

**T.C.**  
**BOLU ABANT İZZET BAYSAL ÜNİVERSİTESİ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**  
**EĞİTİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI**  
**REHBERLİK VE PSİKOLOJİK DANIŞMA EĞİTİMİ BİLİM DALI**

**ÇOCUKLARDA BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI DÜZEYİ İLE**  
**DAVRANIŞ PROBLEMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ**

**Yüksek Lisans Tezi**

**Hazırlayan**  
**Zeynep SALLAYICI**

**Danışman**  
**Prof. Dr. Zeynep Deniz YÖNDEM**

**BOLU 2019**

## YÜKSEK LİSANS TEZ ONAY FORMU

Zeynep SALLAYICI tarafından hazırlanan “Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Davranış Problemleri Arasındaki İlişki” adlı çalışma Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışma Eğitimi Bilim Dalında Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir. (17.06.2019)

### Akademik Unvan ve Adı Soyadı

### İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Dr. Zeynep DENİZ YÖNDEM

Üye : Doç. Dr. Neslihan GÜNEY KARAMAN

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Yasin AYDIN

2. Deniz,  
Neslihan,  
Yasin

### Eğitim Bilimleri Enstitüsü'nün Onayı

  
Prof. Dr. Türkan ARGON  
Eğitim Bilimleri Enstitü Müdürü

## ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Yüksek Lisans Tezi olarak sunduđum, 'Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bađımlılıđı Düzeyi ile Davranıř Problemleri Arasındaki İliřki' bařlıklı çalıřmanın yazılmasında bilimsel ve etik kurallara uyduđumu, bařkalarının eserlerinden yararlanılması durumunda atıfta bulunduđumu, kullanılan verilerde herhangi bir tahrifat yapmadıđımı, tezin tamamının ya da bir kısmının bu üniversite veya bařka bir üniversitede bir tez çalıřması olarak sunulmadıđını beyan ederim. 17/06/2019



Zeynep SALLAYICI

## TEŞEKKÜR

Çalışmamın başından sonuna kadar tecrübeleriyle desteğini esirgemeyen değerli danışmanım Prof. Dr. Zeynep Deniz Yöndem'e, lisans ve yüksek lisans eğitimim süresince bana katkıda bulunan tüm değerli hocalarıma, her zaman destekleri ile yanımda olan, beni cesaretlendiren canım annem Fatma ARABACI, babam İsmail ARABACI, kardeşlerim Kevser ARABACI ve İsmail ARABACI'ya ve değerli eşim Mustafa SALLAYICI 'ya sonsuz teşekkür ederim.

Tezimin veri toplama sürecinde çalışmamı destekleyen, Arpaçbahşiş Atatürk İlkokulu, Arpaçbahşiş Yardımcılar İlkokulu ve Sultan Akın İlkokulu idarecileri ve öğretmenlerine, verilerin toplanmasında gerekli işbirliğini sağlayan veli ve öğrencilere teşekkürü bir borç bilirim.

## İÇİNDEKİLER

YÜKSEK LİSANS TEZİ ONAY FORMU .....	ii
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI .....	iii
TEŞEKKÜR.....	iv
İÇİNDEKİLER .....	v
TABLolar DİZİNİ.....	vii
ÖZET .....	viii
ABSTRACT.....	x
<b>I. BÖLÜM</b>	
1. Giriş .....	1
1.1. Problem Durumu .....	1
1.2. Amaç .....	7
1.3. Önem .....	7
1.4. Sınırlılıklar .....	9
1.5. Sayılıtlar .....	9
1.6. Tanımlar .....	9
<b>II. BÖLÜM</b>	
2. Kuramsal Açıklamalar ve İlgili Araştırmalar .....	12
2.1. Çocukluk Döneminde Oyun ve Bilgisayar Oyunları .....	12
2.2. Bağımlılık ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı .....	18
2.3. Çocukluk Dönemi Davranış Problemleri .....	22
2.3.1 Dışa yönelim davranış problemleri .....	23
2.3.2. İçe yönelim davranış problemleri .....	29
2.4. Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Araştırmalar.....	33
2.4.1. Yurt dışında yapılan araştırmalar .....	33
2.4.2. Yurt içinde yapılan araştırmalar.....	37
<b>III. BÖLÜM</b>	
3. Yöntem.....	40
3.1. Araştırma Modeli .....	40
3.2. Evren ve Örneklem.....	40

3.3. Veri Toplama Araçları.....	42
3.4. Verilerin Toplanması.....	46
3.5. Verilerin Analizi.....	46
<b>IV. BÖLÜM</b>	
4. Bulgular .....	48
4.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Davranış Problemleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular.....	48
4.2. Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Genel Etkinlik Yeterliliği, Spor ve Spor Dışı Etkinliklere Katılım, Sosyallik Ve Okul Yeterliliği Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular.....	50
<b>V. BÖLÜM</b>	
5. Tartışma, Sonuç ve Öneriler .....	51
5.1. Tartışma.....	51
5.1.1. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişkiye yönelik bulguların tartışması .....	51
5.1.2. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul yeterliliği arasındaki ilişkiye yönelik bulguların tartışması .....	54
5.2. Sonuç ve Öneriler.....	57
<b>KAYNAKÇA.....</b>	<b>61</b>
<b>EKLER</b>	
EK-1 Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Örnek Maddeler.....	88
EK-2 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (ÇGDDÖ) Yönergesi ve Örnek Maddeleri .....	89
EK-3 Araştırma İzni .....	90
EK-4 Etik Kurul Onayı .....	91
<b>ÖZGEÇMİŞ .....</b>	<b>92</b>

**TABLolar DİZİNİ**

<b>Tablo 3.1.</b> Araştırma katılımcılarını tanımlayıcı bilgiler (n=154) .....	41
<b>Tablo 3.2.</b> Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Madde Güvenirlik Analizi .....	44
<b>Tablo 3.3.</b> Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve ÇGDDÖ'den elde edilen puanların ortalama, standart sapma, çarpıklık, basıklık ve Kolmogorov-Smirnov normallik testi (n=154) .....	47
<b>Tablo 4.1.</b> Çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik, okul yeterliliği arası Spearman Brown korelasyon analizi sonuçları (n: 133) ....	49
<b>Tablo 4.2.</b> Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arası Spearman Brown Korelasyon Analizi Testi sonuçları.....	50

**ÖZET****ÇOCUKLARDA BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI DÜZEYİ İLE  
DAVRANIŞ PROBLEMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİ**

Sallayıcı, Zeynep

Yüksek Lisans Tezi

Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı

Psikolojik Danışma ve Rehberlik Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Zeynep Deniz Yöndem

Haziran-2019, xi + 92 Sayfa

Bu araştırmanın amacı, çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri, okul ve okul dışı etkinliklerdeki yeterlilik düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırmada ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın katılımcıları, ilkokul 3. ve 4. sınıf düzeyinde öğrenim gören, yaş ortalaması  $\bar{X}= 9.4$  ( $S=0,65$ ) olan 154 çocuktan (81 kız, 73 erkek) oluşmaktadır. Araştırma verilerinin toplanmasında ‘Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği’ ve ‘6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği Ebeveyn Formu’ kullanılmıştır. Verilerin analizinde ise Spearman Brown korelasyon analizi tekniği kullanılmıştır.

Araştırmanın sonucunda çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa yönelim davranış problemleri ve alt boyutlarından saldırganlık arasında düşük düzeyde pozitif ilişki bulunmuştur. Dışa yönelim davranış problemlerinden karşı gelme ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında ilişki bulunmamıştır. İçe yönelim davranış problemleri ve alt boyutları olan; anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük ve somatik yakınmalar ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında ilişki bulunmamıştır. Ancak dışa yönelim ve içe yönelim dışında kalan; sosyal sorunlar, dikkat sorunları ve düşünce sorunları ile bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi arasında düşük düzeyde anlamlı pozitif ilişkiler bulunmuştur. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile çocukların okul



yeterliliđi arasında negatif yönde düşük anlamlı ilişki bulunmuştur. Ancak spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve genel etkinlik gibi yeterlilik alanları ile bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi arasındaki ilişkilerin anlamlı olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmadan elde edilen bulgular alanyazındaki başka araştırmaların bulguları ile tartışılmış ve öneriler sunulmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Çocukluk Dönemi, Davranış Problemleri, İçe Yönelim Davranış Problemleri, Dışa Yönelim Davranış Problemleri



**ABSTRACT****RELATIONSHIP BETWEEN LEVEL OF COMPUTER GAME ADDICTION  
AND BEHAVIOURAL PROBLEMS AMONG CHILDREN**

Sallayıcı, Zeynep

Master Thesis

Educational Sciences Major Branch

Psychological Counseling and Guidance

Thesis Supervisor: Prof. Dr. Zeynep Deniz Yöndem

June-2019, xi + 92 Page

The purpose of this research is to analyze the relationship between level of computer game addiction and behavioural problems, competence levels in school and non-school activities among children. Correlational survey model is used in the research. Participants of the research consist of 154 children (81 female, 73 male) receiving education in elementary 3<sup>rd</sup> and 4<sup>th</sup> class level with  $\bar{X}= 9.4$  ( $S=0,65$ ) age average. “Computer Game Addiction Scale for Children” and “Parent Form for Behaviour Assessment Scale for 6-18 Years old Children and Young Persons” are used for collecting research data. Spearman Brown correlation analysis technique is used for data analysis.

