik saygısına sahip olan çocuklar, kendisini, gerçekçi hedefler koyabilen ve bunları gerçekleştirebilen yetenekli bireyler olarak algılamakta, düşük benlik saygısına sahip olan çocuklar ise okulda ve yaşamının geri kalanında kapasitesinin daha altında başarılar hedefleme eğiliminde olacakları öngörülmektedir (Yavuzer, 2015:16).

2.1.4. İlkokul Çağı Öğrencilerinde Fiziksel Gelişim

İlkokul öğrencilerinin içinde buldukları gelişim dönemlerine göre fiziksel gelişim özellikleri aşağıdaki gibi ifade edilmiştir (Aracı, 2006: 11; Dalaman, 2010: 26):

2.1.4.1. 6-8 Yaş Grubu:

- Büyük ve küçük kaslar arasında koordinasyonları zayıftır.
- Küçük kasları gelişim içindedir.
- Boyda hızlı gelişim gösteren çocuklarda iskelet bozukluğu görülebilir.
- Çok hareketli ve atılgandır.
- Teorik bilgiden çok, hareketin içinde yer almayı arzularlar.

2.1.4.2. 8-10 Yaş Grubu:

- Küçük kasların gelişimi hızlanmıştır.
- Sinir, kas ve eklem koordinasyonu sağlanmaya başlanmıştır.
- Bu dönemin sonunda vücut ve hareket gelişimi açısından çocukluk olgunluğuna ulaşılır.

- Bu dönemde çocuk yorulduğunun farkına varamaz.

2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlişkili Unsurlar

2.2.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Kavramı ve Tanımlanması

Türk Dil Kurumuna göre bağımlı “*Başka bir şeyin istemine, gücüne veya yardımına bağlı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, tabi; bir kimseye veya şeye maddi veya manevi yönden aşırı bağlı olan.*” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2019). Griffiths’in (1996) ifadelerine göre bilgisayar oyun bağımlılığını, bağımlılık ya da bağımlı bir kişilik gibi bazı içsel kişilik işlemlerinin işlevidir (Akt: Horzum vd., 2008: 78). Bağımlılık kavramı olumsuz bir durumu ifade etmekte ve bir maddeyi kullanmayı ya da bir davranışı bırakamama veya kontrol altına alamama (Akt: Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014: 422); oyuncunun oyunu bırakamama, sürekli olarak oyunu düşünme ve sürekli oyunla ilgilenme hali olarak da tanımlanmaktadır (Horzum, 2011: 58). Bununla birlikte video oyunu oynamaya yönelik inatçı ve uyumsuz bir davranış olarak nitelendirilen oyun bağımlılığı bir çeşit teknoloji bağımlılığı olarak da kabul edilmektedir. Aynı zamanda internet bağımlılığı alt kategorisinde de değerlendirilmektedir (Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014: 422).

Bağımlılığa yönelik olarak yürütülen ilk araştırmalarda, bağımlılığın kliniği çağrıştıran bir kavram olduğu vurgulanmakta ve aşırı oynama davranışıyla izah edilmektedir. Bu çerçevede bilgisayar oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı ve patolojik kumar oynama vb. davranış bağımlılıklarının geniş bir parçası olarak nitelendirilmektedir (Horzum vd., 2008: 78).

DSM-5 (The Diagnostic and Disorders: Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı)’ e göre İnternette Oyun Oynama Bozukluğu günde 8-10, haftada 30 saate varan bilgisayar kullanımı ve uzun süre susuz, aç ve uykusuz kalma ile tanımlanmaktadır. Bağımlı kişilerde; eğer oyun oynaması engellenir ya da bölünürse ajite ve öfkeli bir hale bürünme, okul, iş ve ailesi ile ilgili normal sorumluluklarını yerine getirmeme gibi davranışların ortaya çıktığı gözlemlenmiştir. Yapılan çalışmalarda bağımlı kişilere, kendilerine neden bilgisayar kullandıkları sorulduğunda

“*Sıkıntıdan kurtulmak için.*” gibi cevaplar verdikleri görülmüştür (Şakiroğlu ve Akyol, 2018: 127).

Amerikan Psikiyatri Birliği'nin 2013 yılında yayınlanan DSM-5 Kılavuzunda (Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayısal El Kitabı) teknoloji bağımlılığı, “*İnternet Oyun Bozukluğu*” gibi tanımları da içerecek şekilde genişletilmiştir (Şakiroğlu ve Akyol, 2018: 141).

2.2.1.1. Teknoloji Bağımlılığı

İnternet ve teknoloji bağımlılığı da diğer bağımlılıklar gibi bireyin bağımlı olduğu teknolojik ürüne ulaşamadığı zamanda yoksunluk yaşadığı bir durum olarak ifade edilmektedir (TBM YEŞİLAY, 2019).

Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı'nın sunmuş olduğu ilkökul modülüne göre teknoloji bağımlılığı, bir çocuğun şu davranışları ile saptanmaktadır (YEŞİLAY, 2019):

- Sürekli olarak internette zaman geçirmek ya da oyun oynamak istiyorsa,
- İnternette ya da oyunda her geçen gün daha fazla zaman geçiriyorsa,
- Oyun oynamadığı zamanlarda aklı sürekli oyunlarda kalıyor ve bu nedenle öfkeli, huzursuz oluyorsa,
- Oyun arkadaşlarıyla ve ailesiyle arasının açılmasına sebep oluyorsa,
- Oyun yüzünden derslerine vakit ayırmıyor, uykusuz kalıyor ve başarısı düşüyorsa bu çocuk bir bilgisayar ve tablet oyunu bağımlısı olarak nitelendirilmektedir.

2.2.1.2. İnternet Bağımlılığı

İnternet bağımlılığı, ilk kez 1995 yılında New Yorklu bir psikiyatr Ivan Goldberg tarafından internet üzerinden haberleşen başka bir grup psikiyatr için şaka amaçlı kullanılmış olsa da 1996 yılında Kimberly Young tarafından Amerikan Psikoloji Birliği'nin yıllık toplantısında ilk kez tartışmaya açılmış ve resmi olarak dile getirilmiştir. Young (1996), internet bağımlılığını diğer bağımlılıklara benzetmiş ve kontrol kaybı, sosyal izolasyon, aile, evlilik, eğitim ve iş yaşantısında problemlere yol

açabileceğini öne sürmüştür (Ünal, 2015: 30) ve sarhoş edici madde içermeyen bir dürtü kontrol bozukluğu olarak ifade etmiştir (Ayas ve Horzum, 2013: 47).

İnternet bağımlılığını ilk olarak kavramsallaştıran İvan Goldberg' e göre ise internet bağımlılığı, insanların sosyal ve mesleki faaliyetlerinin internet kullanımı ile engellenmesi ve internet hakkında sürekli düşünmesidir (Akt: Bayram ve Gündoğmuş, 2016: 308).

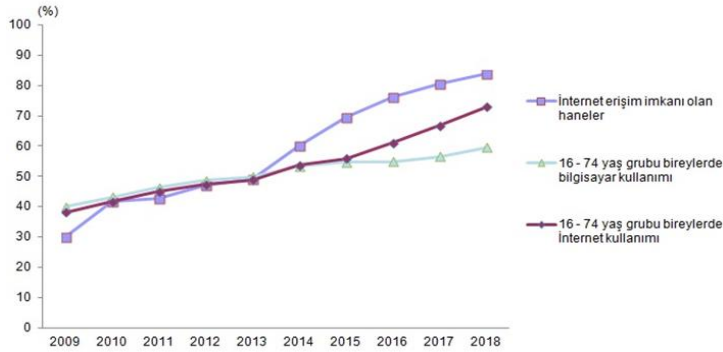
2.2.1.3. İnternet Kavramı ve Türkiye' de İnternet Kullanımı

İnternet, dünya çapındaki bilgisayarların birbirine bağlı olduğu (Tor ve Erden, 2004: 120), gittikçe gelişen (Meral ve Bahar, 2016: 1118); bireylerin dünya üstünde birbirleriyle çok geniş bir içerik ve amaçla iletişime geçmelerini, bilgi alışverişi yapmalarını sağlamakta olan bir iletişim ağı olarak tanımlanabilir (Akt: Medikoğlu, 2018: 8). Bu kapsamda internet uluslararası bir iletişim şebekesi olup her ülkede üyeleri bulunmaktadır (Akt: Medikoğlu, 2018: 8).

TUİK (2018) verilerine göre Türkiye' de hanelerin %83,8'lik kısmı evden internet erişim imkanına sahip olup; bilgisayar ve internet kullanımı 16-74 yaş grubundaki bireylerde sırasıyla %59,6 ve %72,9 oranındadır. Bilgisayar ve internet kullanım oranları 16-74 yaş grubundaki erkeklerde %68,6 ve %80,4 iken, kadınlarda bu oranlar sırasıyla %50,6 ve %65,5 bulunmuştur (TUİK, 2018).

Genişbant bağlantı, her zaman açık, ultra hızlı, karşıya ve karşıdan yükleme sunan sürekli bir internet bağlantısı olarak tanımlanmaktadır (İstanbul Bilişim, 2019). TUİK (2018) verilerine göre genişbant ile internete erişim sağlayan hanelerin oranı %82,5' dir. Sabit genişbant bağlantı (ADSL, kablolu internet, fiber vb.) ile internet erişimi sağlayan hanelerin oranı %44,5 iken, mobil genişbant bağlantı ile internet erişimi sağlanma %79,4 oranındadır (TUİK,2018).

Şekil 1: 16-74 Yaş Grubu Bilgisayar ve İnternet Kullanımı



Kaynak: TÜİK, 2018

Yapılan ilgili çalışmalar incelendiğinde, 6-15 yaş aralığındaki çocukların bilgisayar ve internet kullanım oranının ise %70' in üzerinde olduğu görülmektedir. Bu oran her 10 çocuktan 7'sinin bilgisayar ve internet kullanıyor olması anlamına gelmektedir (Habertürk, 2019). Yürütülen ilgili çalışma sonuçlarında çocukların dijital oyun oynamaya başlama yaş ortalamasının 4,5 yıl, gün içinde dijital oyun oynama süresinin ise 179,9 dakika (3 saat) olduğu saptanmıştır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018: 55).

2.3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Nedenleri

İlgili alanyazın incelendiğinde oyun oynamanın yol açtığı negatif etkilerin temelinde memnuniyetin artmasıyla birlikte aşırı oynama arzusu ve bu durumun sonucunda da ortaya çıkan bilgisayar oyun bağımlılığının yer aldığı görülmektedir (Akt: Horzum, 2011: 58).

Çocukları bilgisayar oyun bağımlılığına iten pek çok unsur bulunmaktadır. Bu unsurlar şöyle sıralanmaktadır (Akt: Nedim Bal ve Metan, 2016: 64):

- Eğlence, yapacak başka bir şeyin olmaması, meydan okuma (Griffiths, Davies & Chappell, 2003).
- Sosyal iletişim, rekabet, canlandırıcı etki, düşsel ortamlar sağlama, çeşitlilik (Sherry, 2001; akt. Erboy, 2010).
- Rahatlama, vakit geçirme ya da stresten kaçınma (İnal ve Çağıltay, 2005).

- Pek çok kez tekrar dönülebilme, uzun zaman boyunca odaklanabilecek bir ortam sunma (Kirriemuir, 2002).
- Vakit geçirme, dinlenme, içinde bulunulan andan uzaklaşma, yaşamın gerçekliğinden kaçma ve serbest olma (Wan & Chiou, 2006; akt. Horzum, Ayas ve Balta, 2008).

2.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Neden Olduğu Sorunlar

Her yıl piyasaya çıkan binlerce yeni bilgisayar oyunu, özellikle dikkat çekici efektleri, aksiyon sahneleri ve etkileyici senaryoları ile dünya çapında milyonlarca çocuğun ilgisini çekmektedir. Çocuklar bir kısmı vakitlerinin büyük bir bölümünü evde bu oyunları oynayarak geçirirken, bir kısmı da ailesinin bilgisi olmadan internet kafelere gitmekte ve bu oyunları uzun saatler boyunca oynamaktadır (İşçibaşı, 2011: 123).

Alanyazında yer alan araştırmalar çerçevesinde bilgisayar oyunları, internet aracılığıyla oynanarak oldukça geniş kitlelere hitap edebilen popüler medya araçları olarak tanımlanmaktadır. Bilgisayar oyunları günümüzde, her yaş grubundan çocuk eğlence, stresten kaçma ve boş vakitleri değerlendirmek amacıyla oynadığı, sanal ortamlarda aynı anda binlerce kişinin etkileşim içerisine girmesine sağlayan bir aktivite haline dönüşmüştür. Bu açıdan bakıldığında, medyanın gücünü koruyabilmesi, geniş kitlelere etkin medya ve iletişim araçları ile ulaşabilmesi günümüzde bilgisayar oyunları ile bağdaştırılabilmektedir. Bu durum bilgisayar oyunlarının önemini ortaya koymaktadır. Bu bağlamda bilgisayar oyunları hususunda göz ardı edilmemesi gereken bazı önemli noktalar şöyle ifade edilmektedir (İnal ve Kiraz, 2008: 524):

1. Oyunların içeriklerinde nelerin yer aldığı,
2. Kişilerin eğlenirken neler yaptığı,
3. Oyunların bir taraftan eğlendirirken diğer taraftan da örtük olarak bireylere aktarmayı amaçladığı başlıca noktaların neler olduğu.

İlgili alanyazın incelendiğinde oyun oynamanın yol açtığı olumsuz etkilerin temelinde memnuniyetin artmasıyla aşırı oynama isteği oluşmakta ve bunun sonucunda bilgisayar oyun bağımlılığı ortaya çıkmaktadır (Horzum vd., 2008; 78).

Bağımlı derecede bilgisayar oyunu oynama; çocukların oyun oynamaktan vazgeçmemesi, oyunu gerçek yaşamla bağdaştırması, oyun oynamayı diğer etkinliklere tercih etmesi ve oyun oynadığı için sorumluluklarını aksatması gibi sonuçları beraberinde getirmektedir. Bu durumun çocuğun sosyalleşmesini ve akademik başarısını negatif yönde etkileneceği düşünülmektedir (Horzum, 2011: 66).

Çocukların erken yaşlarda bilgisayar ve internette vakit geçirmelerine karşı çıkan bilimsel görüş; teknolojinin kritik gelişim etkinliklerinin yerine geçmesi, çocukları gerçek oyun kültüründen uzaklaştırarak sağlanan sanal dünya ile kaldırabileceklerinden fazla oranda uyarana maruz bırakması, çocukları gerçeklerden izole bir yaşama sürüklemesi, çocukların farkındalığını ve yaratıcılığını azaltması gibi tehlikeleri ön görmektedir (Akbulut, 2013: 54).

Aileler ve öğretmenler tarafından çocuklarının ders çalışmadaki isteksizliğinden ve bilgisayar oyunları ile geçirdikleri zamandaki isteklerine yönelik şikâyetle bulunmaktadır. Söz konusu durum bilgisayar oyunlarının çocukları motive etme ve onların ilgisini çekme bakımından son derece güçlü olduğunu ortaya koymaktadır. Bu durum sonucunda da çocuklarda tekrar tekrar oyun oynama isteği oluşmaktadır. Bu çerçevede bir çocuk bilgisayar oyunu bağımlısı olduğunda, oyunla bütünleşmekte ve bütün yaşamında oyunu yaşamaya başlamaktadır. Bunun en önemli göstergesi ise çocukların oyun karakterleriyle kendilerini aşırı bir biçimde özdeşleştirmeleridir. Çocuğun kendini oyundaki rollerle özdeşleştirmesi ölüme kadar giden sonuçlara yol açabilmektedir (Horzum, 2011: 59).