In the result of the research, a low positive correlation is found between computer game addiction level and external behavioural problems and aggression among children. No correlation was found between oppositional defiant disorder among external behavioural problems and the computer game addiction. No correlation was found between internal behavioural problems and sub dimensions anxiety/depression, social introversion and somatic remonstrances. However, a low level positive correlation was found between social problems, attention problems and thought problems which are out of external and internal disorders and the computer game

addiction level. Additionally, a negative low relation was found between the computer game addiction level and children's school competence. However, it is decided that relations between competence areas such as attendance in sports and non-sports activities, socialness and general activity and the computer game addiction level are not meaningful. Findings obtained from the research are discussed with findings of other researches in the same area and recommendations are presented.

**Keywords:** Computer Game Addiction, Children, Behavioural Problems, Internal Behavioural Problems, External Behavioural Problems



# I. BÖLÜM

## 1. Giriş

Bu bölümde araştırmanın problem durumu, problem cümlesi, alt problemleri, sınırlılıkları, sayıtları ve ilgili tanımlara yer verilmiştir.

### 1.1. Problem Durumu

Oyun, bir takım kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen; zamanı ve mekânı belirli olan; stresin farklı biçimde dışa vurulmasına sağlayan, çıkar gözetmeksizin gerçekleştirilen bilinçli bir eylemdir (Huizinga, 1980). Piaget (1962) bir etkinliğin veya eylemin oyun olarak değerlendirilebilmesi için doğaçlama, eğlenceli olma, bütünlük içerme, mantıklı veya sıralı olmama, çatışma içermeme ve içten olma gibi koşulları karşılaması gerektiğini belirtmiştir. Aynı zamanda oyunun çocukların; fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimleri için doğal bir öğrenme ortamı olduğu ve bu özgür ortamda yaratıcılığın geliştiği kabul edilmektedir (Ocak, 2013).

İnsanlık tarihi kadar geçmişi olan oyun sadece bir çocuk etkinliği olmak dışında, tarih boyunca savaş, inanç ve sanat gibi önemli birtakım kültürel etkinliklerde de sıklıkla yer almıştır. Oyun kültürel unsurları şekillendirdiği gibi aynı zamanda gelişen ve değişen insan yaşamı da oyunları etkilemiştir. Teknoloji ve bilişim alanındaki gelişmelerle, eğitim, iletişim, sağlık ve eğlence alanlarında ve oyunlarda önemli değişimler gözlenmiştir (Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran, 2017; Johnson, 2009). Yakın zamanlara kadar sokaklarda ve parklarda gerçek etkinlikler ve gerçek arkadaşlar aracılığıyla icra edilen oyun günümüzde daha çok evde ve internet kafelerde gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline gelmiştir (Horzum, 2011). Bilişim alanındaki

yenilikler ve deęişimlerle gündeme gelen bilgisayar oyunları, her yaştan insanı etkilediđi gibi çocukların yaşamına da birtakım yenilikler getirmiştir. Çocukların yaşam tarzı teknolojik gelişmelere paralel olarak deęişirken oyun türleri de deęişmiştir. Būdük (2018) teknolojik gelişmelerle oyunların; geleneksel oyunlar, dijital oyunlar ve sanal gerçeklik oyunları olarak sınıflandırılabilceğini belirtmiştir. Bunlardan geleneksel oyunlar, evde veya sokakta oynanan; saklambaç, körebe gibi oyunları, dijital oyunlar; bilgisayar, tablet, mobil aletler ile oynanan oyunları ve sanal gerçeklik oyunları ise dijital ortamda gerçeklik algısının yaratıldığı ve oyunların sanal ortama taşındığı oyunları içermektedir.

Oyun ve oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalarda, sanal ortamda oynanan oyunlar için farklı kavramlar kullanıldığı gözlenmektedir. Bunlardan bazıları bilgisayar oyunu (Ayas, 2012; Bekar, 2018; Festl, Scharkow ve Qandt, 2013; Griffiths, 1997; Şahin, 2018), dijital oyun (Aktaş, 2018; Çakıcı, 2018; Yiğit, 2017), video oyunu (Blaszczynski, 2008; Brunborg, Mentzoni ve Froyland, 2014; Elliott, Golub, Ream ve Dunlap, 2012; Gentile, 2009), çevrimiçi oyun (Bekir, 2018; Būdük, 2018; Chappell, Eatough, Davies ve Griffiths, 2006; Dönmez, 2018; Koç, 2017) ve sanal oyun (İçen, 2018) gibi kavramlardır. Kirriemuir (2002) bu kavramlardan “video oyunları” ve “bilgisayar oyunları” kavramlarının daha yaygın olarak kullanıldığını ve aslında birbirinin yerine kullanılabilceğini vurgulamıştır. Aynı zamanda bilgisayar oyunları kavramının; LCD (Liquid Crystal Display) ekran veya monitör üzerinden, uydu ya da dijital aboneliđi olan televizyondan, bilgisayardan, oyun konsolu, cep telefonu, atari salonlarındaki oyun kabinleri, gameboy gibi cihazlar ve tabletler aracılığıyla oynanan oyunları ifade ettiđini belirtmiştir. Bu araştırmada da alanyazında yaygın kullanımından dolayı bilgisayar oyunu kavramı tercih edilmiştir. Bilgisayar oyunları kavramı sadece bilgisayar üzerinden oynanan oyunları deęil; bilgisayar, oyun konsolu, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik araçlar aracılığı ile oynanan, çevrim içi ve çevrimdışı bütün oyunları kapsayan bir kavram olarak kullanılmıştır.

Bilgisayar oyunlarının gelişiminin tarihsel sürecine bakıldığında, 1970’li yıllarda ilk ticari bilgisayar oyunlarının üretilmesinden sonra grafik teknolojileri ilerlemiş, gerçek dünyanın sanal dünyaya aktarılabilmesi ile oyun kavramı ekonomik ve sosyal

boyutlara ulaşmıştır. Bilgisayar oyunları gelişen teknoloji ile gerçeğe daha yakın karakterlere, ilgi çekici grafik ve görüntülere sahip olmuştur. Bu hızlı gelişmelere paralel olarak insanların gün içinde bilgisayar başında geçirdiği süre ve bilgisayar oyun bağımlılığında artış gözlenmiştir (Erboy, 2010; Griffiths, 2010). Bilgisayar oyun bağımlılığının ortak olarak kullanılan tek bir tanımı olmasa da genel anlamda bilgisayarın zarar verici ve kontrol dışı kullanımını ifade etmekte ve bir tür davranış bağımlılığı olarak kabul edilmektedir (Şahin ve Tuğrul, 2012). Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı-5 (DSM-5)'in üçüncü araştırma ekinde bilgisayar oyun bağımlılığı internette oyun oynama bozukluğu olarak ele alınmıştır (APA, 2013).

Çocuk ve gençlerin bilgisayar oyunlarını aşırı kullanımı dünyada ve ülkemizde araştırmacılar tarafından ilgi gören bir araştırma konusudur. Alanyazın incelendiğinde bilgisayar oyun bağımlılığı kavramına ek olarak problemlili bilgisayar oyunu kullanımı (Festl ve diğerleri, 2013; Haagsma, Pieterse ve Peters, 2012; Kim ve Kim, 2010; King, Delfabbro ve Griffiths, 2011), patolojik oyun kullanımı (Gentile, 2009; Kwon, Chung ve Lee, 2011; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2011) ifadelerinin bilgisayar oyunlarının aşırı kullanımını ifade etmek için zaman zaman kullanıldığı görülmektedir. Zereyak (2008) problemlili oyun oynamanın bilgisayar oyun bağımlılığının bir alt boyutu olarak sayılabileceğini, patolojik kullanımın ise bağımlılığın tedavi gerektirecek boyutta ilerlemesi anlamına geldiğini belirtmiştir. Bu çalışmada kullanılan bilgisayar oyun bağımlılığı kavramı, ölçekte yer alan; bilgisayar ya da benzeri bilişim araçlarıyla oynanan oyunlardan vaz geçememe ve engellendiğinde rahatsız olma, oyunu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatma ve oyunları başka etkinliklere tercih etme gibi davranışları çocukların ne sıklıkla sergilediklerini yansıtmaktadır.