Bilgisayar oyunlarından, bilgisayar kullanıcı olan çocukları eğlendirmesi ve eğitmesiydi. Ancak günümüzde çocuklar eğitici oyunlardan ziyade eğlendirici oyunlara yönelmektedir. Aynı zamanda çocukların bireysel veya grup olarak oynanabilen bir dizi oyun ile oldukça erken yaşlarda tanıştığı bilinmektedir (İnal ve Kiraz, 2008: 524). Bu hususta yapılan araştırmalarda bilgisayar oyunlarının çocukları olumsuz yönde etkilediği ortaya çıkarılmıştır. Bu olumsuz etkiler arasında saldırganlık ortaya çıkaran oyunları oynadıktan sonra çevresine saldırganlık gösterme, empatinin azalmasına yol açarak çocukların şiddete eğilimli olmaya başlamalarına neden olma, şiddetli davranışlara karşı hassasiyeti azaltma, akademik başarının düşmesine yol

açma, okuldan kaçma, bilgisayar bağımlılığı, devamlı bir şekilde evde oturma sonucunda çocukların obezite olma olasılığını artırma ve bazen bilgisayar oyunlarına sahip olmak amacıyla hırsızlık yapma gibi neticeler doğurma gibi olumsuz pek çok etki yer almaktadır (Media Development Authority, 2012; Akt: Çakır, 2013: 140).

Yapılan araştırmalar bilgisayar oyunlarındaki ışıklı uyarıların normalin üstünde enerji yaymalarına tepki olarak çocuklarda epilepsi nöbetlerinin görülmesi ve bu sebeple beyin gelişimini olumsuz etkilemesinden dolayı bazı bilim insanları, beyin ilk 16 yılında büyük oranla gelişmesi sebebi ile 16 yaş altı çocuklara manyetik aletlerden uzak durmalarını tavsiye etmektedirler (Akman Yıldız, 2014: 271).

Bilgisayar oyun bağımlılığının neden olabileceği bir başka sorun ise bilgisayar oyunlarının içeriği ile ilgilidir. Hızla gelişen teknolojiyle birlikte internetin insanlar arasında kullanım oranının artması sonucunda ideoloji ve fikir akımları internet teknolojilerini bir medya aracı olarak artan bir hızda kullanmakta ve bu sayede geniş kitlelere kolaylıkla ulaşabilmektedir. İçeriğinde bir ideoloji ya da fikir akımının gizlendiği bilgisayar oyunlarının hedef kitle tarafından kabulü ve verilmeye çalışılan ideolojiyi alış biçimleri alanyazında yer almaktadır (İnal ve Kiraz, 2008: 526).

Stratejik oyunları küçük yaşta oynayan çocuklarda ‘şiddet’ işleme eğiliminin daha fazla olduğu bilinmektedir. Özellikle stratejik oyunların, çocuklarda muhakeme gücünü sorgulamaya başladığı dönemde iç dünyasında karmaşa yaratıp, vicdan duygusunu köreltebileceği, hırs ve kazanma duygusunun onu sosyal hayattan koparabileceği (Gürcan vd., 2008: 8); bu noktada da ödülün çocuklarda bağımlılığı tetikleyen bir unsur olabileceği belirtilmektedir (Akt: Çakır, 2013: 140).

Bilgisayar oyunları aynı zamanda gerçek yaşam ile sanal ortamlar arasında bir köprü görevi görerek çocukların eleştirel düşünceye sahip olmalarını sağlayacak büyük bir güce sahiptir (Turvey, 2006; İnal ve Kiraz, 2008: 527). Günümüzde ideolojik bakış açısından bilgisayar oyunları, ülkeler ya da etnik grupların kendi propagandalarını yaptıkları ya da herhangi bir grup ya da topluluğa mensup insanların sahip oldukları ideolojiyi aktarma ortamı buldukları medya araçları olarak görülmektedir (İnal ve Kiraz, 2008: 529). Bilgisayar oyununun ideolojik yaklaşıma sahip olabilmesi için kendi içerisinde bazı özellikler barındırma zorunluğu vardır.

Bilgisayar oyunları sahip oldukları yapısal ideolojinin gücü orantısında ideolojikt kabul edilmekte ve içerdikleri kurallar yoluyla somut ideolojik etkileri yayabilmektedirler (Sicart, 2003; Weise 2003; Akt: İnal ve Kiraz, 2008: 536). Bilgisayar oyunlarında belli bir ideolojiyi ifade edebilmeleri için bulunması gereken özellikler veya stratejiler 3'e ayrılmaktadır (İnal ve Kiraz, 2008: 530). Bunlar;

- Oyunların oynanamaz düzenlere sahip olmaları,
- Kural tabanlı sistemlere sahip olmaları,
- Kural tabanlı sistemler arasındaki ilişkidir.

Bilgisayar oyunları, çocukların dar bir alanda sıkışıp kalmalarına yol açan oyunlar olarak nitelendirilmektedir. Oysa okula başlaması ile birlikte çocuk akranları ile kolektif oyun oynama sürecine girmiştir (Nedim Bal ve Metan, 2016: 63). Çocuğu akranlarından uzaklaştırması sonucunda onun sosyal gelişimine negatif yönden etki eden bilgisayar oyunları, çocuğun bu alandaki becerilerinin gelişmesine de büyük oranda etki etmektedir (Yavuzer, 2007; Akt: Nedim Bal ve Metan, 2016: 63). Aynı zamanda çocukların yaşları büyüdükçe sanal oyunlara ilgilerinin artmasıyla bu oyunlara daha çok bağlanmaları ve düşünsel olarak bu oyunlardan kopmakta zorluk yaşadıkları bilinmektedir. Dolayısı ile bu durum potansiyel bilgisayar oyun bağımlılığı riskine zemin hazırlamaktadır (Öztabak, 2017: 808).

Provenzo (1992), bilgisayar oyunları aracılığı ile bilgisayardan sınıf ortamında eğitim ve öğretim aracı olarak faydalanılması hususundaki endişelerine dört sebep göstermektedir (İşçibaşı, 2011: 126):

Bilgisayar oyunları;

- Çocukları şiddet içeren, agresif davranışa yönlendirebilir.
- Tahrip edici cinsiyet rolü normlarını kullanmaktadır.
- “Sağlıksız birey” tutumlarını özendirir.
- Yaratıcı oyuna engel olmaktadır.

Bu olumsuzlukların yanı sıra telefon, internet, bilgisayar oyun bağımlılığı tedavisi, teknolojinin günlük hayat içerisinde kullanılma zorunluluğundan dolayı

zorlaşmaktadır. Bağımlı kişilerin bu objelerden uzak tutulması mümkün olamamaktadır (Şakirođlu ve Akyol, 2018: 38). Akıllı telefon, sosyal medya, internet ve bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelendiđi alıřmada sigara ya da alkol bağımlısına sigarayı tamamen unutması/bırakması yönünden müdahale edilebilecekken; gün içerisinde teknolojik araçlar ile sıklıkla karşılaşılabileceğinden, aynı durumun akıllı telefon, internet ve bilgisayar için geçerli olmadığı belirtilmiştir (Şakirođlu ve Akyol, 2018: 38).

2.5. Bilgisayar Oyunlarının Çocuklar Üzerindeki Olumlu Etkileri

Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinin yanı sıra bazı olumlu etkileri de bulunmaktadır. Bu etkiler arasında çocukları potansiyel yaratıcılığa özendirme, eğlence ve eğlencenin sosyal alanını sunma, çocukların teknolojiye rahat bir şekilde yaklaşmalarını sağlama, çocukların öz güvenleri ve duyarlılıklarını artırma, paylaşma ve yardımlaşma gibi destekçi-sosyal davranışları geliştirme, okuma ve matematiksel problemleri çözme becerilerine katkı sağlama, göz el koordinasyonunu ve görsel uzamsal beceriyi artırma, çekingen çocuklar için oyun terapisi sağlama ve otistik çocuklarda dil gelişiminin kolaylaşmasını sağlama gibi etkiler yer almaktadır (Media Development Authority, 2012; Akt: akır, 2013: 140).

Bu hususta yürütölen arařtırmalarda bilgisayar oyunlarının çocukların zihinsel gelişimi üzerinde olumlu etkilerinin olduđu saptanmıştır. Bununla birlikte eğitsel bilgisayar oyunlarının eğitimi tamamlayıcı ve destekleyici bir vasıta olarak kullanılabilceđi de öngörülmektedir (ankaya ve Karamete, 2008: 126). Çocuklar dođru oyunlar vasıtasıyla öđrenmeye yönelik zihinsel süreçleri harekete geçirecek çocuklara stres altında sođukkanlı kalma yeteneğinin yanı sıra dikkatini uzun süre toplama becerisi de kazandırabilmektedir. Bilhassa hiperaktif çocukların sabırsızlık ve acelecilik gibi temel niteliklerini törpölemeleri ve onlara katlanmalarını, yılmamalarını öđretmeleri amacıyla yarışma ađırlıklı, daha ok çocukların yarışmacılık, rekabet, duygularını harekete geçiren oyunlar kullanıldıđı bilinmektedir (Tarhan, 2019).

ocuklar açısından bilgisayar ve interneti bir fırsat olarak gören yaklaşıma göre, çocukların yaratıcılıkları gelişim düzeylerine uygun program ve uygulamaların dođru biçimde kullanılmasıyla geliştirilebilmektedir. Bunun yanı sıra güncel teknoloji

sayesinde; çocukların öğrenme stillerine uygun, katılımcılığı artıracak etkinliklere yer verilebileceği, farklı gelişim gereksinimlerine hitap eden bütüncül öğrenme ve gerçeğe yakın deneyimleme ortamları sunulabileceği düşünülmektedir (Akbulut, 2013: 54).

Bilgisayar oyunları sıklıkla matematik, tıp, mühendislik, fen, dil öğrenme ve stratejik düşünme becerisini geliştirme gibi alanlarda kullanılmaktadır (Çakır, 2013: 141). Bilgisayarı çocuklar için bir fırsat olarak gören yaklaşım çerçevesinde bilgisayar oyunları çocuklara eğlenceli ortamlar sunmaktadır. Öğrenciler tarafından oyunlar derslerde kullanılmak istenmekte ve oyun oynama aşamasında araştırılarak problem çözmeye çalışılmaktadır. Bununla birlikte oyunların iş birliğini destekleyen ortamlar sunduğu da genel bulgular arasında yer almaktadır. Oyunlar öğrencinin motivasyon düzeyini artırırken, içeriğe ilgi duymasını, öğrenebileceğine ilişkin özgüvenini ve etkinliği sürdürmesini sağlamakta; öğrencide rahatlama ve motivasyon yaratmaktadır. Böylece öğrencinin o dersteki başarısı ve öz-yeterlik algısının artması beklenmektedir (Bayırtepe ve Tüzün, 2007: 42).

İlkokul ikinci sınıf düzeyinde bilgisayar destekli eğitici matematik oyunlarının başarıya ve kalıcılığa etkisinin araştırıldığı çalışma kapsamında, bilgisayar oyunları oynayarak birlikte çalışmayı öğrenen öğrencilerde akademik kazanım ve sosyal ilişkiler açısından pozitif neticeler ortaya çıkardığı saptanmıştır (Yiğit, 2007: 18).

2.6. Bilgisayar Oyunlarının Eşlik Edebileceği Sorunlara Karşı Alınabilecek Tedbirler

Çocukların, sınırlardan pek hoşlanmasalar da genellikle özgürlüklerini yönetmede zorluk çektikleri için aslında sınırlara ihtiyaç duydukları; ancak konulan sınır ve kuralların kesin ve net olmaması durumunda kafalarının karışarak ve nerede ne zaman ne yapması gerektiğini öğrenemeyecekleri düşünülmektedir (Güllü, Arslan, Dündar ve Murathan, 2012: 96).

Eğer çocuklar bilgisayar kullanımı hususunda doğru bir şekilde eğitilmez ve yönlendirilmezler ise, söz konusu araçlar çocuklar için son derece tehlikeli bir silah haline gelebilmektedir. Bu açıdan anne babalar tarafından gerekli durumlarda çocukların bilgisayar kullanım sürelerine müdahale edilmesi, bilgisayarda hangi

programların ya da oyunların olduğunu kontrol edilmeli ve ev ortamın bilgisayar konumu kolay görülebilecek bir alana yerleştirilmelidir (Kıran, 2011; Akt: Çakır, 2013: 141). Böylece gereken tedbirlerin alınacak ve çocukların kişilik ve ruhsal yapılarının korunması sağlanabilecektir.

İlgili çalışmalar kapsamında, oyun çağındaki çocukların bu yaşlardaki bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının gelecek dönemlerine de etki edebileceği dikkate alınarak ebeveynler tarafından kontrollü bir biçimde uygun oyun oynama alışkanlığının kazandırılmasının önemi vurgulanmaktadır (Horzum, 2011: 66).

Bunların yanı sıra bilgisayar çalışma ortamlarının ergonomik olarak yetişkin bireyler için tasarlanmasından ötürü, bu yaş grubuna dahil olan çocuklarının bilgisayar oyunu oynama süresinin artış göstermesi sonucunda, sağlıkları yetişkinlere kıyasla çok daha fazla etkilenebilmektedir. Dolayısıyla bedensel gelişime destek vermek adına bilgisayar oyunu oynamak yerine, ailelerin çocuklarıyla kitap okuma, parka gitme gibi alternatif fiziksel etkinlikler yaparak nitelikli zaman geçirmeleri büyük ölçüde önemlidir (Akçay, Özcebe, 2012; Akt: Çakır, 2013: 141).

Bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerinde yarattığı olumsuz etkilerden korunmak amacıyla pek çok ailenin aklına ilk gelen şey çocuklara bilgisayar kullanmayı yasaklamaktır. Ancak bu yasaklama davranışının kalıcı bir çözüm olmadığı düşünülmektedir. Dolayısıyla çocukları oyunlarının olumsuz etkilerinden korumak amacıyla tercih edilmesi gereken daha kalıcı bir çözüm olarak; ailelerin bilgisayar kullanımını yasaklamak yerine, çocuk ile yakın temasta olmaları ve bilgisayarı olumlu yönde kullanmalarını sağlamak amacıyla onlarla iletişim kurmaları gösterilmektedir (Kıran,2011; Akt: Çakır, 2013: 141).

Çocukları bilgisayar oyunu oynarken ailelerin onlara rehberlik etmeleri büyük ölçüde önemlidir. Örneğin; küçük çocukların oyun seçimlerinde şiddet ve cinsellik içermeyen oyunlar olmasına dikkat edilmeli; ebeveynlerin özellikle çocukları yeni bir oyun oynadıklarında çocuklarıyla beraber oynayıp oynanan bilgisayar oyuna hakim olmaları gerekmektedir. Çocuklar incitilmeden anlayabilecekleri bir biçimde uyarılmalıdır. Bunun yanı sıra bilgisayarın oturma odası gibi genel kullanıma açık olan bir yere konulmalı gerekmektedir. Çocukların bilgisayarda hangi oyunları oynadıkları

ekrandan izlenmeli ve çocukların bilgisayar başında geçirdikleri zaman kontrol edilmelidir (Media Development Authority, 2012; Akt: Çakır, 2013: 142). Çocukları bilgisayar oyunlarının tehlikelerinden korumanın en temel yolu onlarda sorumluluk duygusu oluşturulmaktır. Sorumluluk bilinci olan bir çocuğun gerektiğinden fazla ve uygun içeriğe sahip olmayan bir bilgisayar oyunu oynadığında kendisini huzursuz hissedeceği düşünülmektedir (Çakır, 2013: 142).

Çakır (2013: 147) tarafından yürütülen araştırma sonuçlarına göre aileler genellikle bilgisayar oyunlarının çocuklarının sağlığını olumsuz yönde etkilediğine inanmaktadırlar. Aileler bu oyunların çocukları için son derece zararlı olduğunu düşünürken bazı aileler de husustaki olumsuzlukları aşmış olduklarını ifade etmektedirler. Bahsi geçen aileler çocuklarının bilgisayar oyunlarını uygun zamanlarda oynadığını, bilgisayar oyunu hususunda nerede durması gerektiğini bildiğini belirtmektedir. Böylece aileler faydalı bir biçimde kullanılabilir olan bilgisayarın çocuklar için zararlı bir hale gelmediğini de vurgulamışlardır.