Çocuk ve ergenlerle yapılan çalışmalar, bilgisayar oyunlarını neredeyse riskli ve bağımlılık düzeyinde aşırı oynadıklarını ortaya koymaktadır (Akçay ve Özcebe, 2012; Batthyány, Müller, Benker ve Wölfling, 2009; Funk, 1993; Gentile, 2009; Irmak, 2014). Yakın zamanlarda basında, öncelikle Hindistan'da ve daha sonra birçok ülkede gençlerin intiharı ile gündeme gelen, 'Mavi Balina' ya da daha sonraki açıklamalara göre 'Momo' karakteri gibi bilgisayar oyunlarında, sanal-gerçek ayrımını geçersiz

kılacak şekilde oyun oynayan kişi ile iletişime geçildiği ve aşamalı bir takım yönergelerle başkalarına ya da kendisine zarar verecek şekilde oyuncunun yönlendirildiği gözlenmiştir (Shahid ve Sumbul, 2017; Yılmaz ve Candan, 2018). Bazı durumlarda intihar ve hatta cinayet gibi ölümcül risklerinin yanında bilgisayar oyun bağımlılığının; kaygı (Hyun ve diğerleri, 2015; Karaca ve diğerleri, 2016; Lo, Wang ve Fang, 2005; Mehroof ve Griffiths, 2010), depresyon (Brunborg ve diğerleri, 2014; Messias, Castro, Saini, Usman ve Peeples, 2011), somatizasyon bozuklukları (Balak, 2016), saldırganlık (Anderson ve Bushman, 2001; Balıkçı, 2018; Burak, 2013; Demirtaş Madran ve Ferligül Çakılcı, 2014; Hauge ve Gentiles, 2003; Kim, Namkoong, Ku ve Kim, 2008; Kirsh, 1998; Solak, 2012) gibi bazı davranış problemleri ile ilişkili olduğunu göstermektedir. Ayrıca sosyallik (Festl ve diğerleri, 2013), akademik başarı (Anand, 2007; Brunborg ve diğerleri, 2014; Gentile, 2009) ve çeşitli aktiviteler (Aksoy, 2018; Orhan, 2018) gibi yeterlilik alanları bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkilendirilmiştir. Alanyazında çocuk ve ergenlerde farklı davranış problemleri ve yeterlilik alanları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceleyen bazı araştırmalar bulunsada, bilgisayar oyun bağımlılığını içe yönelim ve dışa yönelim davranış problemleri ile okul ve okul dışı yeterlilik alanlarını kapsayacak şekilde bütüncül olarak inceleyen araştırmaya rastlanmamıştır.

Achenbach ve Edelbroch (1983) çocukluk dönemi problem davranışlarını; somatik sorunlar, sosyal içe dönüklük, suça yönelik davranışlar, anksiyete/depresyon, sosyal sorunlar, düşünce sorunları, saldırgan davranışlar ve dikkat sorunları olarak sıralamaktadır. Bunlardan; sosyal içe dönüklük, anksiyete/depresyon ve somatik sorunlar içe yönelim problemleri, saldırgan davranışlar ve suça yönelik davranışlar ise dışa yönelim problemleri olarak sınıflandırmaktadır (Akt., Erol, Kılıç, Ulusoy, Keçeci ve Şimşek, 1998). Bu sınıflandırmaya benzer olarak kaygı, korku, depresyon gibi davranışsal problemleri içe dönük; saldırganlık, hiperaktiviteyi de kapsayan aşırı hareketlilik, düşmanca ve yıkıcı antisosyal davranışları ise dışa dönük davranışlar olarak sınıflandırma yaklaşımları bulunmaktadır (Campbell, 1995; Merrell,2003; Wilmshurst,2005).

Çocukluk dönemi davranış problemlerinin, bireyin kendisine, çevresindekilere, akranlarına, ailesine ve öğretmenlerine yönelik olumsuz etkileri bulunmaktadır. Bu tür sorunlar çocukların yaşına uygun sosyal beceriler geliştirmelerini (Dervişoğlu,2007) ve eğitim olanaklarından iyi şekilde yararlanmalarını engelleyici olabilmektedir (Erbaş, Kırcaali-İftar ve Tekin-İftar, 2007). Ayrıca davranış problemleri ergenlik ve yetişkinlik döneminde süreklilik gösterebilmektedir (Çiçekçi, 2000). Bu nedenle davranış problemlerinin ve olası nedenlerinin erken dönemde belirlenmesi ve uygun müdahale çalışmaları planlanması önemlidir. Davranış problemleri ile ilişkili olabilecek risk faktörlerinden birisi olarak geçen bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkisinin belirlenmesi bu bakımdan önemlidir.

Bu araştırma kapsamında “Çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi; davranış problemleri, okul ve okul dışı etkinliklerdeki yeterlilik düzeyleri ile ilişkili midir?” sorusuna yanıt aranmaktadır. Bu probleme yönelik alt problemler ise şu şekilde belirlenmiştir.

#### 1.1.1. Alt problemler

1. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasında ilişki var mıdır?
  - 1.1. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri toplam puanı arasında ilişki var mıdır?
  - 1.2. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile içe yönelim davranış problemleri (anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük, somatik yakınmalar) arasında ilişki var mıdır?
    - 1.2.1. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile anksiyete/depresyon düzeyi arasında ilişki var mıdır?
    - 1.2.2. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile sosyal içe dönüklük düzeyi arasında ilişki var mıdır?
    - 1.2.3. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile somatik yakınmalar düzeyi arasında ilişki var mıdır?



- 1.3. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa yönelim davranış problemleri (kurallara karşı gelme, saldırgan davranışlar) arasında ilişki var mıdır?
  - 1.3.1. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile kurallara karşı gelme arasında ilişki var mıdır?
  - 1.3.2. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile saldırgan davranışlar arasında ilişki var mıdır?
- 1.4. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile içe yönelim ve dışa yönelim dışında kalan davranış problemleri (sosyal sorunlar, düşünce sorunları, dikkat sorunları) arasında ilişki var mıdır?
  - 1.4.1. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile sosyal sorunlar arasında ilişki var mıdır?
  - 1.4.2. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile düşünce sorunları arasında ilişki var mıdır?
  - 1.4.3. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dikkat sorunları arasında ilişki var mıdır?
2. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul yeterliliği arasındaki ilişki var mıdır?
  - 2.1. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği arasında ilişki var mıdır?
  - 2.2. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile spor ve spor dışı etkinliklere katılım arasında ilişki var mıdır?
  - 2.3. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile sosyallik arasında ilişki var mıdır?
  - 2.4. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile okul yeterliliği arasında ilişki var mıdır?

## 1.2. Amaç

Bu araştırmanın amacı, çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri, okul ve okul dışı etkinliklerde yeterlilik düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemektir. Araştırmanın bağımlı değişkeni çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi, bağımsız değişkenleri ise, davranış problemleri ile okul ve okul dışı yeterlilik alanlarıdır.

## 1.3. Önem

Bilişim teknolojisi alanındaki gelişmeler ve çocuklarda değişen oyun kültürü, bilgisayar oyunları ve bilgisayar oyun bağımlılığı kavramlarını gündeme getirmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığı veya internet bağımlılığı son zamanlarda sıklıkla çalışılan araştırma konularındandır. Bilgisayar oyunlarının çocukların gelişimini destekleyici bazı yararları yanında, davranış problemleri ile ilişkili olduğu ve hatta başkalarına ya da kendine zarar verecek düzeyde ölümcül riskler içerdiği kabul edilmektedir. Bu nedenle bir yandan konu ile ilgili akademik araştırmalar yapılırken diğer yandan çocuk ve gençleri koruyucu nitelikte önleyici çalışmalar yapılmaktadır.