Eğlence dünyasında her gün piyasaya onlarca yeni oyun sürülmektedir. Bu oyunlar arasında çocuklar açısından zararlı içeriklere sahip olan oyunların tamamını listelemek mümkün değildir. Bu nedenle “*Pan European Game Information (PEGI)*” gibi oyun derecelendirme sistemlerine göre tercih yapmakta fayda görülmektedir. Çocuklar için zararlı olan oyunları saptamakla görevli uzmanlar kişiler tarafından bilgisayar oyunların şiddet, müstehcen sahneler, uyuşturucu ve alkol kullanımına ya da suça özendirme gibi zararlı içerikler barındırıp barındırmadığı tespit edilmektedir. Bu gibi olumsuz içeriklere sahip oyunlar, uygun yaş ibaresiyle etiketlenmekte; bu sayede oyunların kutusunda “*PEGI 3*”, “*PEGI 7*”, “*PEGI 16*” veya “*PEGI 18*” gibi semboller ile, ilgili oyun için en düşük yaş sınırı belirtilmektedir. Eğer oyunlar online oyun mağazasından satın alınmışsa, aynı şekilde bu bilgiler oyunu satın alına sayfada detaylı olarak bulunmaktadır. Örneğin bir oyunun “*PEGI 18 +*” sembolüne sahip olması, “*Nedeni belirtilmeyen ve/veya savunmasız karakterlere yönelik şiddet ve cinsel şiddet dahil olmak üzere grafik şiddete izin verilir. Grafik cinsel içerik, ayrımcılık içeren eylemler ve/veya yasa dışı uyuşturucu kullanımını yüceltme de barındırabilir*” anlamına gelmektedir. “*PEGI 3*”, “*PEGI 7*”, “*PEGI 16*” veya “*PEGI 18*” gibi semboller, bilgisayar oyunlarının çocuklara uygun olup olmadığının anlaşılması için

dikkat edilmesi gereken basit ve etkili bir yol olarak görülmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017).

İnternet ve oyun bağımlılığı için birçok davranışsal ve bilişsel müdahale bulunmaktadır. Ebeveynlerin tercih edebilecekleri bir davranışsal bir müdahale olarak “jeton ekonomisi” örnek verilebilir. Şakiroğlu ve Akyol (2018: 163), jeton ekonomisini bütün davranışçı tekniklerin bir arada kullanılabileceği bir yöntem olarak tanımlamaktadır. Kişi, istenen davranışı yerine getirdikçe jeton elde etmekte, uygunsuz davranışlarda bulunduğu jetonlarını kaybetmektedir. Kazanılan jetonlar daha sonra istenen bir pekiştireç ile takas edilebilmektedir. Jeton ekonomisi ödül ve cezanın bir arada olduğu, kişinin güvenli bir alanda sosyal dünyanın işleyişine ayak uydurabilmesi için uygulanabilecek bir yöntemdir (Şakiroğlu ve Akyol, 2018: 163).

2.7. Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Tetiklediği Düşünülen Bilgisayar Oyunlarına Örnekler

Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının, çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığını ve suç işleme meylini tetiklediği bilinmektedir. Dünyada bu duruma birden çok örnek bulunmaktadır. Örneğin; Amerika, Avrupa, Norveç ve artık Türkiye’ de oynadıkları oyunlardan, ziyaret ettikleri internet sitelerinden ya da izledikleri televizyon film ve dizilerden etkilenerek, beslenerek, yararlanarak, hatta aynısını uygulayarak cinayet işlediklerini sanıklar ve mahkumlar ifadelerinde belirtmişlerdir (Akman Yıldız, 2014: 272).

Bu durum çocuklar için ise daha büyük tehlike taşımakta; çocuğun yaşı ne kadar küçülürse tehlike o kadar artmaktadır. Çünkü küçük yaştaki çocukların gerçek ve fanteziyi ayıramamakta, oyundan yararlanarak uygulamalarının gerçek olduğunun ve başkalarını acıtabileceklerinin bilincinde olmadıkları için oynadığı (öldürme) oyunlarından esinlenerek kardeşine, çevresine veya kendine aynı şiddeti uygulayabilecekleri düşünülmektedir. (Akman Yıldız, 2014: 272).

TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi (2017) tarafından bildirilen, zararlı olduğu bilinen bazı bilgisayar oyunları şunlardır:

2.7.1. Mortal Kombat

“*Mortal Kombat*” oyunu dövüşen yaratıklar, uçan kafalar, kırılan kemikler, kopan uzuvlar gibi pek çok şiddet unsurunu barındırmaktadır. Bu oyunun çok fazla zararlı görülmesi sebebiyle ilk kez 1990’lı yıllarda bir içerik derecelendirme sistemi olan ABD’deki oyun sınıflandırma sistemi “*ESRB (The Entertainment Software Rating Board)*” ve ardından Avrupa’da “*PEGI (Pan European Game Information)*” sistemleri kurulmuştur (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017).

2.7.2. DOOM

“*DOOM*” adlı oyun her çocuğun hayalini süsleyebileceği uzaya gitme konusu çerçevesinde, birinci kişi perspektifinden tanık olunan vahşet ve şiddeti içermektedir. Bu oyunda uzayda korkunç görüntülü canavarlar ile verilen yaşam mücadelesi anlatılmaktadır. Oyun görsel şiddet unsurları açısından “*Mortal Kombat*” a benzemektedir. “*FPS (First Person Shooter)*” olarak bilinen bu oyun türünde olayları birinci kişinin bakış açısıyla görmek, çocukların kendilerini oyuna çok daha fazla kaptırmasına zemin hazırlamaktadır. Bu nedenle ebeveynlerin çocuklarına bu tür oyunlar alınmadan önce dikkatli bir şekilde içeriğinin kontrol edilmesi önerilmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017).

2.7.3. Grand Theft Auto

“*Grand Theft Auto*” araba hırsızlığına dayanan bir oyun serisidir. “*GTA*” olarak anılan bu oyunda; uyuşturucu kullanımı şiddet ve suç oyun mekaniklerinin merkezine yerleştirilmiştir. Serinin son oyunu olan “*Grand Theft Auto V (GTA5)*”, içeriğinde yer alan yoğun vahşet, nedensiz yere cinayet işleme olanağı, küfür ve savunmasız insanlara şiddet uygulama nedeniyle “*PEGI 18*” etiketine sahiptir. “*Grand Theft Auto*” oyun serisinin oldukça fazla oynanması sonucunda benzer türde pek çok oyun piyasaya sürülmüştür. Araç hırsızlığı ile başlayan ve sebepsiz seri cinayetler ve hatta mafya hesaplaşmaları ile devam eden bu tür oyunlara örnek olarak “*Mafia III*”, “*Saints Row*”, “*Hotline Miami*” ve “*PayDay 2*” gösterilebilmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017).

2.7.4. South Park The Stick of Truth

South Park oyunlarının içeriğinde yoğun şiddet ve küfürlü konuşmalar yer almaktadır. Bu oyunlardaki temalar aynı zamanda kutsal değerleri çiğneyen bir kültürü temsil eder. Oyun derecelendirme otoritesi bu oyuna ve aynı seride yer alan diğer oyunlara cinsel organların açıkça gösterilmesi, rahatsız edici görsel unsurlar ve uç düzeyde şiddet sebebiyle “*PEGI 18*” etiketini uygun görmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017).

2.7.5. Mavi Balina (Blue Whale)

“*Mavi Balina*” oyunu, akıllı telefonlar üzerinden verilen komutların uygulanmasına dayanmaktadır. Bu oyun kimliği gizli olan bir kişi tarafından kullanıcıların cep telefonlarına gönderilen şiddet içerikli görevlerden ibarettir. Bu oyunda, kullanıcıya her gün yeni bir komut verilmekte ve yapılması istenmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017). “*WhatsApp*” üzerinden bireylerin kişisel bilgilerini toplayan oyun yöneticilerinin, özellikle yönlendirmeye müsait olan 18 yaş altı çocukları hedef aldığı bilinmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017; BBC, 2019). Oyundan ayrılmamaları için oyunculara kişisel bilgilerinin ifşasıyla tehditte bulunan oyun yöneticisinin, oyuna başladıktan sonraki elli günün sonunda oyuncuları intihar etmeye bile zorladığı belirtilmektedir. Bu oyunun akıllı telefonlarda mesajlaşmalar biçiminde sürdürülmesi sebebiyle saptanması oldukça güç olan bu tehlikeli oyuna karşı ailelerin son derece dikkatli olmaları gerekmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017).

Bağımlılık oluşturan ve oyuncularını ölüme sürükleyen “*İntihar Oyunu*” olarak adlandırılan “*Mavi Balina*” oyununun bugüne kadar Türkiye’de 142 gencin intiharı ile bağlantılı olabileceği ihtimali üzerinde durulmaktadır. Dünya çapında pek çok kişinin ölümüne neden olan bu bilgisayar oyununu terk etmeyi başaran kurbanlar; oyun sırasında oyunu terk etmek isteyen oyuncuların, oyun sırasında kişisel bilgilerinin yönetici tarafından ele geçirilmesi sebebi ile şantajla uğradıklarını ve bu sebeple oyunu terk etmenin oldukça zor olduğunu ifade etmişlerdir (BBC, 2019). BBC (2019) haber kanalının verdiği bilgiye göre “*Mavi Balina*” oyununun 22 yaşındaki Rus yaratıcısı Rusya’da 3 yıl hapis cezasına çarptırılmıştır.

2017 yılında Ankara’ da intihar eden üniversite öğrencisinin ailesi tarafından; çocuklarının bilgisayar oyununun etkisinde kaldığını iddia edilmiş, yaşanan olay üzerine 24 yaşındaki gencin son zamanlarda sürekli “Mavi Balina” oyunu oynadığı, davranışlarında değişiklikler gözlemlendiği ve intiharında bu oyunun büyük oranda etkili olduğu gerekçesiyle sorumlular hakkında dava açılması amacıyla Ankara Cumhuriyet Başsavcılığı’na suç duyurusunda bulunulmuştur. Bunun üzerine savcılığın bu konuda soruşturma başlattığı bilinmektedir (CNN Türk, 2017).

UNICEF’ in, dünya çapında pek çok kişinin ölümüne neden olan “Mavi Balina” adlı intihar oyununa karşı ebeveynlerin çocuklarını nasıl koruyabileceğine ilişkin 11 tavsiyesi yer almaktadır (Şakiroğlu ve Akyol, 2018: 149):

1. Son zamanlarda basında çıkan haberlerde, bu oyunun intihar vakalarıyla ilişkili olup olmadığı kanıtlarıyla açıkça belirtilmemektedir. Çocuğun, Mavi Balina oyununu basının bu konuyu yoğun bir şekilde işlemesi nedeniyle bildiği öngörülmektedir. Basında yer alan haberler ile birlikte konu hakkındaki belirsizlik nedeniyle, çocukları bilgilendirmek ve herhangi bir talihsiz olaydan kaçınmak için onlarla sürekli etkileşimde kalmak gerekli görülmektedir.

2. Ebeveynler, çocuklarının internette yaşına uygun sitelere girdiklerinden ve ahlaki değer taşımayan davranışları ya da şiddeti özendiren sitelere erişemediklerinden emin olmalıdırlar.

3. Çocukların internete erişiminin aileyle paylaşılan ortak alandaki bir bilgisayar üzerinden olmasını sağlanmalıdır.

4. Çocuğun merak ettiği internet dünyası ebeveynler ile birlikte keşfedilmeli ve internet üzerinden uygun davranışların sergilendiği aktivitelerde ebeveynler çocukları ile birlikte yer almalıdırlar.

5. Çocuğun kullandığı bütün elektronik aletlerde ebeveyn koruma sisteminin açık olduğundan emin olunmalı; ekrana bakarak geçirdiği zaman ve faaliyetleri mutlaka ebeveynleri tarafından gözlemlenmelidir.

6. Ebeveynler internet aracılığıyla yaptığınız aktivitelerin farkında olup bu konuda çocuklarına rol model olmalıdırlar.

7. Ebeveynler diğer ebeveynlerle iletişim kurup endişelerini ve çocukları bu oyunun zararından korumak için en iyi yöntemi birlikte bulmaya çalışmalıdırlar.

8. Ebeveynler internette yayılan yeni akımlar hakkında bilgi sahibi olmalı, böylece çocuklarını ne gibi tehlikelerin beklediğini öğrenip ona göre tedbir almalıdırlar.

9. Ebeveynler çocuklarının davranışlarını yakından gözlemlemeli, çocuğun ruh halinde değişiklik, iletişimde azalma, çalışma isteksizliği ve notlarda düşüş gibi beklenmedik değişimler konusunda tetikte olmalıdırlar. Eğer çocukta bu tür değişimler fark edilirse; çocuğun internet üzerindeki faaliyetleri yakından izlenmeli, bir uzmana danışılmalıdır.

10. Çocuğunun Mavi Balina oyununu oynadığını fark eden bir ebeveynin, hemen bütün elektronik aletlerden internete erişimi kesmesi gerekmektedir.

11. Bu durumda en yakın polis merkezine haber verilmeli ve bir sonraki önlemleri almak için onların tavsiyelerine başvurulmalıdır.

2.7.6. Dark Elf

“Dark Elf” oyunun içeriğinde görsel açıdan aşırı müstehcen sahneler yer almaktadır. Bu oyun içeriğinde barındırdığı karakterlerin cinsel içerikli diyalogları ve görüntüleri nedeniyle “PEGI 18” etiketi kategorisindedir. Bu çerçevede cinsellik unsuru bakımından dikkatli olunması gereken oyunlara örnek olarak “Catherine”, “Material Girl”, “House Party”, “HuniePop” ve “Sakura Dungeon” gösterilmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017).

2.7.7. Metin2

Aynı ortamda birbirini tanımayan binlerce kişinin buluşmasını sağlayan “MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game: Online-Çok Oyunculu Rol Yapma Oyunları)” türünde yer alan devasa online oyunlar, oluşturduğu ekonomik

düzensizden ötürü çocukların hep daha fazlasını kazanmayı istemelerine yol açmaktadır. Bu tarz oyunlarda “*klan*” ismi ile kurulan gruplar oyuncuları sosyal etkileşime özendirilmektedir. Bu gruplarda çocuklar tanımadıkları kişilerle sohbet edebilmektedir. Bu gruplarda yer alan kişiler içerisinde çocukların güvenini kazanmak için onların yaşlıları gibi davranan kişilerin ve kötü niyetli olma tehlikesinin göz önünde bulundurulması gerekmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2017).

Türkiye için 2006 yılında çıkarılan bir genelge ile internet kafelerde çocukları şiddete yönelttiği gerekçe gösterilerek toplam 19 oyunun yasaklanması sonucunda çocukların “*Metin2*” adlı oyuna yöneldiği düşünülmektedir. “*Metin2*” adlı oyun, en son bu oyunu oynayan 13 yaşındaki bir çocuğun intihar etmesi ile gündeme gelmiştir. Bu bilgisayar oyunu sebebi ile yuvasını yıkan, parasını kaptıran yetişkinlerin yanı sıra 18 yaş sınırlaması olan bu oyuna 13 yaşındaki bir çocuğun kolayca erişebilmesi durumun tehlikesini göstermektedir. İntihar eden oyuncunun, oyun hesabının çalınmış veya kapatılmış olabileceği ve bu durumun da oyuncuyu bunalıma sürüklediği tahmin edilmektedir (İNTERNET HABER, 2019).

2.7.8. Momo

2018 yılının Ağustos ayındaki başka bir haberde “*Mavi Balina*” adlı sanal oyunu andıran, popüler iletişim platformu “*WhatsApp*” üzerinden yayılmaya başlayan “*Momo*” adlı online oyunun 12 yaşındaki bir çocuğun intihar etmesine sebep olduğu öne sürülmektedir. Korkunç bir karakter üzerine kurgulanmış “*Momo*” adlı bilgisayar oyununu oynayanların; depresyon ve kaygı atakları geçirme, intihara teşebbüs etme, kişisel bilgilerin ele geçirilmesi gibi tehlikelerle karşı karşıya kalacakları bilinmektedir (STAR, 2019).