Bilgisayar oyun bağımlılığı çocukluk döneminde de sıklıkla gözlenen bir sorun olmasına rağmen ilkökul düzeyindeki çocuklarlayapılan çalışmaların daha sınırlı sayıda olduğu gözlenmiştir. Bu araştırmanın konusu olan çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri ve okul ve okul dışı yeterlilik alanları arasındaki ilişkinin belirlenmesinin, çocukluk dönemi davranış problemlerinin gelişimine katkı sağlayan olası risk faktörlerinin ve koruyucu faktörlerin belirlenmesine ve müdahalesine yararlı olacağı düşünülmektedir. Her ne kadar Rapee (2001)' in vurguladığı gibi, çocukluk dönemi davranış problemlerini bir tek sebeple açıklamak olanaklı olmasa da olası risk faktörlerinden birisi olarak ele alınabilecek bilgisayar oyun bağımlılığı ve koruyucu faktörler olarak ele alınabilecek; spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul yeterliği gibi okul ve okul dışı yeterlik alanlarının kapsamlı olarak ele alınması ve ilişkinin belirlenmesi önemlidir.

Alanyazında çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyun bağımlılığının; kaygı, depresyon, saldırganlık, sosyal beceriler gibi farklı davranış problemleri ile ilişkisini inceleyen araştırmalar bulunsa da, bu araştırmada ele alınan içe yönelim ve dışa yönelim davranış problemleri ile ilişkisinin bütüncül olarak incelendiği bir araştırmaya rastlanmamıştır. Bu bakımdan çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri ilişkilerinin bütüncül olarak incelenmesinin bilgisayar oyun bağımlılığının olası olumsuz etkilerini belirlemede ve sınıflandırmada alana katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı kavramı henüz Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabında (DSM) yer almamaktadır. Ancak DSM-V'in üçüncü bölümünde ele alınan internet oyun bozukluğu kavramı, resmi bir bozukluk olarak kabul edilmeden önce daha fazla klinik araştırma yapılmasını gerektiren bir kavram olarak yer almıştır. Ayrıca Petry ve O'Brien (2013) bilgisayar oyun bağımlılığı hakkındaki bilimsel çalışmalara gereksinim olduğunu belirtmişlerdir. Bu bakımdan araştırmanın bilgisayar oyun bağımlılığının olası etkilerini tanımlama ve sınıflama konusunda kuramsal bilgilere katkı sağlayabileceği düşünülmektedir.

Ayrıca araştırmadan elde edilecek sonuçların, okul ve okul dışı ortamlarda çocuklarla çalışan psikolojik yardım profesyonellerinin, son zamanlarda bağımlılık davranışı olarak kabul edilen bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili davranışları düzenleme çabalarında uygulayıcılara yararlı olacağı düşünülmektedir. Bilgisayar oyunlarının aşırı kullanımı, bilgisayar oyun bağımlılığı ve bununla ilgili sorunlar öğretmen ve velilerin okul rehberlik servislerinesıklıkla yardım almak üzere başvurdukları konu alanlarındandır. Bu bakımdan okul psikolojik danışmanlarının, hem öğrencilere yönelik hizmetlerde hem de öğretmen ve velilere yönelik müşavirlik hizmetlerinde bilgisayar oyun bağımlılığı sorununu farklı boyutları ile tanımalarına, bu konuda etkili yardım hizmeti sunmalarına katkı sağlayacaktır. Sonuç olarak araştırma sonuçlarının bilgisayar oyun bağımlılığına yönelik önleme ve müdahale programlarının geliştirilmesine rehberlik edeceği düşünülmektedir.

#### 1.4. Sınırlılıklar

1. Araştırma oyun bağımlılığı ya da herhangi bir davranış problemi tanısı almış çocuklarda değil, ilkokul 3. ve 4.sınıf düzeyinde öğrenim gören çocuklarda oyun bağımlılığı ve davranış problemleri incelemesine dayanmaktadır. Bu bakımdan herhangi bir davranış problemi tanısı almamış benzer nitelikteki çocuklara genellenebilir.
2. Araştırma verileri; Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin ve 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği'nin ölçtüğü özelliklerle sınırlıdır.

#### 1.5. Sayıtlar

1. Araştırma verilerinin toplanması amacıyla kullanılan; Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin bu yaş grubunda oyun bağımlılığı düzeyini ve 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği'nin ise ebeveynlerin ya da çocuğu yakından tanıyan diğer kimselerin gözlemlerine dayanarak, davranış problemlerini ölçtüğü varsayılmıştır.
2. Araştırma gönüllü katılım esasına dayandığından, araştırma katılımcısı çocukların 'Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni ve ebeveynlerinin '6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği'ni gerçek durumlarını yansıtacak biçimde yanıtladıkları varsayılmıştır.

#### 1.6. Tanımlar

*Bilgisayar oyun bağımlılığı:* Bireyin, bilgisayar, video ya da internet tabanlı oyunları, aşırı ve tekrarlayıcı şekilde oynaması; sosyal ve duygusal problemlerle sonuçlanmasına karşın yoğun oyun oynama davranışını kontrol edememesi olarak tanımlanmaktadır (Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009). Ancak bu araştırmada

kullanılan oyun bağımlılığı kavramı, çocukların tablet, bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu gibi çeşitli cihazlar aracılığıyla oynadıkları, Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin ölçmeyi hedeflediği 'Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçememe ve engellendiğinde rahatsız olma', 'Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme', 'Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma' ve 'Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme' özelliklerini içeren oyun oynama davranışlarını yansıtmaktadır.

*Davranış Problemleri:* Toplumsal değerler açısından yoğunluğu, görülme sıklığı ve süresi uygun olmayan, çocukların eğitim, iletişim ve ilişkilerini olumsuz anlamda etkileyen kendine ve çevresine zararlı ve devamlılık arz eden davranışlardır (Özkan, 2013). Çocukluk dönemi davranış problemleri ÇGDDÖ'de içe yönelim ve dışa yönelim davranış problemleri olarak sınıflandırmıştır. Bu sınıflama yöntemi ve kapsadıkları davranış problemleri burada kısaca ele alınmaktadır (Erol ve Şimşek,2010):

*İçe Yönelim Davranış Problemleri:* Çocuğun benliği ile ilgili problemlerini içermektedir. Çocuklukta görülen içe yönelim davranış problemleri ÇGDDÖ'de somatik sorunlar, sosyal içe dönüklük/depresyon ve anksiyete/depresyon olarak ele alınmıştır.

*Dışa Yönelim Davranış Problemleri:* Çocuğun çevresi ile çatışması ve kendi davranışlarına yönelik beklentilerindeki uyumsuzlıklardan oluşmaktadır. Çocukluk dönemi dışa yönelim davranış problemleri ÇGDDÖ'de saldırgan davranışlar ve kurallara karşı gelme olarak ele alınmıştır.

*Genel etkinlik yeterliliği:* ÇGDDÖ'de yer alan genel etkinlik yeterliliği boyutu; spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul alanındaki yeterliliğinin toplamını ifade etmektedir.

*Spor ve spor dışı etkinliklere katılım:* ÇGDDÖ'de spor etkinlikleri, spor dışı ilgi alanları ve uğraşları, ev veya ev dışında yapılan işler için yeterlilikleri ifade etmektedir.

*Sosyallik yeterliliđi:* GDDÖ'de üye olunan kuruluş ve kulüpler ile arkadaş ve kardeşlerle ilişkilerini ifade etmektedir.

*Okul yeterliliđi:* GDDÖ'de okuldaki başarı derecelerini, okulda sorun yaşanıp yaşanmadığı ve okul etkinliklerine katılımı ifade etmektedir.



## II. BÖLÜM

### 2. Kuramsal Açıklamalar ve İlgili Araştırmalar

Bu bölümde çocukluk döneminde oyun ve bilgisayar oyunları, bilgisayar oyun bağımlılığı ve çocukluk dönemi davranış problemleri başlıklarına yer verilmiştir. Ayrıca yurt dışında ve yurt içinde çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmalara yer verilmiştir.