Milli Eğitim Bakanı Ziya Selçuk 2019 yılının Nisan ayında, “*Mavi Balina*” ve “*Momo*” gibi oyunlarla ilgili ailelere uyarılarda bulunmuştur. Uyarılarında, bu yazılımların oyun değil, uluslararası bazı kişi ve kuruluşların siber saldırısı olduğunu belirtmektedir. Bunun yanında Selçuk, “*Dijital oyunlar kötüdür.*” gibi genel bir karara varmanın yanlış olacağını; yakında MEB tarafından tasarlanan, olumlu rekabeti destekleyen elektronik spor faaliyetleri ile çocukları tanıştıracaklarını ifade etmektedir (TRT Haber, 2019).

2.7.9. Minecraft

Basit grafiklerden oluşan ve oynayan kişinin kendine bloklarla bir dünya yarattığı “*Minecraft*” adlı bilgisayar oyununu, 13 yaş üzeri tasarlanmasına rağmen küçük yaş grupları tarafından erişilebilmesi ve oynanması uzmanlar tarafından son derece tehlikeli görülmektedir. 2017 yılında 7 yaşındaki bir çocuğun, çoğunlukla bu yaş grubunun oynadığı “*Minecraft*” adlı oyunda gördüğü salıncağı ailesinin gözetiminde olmadığı bir anda balkonda kemerle kurmak istemesi üzerine, dengesini kaybetmesi sonucunda ayağı kaydığı ve boynuna kemerin dolanması ise nefessiz kalarak ölmek üzereyken komşuları tarafından fark edildiği ve hastaneye yetiştirildiği bilinmektedir (CNN Türk, 2017).

2.8. İlgili Çalışmalar

Günümüzde ebeveynlerin çocuklarını sokak ve gerçek oyun alanlarındaki tehlikelerden sakındıkları ve genellikle çocuklarına kontrolsüz bir bilgisayar oyunu oynama ortamı sağladıkları görülmektedir. Ancak çocuklar için sokak ve gerçek oyun alanları kadar bilgisayar oyunları da tehlikeli olabilmektedir (TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi, 2019). Özellikle kontrolsüz bilgisayar kullanımının ve bilgisayar oyunu oynama davranışlarının bağımlılığa ve çeşitli sağlık sorunlarına yol açtığı bilinmektedir (Muslu ve Bolışık, 2009: 445). Bu sorundan etkilenenlerin sayısı çoğaldıkça, bilgisayara bağlı oluşan problemlere ilişkin alanyazın da hızlı bir şekilde artmaktadır (Young, 2004; Akt: Ünal, 2015: 30). Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili alanyazında, bilgisayar oyunlarının daha çok ilkökul öğrencileri tarafından tercih edildiği görülmektedir (Horzum, 2011: 59).

Horzum (2011: 66) tarafından ilkökul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık seviyelerinin türlü değişkenler çerçevesinde araştırıldığı çalışmada; oyunları bağımlı düzeyde oynamanın, öğrencilerin oyun oynamaktan vazgeçememesi, oynadığı oyunları gerçek yaşamla bağdaştırması, oyun oynaması sebebiyle sorumluluklarını göz ardı etmesi ve oyun oynamayı ailesi ve arkadaşlarıyla yapacağı diğer etkinliklere tercih etmesi gibi bir dizi sonuç doğuracağını belirtmektedir. Ayrıca bu durumun sonucunda çocuğun akademik başarısı ve sosyal hayatının negatif yönde etkileyeceği de vurgulanmaktadır.

Yapılan araştırma neticesinde cinsiyet açısından erkek öğrencilerin, kız öğrencilere kıyasla; sosyoekonomik düzey bakımından sosyoekonomik düzeyi yüksek olan öğrencilerin, orta ve alt sosyoekonomik düzeye sahip olan öğrencilere kıyasla; sınıf açısından dördüncü sınıftaki öğrencilerin, üçüncü ve beşinci sınıftaki öğrencilere kıyasla oyun bağımlılığının çok daha olduğu tespit edilmiştir. Bununla birlikte oyun bağımlılığında bilgisayar sahibi olma açısından anlamlı bir farklılık olmadığı da saptanmıştır (Horzum, 2011: 56).

Sarı ve Kunt (2014: 263)' un yapmış olduğu çalışmada öğrencilerin bilgisayar kullanım amaçları arasında oyun oynama ve ödev yapma amaçlarının ilk sıralarda yer aldığı görülmektedir. Aktaş Arnas (2005: 59)' ın, 3-18 yaş grubu çocukların interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarını değerlendirmek amacı ile yaptığı araştırmanın sonuçlarına göre evlerinde bilgisayar bulunan ailelerin %21.3' ünde bilgisayarın çocuk odasında yer aldığı ve bu evlere bilgisayarın yüksek oranda çocukların ev ödevlerini yapması için alındığı belirlenmiştir. Fakat aynı çalışmada, bu araştırmanın çalışma grubunu oluşturan çocukların sadece %19.7' sinin bilgisayarı ödev yapmak amacı ile kullandığı elde edilen bulgular arasındadır. Yapılan bu araştırmanın bulgularına göre çocukların bilgisayarı en çok oyun oynamak amaçlı kullandıkları ortaya çıkmıştır.

Velilerin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları arasındaki ilişkinin araştırıldığı çalışma kapsamında, bilgisayar kullanım beceri ve alışkanlıklarının büyük oranda evdeki sosyal öğrenme ortamında kazanıldığı belirtilmektedir. Araştırma sonucuna göre; velilerin ve öğrencilerin bilgisayarı belge hazırlama, eğitim yazılımlarından faydalanma ve internette gezinme amaçlı kullanma sıklıkları arasında anlamlı bir ilişki görülmemiştir. Bununla birlikte bilgisayarı e-posta gönderme veya alma, film izleme, oyun oynama ve müzik dinleme gibi amaçlarla kullanım sıklıkları arasında düşük seviyede, pozitif ve anlamlı bir ilişkinin var olduğu; diğer kişilerle sohbet etme, fotoğraflara bakma ve araştırma yapma gibi amaçlarla kullanım sıklıkları arasında ise orta seviyede, pozitif ve anlamlı bir ilişkinin var olduğu saptanmıştır (Durmuş ve Kaya, 2008: 121).

Bilge (2012: 96), ilkokul öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık eğilimlerini değerlendirdiği çalışmada; öğrencilerin bağımlılık eğilimlerinin endişe verici düzeyde olmadığını saptamıştır. Aynı zamanda bu çalışma ile bağımlılık eğiliminin cinsiyet ve kendi odasında bilgisayar olup olmamasına göre değişmediği; bilgisayar kullanım süresi açısından ise iki ve üç saat bilgisayar kullananların bir saat bilgisayar kullananlara göre daha yüksek bağımlılık riski taşıdığı sonucuna ulaşılmıştır.

İlkokul dördüncü sınıfta eğitim gören öğrencilerin internet bağımlılığı seviyelerinin saptanması ve akademik başarıları arasındaki ilişkinin incelendiği araştırma çalışmada, akademik başarı düzeyi ile internet bağımlılık düzeyi arasında istatistiksel açıdan anlamlı bir ilişkinin var olduğu saptanmıştır (Medikoğlu ve Dalaman, 2018: 38). Aynı çalışmada cinsiyet, yaş grupları ve kişisel bilgisayara sahip olma değişkenlerine göre akademik başarı düzeyleri istatistiksel açıdan anlamlı farklılık göstermezken; eğitim-öğretim görülen okul, ebeveyn eğitim seviyesi değişkenlerine göre araştırma kapsamına dahil edilen öğrencilerinin akademik başarı düzeylerinin anlamlı farklılık gösterdiği sonucuna ulaşılmıştır (Medikoğlu ve Dalaman, 2018: 58).

Bilgisayar oyunları ile ilgili ebeveyn görüşleri ve öğrencilerin üzerindeki etkilerinin incelenmesine yönelik yapılan çalışmada ailelerin bir kısmının bilgisayar oyunlarından çocukları negatif yönde etkilendiğini ve bu oyunlarının onlar için son derece zararlı olduğunu düşünmekteyken, bir kısmı da bu hususta herhangi bir olumsuzluk yaşamadıklarını ifade etmiştir. Bu çalışmanın sonuçlarına göre bilgisayar oyununa ilgisi bulunmayan çocuklar da mevcuttur ve bu aileler çocuklarıyla bu konuda sorun yaşamamaktadırlar. Araştırma sonuçları; ailelerin genel olarak, bilgisayar oyunlarının çocukların sağlığına zararlı olduğunu konusunda hem fikir olduklarını göstermektedir. Bazı ailelerin ise çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına karşı kural koydukları belirlenmiştir. Çocuklarını bilgisayar oyunlarının zararları ile ilgili bilinçlendiren ailelerin sayısının bilgisayar oynama ile ilgili kural koyan ailelere göre daha az olduğu görülmektedir. Bu çalışmanın bulgularına göre çocukları bilinçlendirmenin ve çocuklarda bir oyun oynama kültürü oluşturmanın bilgisayarda oyun oynamayı yasaklamaktan ve kural koymaktan daha etkili olacağı anlaşılmaktadır (Çakır, 2013: 147)

BÖLÜM 3

YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın modeli, çalışma grubu, veri toplama araçları ve özellikleri, araştırma verilerinin toplanması ve çözümü ile ilgili açıklamalara yer verilmiştir.

3.1. Araştırma Modeli

Bu çalışma, mevcut durumun tespit edilmesi amacıyla tarama modeli kullanılan betimsel bir çalışmadır. Tarama modelleri, geçmişte veya halen mevcut olan bir durumu var olduğu biçimiyle betimlemeyi hedefleyen araştırma yaklaşımları olarak ifade edilmektedir (Karasar, 2015: 77). Araştırmaya konusu olan olay, kişi veya nesne içinde bulunduğu koşullarda ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılmaktadır. Bu olaylarla etkileme ya da değiştirme çabası gösterilmemektedir. Bu noktada asıl önemli olan şeyin, var olanı değiştirmeye çalışmadan olduğu gibi gözleyebilmek olduğu belirtilmektedir. Tarama modeli kullanılarak yürütülen araştırma çalışmasının veri bulma ve kontrol güçlükleri bu modelin iki temel sınırlılığıdır (Karasar, 2015: 77). Araştırma tarama modelleri içinde genel tarama modelindedir. Genel tarama modeli; geniş bir evren için genel bir yargıya ulaşmak amacıyla, evrenden alınan örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleri anlamına gelmektedir (Karasar, 2015: 79).

3.2. Çalışma Grubu

Tarama modelindeki bu araştırmanın evrenini Konya ili Selçuklu ilçesinde 2013-2014 yılından önce kurulmuş olan özel ilkokullarda 2017-2018 eğitim öğretim döneminde eğitim-öğretim gören üçüncü sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Çalışma grubu belirlenirken Konya ili Selçuklu ilçesinde 2013-2014 yılından önce kurulmuş olan üç özel okul temel alınmıştır.

Araştırma kapsamında, gereken araştırma izni Necmettin Erbakan Üniversitesi Rektörlüğü kanalı ile Konya Valiliği' ne bağlı İl Millî Eğitim Müdürlüğü' nden alınmış ve araştırma kapsamında yürütülecek olan çalışmaların 2017-2018 eğitim-öğretim yılı içerisinde temel alınan üç özel okulda yürütülmesi uygun görülmüştür. Ancak çalışma grubunda yer alan araştırma kapsamında yürütülecek olan çalışmalara temel alınan

okullardan biri izin vermediği için araştırmanın verileri; Konya ili Selçuklu ilçesinde 2013-2014 yılından önce kurulmuş olan, temel alınan diğer iki özel okulda 2017-2018 eğitim-öğretim döneminde toplam yedi sınıfta eğitim-öğretim gören 71 kız, 66 erkek olmak üzere toplam 137 üçüncü sınıf öğrencisinden alınmıştır.

Olasılı olmayan örneklemede, evrenden örneklem için birim çekmede olasılık bulunmamaktadır (Büyüköztürk, 2012: 5). Araştırma kapsamında kullanılan örneklem yöntemi, olasılı olmayan evren biriminde seçkisiz olmayan örnekleme yöntemlerinden uygun (kazara) örnekleme yöntemidir. Uygun (kazara) örnekleme; zaman, para ve işgücü açısından var olan sınırlılıklar nedeniyle örneklemin kolay ulaşılabilir ve uygulama yapılabilir birimlerden seçilmesi olarak tanımlanmaktadır (Büyüköztürk, 2012: 13).

3.3. Verilerin Toplanması

Veri toplama araçlarının geliştirilmesi sırasında öncelikle araştırma probleminde yer alan bilgiler doğrultusunda konu ile ilgili alanyazın taraması yapılmış, konu ile ilgili önceden yapılan araştırmalar ve veri toplama araçları incelenmiş ve konu hakkında teorik bir çerçeve oluşturulmuştur.

Bu çalışmada öğrencilerin sosyo-demografik bilgilerini ve bilgisayar kullanım durumlarını öğrenmek amacıyla kişisel bilgi formu ve öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi amacıyla “Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır.

3.3.1. Kişisel Bilgi Formu

Katılımcıların cinsiyet, okul, anne ve babanın mesleği ve anne ve babanın eğitim durumu gibi sosyo-demografik bilgilerin yanında katılımcıların bilgisayar kullanma amaçları, bilgisayarı kullandıkları yer ve bilgisayarı günlük ortalama ne kadar kullandıklarına dair bilgilerin yer aldığı formdur.

3.3.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Ayas, Çakır ve Horzum (2011: 444) tarafından geliştirilen “*Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi Ölçeği*” katılımcıların bilgisayar bağımlılık düzeylerini öğrenmek

amacıyla hazırlanmış olan, toplamda 54 maddeden oluşan iki faktörlü bir ölçektir. Ölçeğin birinci faktörü olan “*İnternet Bağımlılığı*” 28 maddeden, ikinci faktörü olan “*Bilgisayar Oyun Bağımlılığı*” ise tamamı olumlu 26 maddeden oluşmaktadır.

Bu araştırmada “*Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi*” ölçeğinin ikinci faktörü olan “*Bilgisayar Oyun Bağımlılığı*” ölçeği kullanılmıştır. Ölçeğin araştırmada kullanılması ile ilgili 24.02.2018 tarihinde ölçeği geliştiren kişilerle mail yolu ile iletişime geçilmiş ve ölçeğe ulaşılmıştır.

Ölçekte yer alan maddelerle ilgili görüşler için 5’ li likert tipi dereceleme yapılmaktadır. Katılımcılar her madde için “(1) Hiçbir Zaman, (2) Nadiren, (3) Bazen, (4) Sık Sık, (5) Her Zaman” görüşlerinden birini işaretlemektedirler. Ölçekten alınan en düşük puan 26 olurken, en yüksek puan da 130 olmaktadır. Ölçekten alınan yüksek puan bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin de yüksek olduğunu göstermektedir.

54 maddeden oluşan “*Bilgisayar Oyunu Oynama Düzeyi*” ölçeği varyansın %48.62’ sini açıklamaktadır ve ölçeğin toplam iç tutarlık kat sayısı .95’ tir. Ölçeğin “*Bilgisayar Oyun Bağımlılığı*” faktörü, ölçeğin varyansının %19.13’ ünü açıklamaktadır. Aynı zamanda “*Bilgisayar Oyun Bağımlılığı*” faktöründeki 26 maddenin yük değeri .424-.788 arasında değişirken, iç tutarlık katsayısı .95’ tir. Ölçek geçerliliği ve güvenilirliği olan bir ölçek olarak kabul edilmektedir.

3.4. Verilerin Analizi ve Yorumlanması

Büyüköztürk (2015: 7) veri analizini, verileri toplama, düzenleme ve istatistiksel işlemler uygulayarak anlamlı kararlar verebilme ve geçerli sonuçlar çıkarabilme süreci olarak tanımlamaktadır.

Araştırmada elde edilen verilerin analizinde kullanılan program SPSS 23 paket programıdır. Verilerin analizinde tanımlayıcı istatistiklerden ve parametrik testlerden olan bağımsız örneklem t testi, tek yönlü varyans analizinden (ANOVA) ve regresyon analizi kullanılmıştır. Parametrik testlerin varsayımlarından olan normallik varsayımı incelenmiş ve öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden almış olduğu puanın ortalaması 55.42 ± 15.12 , basıklık değeri .49 ve çarpıklık değeri .39 olarak

bulunmuştur. Bu deęerler normallik varsayımının karşılandığını belirtmektedir. Bu nedenle parametrik testlerin kullanılması uygun bulunmuştur.

Araştırma verileri belirtilen problem cümlesi ve alt problemler doğrultusunda betimsel analiz ile incelenip yorumlanmış ve araştırmanın “Bulgular ve Yorumlar” bölümünde sunulmuştur.



BÖLÜM 4

BULGULAR VE YORUMLAR

Bu bölüm kapsamında araştırmanın alt problemlerine cevap aramak için gerçekleştirilen çıkarımsal analizler neticesinde elde edilen bulguların incelemesi yapılmıştır.

4.1. Katılımcıların Sosyo-Demografik Özelliklerine ve Bilgisayar Kullanma Durumlarına Ait Dağılımların İncelenmesi

Tablo 1: Katılımcıların Cinsiyetine Ait Dağılımları

	Frekans	Yüzde	Yığılmalı yüzde
Kız	71	51.8	51.8
Erkek	66	48.2	100.0
Toplam	137	100.0	

Katılımcıların cinsiyet dağılımları incelendiğinde, %51.8' ini kız, %48.2'sini erkek öğrencilerden oluştuğu görülmektedir. Bu sonuçtan katılımcıların yarısından fazlasının kız öğrencilerden oluştuğu anlaşılmaktadır.

Tablo 2: Katılımcıların Okudukları Okullara Ait Dağılım

	Frekans	Yüzde	Yığılmalı yüzde
A	87	63.5	63.5
B	50	36.5	100.0
Toplam	137	100.0	

Katılımcıların okudukları okullara ait dağılım incelendiğinde, katılımcıların %63.5' inin A, %36.5' inin ise B okulundan katıldığı görülmektedir.

Tablo 3: Katılımcıların Bilgisayar Kullanım Amaçlarına Ait Dağılım

	Frekans	Yüzde	Yığılmalı yüzde
İnternete Bağlanma	11	8.0	8.0
Oyun Oynama	68	49.6	57.7
Oyun İzleme	20	14.6	72.3

Ödev Yapma	15	10.9	83.2
Ders Çalışma	23	16.8	100.0
Toplam	137	100.0	

Katılımcıların bilgisayar kullanım amaçlarına ait dağılımın yer aldığı tablo incelendiğinde katılımcıların, bilgisayarı en fazla %49.6 ile oyun oynama amacı ile kullanırken daha sonra sırasıyla %16.8 ile ders çalışma, %14.6 oyun izleme, %10.9 ödev yapma ve en az %8 ile internete bağlanma amacı ile kullandıkları anlaşılmaktadır.

Tablo 4: Katılımcıların Bilgisayarı Sık Kullandığı Yerlere Ait Dağılım

	Frekans	Yüzde	Yığılmış yüzde
Ev	101	73.7	73.7
Okul	21	15.3	89.1
İnternet Kafe	5	3.6	92.7
Anne/Babamın İş Yeri	10	7.3	100.0
Toplam	137	100.0	

Katılımcıların bilgisayarı sık kullandığı yerlere ait dağılımların yer aldığı tablo incelendiğinde katılımcılar bilgisayarı en fazla %73.7 ile evde kullanırken %15.3 ile okulda, %7.3 ile anne/babamın iş yerinde ve en az %3.6 ile internet kafede kullandıkları anlaşılmaktadır.

Tablo 5: Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süresine Ait Dağılım

	Frekans	Yüzde	Yığılmış yüzde
30 Dakikadan Az	50	36.5	36.5
30 Dakika-1 Saat	54	39.4	75.9
1 Saat-2 Saat	24	17.5	93.4
2 Saatten Fazla	9	6.6	100.0
Toplam	137	100.0	

Katılımcıların günlük oyun oynama sürelerine ait dağılımın yer aldığı tablo incelendiğinde katılımcıların %39.4' ünün 30 dakika-1 saat aralığında, %36.5' inin 30 dakikadan az, %17.5' inin 1-2 saat aralığında oyun oynamakta olduğu görülmektedir. Çalışmada oyun oynama süresi anlamında üst sınır olarak belirlenen 2 saatten daha fazla günlük oyun oynayan katılımcı oranı %6.6 olarak belirlenmiştir.

Tablo 6: Katılımcıların Anne Eğitim Durumuna Ait Dağılım

	Frekans	Yüzde	Yığılmış Yüzde
İlköğretim	9	6.6	6.6
Ortaokul	2	1.5	8.0
Lise	23	16.8	24.8
Lisans	89	65.0	89.8
Lisansüstü	14	10.2	100.0
Toplam	137	100.0	

Katılımcıların anne eğitim durumlarına ait dağılımın yer aldığı tablo incelendiğinde katılımcıların anneleri en fazla %65 ile lisans düzeyinde eğitime sahipken, annelerin %16.8 ile lise, %10.2 ile lisansüstü, %6.6 ile ilköğretim ve en az %1.5 ile ortaokul düzeyinde eğitime sahip oldukları anlaşılmaktadır.

Tablo 7: Katılımcıların Anne Mesleğine Ait Dağılım

	Frekans	Yüzde	Yığılmış Yüzde
Ev hanımı	51	37.3	37.2
Memur	31	22.6	59.9
İşçi	4	2.9	62.8
Diğer	51	37.2	100.0
Toplam	137	100.0	

Katılımcıların anne mesleğine ait dağılımın yer aldığı tablo incelendiğinde katılımcıların annelerinin en fazla %37.3 ile ev hanımı iken, %37.2' sinin diğer, %22.6' sının memur ve en az %2.9 ile işçi olarak çalışmakta olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 8: Katılımcıların Baba Eğitim Durumuna Ait Dağılım

	Frekans	Yüzde	Yığılmış Yüzde
İlkokul	5	3.6	3.6
Ortaokul	8	5.8	9.5
Lise	11	8.0	17.5
Lisans	89	65.0	82.5
Lisansüstü	24	17.5	100.0
Toplam	137	100.0	

Katılımcıların baba eğitim durumuna ait dağılımın yer aldığı tablo incelendiğinde katılımcıların babalarının en az %3.6 ile ilkokul mezunu iken, %5.8' i ortaokul mezunu, %8' i lise mezunu, %17.5' i lisansüstü mezunu ve en fazla %65 ile lisans mezunu olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 9: Katılımcıların Baba Mesleğine Ait Dağılım

	Frekans	Yüzde	Yığılmış Yüzde
Memur	29	21.2	21.2
İşçi	8	5.8	27.0
Çiftçi	4	2.9	29.9
Diğer	96	70.1	100.0
Toplam	137	100.0	

Katılımcıların baba mesleğine ait dağılımın yer aldığı tablo incelendiğinde katılımcıların babalarının en fazla %70.1 ile diğer sektörde yer alırken, %21.2' si memur, %5.8' i işçi ve en az %2.9' u çiftçi olarak çalışmakta olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 10: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Betimleyici İstatistikler

	N	Min	Max	Ort	Ss
1. Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.	137	1.0	5.0	2.98	1.64
2. Bilgisayarda oyun oynamak çevremdeki kişilerle birlikte olmaktan daha eğlencelidir.	137	1.0	5.0	2.34	1.51
3. Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için uykusuz kaldığım geceler olur.	137	1.0	5.0	1.69	1.21
4. Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için zaruri ihtiyaçlarımı (tuvalet, yemek yeme, banyo gibi) ertelerim.	137	1.0	5.0	1.54	1.02
5. Bilgisayarda oyun oynamak için yaptığım planları değiştiririm.	137	1.0	5.0	2.17	1.29
6. Bilgisayarda oyun oynamadığımda kendimi kötü hissederim.	137	1.0	5.0	2.12	1.26
7. Bilgisayarda oyun oynamaktan sorumluluklarımı ihmal ederim.	137	1.0	5.0	1.52	.91
8. Bilgisayarda oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı düşünürüm.	137	1.0	5.0	2.80	1.55
9. Bilgisayar oyunu oynamadığım süre içinde, bir sonraki oyunda yapacaklarımı (stratejilerimi) planlarım.	137	1.0	5.0	2.92	1.50
10. Çevremdeki kişiler bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için sağlığımdan endişelenirler.	137	1.0	5.0	2.63	1.61
11. Bilgisayarda oyun oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.	137	1.0	5.0	1.87	1.20
12. Bilgisayarda planladığımdan daha uzun süre oyun oynarım.	137	1.0	5.0	1.97	1.27

13. Bilgisayarda oyun oynarken, herhangi bir nedenle, oyunu bırakmada zorlanırım.	137	1.0	5.0	2.13	1.27
14. Gece herkes uyurken bilgisayarda oyun oynayabilmek için kalkarım.	137	1.0	5.0	1.34	.80
15. Bilgisayar karşısında durmak fiziksel olarak beni olumsuz etkilemesine rağmen oyun oynamak için buna katlanırım.	137	1.0	5.0	1.82	1.12
16. Bilgisayarda oyun oynamak uykusuz kalmama neden olduğu için okulda/iş yerinde uyuklarım.	137	1.0	5.0	1.55	1.07
17. Bilgisayarda oyunu bitirdikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.	137	1.0	5.0	2.67	1.48
18. Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kaybettiğimde amacımı gerçekleştirmek için tekrar oynarım.	137	1.0	5.0	2.85	1.52
19. Bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için, yorgun olurum.	137	1.0	5.0	2.57	1.55
20. Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi/işimi aksatırım.	137	1.0	5.0	1.54	1.08
21. Bilgisayarda oyun oynamak için okula/ işe geç kalırım.	137	1.0	5.0	1.42	.94
22. Çevremdeki kişiler çok fazla bilgisayarda oyun oynamamdan şikâyet ederler.	137	1.0	5.0	2.20	1.38
23. Kendimi bilgisayarda oyun oynamak zorunda hissederim.	137	1.0	5.0	1.63	1.09
24. Bilgisayarda oyun oynamayı diğer etkinliklere (spor yapma, sinema, tiyatro, tv izleme vb.) tercih ederim.	137	1.0	5.0	3.07	1.73
25. Hayatımdaki diğer kişiler çok fazla bilgisayar oyunu oynamamdan şikâyet eder.	137	1.0	5.0	2.21	1.43
26. Okul/ iş dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.	137	1.0	5.0	1.75	1.16

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ait betimleyici istatistiklerin yer aldığı tablo incelendiğinde en yüksek ortalamaya sahip maddenin 3.07 ortalama ile 24. madde olan “*Bilgisayarda oyun oynamayı diğer etkinliklere (spor yapma, sinema, tiyatro, tv izleme vb.) tercih ederim.*” maddesi çıkarken; en az ortalamaya sahip maddenin ise 1.34 ortalama ile 14. madde olan “*Gece herkes uyurken bilgisayarda oyun oynayabilmek için kalkarım.*” maddesi olduğu görülmektedir.

Ortalama değerler incelendiğinde 1. madde olan “*Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.*”, 2. madde olan “*Bilgisayarda oyun oynamak çevremdeki kişilerle birlikte olmaktan daha eğlencelidir.*”, 5. madde olan “*Bilgisayarda oyun oynamak için yaptığım planları değiştiririm.*”, 6. madde olan “*Bilgisayarda oyun oynamadığımda kendimi kötü hissederim.*”, 8. madde olan “*Bilgisayarda oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı düşünürüm.*”, 9. madde olan “*Bilgisayar oyunu oynamadığım süre içinde, bir sonraki*

oyunda yapacaklarımı (stratejilerimi) planlarım.”, 10. madde olan “Çevremdeki kişiler bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için sağlığımdan endişelenirler.”, 13. madde olan “Bilgisayarda oyun oynarken, herhangi bir nedenle, oyunu bırakmada zorlanırım.”, 17. madde olan “Bilgisayarda oyunu bitirdikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.”, 18. madde olan “Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kaybettiğimde amacımı gerçekleştirmek için tekrar oynarım.”, 19. madde olan “Bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için, yorgun olurum.”, 22. madde olan “Çevremdeki kişiler çok fazla bilgisayarda oyun oynamamdan şikâyet ederler.”, 25. madde olan “Hayatımdaki diğer kişiler çok fazla bilgisayar oyunu oynamamdan şikâyet eder.” maddeleri 2.00’ in üzerinde yüksek ortalama değer alırken; 4. madde olan “Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için zaruri ihtiyaçlarımı (tuvalet, yemek yeme, banyo gibi) ertelerim.”, 7. madde olan “Bilgisayarda oyun oynamaktan sorumluluklarımı ihmal ederim.”, 14. madde olan “Gece herkes uyurken bilgisayarda oyun oynayabilmek için kalkarım.”, 20. madde olan “Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi/işimi aksatırım.”, 21. madde olan “Bilgisayarda oyun oynamak için okula/işe geç kalırım.” maddelerinin 1.55’ in altında düşük ortalama değer aldıkları anlaşılmaktadır.

4.2. Katılımcıların Sosyo-Demografik Özelliklerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi

Tablo 11: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine Ait Betimleyici İstatistikler

	N	Min	Max	Ort	Ss
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	137	26.00	110.00	55.42	15.12

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeğine ait betimleyici istatistiklerin yer aldığı tablo incelendiğinde katılımcıların ölçekten 26-110 puan aralığında ortalama 55.42±15.12 puan aldıkları görülmektedir.

Tablo 12: Katılımcıların Cinsiyetlerine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Cinsiyet	N	Ort	Ss	Sd	T	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Kız	71	52.08	14.36	135	-2.746	.01
	Erkek	66	59.01	15.19			

Katılımcıların cinsiyetlerine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan bağımsız örneklem t testi analizi incelendiğinde cinsiyetlere göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanında anlamlı bir farklılık olduğu anlaşılmaktadır ($t=-2.746$, $p<.05$). Erkeklerin ($x=59.01$) bilgisayar oyun bağımlılığı ortalaması, kızlardan ($x=52.08$) anlamlı oranda daha yüksek bulunmuştur.

Tablo 13: Katılımcıların Anne Eğitim Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Annenin Eğitimi	n	Ort	Ss	F	p	Post-hoc
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	İlköğretim	9	58.66	12.03	2.637	.04	1,2,3 > 4,5
	Ortaokul	2	73.50	30.40			
	Lise	23	62.22	14.01			
	Lisans	89	53.34	14.98			
	Lisansüstü	14	52.70	14.17			

Katılımcıların anne eğitim durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan ANOVA testinin analizi incelendiğinde anne eğitim durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanında anlamlı bir farklılık olduğu anlaşılmaktadır ($F=2.637$, $p<.05$). Farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığı belirlemek için post-hoc testlerden olan Tukey çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır. Yapılan analiz sonucunda annesinin eğitim düzeyi ilköğretim, ortaokul ve lise olan öğrencilerin puanı, annesinin eğitim durumu lisans ve lisansüstü olanlara göre anlamlı oranda daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır.

Tablo 14: Katılımcıların Anne Meslek Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Annenin Mesleği	n	Ort	Ss	F	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Ev hanımı	51	57.69	16.32	.676	.57
	Memur	31	53.27	14.50		
	İşçi	4	56.25	16.25		
	Diğer	51	54.37	14.27		

Katılımcıların anne meslek durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan ANOVA testinin analizi incelendiğinde anne meslek durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanında anlamlı bir farklılık bulunmadığı anlaşılmaktadır ($F=.676, p>.05$). Annelerin mesleğine göre, çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde değişiklik olmamaktadır.

Tablo 15: Katılımcıların Baba Eğitim Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Babanın Eğitimi	N	Ort	Ss	F	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	İlköğretim	5	64.31	10.44	1.534	.20
	Ortaokul	8	62.64	7.26		
	Lise	11	60.89	14.13		
	Lisans	89	53.89	14.01		
	Lisansüstü	24	54.30	20.43		

Katılımcıların baba eğitim durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan ANOVA testi incelendiğinde baba eğitim durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanında anlamlı bir farklılık olmadığı anlaşılmaktadır ($F=1.534, p>.05$). Babaların eğitim durumuna göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde bir değişiklik olmadığı anlaşılmaktadır.