#### 2.1. Çocukluk Döneminde Oyun ve Bilgisayar Oyunları

Oyunun, çocukların gelişimi ve eğitiminde önemli bir işlevi bulunmaktadır. Tarih boyunca oynanan oyunların içeriğinde ve oyuncaklarda bir takım farklılıklar görülse de oyun bütün dönemlerde, bütün kültürlerde var olmuştur ve var olmaya devam edecektir. Taş Devri ve maden devri gibi tarih öncesi devirlerde ve Antik Yunan döneminde oyun çocukları yetişkinliğe hazırlamak için tasarlanan oyunlara, yarışmalara ve rütüellere odaklanmıştır. Antik Mısır ve Roma'da saklambaç, yakalamaca gibi günümüzdeki oyunlara benzer bazı oyunların oynanmış olduğuna dair kanıtlar bulunmaktadır. Orta Çağ döneminde ise toplumsal sınıf farklılıklarından dolayı yoksul aile çocuklarının zengin aile çocukları ile oynayamadıkları ve zengin aile çocuklarının sahip oldukları oyuncaklara sahip olamadıkları belirtilmektedir (Gülşay Ogelman, 2014; Johnson, 2009). Özellikle müzik eşliğinde hareketlerle oynanan oyunların farklı ulusların tarihçesinde gözlenen ilk oyunlardan biri olduğu, insanların bu etkinliklerle kendilerini Tanrı'ya daha yakın hissettikleri düşünülmektedir (Poyraz, 1999). İçinde bulunduğumuz 21. Yüzyılda gelişen teknoloji ile oyun, serbest zaman değerlendirme ve eğlence amaçlı sayısız seçenekler sunmaktadır (Johnson, 2009). Ancak teknolojik değişimlerle gittikçe değişen oyun ortamları ve oyun içerikleri ile birlikte çocukların

açık havada, akranlarıyla birlikte oynadıkları oyunlar azalmış ve oyun aracılığıyla doğada zaman geçirme, fiziksel aktivitelerde bulunma, arkadaşlık ilişkilerini geliştirme, duygularını keşfetme, risk alma, macera yaşama gibi olanakları azalmıştır. Oyun alanlarının kısıtlanması ve oyunlardaki bu değişimlerle; çocukların hareketsiz kalması, trafik kazaları, zorbalık ve yabancılardan gelebilecek başka tehlikeler gibi kaygılar artmıştır (Casey, 2007).

Oyun; gönüllü oyuncularla oynanan, belirli birtakım kuralları olan, çıkar gözetilmeyen ve kazanmaktan çok oyunun kendisine odaklanıldığı, çocuğun kendini özgür hissetmesini sağlayan etkinliklerdir (Sennett, 1996). Prensky (2001)'e göre oyunlar; kurallar, hikâyeler, amaçlar ve hedefler, mücadele, sonuçlar ve geribildirim, etkileşim gibi unsurları içermektedir. Oyun her yaşta oynansa da asıl oyun çocuklukta oynanan oyunlardır. Çünkü yaş büyüdükçe hayal gücü ve oyunlarda sınırlanmaktadır (Ergün, 1980).

Oyunun işlevi konusunda gelişim kuramlarında birbirinden farklı görüşler bulunmaktadır. Bunlardan Fazla Enerji kuramı, çocuğun sahip olduğu enerjiyi atamadığında gerilim yaşadığını ve bu gerilimi oyun sırasında enerji boşaltımı yapılarak azalttığını belirten bir yaklaşımdır (Şahin, 2016). Bu kurama göre her canlı yaşamını sürdürürken çeşitli ihtiyaçları için enerji üretmektedir. Bu ihtiyaçlar karşılandıktan sonra kalan ve harcanması gereken enerji oyunlar sayesinde karşılanabilmektedir (Johnson, Christie ve Yawkey, 1999). Rahatlama veya Eğlenme kuramı, yaşam içerisindeki bazı yorucu faaliyetler sonrasında insanın dinlenmeye ihtiyacı olduğunu çocuğun oyun sayesinde hayatın sıkıcı işlerinden uzaklaştığını belirtmektedir (Cole ve Morgan, 2001). Hall (1906, akt. Kadim, 2012) tarafından ortaya atılan Rekapitülasyon (Tekrarlama) kuramına göre, çocuk kendi ırkının davranışlarını oyun ile tekrarlamaktadır. Yani bu kuramda oyun gelecekteki davranışların edinilmesi değil geçmişteki davranışların harekete geçirilmesi süreci olarak görülmektedir (Akt. Kadim, 2012). Öncül Deneme kuramına göre içgüdüsel olarak oyun oynayan çocuk oyun aracılığıyla öğrenmesi gereken rol ve davranışları önceden prova etmektedir. Yani oyunun temel işlevi yaşama hazırlıktır (Gross, 1995). Haz Arama kuramına göre çocukların sinir sistemi hazzı olması gereken düzeyde tutmaya çalışmaktadır ve çocuk



aktif olmadığı zaman sıkılmakta, oyun oynadığında ise organizma harekete geçmektedir (Berlyne, 1969; akt. Sevinç, 2004).

Montaigne, oyunun çocuk için oldukça ciddi bir iş olduğunu, Karr sinir sistemini uyararak organların gelişimini sağlayan araç olduğunu, Montessori oyunun çocuk için iş olduğunu ifade etmişlerdir (Gülay Ogelman, 2014). Psikanalitik Kuramın öncüsü Freud oyunun travma ile baş etmede yararlı olduğunu, çocuğun oyun aracılığıyla travmanın sebep olduğu olumsuz duygulardan arınma imkanı bulduğunu belirtmiştir. Psikoanalitik kuramcılar oyunun yaşam içerisinde olmazsa olmazlardan olduğunu, çocuğun oyun ile dünyayı algıladığını ve sorunlarla baş edebildiğini vurgulamışlardır (Sevinç, 2004). Ayrıca saldırganlık gibi dürtülerin güvenli bir yolla ifadesine olanak tanıyan oyunun ego gelişimi ile sona erdiği belirtilmiştir (Ulutaş, 2011).

Bilişsel kuram temsilcilerinden Piaget çocuğun oyunu kendi zihinsel yapısına dayandırdığını, yani oyun esnasında özümseme sürecinin gerçekleştiğini fakat yeni becerilerin öğrenilmesi olan uyumsama sürecinin gerçekleşmediğini ileri sürmüştür (Piaget, 1962). Bruner'e göre çocuklar oyun sayesinde daha esnektir, yetişkinler gibi kalıp davranışlarla hareket etmezler ve yeniliklere daha kolaylıkla uyum sağlayabilirler (Sevinç, 2004). Vygotsky (2004) ise çocuğun gelişimi için oldukça önemli bir beceri olan yaratıcılığın oyunlarla geliştiğini, oyun ile çocuğun çevresinden öğrendiklerini özgün bir biçimde yeniden inşa ettiğini belirtmiştir.

Yukarıda özetlenen gelişim kuramlarında vurgulandığı gibi oyunun çocuğun gelişiminde önemli düzeyde olumlu katkıları bulunmaktadır. Oyun çocuklar için eğlenerek öğrenme aracıdır (Aydın,2010). Çocuklar oyun aracılığıyla sosyal rollerini deneme, iç dünyasını dışa vurma ve çevresiyle olan ilişkilerini inceleme olanağı bulmaktadırlar (Yavuzer, 1987). Çocukların zihinsel, fiziksel ve sosyal yetenekleri oyun aracılığıyla gelişmektedir (Saygılı,2005). Oyun aynı zamanda doğal bir güdü olan saldırganlığın dışa vurumuna olanak sağlayan bir araç olarak kabul edilmektedir (Pellegrini ve Smith, 1998a; Saygılı, 2005; Yörükoğlu, 2002).

Çocuk oyunları kültürden kültüre ve zaman içinde değişim göstermiştir. Geçmişte daha çok sokakta oynanan ve gerçek olan oyunlar yerini ev içinde ve sanal ortamda oynanan bilgisayar oyunlarına bırakmıştır (Horzum, 2011). Bilgisayar oyunu kavramı ilk defa 1970'li yıllarda oyun salonlarında kollu oyun platformlarının kullanmaya başlanması ile ortaya çıkmıştır. 1980'li yılların sonunda kişisel bilgisayar olarak adlandırılan PC'ler ve oyun konsolları sayesinde bilgisayar oyunları evlere girmiştir (Tunceli, 2012). Bilgisayar oyunlarında, başlangıçta daha çok eğlenceli vakit geçirme amaçlı tasarlanan oyunlardan kısa sürede şiddet içerikli oyunlara doğru bir yönelim gözlenmiştir. Örneğin; 1993'de gündeme gelen 'Doom' adlı tetikçi oyun, oyuncuların birbirini, canavar ve şeytanları avlayıp öldürmelerini içermiştir. Yine zamanla oyunların görüntü kalitesindeki artış ile gerçeğe yakın oyunlar geliştirilmiştir. Bunlardan 2000 yılında eski bir ordu albayı ile tasarlanan 'Soldier of Fortune (SOF)' oyununda, insan vücudundaki 26 ölüm noktası ve oyuncuların vurdukları bölgelere göre farklı puanlar elde ettikleri şiddet içerikli boyutlara yer verilmiştir (Anderson, Gentile ve Buckley, 2007). Bu gelişmelere paralel olarak, 2000 yılında dünyada 7,5 trilyonluk bir oyun endüstrisi olduğu raporlaştırılmıştır (Prensky, 2001). Bilgisayar oyunları hemen her evde, kolay ulaşılabilir hale geldikçe oyun oynama oranları ve alışkanlıkları da artmıştır (Güngörmüş, 2007).