Tablo 16: Katılımcıların Baba Meslek Durumuna Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Babanın Mesleği	n	Ort	Ss	F	P
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Memur	29	56.11	16.66	.619	.60
	İşçi	8	61.19	11.06		
	Çiftçi	4	59.70	11.76		
	Diğer	96	54.54	15.07		

Katılımcıların baba meslek durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan ANOVA testinin analizi incelendiğinde baba meslek durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanında anlamlı bir farklılığın olmadığı anlaşılmaktadır ($F=.619$, $p>.05$). Babaların mesleğine göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde değişiklik olmadığı görülmektedir.

4.3. Katılımcıların Bilgisayar Kullanım Durumlarına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerindeki Farklılaşma Durumunun İncelenmesi

Tablo 17: Katılımcıların Bilgisayar Kullanma Amacına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Bilgisayar Kullanma Amacı	n	Ort	Ss	F	p	Post-hoc
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	İnternete Bağlanma	11	55.20	12.94	1.153	.33	2 > 3,4,5
	Oyun Oynama	68	58.04	14.42			
	Oyun İzleme	20	53.42	15.65			
	Ödev Yapma	15	52.46	21.39			
	Ders Çalışma	23	51.40	12.32			

Katılımcıların bilgisayar kullanma amacına göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan ANOVA testinin analizi incelendiğinde bilgisayar kullanma amacına göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanında anlamlı bir farklılık olmadığı anlaşılmaktadır ($F=1.153$, $p<.05$). Farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek için post-hoc testlerden olan Tukey çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır. Yapılan analiz sonucunda oyun oynama amacı ile bilgisayar kullanan bireylerin puanı oyun izleme, ödev yapma ve ders çalışma ile bilgisayar kullananlara göre anlamlı oranda daha yüksek çıktığı anlaşılmaktadır. Bilgisayarı oyun oynama amacıyla kullanan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı puanları daha yüksek bulunmuştur. Oyun oynama amacının, çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini artıran bir unsur olarak ön plana çıktığı anlaşılmaktadır.

Tablo 18: Katılımcıların Bilgisayarı Sıklıkla Kullandığı Yere Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Bilgisayar Kullanım Yeri	n	Ort	Ss	F	P
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	Ev	101	56.47	15.80	1.880	.14
	Okul	21	48.80	12.05		
	İnternet Kafe	5	62.23	9.73		
	Anne/Babamın İş Yeri	10	55.19	13.10		

Katılımcıların bilgisayarı sıklıkla kullandığı yere göre Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan ANOVA testinin analizi incelendiğinde bilgisayarın sıklıkla kullandığı yere göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanında anlamlı bir farklılık olmadığı anlaşılmaktadır ($F=1.880$, $p>.05$). Bilgisayar kullanım yerine göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde değişiklik olmamaktadır.

Tablo 19: Katılımcıların Günlük Oyun Oynama Süresine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Günlük Oyun Süresi	n	Ort	Ss	F	p	Post-hoc
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	30 Dakikadan Az	50	53.31	13.18	5.352	.00	1,2 < 3,4
	30 Dakika-1 Saat	54	52.05	14.59			
	1 Saat-2 Saat	24	64.67	12.45			
	2 Saatten Fazla	9	62.57	23.33			

Katılımcıların günlük oyun oynama süresine göre Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan ANOVA testinin analizi incelendiğinde günlük oyun oynama süresine göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanında anlamlı bir farklılık olmadığı anlaşılmaktadır ($F=5.352$, $p<.05$). Farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığı belirlemek için post-hoc testlerden olan Tukey çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır. Yapılan analiz sonucunda 30 dakikadan az ve 30dk-1 saat aralığında bilgisayar kullananların puanı 1-2 saat ve 2 saatten daha fazla kullananlara göre daha düşük olduğu anlaşılmaktadır.

4.4. Katılımcıların Okudukları Okullara Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılmasının İncelenmesi

Tablo 20: Katılımcıların Okudukları Okullara Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılması

	Kurum	n	Ort	Ss	sd	t	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	A	87	53.41	14.16	135	-2.077	.04
	B	50	58.91	16.21			

Katılımcıların kurumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılması için yapılan bağımsız örneklem t testi incelendiğinde, kurumlara göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanında anlamlı bir farklılık olduğu anlaşılmaktadır ($t=-2.077$, $p<.05$). B okulunda okuyan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ortalamasının ($x=58.91$), A okulunda okuyan öğrencilerin ortalamasından ($x=53.41$) anlamlı oranda daha yüksek olduğu anlaşılmaktadır.

BÖLÜM 5

TARTIŞMA, SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu bölümde, araştırma bulgularına ilişkin tartışma, sonuç ve önerilerine yer verilmiştir.

5.1. Tartışma

5.1.1. Katılımcıların Sosyo-Demografik Özelliklerine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılmasına Ait Tartışma

Katılımcıların sosyo-demografik özelliklerinden baba eğitim durumu, baba mesleği ve anne mesleğine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin farklılaşmadığı bulunmuştur. Bunun yanında cinsiyet ve anne eğitim durumuna göre ise bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri farklılaşmaktadır.

Çocuklarda oyun bağımlılığı ile ilgili yapılan çalışmalarda ön plana çıkan değişkenler arasında cinsiyet yer almaktadır (Horzum, 2011:59). Araştırma cinsiyetler açısından incelendiğinde, erkeklerin kızlara göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanının daha yüksek olduğu görülmektedir. Yapılan araştırmalarda cinsiyete göre bilgisayar oyunlarına karşı tutum incelendiğinde genellikle aynı sonuca ulaşıldığı görülmektedir. Örneğin Altun (2011: 76) tarafından yapılan çalışmada da erkek çocukların bilgisayar oyunlarına karşı tutum puanlaması kız çocuklardan yüksek çıkmıştır. Horzum (2011: 61) tarafından yapılan çalışmada bilgisayar oyununu bırakamama, bilgisayar oyununu gerçek hayat ile ilişkilendirme, bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma ve bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etmede öğrencilerin cinsiyeti bakımından anlamlı bir fark bulunmuştur. Güllü vd. (2012: 96)' nin ilkökul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarını inceledikleri çalışmalarında, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık puanlarının cinsiyet değişkenine göre anlamlı düzeyde farklılaştığı görülmüştür. Çakır (2013: 146) tarafından bilgisayar oyunlarının öğrenci üzerindeki etkilerin belirlendiği çalışmada araştırmaya katılan çocukların bilgisayar oyunu oynama durumları ile cinsiyetleri arasındaki ilişki anlamlı bulunmuştur. Mustafaoğlu ve Yasacı (2018: 55) tarafından yapılan araştırmada gün içerisinde bilgisayar oyunu oynama süresinin erkeklerde kızlara göre daha fazla

olduğu saptanmıştır. Bu araştırmaların yanı sıra Tayvan' da ve Kore' de 2004 yılında yapılan çocuklardaki bilgisayar oyun bağımlılığının çeşitli değişkenlerle arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmalarda; oyun bağımlılığı ile cinsiyet değişkeni arasında anlamlı bir ilişki bulunmuştur (Horzum, 2011: 59). Araştırmada elde edilen cinsiyet bakımından bulgular, yapılan diğer çoğu araştırmanın bulguları ile benzerlik gösterse de alanyazında bilgisayar oyun bağımlılığında cinsiyet açısından fark bulunmayan araştırmalara da rastlanılmaktadır (Horzum, 2011: 59). Örneğin, Roussos (2007: 588) araştırmasında cinsiyetin bilgisayara karşı olan tutumda herhangi bir etkisinin olmadığı sonucuna ulaşmıştır.

Bu konu ile ilgili yapılan araştırmalarda öne çıkan noktalardan biri de erkek çocukların daha çok şiddet içeren oyunları tercih etmesi (Öztabak, 2017: 807; Karaaslan, 2015: 808) ve şiddet içeren oyunların bağımlılığı tetikleyici olması (Çakır, 2013: 140) erkek çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin daha yüksek çıkmasını açıklar niteliktedir.

Çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin anne eğitim durumları açısından karşılaştırılmasında, annesi lisans ve lisansüstü eğitime sahip çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı puanı, annesi ilköğretim, ortaokul ve lise eğitime sahip çocuklara göre daha düşük olduğu görülmektedir. Yani annenin eğitiminin yüksek seviyede olması çocukları bilgisayar oyun bağımlılığından koruyan bir unsur olarak karşımıza çıkmaktadır. Araştırmanın bu bulgusuna benzer olarak; Karaaslan (2015: 810) yapmış olduğu çalışmada anne eğitim düzeyinin yükseldikçe çocuğun şiddet içeren bilgisayar oyunlarına yönelimlerinin azalmakta olduğunu saptamıştır.

Katılımcıların anne meslek durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin karşılaştırılmasının verildiği Tablo-7 incelendiğinde annelerin mesleğine göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde değişiklik olmadığı görülmektedir. Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinde annenin eğitim durumunda anlamlı farklılık görülürken, annenin meslek durumunda anlamlı farklılık bulunmaması; annenin çocuk ile ilgilenmesinin, annenin kişiliği ve kendisini geliştirmesi ile alakalı olduğunu düşündürmektedir.

Tablo-8 ve Tablo-9 incelendiğinde çocuğun bilgisayar oyunu bağımlılık puanı ile babanın eğitim ve meslek durumları arasında anlamlı bir farklılık bulunmadığı göze çarpmaktadır. Yani babaların eğitim ve meslek durumuna göre çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde değişiklik olmamaktadır. Güllü vd. (2012: 96)' nin yapmış olduğu çalışmada da anne ve babanın meslek durumlarının, çocukların bilgisayar oyun bağımlılık puanlarına anlamlı bir etki etmediği görülmektedir.

5.1.2. Katılımcıların Bilgisayar Kullanım Durumlarına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılmasına Ait Tartışma

Katılımcıların bilgisayar kullanma durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanları karşılaştırıldığında, katılımcıların bilgisayarı kullanma yerine göre anlamlı farklılık görülmemiştir. Yani katılımcıların bilgisayar oyun bağımlısı olması üzerinde bilgisayarı nerede kullandıklarının bir etkisi bulunmamaktadır. Benzer olarak Öncel ve Tekin (2015: 15) de çalışmalarında ilkökul öğrencilerin evlerinde bilgisayar sahibi olmaları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılığa rastlamamışlardır. Bu durumda bilgisayar, tablet ve akıllı telefon gibi cihazların hızla yayılması (Güler, Şahinkayası ve Şahinkayası, 2017: 188) ve her an her yerde akıllı telefon ve tabletler aracılığı ile bilgisayar ve bilgisayar oyunlarına mobil olarak erişimin mümkün olması (Altuntaş ve Karaarslan, 2017: 279) etkili olabilir. Öyle ki, katılımcıların bilgisayarı sık kullandığı yerlere ait dağılımın verildiği Tablo-4 incelendiğinde katılımcıların bilgisayarı sık kullandığı yerler arasında en son sırada internet kafenin yer aldığı görülmektedir. Bilgisayarın sık kullanıldığı yerlerin oranları arasında internet kafenin son sırada olması, bilgisayarın ülkemizde var olmaya başladığı tarihsel sürecin başından itibaren; hane halkları tarafından sahip olma imkanının giderek artmasının (TUİK, 2018) bir sonucu olarak da gösterilebilir. Bazı araştırmalara göre ilkökul öğrencileri arasında oyun bağımlılığı düzeylerinde farklılık olmaması normal karşılanırsa da (Horzum, 2011: 66) alanyazında evlerinde bilgisayar sahibi olan öğrencilerin olmayanlara göre bilgisayar oyun bağımlılıklarının daha fazla olduğunu gösteren çalışmalar da yer almaktadır (Onay, Tüfekçi ve Çağıltay, 2005: 5).

Bunun yanında Tablo-3 ve Tablo-5 incelendiğinde çocukların bilgisayar kullanma amacına ve günlük bilgisayar oyunu oynama süresine göre farklılık

görülmektedir. Tablo-3' e göre çocuklar bilgisayarı en fazla %49.6 oranla oyun oynama amacı ile kullanırken ikinci sırada ders çalışma, üçüncü sırada ise oyun izleme amacının yer aldığı görülmektedir. Araştırmanın bu bulgusu Aktaş Arnas (2005: 59)' in yapmış olduğu çalışmanın bulguları ile benzerlik göstermektedir. Bilgisayarı oyun oynama amacıyla kullanan öğrencilerin puanı, bilgisayarı oyun izleme, ödev yapma ve ders çalışma amacıyla kullananlara göre daha yüksek çıkmıştır. Yani bilgisayarı oyun oynama amacıyla kullanan bireyler bağımlılık açısından daha riskli bir grup olarak karşımıza çıkmaktadır. Alanyazında çocukların bilgisayar kullanma amaçlarına ilişkin yeterli sayıda çalışma bulunmasa da (Cömert ve Güven, 2016: 33), araştırmanın bu bulgusu Cömert ve Güven (2016: 36)' in yapmış olduğu çalışmanın bulguları ile tutarlılık göstermektedir.

İdeal günlük oyun oynama süresi, ilkökul çocukları için 30 dakika ile 1 saat arası olarak uygun bulunmaktadır (Derin Psikoloji, 2019). Tablo-5 incelendiğinde “30 dakika - 1 saat” ve “30 dakikadan az” sürelerinin birbirlerine yakın ve yüksek oranlarda tercih edildiği görülmektedir. Katılımcıların günlük oyun oynama süresine ait dağılımın verildiği Tablo-5 incelendiğinde, belirlenen “2 saatten daha fazla” üst sınırın yüzde olarak en düşük (%6.6) oranda olduğuna rastlanılmıştır. Diğer taraftan günlük oyun oynama süresi “1 saat ve üzeri” olan çocukların bağımlılık puanı, 1 saatten az kullananlara göre daha yüksek bulunmuştur. Araştırmanın bu bulgusuna benzer olarak, Roussos (2007: 587) da yaptığı çalışmada bilgisayar kullanım süresinin artmasıyla bilgisayara karşı tutum ve bağlılığın arttığı sonucuna ulaşmıştır.

5.1.3. Katılımcıların Okudukları Okul Değişkenine Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Karşılaştırılmasına Ait Tartışma

Yapılan araştırmada öğrencilerin okudukları okul değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanları incelendiğinde anlamlı bir farklılık bulunmuştur. Katılımcılardan B okulunda eğitim-öğretim görenlerin bilgisayar oyun bağımlılık ortalamasının, A okulunda eğitim-öğretim görenlerin ortalamasından anlamlı oranda yüksek çıktığı sonucuna ulaşılmıştır.

5.2. Sonuç

Araştırmada kullanılan betimsel ve çıkarımsal istatistik analizlerinden elde edilen bulgulara ilişkin sonuçlar aşağıdaki gibidir:

- Öğrencilerin cinsiyetlerine göre bilgisayar bağımlılığı düzeyleri incelendiğinde, erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılığı ortalaması kızlardan anlamlı oranda daha yüksek çıkmıştır.
- Öğrencilerin baba eğitim durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı farklılık bulunamamıştır.
- Öğrencilerin anne eğitim durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı bir farklılık saptanmıştır. Öğrencilerin anne eğitim durumu değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanı ise farklı bulunmuştur. Anlamlı farklılığın hangi gruplar arasından kaynaklandığının tespiti için Tukey çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır. Test sonuçlarına göre, annesinin eğitim düzeyi ilköğretim, ortaokul ve lise olan öğrencilerin puanı, annesinin eğitim düzeyi lisans ve lisansüstü olanlara göre anlamlı oranda yüksek çıktığına ulaşılmıştır.
- Öğrencilerin anne ve baba meslek durumlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri arasında anlamlı farklılık yoktur.
- Öğrencilerin bilgisayarı en fazla oyun oynama amacı ile kullandıkları ortaya çıkmıştır. Katılımcıların daha sonra sırasıyla ders çalışma, oyun izleme, ödev yapma ve internete bağlanma amacı ile bilgisayarı kullandıkları görülmüştür. Öğrencilerin bilgisayar kullanım amaçlarına göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarında anlamlı farklılık bulunmuştur. Anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek için Tukey çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır. Test sonuçlarına göre oyun oynama amacı ile bilgisayar kullanan öğrencilerin puanı oyun izleme, ödev yapma ve ders çalışma amacı ile bilgisayar kullanan öğrencilere göre anlamlı oranda daha yüksek çıkmıştır. Yani bilgisayarı oyun oynama amacı ile kullanan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı puanları daha yüksek bulunmuştur. Bu araştırmanın sonucunda oyun oynamak çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini artıran bir unsur olarak ön plana çıkmaktadır.