Günümüzde bilgisayar oyunları; üç boyutlu ortamlarda, farklı kimliklerle özgürce deneyim yaşayabilme, farklı diller konuşabilme, yeni sosyal bağlantılar oluşturabilme gibi durumları sanal olarak sunmaktadır (Van Rooij, 2011). 2016'da piyasaya sürülen 'Pokemon Go' oyunu gerçek yaşam ile sanal dünyayı birleştiren artırılmış sanal gerçekliğin en belirgin örneklerinden biri olarak değerlendirilmiştir. Bu oyun kentin herhangi bir yerinde olabilecek pokemonu bulabilmek için, oyuncunun akıllı cihazı ile birlikte sokak ve caddelerde dolaşmasını içermesi ile oldukça farklı içerikte bir oyun olarak kullanıcılar tarafından ilgi görmüştür (Güneş, 2016; Yılmaz ve Biricik, 2017).

Bilgisayar oyunlarına artan ilginin nedenlerini açıklayan Prensky (2001)'e göre bilgisayar oyunları eğlence formatında olup keyif verdiği, oynamanın bir formatı olup ilgi çektiği, kuralları ile planlama içerdiği, hedefleri ile motivasyon sağladığı, akış

sağlayıp uyarlanabildiği, geri bildirimler ile öğrenmeyi sağladığı, etkileşimli olmasıyla bir şeyler yapmaya teşvik ettiği, kazanma söz konusu olduğu için ego tatmini sağladığı, adrenalini artırması, yaratıcılığı geliştirmesi, sosyal grupların oluşmasına olanak sağlaması, gösterim ve hikayelerle kişiyi duygusal olarak etkilemesi gibi nedenlerle oyuncular tarafından tercih edilmektedir.

Bilgisayar oyunları konusunda çalışmalar yapan araştırmacılar bilgisayar oyunlarında olması gereken bazı özellikler belirlemişlerdir. Bu özellikler; kurallar, amaçlar ve mücadele ortak özellikleri olup; duygusal uyarıcılar, hayal gücü-yaratıcılık, gizem, sunum-öykü, kontrol, geribildirim ve etkileşim ise oyundan oyuna değişebilen bazı özellikler olarak sıralanmaktadır (Güngörmüş, 2007). Bazı oyunlarda, oyuncu tarafından cinsiyet, ırk ve meslek gibi seçimleri içeren bir kimlik oluşturulmaktadır. Bu yaratılan kimlik ile kişi sanal dünyada iletişime girmektedir (Chappell ve diğerleri, 2006). Bu iletişimin devamını sağlayan; çevrim içi oyunlar oynayan kişilerin haberleşmeleri, turnuvalar hakkında görüş alışverişi yapmaları, sohbet edip arkadaşlık kurmaları gibi formları bulunmaktadır (Kaya, 2013).

Bilgisayar oyunları kullanımının olumlu ve olumsuz etkileri ile ilgili farklı görüşler bulunmaktadır. Olumlu etkisi olarak artık bilgisayar oyunları eğlence ve vakit geçirme dışında eğitim amaçlı olarak da farklı sektörler tarafından kullanılmaya başlamıştır. Örneğin, 'Quest Atlantis' oyunu oyunculara çevre bilincini geliştirme fırsatı sunarken, 'Open Falcon' uçak oyunu Türk Silahlı Kuvvetleri'nin de envanterinde yer alan F-16 kullanmayı sanal ortamda öğrenme olanağı sunmaktadır. 'Simhealth' oyununda oyuncu edindiği doktorluk görevi ile sağlık ile ilgili bilgileri deneyimleme, Hawaii Üniversitesi tarafından geliştirilen, 'Second Life' adlı oyunda ise oyuncular sanal olarak istedikleri öğretim üyesinin dersini deneyimleme, Hawaii'yi gözlemleme şansı bulmaktadırlar (Say, 2016).

Bilgisayar oyunları bilinçli kullanıldığı takdirde çocuklarda hayal gücü, otokontrol, konsantrasyon gibi becerileri geliştirdiği, böylelikle zihinsel süreçlere olumlu katkılarının olduğunu belirten görüşler bulunmaktadır (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016; Tarhan, 2007). Hiperaktif çocuklarda bilgisayar oyunu oynama, acele etmeme ve

pes etmeme konusunda etkili olabilmektedir (Tarhan, 2007). Bilgisayar oyunlarının el-göz-zihin koordinasyonu, algı ve dikkat gelişimi, yönetim başarısı ve hızlı işlem yapabilme üzerinde olumlu etkilerinden söz edilmektedir. Ancak bilgisayar oyunlarından olumlu etkilenen kişilerin; çevresiyle iyi ilişkiler geliştirebilen, okul ve okul dışı serbest zaman aktivitelerine vakit ayıran ve psikolojik sağlamlık gibi bazı kişilik özelliklerine sahip oldukları görüşleri de bulunmaktadır (Akçayır, 2013).

Diğer yandan çocuklarda henüz iyi ile kötüyü, doğru ile yanlış ayırt etme gibi değer yargıları gelişmediğinden bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri de görülebilmektedir. Şiddet içerikli bir oyun doğru ile yanlış ayırt edemeyen bir çocuk ya da ergenin gelişimini olumsuz yönde etkileyebilmektedir (Çavuş ve diğerleri, 2016). Setzer ve Duckett (1994) 7-14 yaşlarındaki çocukların yaşına uygun sosyal ve ahlaki gelişim görevlerini kazanmak yerine, şiddet içerikli oyunlar sebebiyle şiddet içerikli ve antisosyal davranış özellikleri gösterdiklerini, 7 yaş altındaki çocuklarda ise şiddet olaylarının yetişkinlere göre beyinde daha fazla kaydedildiğini belirtmiştir. Örneğin; ‘Columbine Lisesi katliamı’ olarak anılan ABD’de de gerçekleşen bir olayda, 12 yaşlarındaki iki öğrenci, okuldaki 12 öğrenci akranını ve bir öğretmeni katlettikten sonra kendi yaşamlarına son vermişlerdir. Olay sonrası soruşturma sürecinde, bu çocukların birlikte çevrimiçi oyun oynadıkları, evin garajında atışlar yaptıkları belirlenmiştir. Yine ‘Counter-Strike’ adlı oyunu oynayan bir genç ise oynadığı bilgisayar oyunundaki karakterini vuran oyuncuyu gerçek yaşamda bulup bıçaklamıştır (Akçayır, 2013). Yakın zamanda 2017 yılında Rusya’da ortaya çıkan ‘Mavi Balina’ adlı oyunun farklı ülkelerden genç intiharlarıyla ilişkili olduğu (Khattar, Dabas, Gupta, Chopra ve Kumaraguru, 2018; Yılmaz ve Candan, 2018) belirlenmiştir. Bu örnekler; çocuk ve gençlerin bilgisayar oyunlarının olumsuz etkisi konusunda tehdit altında olduklarını göstermektedir. Bilgisayar oyunlarının olumlu ya da olumsuz etkileri; oyunun içeriğine, oyun oynama sıklığına ve zamanlamasına göre farklılık göstermektedir (Akçay ve Özcebe, 2012). Bilgisayar oyunlarının aşırı ve zararlı kullanımını ifade eden bağımlılık ve oyun bağımlılığı kavramlarına burada ayrı bir başlık altında yer verilmiştir.