- Öğrencilerin büyük çoğunluğu bilgisayarı en sık evde kullanırken, daha sonra sırasıyla okulda, anne/baba iş yerinde ve en az olarak internet kafede kullandıkları ortaya çıkmıştır. Öğrencilerin bilgisayarı sıklıkla kullandıkları yere göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarında anlamlı farklılığa rastlanmamıştır.
- Öğrencilerin genellikle bilgisayarı gün içerisinde 30 dakika-1 saat aralığında kullandıkları ortaya çıkarken, daha sonra bu orana yakın katılımcı oranı ile öğrencilerin büyük bir kısmının da gün içerisinde bilgisayarı 30 dakikadan az kullandıkları görülmektedir. Öğrencilerin günlük oyun oynama sürelerine göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanlarında anlamlı farklılık çıkmıştır. Anlamlı farklılığın hangi gruplardan kaynaklandığını belirlemek için Tukey çoklu karşılaştırma testi yapılmıştır. Test sonuçlarına göre 30 dakikadan az ve 30 dakika-1 saat aralığında bilgisayar kullananların bilgisayar oyun bağımlılığı puanı, 1-2 saat aralığı ve 2 saatten daha fazla kullananlara göre daha düşük çıkmıştır.
- Öğrencilerin okudukları okul değişkenine göre bilgisayar oyun bağımlılığı puanları incelendiğinde anlamlı farklılığa rastlanılmıştır.

5.3. Öneriler

Araştırmada ortaya çıkan bulgu ve sonuçlara göre aşağıdaki önerilerde bulunulabilir:

- Araştırma, Konya ili Selçuklu ilçesinde yer alan, 2013-2014 yılından önce kurulmuş olan iki özel ilkokul ile yapılmıştır. Araştırma, Konya ili Selçuklu ilçesinde yer alan diğer özel ilkokullarla tekrarlanabilir.
- Araştırma Konya ilinin Selçuklu ve diğer ilçelerindeki özel ilkokullarda belirli aralıklarla tekrarlanabilir.
- Araştırma ülkemizin başka şehirlerindeki özel ilkokullarda belirli aralıklarla tekrarlanabilir.
- Araştırma örneklem grubu genişletilerek tekrarlanabilir.

- Bu araştırma nicel araştırma yöntemleri kullanılarak incelenmiştir. Gözlem ve görüşme gibi nitel yöntemlerle, nicel araştırmalarda ulaşılamayan bilgiler elde edilerek konu derinlemesine incelenebilir.
- Bilgisayar oyun bağımlısı olduğu belirlenen bir öğrenci veya bir grup tespit edilip, nitel yöntemlerle derinlemesine araştırmalar gerçekleştirilebilir.
- Araştırmada, araştırma modellerinden tarama modeli kullanılmıştır. Deneme modelleri kullanılarak araştırma tekrarlanabilir.
- Araştırmanın bağımsız değişkenleri değiştirilerek yeni bir araştırma yapılabilir.
- Çocuklar, arkadaşları ile müze, sinema, tiyatro, spor kulübü gibi sosyal ortamlarda daha fazla zaman geçirecek şekilde bilgisayar oyunu dışında aktivitelere yönlendirilebilir.
- Çocukların, ebeveyn ve eğitimciler tarafından fiziksel aktiviteye katılımları teşvik edilebilir.
- Çocukların güvenle oyun oynayabilecekleri açık alanlar artırılabilir.
- Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili ulusal TV kanallarında yayınlanacak kamu spotları hazırlanabilir.

KAYNAKÇA

- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımı. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53-68
- Akkoyunlu, B., Tuğrul, B. (2002). Okulöncesi Çocukların Ev Yaşantısındaki Teknolojik Etkileşimlerinin Bilgisayar Okuryazarlığı Becerileri Üzerindeki Etkisi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 12-21
- Akman Yıldız, H. (2014). *Yeni Nesli Nasıl Eğitmeli*. İstanbul: Semerci Yayınları.
- Aktaş Arnas, Y. (2005). 3-18 Yaş Grubu Çocuk ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4(4), 59-66
- ALTINAY. (Mayıs 2019). *Çocuklarda Davranış Bozuklukları*. <http://www.ozelaltinay.com/tanigruplari/09.htm> , Erişim Tarihi: 15.05.2019
- Altun, T. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Tutumlarının İncelenmesi: Trabzon İli Örneği. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education*, 2(1), 69-86
- Altuntaş, B., Karaarslan, M. H. (2017). Kullanıcıların Mobil Oyun Tercihinde Etkili Olan Faktör Düzeylerinin Öneminin Belirlenmesi. *International Journal of Economic and Administrative Studies*, 19, 277-298
- Aracı, H. (2006). *Öğretmen ve Öğrenciler İçin Okullarda Beden Eğitimi*. Ankara: Nobel Yayıncılık.
- Ayas, T., Çakır, Ö., Horzum, M. (2011). Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 19(2), 439-448
- Ayas, T. ve Horzum, M. (2013). İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı ve Aile İnternet Tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46-57

- BAÇTE. (Mayıs 2019). *Önemli Bir Aile Sorunu “Teknoloji Bağımlılığı”*. <https://www.bireyailecocuk.com/icerik/onemli-bir-aile-sorunu-teknoloji-bagimliliği-2> , Erişim Tarihi: 15.05.2019
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-Tabanlı Öğrenme Ortamlarının Öğrencilerin Bilgisayar Dersindeki Başarıları ve Öz-Yeterlilik Algıları Üzerine Etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54
- Bayram, S. B., Gündoğmuş, G. (2016). İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Eğilimlerinin ve Yalnızlık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Akademik Bakış Dergisi*, 54, 307-318
- BBC. (Nisan 2019). *Mavi Balina Oyunundan Kurtulanlar Anlatıyor: 'Sanal Ölüm Tuzağı'*. <http://www.bbc.com/turkce/41281200> , Erişim Tarihi: 08.04.2019
- Bilge, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayar Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 96-105
- Büyüköztürk, Ş. (2012). *Örnekleme Yöntemleri*. <http://w3.balikesir.edu.tr/~msackes/wp/wp-content/uploads/2012/03/BAY-Final-Konulari.pdf> , Erişim Tarihi: 19.05.2019
- Büyüköztürk, Ş. (2015). *Veri Analizi El Kitabı*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- CNN TÜRK. (Eylül 2017). *Bilgisayar Oyunu İntihara Sürükledi İddiası*. <https://www.cnnturk.com/turkiye/bilgisayar-oyunu-intihara-surukledi-iddiasi> , Erişim Tarihi: 13.12.2018
- CNN TÜRK. (Kasım 2017). *7 Yaşındaki Eray'ı Bilgisayar Oyunu Öldürüyordu*. <https://www.cnnturk.com/turkiye/7-yasindaki-erayi-bilgisayar-oyunu-olduruyordu> , Erişim Tarihi: 13.12.2018
- Cömert, S., Güven, G. (2016). Çocukların Bilgisayar Kullanım Sıklıkları, Bilgisayar Kullanım Amaçları ve Bilgisayarda Tercih Ettikleri Oyun Türlerinin İncelenmesi. *Journal of International Management, Educational and Economics Perspectives*, 4(1), 31-37

- Çakır, H. (2013). Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Ailelerin Görüşleri ve Öğrenci Üzerindeki Etkilerinin Belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138-150
- Çankaya, S., Karamete, A. (2008). Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127
- Dalaman, O. (2010). *İlköğretim Birinci Kademedede Beden Eğitimi Dersi Öğretim Programı Kazanımlarının Gerçekleşme Durumuna İlişkin Öğretmen Görüşleri*, Doktora Tezi, SELÇUK ÜNİVERSİTESİ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S., Yağcı, E. (2001). *Öğretim Teknolojileri ve Materyal Geliştirme*. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- DERİN PSİKOLOJİ. (Mayıs 2019). *Çocuklarda Bilgisayar Kullanımı Hangi Ölçülerde Olmalıdır?*. <http://www.derinpsikoloji.com/cocuklarda-bilgisayar-kullanimi-hangi-olculerde-olmalidir.html> , Erişim Tarihi: 20.05.2019
- Durmuş, A. ve Kaya, S. (2008). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları İle Velilerin Bilgisayar Kullanım Alışkanlıkları Arasındaki İlişki. *8th International Educational Technology Conference*, 121-126
- Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014), 419-435
- Güler, H., Şahinkayası, Y., Şahinkayası, H. (2017). İnternet ve Mobil Teknolojilerin Yaygınlaşması: Fırsatlar ve Sınırlılıklar. *Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(14), 186-207
- Güllü, M., Arslan, C., Dündar, A., Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Dergisi*, 5(9), 89-100
- Gürcan, A., Özhan, S., Uslu, R. (2008). *Dijital Oyunlar ve Çocuklar Üzerindeki Etkileri*. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü*, Ankara.

- Habertürk. (Nisan 2019). *6-15 Yaş Arası Çocuklarda İnternet Kullanımı Yüzde 70'leri Aştı "Çocuklarda Teknoloji Bağımlılığı ve Sosyal Medya Kullanımı"*. <https://www.haberturk.com/samsun-haberleri/68236354-6-15-yas-arasi-cocuklarda-internet-kullanimi-yuzde-70leri-asticocuklarda-teknoloji> , Erişim Tarihi: 18.05.2019
- Horzum, M., Ayas, T. ve Balta, Ö. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88
- Horzum, M. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68
- İrmak, A. ve Erdoğan, S. (2016). Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-137
- İnal, Y. ve Kiraz, E. (2008). Bilgisayar Oyunları İdeoloji İçerir Mi?. *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544
- İNTERNET HABER. (Ağustos 2017). *Metin2 Oynayan O Çocuk Neden İntihar Etti? Bağımlısı Konuştu*. <https://www.internethaber.com/metin2-oylayan-o-cocuk-neden-intihar-etti-bagimlisi-konustu-1798716h.htm> , Erişim Tarihi: 10.03.2019
- İstanbul Bilişim. (Mayıs 2019). *Genişbant Nedir?*. https://www.istanbulbilisim.com/?act=ShowSSS&SORU_ID=297 , Erişim Tarihi: 10.05.2019
- İşçibaşı, Y. (2011). Bilgisayar, İnternet ve Video Oyunları Arasında Çocuklar. *Journal Of Selcuk Communication*, 7(1), 122-130
- Karaaslan, İ. (2015). Dijital Oyunlar ve Dijital Şiddet Farkındalığı; Ebeveyn ve Çocuklar Üzerine Yapılan Karşılaştırmalı Bir Analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818
- Karasar, N. (2015). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.
- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Gençliği Üzerindeki Etkileri (Samsun Örneği)*. Samsun Sempozyumu. Media Development Authority,

(2012). http://www.mda.gov.sg/Documents/PDF/mobj.579.parents_vid-effects.pdf

(2012).

Medaim Yanık Kliniği. (2007). *Okulun Dışında, Akademik Başarıyı Etkileyen 6 Faktör*. <http://www.medaimyanikklinigi.com/okulun-disinda-akademik-basariyi-etkileyen-6-faktor/> Erişim Tarihi: 01.04.2019

Medikoğlu, O. (2018). *İlkokul 4. Sınıf Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi. NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Medikoğlu, O., Dalaman, O. (2018). İlkokul Dördüncü Sınıf Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı Düzeylerinin Belirlenmesi ve Akademik Başarıları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Uluslararası Eğitim Bilimleri Dergisi*, 5(18), 37-65

Meral, D., Bahar, H. H. (2016). Ortaöğretim Öğrencilerinde Problemler İnternet Kullanımının Yalnızlık ve Psikolojik İyi Oluş ile İlişkinin İncelenmesi. *Erzincan Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 18(2), 1117-1134

Muslu, G., Bolışık, B. (2009). Çocuk ve Gençlerde İnternet Kullanımı. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), 445-450

Mustafaoğlu, R., Yasacı, Z. (2018). Dijital Oyun Oynamanın Çocukların Ruhsal ve Fiziksel Sağlığı Üzerine Olumsuz Etkileri. *Bağımlılık Dergisi*, 19(3), 51-58

Mustafaoğlu, R., Yasacı, Z., Zirek, E. ve Özdiñler, A. (2018). Dijital Teknoloji Kullanımının Çocuk Gelişimi ve Sağlığı Üzerine Etkileri. *The Turkish Journal On Addictions*, 5(2), 227-247

Nedim Bal, P., Metan H. (2016). Bilgisayar Bağımlılığı İle Baş Etme Psiko-Eğitimi Programının 9. Sınıf Öğrencileri Üzerindeki Etkisi. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16 (1), 62-74.

Onay, P. D.; Tüfekçi A. ve Çağıltay, K. (2005). *Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTU ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arası Karşılaştırmalı Bir Çalışma*, Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara.

- Öncel, M., Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17
- Öztabak, M. Ü. (2017). İlkokul 2. ve 3. Sınıf Öğrencilerinin Oynadıkları Oyunların İncelenmesi. *Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 5(3), 797-822
- Pedagoji Derneği. (Mayıs 2019). *Çocuk ve Oyun*. <https://pedagojiderneği.com/cocuk-ve-oyun/> , Erişim Tarihi: 15.05.2019
- Roussos, P. (2007). The Greek Computer Attitudes Scale: Construction And Assessment Of Psychometric Properties. *Computers in Human Behavior*, 23, 578-590
- Sarı, S. ve Kunt, H. (2014). İlkokul ve Ortaokul Öğrencilerinin Sınıf Düzeylerine Göre İnternet Kullanım Durumlarının Belirlenmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 40, 263-280
- Star. (Ağustos 2018). *Mavi Balina Benzeri Momo Oyunu Nedir?*. <https://www.star.com.tr/yasam/momo-oyunu-nedir-nasil-oynanir-momo-oyunu-nasil-ortaya-cikti-tehlikeleri-ne-haber-1370815/> , Erişim Tarihi: 10.03.2019
- Şakiroğlu, M. ve Poyraz Akyol, C. (2018). *Çocukları Sanal Dünyada(n) Koruma Kılavuzu*. İstanbul: Hayygrup Yayıncılık.
- Tarhan, N. (Aralık 2018). *Çocuklar Bilgisayar Oyunlarından Etkilenir mi?*. <http://www.hanimlar.com/makale/cocuk-egitimi/cocuklar-bilgisayar-oyunlarindan-etkilenir-mi> , Erişim Tarihi: 10.12.2018
- Tarhan, N. (Mayıs 2019). *Bilgisayar Oyunu Hiperaktif Çocuklara Faydalı*. <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/bilgisayar-oyunu-hiperaktif-cocuklara-faydali-180316> , Erişim Tarihi: 15.05.2019
- TBM YEŞİLAY (Türkiye Bağımlılıkla Mücadele Eğitim Programı). (2019) *Teknoloji Bağımlılığı: Eğitimin Adı: İlkokul Düzeyi İçin TBM Teknoloji Bağımlılığı Eğitimi(Broşür)*.