## 2.2. Bağımlılık ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Bağımlılık kavramı, psikolojik ve fiziksel boyutta kişinin madde almayı sürdürmeye ihtiyaç duyması olarak tanımlanmaktadır. Bunlardan psikolojik boyut, maddeye karşı sürekli ve aralıklı bir biçimde şiddetli isteği içermektedir. Fiziksel boyut ise yoksunluk belirtilerini önlemek için kişinin maddeyi alma gereksinimi ve toleransı ile belirlenmektedir (Abay, 1999). Alanyazında bağımlılık kavramını ilk tanımlama çabalarında madde bağımlılığının bağımlılık olarak ele alındığı görülmektedir. Ancak teknolojik gelişmelerle birlikte bağımlılık kavramında değişimler yapılmış ve davranışsal bağımlılık (Erboy, 2010) kavramı eklenmiştir. Ruhsal Hastalıkların Teşhis ve İstatistiği El Kitabı-4 (DSM-4)'te tanımlanan bağımlılık ölçütleri madde bağımlılığını içerirken davranışsal bağımlılıkları içermemektedir. Davranışsal bağımlılıklar DSM-4'te "dürtü kontrol bozukluğu" olarak yer almaktadır. Young (1998), internet bağımlılığı ile dürtü kontrol bozukluğu başlığı altında yer alan "patolojik kumar oynama" bozukluğunun birbirine yakın olduğunu varsayarak patolojik kumar oynama tanı ölçütlerini kullanarak internet bağımlılığı ile ilgili önemli ölçütler belirlemiştir. DSM-5'te ise internet bağımlılığı ana bölümde yer almamış fakat ek bölümünde internette oyun oynama bozukluğu kavramı yer almıştır (APA, 2013).

Madde bağımlılığında ve davranış bağımlılıklarında yapılan eylemi ya da davranışı kontrol edememe ve olumsuz sonuçlara rağmen bu davranışı ya da eylemi sürdürme eğilimi ortak bir özellik olarak belirtilmiştir (Henderson, 2001). Griffiths (1999) davranışsal bağımlılıklardan biri olarak geçen teknolojik bağımlılıkların; dikkat çekme, duygu durum değişikliği, tolerans, geri çekilme belirtileri, çatışma ve nüksetme gibi özelliklerinin olduğunu belirtmiştir. Bunlardan '*dikkat çekme*' belirli bir eylemin kişinin yaşamındaki en önemli öge haline gelmesi ve düşünce, duygu ve davranışlarını ele geçirmesi durumudur. '*Duygu durum değişikliği*' kişinin eylem ya da etkinliği gerçekleştirdiğinde ruh halindemeydana gelen değişiklikleri ifade etmektedir. Ortaya çıkan değişikliklerin kişiye iyi hissettirmesi eylem ya da etkinliğin bir tür başa çıkma mekanizması haline gelmesini sağlamaktadır. '*Tolerans*' bireyin davranış ya da eylemden aldığı hazzı arttırmak için bu davranış ya da eylemi yapma sıklığını ve miktarını artırma durumudur. '*Geri çekilme belirtileri*' kişi eylem ya da davranışı

devam ettirmediginde ve yapmadiginde ortaya çıkan hoş gitmeyen fiziksel etkilerdir. ‘Çatışma’ bağımlılığı olan bireyin, kendi içinde ve çevresindekilerle çatışma içerisinde olması durumudur. *Nüksetme*’ birey bağımlı olduğu davranışı bıraksa da tekrar başladığında bağımlı olduğu dönemdeki davranışları aynı şekilde göstermesi durumudur.

Bağımlılık konusunda risk grubunda olabilecek gençler için kalıtsal yatkınlık, güçsüz benlik yapısı, strese dayanıksızlık, özgüven eksikliği, bireyselleşmeyi desteklemeyen aile ortamı, yeni değerler arayışı, bağımlı yetiştirilmek, boş zamanların değerlendirilememesi, olumsuz arkadaşlar, kendini tanımamaya dayanan başarısızlık, heyecansal sorunlar, aile yapısı gibi etkenler sıralanmaktadır (Kasatura, 1998).

Dünyayı saran bir ağ olarak internet her yaş grubundan bireylere hitap etmekte ve hemen her alanda yaygın olarak kullanılmaktadır. İnternet, kullanıcılarına birçok alanda farklı ve yararlı hizmetler sunduğu gibisiber-seks, kumar, porno, etkileşimli oyunlar, borsa gibi birçok bağımlılık nesnesini de bünyesinde taşımaktadır (İnan, 2010; Çakır, Horzum ve Ayas, 2013). İnternet bağımlılığı kavramı ilk olarak 1996 yılında Goldeberg’in arkadaşlarına şaka amaçlı DSM-IV’teki bazı ölçütleri e-posta olarak göndermesi ve bu ölçütleri inceleyen arkadaşlarının kendilerinin internet bağımlısı olabileceklerini ifade etmesi ile kullanılmıştır. Başlangıçta sadece bir şaka olarak ortaya atılan internet bağımlılığı kavramı şimdilerde sıklıkla kullanılan ve önleyici çalışmalara konu olan bir araştırma konusu olmuştur (Kirallo, 2005). İnternet bağımlılığı ile ilgili araştırmalar son yıllarda artmış olsa da araştırmacılar tarafından ortak olarak kullanılan bir tanımı bulunmaktadır (Shaw ve Black, 2008). İnterneti ve sunduğu olanakları amacı dışında ve aşırı kullanmaya internet bağımlılığı denmektedir (Çakır, Horzum ve Ayas, 2013). İnternet bağımlılığı, kişinin internet kullanımı sonucu akademik ve sosyal olarak zarar görmesine rağmen buna bir sınırlama getirememesi ve internete ulaşamadığında anksiyete duyması olarak ifade edilebilir (Öztürk, Odabaşoğlu, Eraslan, Genç ve Kalyoncu, 2007).

Davranışsal bağımlılıklar arasında değerlendirilebilecek diğer bir bağımlılık kavramı olan bilgisayar oyun bağımlılığı DSM-5’in 3. araştırma ekinde internette oyun

oynama bozukluđu olarak kabul edilmiřtir. Bu bozukluđun tanı olarak ele alınması için ise konu ile ilgili daha fazla arařtırma yapılmasına ihtiya olduđu belirtilmiřtir. DSM-5'in internet oyun bozukluđu için önerdiđi ölçütler řu řekilde sıralanmaktadır (APA, 2013):

İnternetin sürekli ya da tekrarlayan bir biçimde diđerleri ile beraber oyun oynamak için kullanılması, belirgin bozulma ve sıkıntı ile ilgili 12 ay boyunca 5 madde veya daha fazlasının görülmesi gerekmektedir. Belirlenen ölçütler:

1. İnternet oyunları ile zihnen ve bedenen meřgul olma
2. İnternet oyunundan uzaklařtıđında sinirlilik, kaygı, üzüntü gibi yoksunluk belirtilerinin görülmesi
3. Tolerans olarak adlandırılan internet oyununda geçirilen vakite duyulan ihtiyacın her seferinde artması durumu
4. İnternet oyununa katılımı kontrolde başarısız giriřim
5. İnternet oyunları hari eski hobilere vakit ayırmada isteksizlik
6. Psikolojik olarak zarar gördüđünün bilincinde olmasına rađmen internet oyunlarını ařırı kullanmaya devam edilmesi
7. İnternet oyunu kullanma miktarı konusunda çevresine yalan söyleme
8. Olumsuz ruh halinden kaıř veya rahatlama amalı internet oyunlarının kullanılması
9. İnternet oyunları nedeniyle yařamı için önemli olan sorumluluklarını aksatma

Young (2009) bađımlılık iřaretlerinin fark edilmesinin sürecin ilerlemesini engellemek için önemli olduđunu belirtmiřtir. Bađımlılık sürecinin bařlangıcında kiři bařlıca sorumluluklarını aksatmakta, zihni bilgisayar oyunları ile meřgul olmakta, çevresindeki kiřilerden oyun oynama süresini gizlemekte, gittike bařka ilgi alanlarından uzaklařıp oyunla ilgili yeni keřifler yapmayı tercih etmekteve sosyal ortamlarda zaman geçirmek yerine bilgisayar oyunlarını tercih ederek sosyal ortamlardan gittike daha fazla kaçınmaktadır. Ayıca yakınları tarafından bilgisayar oyununa fazla zaman ayırdıđı ifade edildiđinde ise oyunda kazandıđını düřündüđu statünün engellendiđi düşünerek öfke, saldırganlık gibi tepkiler gösterebilmektedir. Bađımlılık davranıřında gözlemlenen bu tepkiler, alkol ve bařka madde bađımlılıklarında

olduğu gibi günlük yaşam sorunlarından, sorumluluklarından bir tür kaçış olarak yorumlanmaktadır. Sonuç olarak bu süreçler kişi öğrenci ise okulla ilgili sorumluluklarını aksatmasına, başarı düzeyinin düşmesine; yetişkin ise işi ile ilgili sorunlar yaşayıp aile içerisinde boşanmayla sonuçlanabilecek boyutta problemlerle karşılaşmasına sebep olabilmektedir. Kişi bilgisayar oyunlarını aşırı kullanmasının kendisine verdiği zararların farkında olmasına rağmen aşırı kullanımdan vazgeçememektedir (Young, 2009).