- www.ilkokul.tbm.org.tr/Content/Uploads/Dosyalar/TBM_ilkokul_teknoloji_br.pdf ,
Erişim Tarihi: 13.03.2019
- TDK. (2019). *Güncel Türkçe Sözlük*, <http://sozluk.gov.tr/>, Erişim Tarihi: 15.03.2019
- Tongar, H. K. (2017). *Fıtrat Pedagojisi*. İstanbul: Hayygrup Yayıncılık.
- Tor, H. ve Erden, O. (2004). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgi Teknolojilerinden Yararlanma Düzeyleri Üzerine Bir Araştırma. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 3(1), 120-130
- TRT Çocuk Ebeveyn Akademisi. (2017). *Çocuklar İçin Zararlı Dijital Oyunlar*. <https://www.trtcocuk.net.tr/ebeveyn-akademisi/cocuk-gelisimi/cocuklar-icin-zararli-dijital-oyunlar> Erişim Tarihi: 01.04.2019
- TRT HABER. (Nisan 2019). *Bakan Selçuk: Mavi Balina Ve Momo Oyun Değil Siber Saldırı*. <https://www.trthaber.com/haber/turkiye/bakan-selcuk-mavi-balina-ve-momo-oyun-degil-siber-saldiri-411528.html> , Erişim Tarihi: 10.04.2019
- TUİK. (Ağustos 2018). *Hanehalkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması, 2018*. <http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=27819> , Erişim Tarihi: 10.10.2018
- Ünal, E. (2015). Oyun Bağımlılığı, Bir Uzamış Ergenlik Öyküsü: Vaka Çalışması. *Ayna Klinik Psikoloji Dergisi*, 2(3), 29-39
- Yavuzer, H. (2015). *Okul Çağı Çocuğu*. İstanbul: Remzi Kitabevi
- YEŞİLAY. (Mart 2019). <https://www.yesilay.org.tr/tr/bagimlilik/teknoloji-bagimliliği>,
Erişim Tarihi: 26.03.2019
- Yiğit, A. (2007). *İlköğretim 2.Sınıf Seviyesinde Bilgisayar Destekli Eğitici Matematik Oyunlarının Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Yüksel, M., Yılmaz, E. (2016). Lise Öğrencilerinin İnternet Bağımlılık Düzeyleri İle Problem Çözme Becerileri Arasındaki İlişkinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi. *Elementary Education Online*, 15(3), 1031-1042

EKLER

EK 1. Kişisel Bilgi Formu

<p>Değerli Öğrenciler,</p> <p>Bu formda bulunan ifadeler, “İlkokul 3.Sınıf Öğrencilerinin bilgisayar kullanım amaçları ve bilgisayarda oyun oynama düzeylerini değerlendirmek amacıyla geliştirilmiştir. Vereceğiniz cevaplar, kendi görüşlerinizi yansıtmalıdır. Her ifade ile ilgili görüşünüzü belirtirken, önce dikkatle okuyarak düşüncenizin karşısındaki size uygun olan ifadeyi (X) işaretleyiniz. Vereceğiniz cevaplar gizli tutulacak ve araştırma amacı dışında kullanılmayacaktır. Lütfen boş bırakmayınız. Araştırmanın başarısı ve amacına ulaşması tümüyle sizin katılımınıza bağlıdır. Katkılarınız için şimdiden teşekkür ederim.</p>	
<p>Öğrt. İrem ŞAHİN N. E. Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi</p>	
Adı Soyadı:	
KİŞİSEL BİLGİLER	
CİNSİYET: <input type="checkbox"/> KIZ <input type="checkbox"/> ERKEK	
<p>OKULUNUZ:</p> <p><input type="checkbox"/> ÖZEL DİLTAŞ EĞİTİM KURUMLARI</p> <p><input type="checkbox"/> ÖZEL ENVAR EĞİTİM KURUMLARI</p>	<p>BİLGİSAYAR KULLANMA AMACINIZ:</p> <p><input type="checkbox"/> İNTERNETE BAĞLANMA</p> <p><input type="checkbox"/> SOHBET ETME</p> <p><input type="checkbox"/> OYUN OYNAMA</p> <p><input type="checkbox"/> OYUN İZLEME</p> <p><input type="checkbox"/> ÖDEV YAPMA</p> <p><input type="checkbox"/> DERS ÇALIŞMA</p>
<p>BİLGİSAYARI SIKLIKLA KULLANDIĞINIZ YER:</p> <p><input type="checkbox"/> EV</p> <p><input type="checkbox"/> OKUL</p> <p><input type="checkbox"/> İNTERNET KAFE</p> <p><input type="checkbox"/> ANNE/BABAMIN İŞYERİ</p>	<p>BİLGİSAYARDA GÜNLÜK OYUN OYNAMA SÜRENİZ:</p> <p><input type="checkbox"/> 30 DAKİKADAN AZ</p> <p><input type="checkbox"/> 30 DAKİKA - 1 SAAT</p> <p><input type="checkbox"/> 1 SAAT - 2 SAAT</p> <p><input type="checkbox"/> 2 SAATTEN FAZLA</p>
BABANIN EĞİTİM DURUMU:	BABANIN MESLEĞİ:

<input type="checkbox"/> İLKÖĞRETİM <input type="checkbox"/> ORTAOKUL <input type="checkbox"/> LİSE <input type="checkbox"/> LİSANS <input type="checkbox"/> LİSANSÜSTÜ	<input type="checkbox"/> MEMUR <input type="checkbox"/> İŞÇİ <input type="checkbox"/> ÇİFTÇİ <input type="checkbox"/> DİĞER
ANNENİN EĞİTİM DURUMU: <input type="checkbox"/> İLKOKUL <input type="checkbox"/> ORTAOKUL <input type="checkbox"/> LİSE <input type="checkbox"/> LİSANS <input type="checkbox"/> LİSANSÜSTÜ	ANNENİN MESLEĞİ: <input type="checkbox"/> EV HANIMI <input type="checkbox"/> MEMUR <input type="checkbox"/> İŞÇİ <input type="checkbox"/> ÇİFTÇİ <input type="checkbox"/> DİĞER

EK 2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
Aşağıdaki her bir maddeyi okuyarak, bu madde sizin için her zaman doğru ise “ Her Zaman ”, genelde doğru ise “ Sık Sık ”, emin değilseniz “ Bazen ”, genelde doğru değilse “ Nadiren ”, hiçbir zaman doğru değilse “ Hiçbir Zaman ” şeklinde işaretleme yapmanız rica olunur.						
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı						
1	Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.					
2	Bilgisayarda oyun oynamak çevremdeki kişilerle birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					
3	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için uykusuz kaldığım geceler olur.					
4	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için zaruri ihtiyaçlarımı (tuvalet, yemek yeme, banyo gibi) ertelerim.					
5	Bilgisayarda oyun oynamak için yaptığım planları değiştiririm.					
6	Bilgisayarda oyun oynamadığımda kendimi kötü hissederim.					
7	Bilgisayarda oyun oynamaktan sorumluluklarımı ihmal ederim.					
8	Bilgisayarda oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı düşünürüm.					
9	Bilgisayar oyunu oynamadığım süre içinde, bir sonraki oyunda yapacaklarımı (stratejilerimi) planlarım.					
10	Çevremdeki kişiler bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için sağlığımdan endişelenirler.					
11	Bilgisayarda oyun oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.					
12	Bilgisayarda planladığımdan daha uzun süre oyun oynarım.					

13	Bilgisayarda oyun oynarken, herhangi bir nedenle, oyunu bırakmada zorlanırım.					
14	Gece herkes uyurken bilgisayarda oyun oynayabilmek için kalkarım.					
15	Bilgisayar karşısında durmak fiziksel olarak beni olumsuz etkilemesine rağmen oyun oynamak için buna katlanırım.					
16	Bilgisayarda oyun oynamak uykusuz kalmama neden olduğu için okulda/iş yerinde uyuklarım.					
17	Bilgisayarda oyunu bitirdikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.					
18	Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kaybettiğimde amacımı gerçekleştirmek için tekrar oynarım.					
19	Bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için, yorgun olurum.					
20	Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi/işimi aksatırım.					
21	Bilgisayarda oyun oynamak için okula/ işe geç kalırım.					
22	Çevremdeki kişiler çok fazla bilgisayarda oyun oynamamdan şikayet ederler.					
23	Kendimi bilgisayarda oyun oynamak zorunda hissedirim.					
24	Bilgisayarda oyun oynamayı diğer etkinliklere (spor yapma, sinema, tiyatro, tv izleme vb.) tercih ederim.					
25	Hayatımdaki diğer kişiler çok fazla bilgisayar oyunu oynamamdan şikayet eder.					
26	Okul/ iş dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.					

EK 3. İzin Yazısı



T.C.
KONYA VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 83688308-605.99-E.3518618

19.02.2018

Konu: Araştırma İzni (İrem ŞAHİN)

NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Öğrenci İşleri Daire Başkanlığı)

İlgi : 12/02/2018 tarihli ve 48178250-300-E.231 sayılı yazınız.

Üniversiteniz Eğitim Bilimleri Enstitüsü Temel Eğitim Anabilim Dalı Sınıf Eğitimi Bilim Dalı Tezli Yüksek Lisans Programı Öğrencisi İrem ŞAHİN'in "Üçüncü Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Kullanım ve Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Akademik Başarılarına Olan Etkilerinin Çeşitli Değişkenler Açısından İncelenmesi" konulu araştırmasını uygulama talebi incelenmiştir.

Araştırmanın; Selçuklu ilçesinde bulunan ekli listede adı yazılı özel okullarda öğrenim gören üçüncü sınıf öğrencilerine eğitim öğretimi aksatmamak kaydıyla uygulanmasında sakınca görülmemektedir. Araştırmacı, Müdürlüğümüze bağlı eğitim kurumlarındaki çalışmalarını 2017-2018 eğitim öğretim yılı içerisinde tamamlamak zorundadır. Araştırma kapsamında yürütülecek çalışmalar 2017-2018 eğitim öğretim yılında tamamlanmaması durumunda Müdürlüğümüzden tekrar izin alınması gerekmektedir.

Araştırmada Müdürlüğümüz tarafından onaylanarak gönderilen veri toplama araçları kullanılacak olup, araştırma sonucunun CD ortamında iki nüsha olarak Müdürlüğümüze gönderilmesi gerekmektedir.

Bilgilerinizi ve adı geçene tebliğini arz ederim.

Mukadder GÜRSOY
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek:

1-Anket Formu (2 sayfa)

2-Okul Listesi (1 sayfa)

1-

CİNSİYET: <input type="checkbox"/> KADIN <input type="checkbox"/> ERKEK	
OKULUNUZ: <input type="checkbox"/> ÖZEL DİLTAŞ EĞİTİM KURUMLARI <input type="checkbox"/> ÖZEL DOĞA KOLEJİ <input type="checkbox"/> ÖZEL ENVAR EĞİTİM KURUMLARI <input type="checkbox"/> ÖZEL ESENTEPE KOLEJİ <input type="checkbox"/> ÖZEL PEMA KOLEJİ	
BİLGİSAYAR KULLANMA AMACINIZ: <input type="checkbox"/> İNTERNETE BAĞLANMA <input type="checkbox"/> SOHBET ETME <input type="checkbox"/> OYUN OYNAMA <input type="checkbox"/> OYUN İZLEME <input type="checkbox"/> DERS ÇALIŞMA	
BİLGİSAYARI SIKLIKLA KULLANDIĞINIZ YER: <input type="checkbox"/> EV <input type="checkbox"/> OKUL <input type="checkbox"/> İNTERNET KAFE <input type="checkbox"/> ANNE/BABAMIN İŞYERİ	BİLGİSAYARDA OYUN OYNAMA SÜRESİ: <input type="checkbox"/> 30 DAKİKADAN AZ <input type="checkbox"/> 30 DAKİKA- 1 SAAT <input type="checkbox"/> 1 SAAT - 2 SAAT <input type="checkbox"/> 2 SAATTEN FAZLA
BABANIN EĞİTİM DURUMU: <input type="checkbox"/> İLKÖĞRETİM <input type="checkbox"/> ORTAOKUL <input type="checkbox"/> LİSE <input type="checkbox"/> LİSANS <input type="checkbox"/> LİSANSÜSTÜ	BABANIN MESLEĞİ: <input type="checkbox"/> MEMUR <input type="checkbox"/> İŞÇİ <input type="checkbox"/> ÇİFTÇİ <input type="checkbox"/> DİĞER
ANNENİN EĞİTİM DURUMU: <input type="checkbox"/> İLKOKUL <input type="checkbox"/> ORTAOKUL <input type="checkbox"/> LİSE <input type="checkbox"/> LİSANS <input type="checkbox"/> LİSANSÜSTÜ	ANNENİN MESLEĞİ: <input type="checkbox"/> EV HANIMI <input type="checkbox"/> MEMUR <input type="checkbox"/> İŞÇİ <input type="checkbox"/> ÇİFTÇİ <input type="checkbox"/> DİĞER

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı						
1	Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.					
2	Bilgisayarda oyun oynamak çevremdeki kişilerle birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					
3	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için uykusuz kaldığım geceler olur.					
4	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için zaruri ihtiyaçlarımı (tuvalet, yemek yeme, banyo gibi) ertelerim.					



5	Bilgisayarda oyun oynamak için yaptığım planları değiştirim.					
6	Bilgisayarda oyun oynamadığımda kendimi kötü hissederim.					
7	Bilgisayarda oyun oynamaktan sorumluluklarımı ihmal ederim.					
8	Bilgisayarda oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı düşünürüm.					
9	Bilgisayar oyunu oynamadığım süre içinde, bir sonraki oyunda yapacaklarımı (stratejilerimi) planlarım.					
10	Çevremdeki kişiler bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için sağlığımdan endişelenirler.					
11	Bilgisayarda oyun oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.					
12	Bilgisayarda planladığımdan daha uzun süre oyun oynarım.					
13	Bilgisayarda oyun oynarken, herhangi bir nedenle, oyunu bırakmada zorlanırım.					
14	Gece herkes uyurken bilgisayarda oyun oynayabilmek için kalkarım.					
15	Bilgisayar karşısında durmak fiziksel olarak beni olumsuz etkilemesine rağmen oyun oynamak için buna katlanırım.					
16	Bilgisayarda oyun oynamak uykusuz kalmama neden olduğu için okulda/iş yerinde uyuklarım.					
17	Bilgisayarda oyunu bitirdikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.					
18	Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kaybettiğimde amacımı gerçekleştirmek için tekrar oynarım.					
19	Bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için, yorgun olurum.					
20	Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi/işimi aksatırım.					
21	Bilgisayarda oyun oynamak için okula/işe geç kalırım.					
22	Çevremdeki kişiler çok fazla bilgisayarda oyun oynamamdan şikayet ederler.					
23	Kendimi bilgisayarda oyun oynamak zorunda hissederim.					
24	Bilgisayarda oyun oynamayı diğer etkinliklere (spor yapma, sinema, tiyatro, tv izleme vb.) tercih ederim.					
25	Hayatımdaki diğer kişiler çok fazla bilgisayar oyunu oynamamdan şikayet eder.					
26	Okul/iş dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.					



2-

ARAŐTIRMA YAPILACAK OKULLARIN İL, İLÇE VE İSİM LİSTESİ

Arařtırma Yapılacak Okul İsmi	İl	İlçe
Özel Diltaş İlkokulu	KONYA	Selçuklu
Esentepe Koleji	KONYA	Selçuklu
Özel Envar Koleji	KONYA	Selçuklu





T.C.
NECMETTİN ERBAKAN ÜNİVERSİTESİ
Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü



ÖZGEÇMİŞ

Adı Soyadı:	İrem ŞAHİN ÖZTÜRK	İmza:	
Doğum Yeri:	Meram/KONYA		
Doğum Tarihi:	11.08.1993		
Medeni Durumu:	Evli		

Öğrenim Durumu

Derece	Okulun Adı	Program	Yer	Yıl
İlköğretim	Şükrü Doruk İ.Ö.O.		KONYA	1999-2004
Ortaöğretim	Mehmet Beğen İ.Ö.O.		KONYA	2004-2007
Lise	Konya (Anadolu) Lisesi		KONYA	2007-2011
Lisans	Necmettin Erbakan Üniversitesi	Sınıf Öğretmenliği	KONYA	2011-2015
Yüksek Lisans	Necmettin Erbakan Üniversitesi	Sınıf Eğitimi	KONYA	2015-2019
Becerileri:	-			
İlgi Alanları:	-			
İş Deneyimi:	2016/Halen Selçuklu Özel Diltaş İlkokulu/Sınıf Öğretmeni			
Aldığı Ödüller:	-			
Hakkımda bilgi almak için önerebileceğim şahıslar:	Prof. Dr. Osman AKANDERE Prof. Dr. İsa KORKMAZ Prof. Dr. İbrahim YALÇINKAYA			
Tel:	5349249349			
Adres	-			