Bilgisayar oyunlarının birtakım özellikleri de oyuncularda bağımlılık oluşmasını desteklemektedir. Yee (2006) bilgisayar oyunlarının oyuncularını motive eden etkenlerini üç başlık altında gruplandırmıştır:

1. Başarı bileşeni: Oyun içinde güç, hızlı ilerleme, ödül, sanal kazanç veya statü kazanma isteğini barındıran ‘yükselme’ özelliği, oyun karakterinin özelliklerini geliştirebilmek için gerekli olan ‘mekanik’, diğer oyuncularla mücadeleyi içeren ‘rekabet’ gibi özellikleri içermektedir.
2. Sosyal bileşen: Diğer oyuncularla iletişimi içeren ‘sosyalleşme’, çevrimiçi oyunlar sayesinde farklı mekânlardaki kişilerin bir arada bulunmasını sağlayan ‘ilişki’, bir gruba ait olma memnuniyetini içeren ‘ekip çalışması’ özelliklerini içermektedir.
3. Oyuna dalma bileşeni: Oyunlardaki bilinmezi keşfetme isteği, ilerideki bölümlerde ne olacağının kestirilememesi ve oyuncunun gerçek hayatta istediği bir biçimde oyunda karakter oluşturabilmesi nedeniyle ‘rol yapma’, oyun karakterini ve oyunu istediği gibi özelleştirebilme olanağını içeren ‘özelleştirme ve kontrol’, günlük yaşamdaki stres ve kaygılardan kaçabilmeyi içeren ‘gerçeklikten kaçma’ gibi özellikleri içermektedir.

Atış oyununda yaralanan karakterin oyunda sağlık düzeyi düşmektedir. Oyuncu sağlık düzeyini artıracak bir öğe bularak (örneğin; bandaj ) karakterin sağlık düzeyini artırmakta ve oyuncuda rahatlama hissi oluşmaktadır. Benzer şekilde oyuncuya acilen tamamlanması gereken zor hedefler verildiğinde, oyuncu hedefi tamamlayıp gerilim ya da baskı hissini hafifleterek kendini güçlü hissedebilmektedir (King, Delfabbro ve Griffiths, 2009). Bilgisayar oyunu oynama durumu kişide memnuniyet artışı



sağladığında daha fazla oyun oynama isteğine sebep olmakta ve bunun sonucunda oyun bağımlılığı gözlenmektedir (Horzum, Ayas ve Çakır Balta, 2008).

Şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın sonucunda fiziksel tepkiler ve saldırganlık artarken sosyal davranışlar azalmaktadır (Gentile ve Anderson, 2006). Ayrıca internet oyun bozukluğuna duygu durum bozuklukları (depresif rahatsızlık, bipolar rahatsızlık, madde ile uyarılan duygu durum bozukluğu), kaygı bozuklukları (sosyal fobi, yaygın anksiyete bozukluğu, başka türlü açıklanamayan anksiyete bozukluğu), dikkat problemleri (dikkat eksikliği, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ve madde kullanım bozuklukları (amfetamin gibi maddelerin kullanımı veya bağımlılığı, kokain kullanım veya bağımlılığı, esrar/marihuana kullanım veya bağımlılığı) gibi bazı bozukluklar eşlik edebilmektedir (Freeman, 2008). Bilgisayar oyun bağımlılığının burada sıralanan risklerinden dolayı çocuklarda erken dönemlerde belirlenmesi oldukça önemlidir.

### 2.3. Çocukluk Dönemi Davranış Problemleri

Yaşam boyunca süren değişim ve gelişimin getirdiği doğal zorluklar sonucu kişide oluşan olumsuz tepkilere uyum ve davranış problemleri denilmektedir (Kılıçarslan, 2006). Wolff (2009) davranış problemleri ile dikkat çekmeye çalışan çocukların fark edilmemiş ve strese maruz kalmış çocuklar olduğunu ve diğer insanlardan aldıkları olumsuz tepkilerle bu olumsuz davranışları daha fazla sergilediklerini belirtmiştir. Davranış bozukluğu genetik alt yapı, tutarsız aile tutumu, fiziksel cezalara maruz kalma, stresli aile ortamı, kötü alışkanlıklara sahip olma, düşük sosyoekonomik düzey gibi etmenlere bağlı olarak ortaya çıkabilmektedir (Rathus, 2006). Bazı araştırmalar hamilelik döneminde sigara kullanımı (Weitzman, Gortmaker, Sobol, 1992), olumsuz ebeveyn tutumları (Stormshak, Bierman ve McMahon, 2000), sözlü veya fiziksel cezaların çocuk eğitiminde kullanımı (Brenner ve Fox, 1998), kaygılı bağlanma stili (Erickson, Sroufe ve Egeland, 1985), çocuğun benlik saygısı düzeyi ve atılganlık düzeyi düşüklüğü (Sertbaş, 2006) gibi özellikleri davranış problemleri ile ilişkilendirmektedir.

Çocukluk dönemi davranış problemleri boylamsal sınıflandırma sistemi ile araştırmacılar tarafından içe yönelim ve dış yönelim davranış problemleri olarak sınıflandırılmıştır (Erol ve diğerleri, 1998). Bunlardan içe yönelim davranış problemleri; endişe, kaygı ve dikkatsizlik, dışa yönelim davranış problemleri ise; saldırganlık, karşı gelme ve aşırı hareketlilik olarak sınıflandırılmıştır (Campbell, 1995). Steinberg (2007) davranış problemlerini içe yönelim ve dışa yönelim başlıkları ile sınıflandırmanın bir takım yararları olduğunu belirtmiştir. Her iki alt grupta yer alan davranış problemlerinin birbirleri ile ilişkili olmaları bu davranışları tek bir başlık altında incelemek için pratik bir yöntem olarak belirtilmektedir. Ayrıca davranış problemleri arasında eş tanılığın sıklıkla görülmesi de bu problemlerin benzer özelliklere sahip olması ile ilişkili olup böylelikle bu sınıflandırma sistemi davranış problemlerinin doğasını anlamının yanı sıra gelişimsel yolun anlaşılmasını da kolaylaştırmaktadır. Bu sınıflandırma sisteminin yararlarından biri de anksiyete ile depresyon içe içe geçtiğinde bu davranış problemlerinin iki ayrı problem olarak mı ya da negatif duygulanım kategorisi içerisinde mi incelenmesi gerektiği hakkında bilgi sağlayabilmesidir. Son olarak içe yönelim davranış problemlerinin sınıflandırılması ve tek başlık altında incelenebilmesi; anlaşılması güç doğası olan bu problemlerin daha kolay değerlendirilmesi ve tanılanması konusunda yarar sağlamaktadır (Steinberg, 2007).

Her iki davranış problemi sınıflandırması içerisinde yer alan çocuklarda sosyal ilişkilerde güçlükler görülmektedir (Mash ve Barkley, 1996). Dışa yönelim davranış problemi yaşayan çocuklarda yetişkinlikte suçluluk ve saldırgan davranışlar görülürken, içe yönelim davranış problemleri yaşayan çocuklarda ise yetişkinlikte depresyon ve anksiyete görülebilmektedir. Bu nedenle bu problemlerin erken tespit edilip müdahale edilmesi önem arz etmektedir (Liu, 2006).

### 2.3.1 Dışa yönelim davranış problemleri

Dışa yönelim davranış problemleri; yıkıcı, zarar verici, tehlikeli, uyumsuz ve saldırganca davranışlardır. Bu nedenle kişinin hem kendisine hem de çevresine zarar verme durumu söz konusudur (Merrell, 2003). Bazı araştırmalar dışa yönelim davranış

problemlerinde duygu düzenleme eksikliğini vurgularken (Izard, Youngstrom, Fine, Mostow ve Trentacosta, 2006), bazı araştırmalarda ise akademik sorunlarla ilişkilendirilmiştir (Hinshaw, 1992). Burada dışa yönelim bozukluklarından; karşı gelme bozukluğu, davranım bozukluğu, saldırganlık, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu ayrı ayrı açıklanmıştır.

### 2.3.1.1. Karşı gelme bozukluğu

Karşı gelme bozukluğu, itaatsizlik ve yüksek düzeyde olumsuzluk içeren davranışları, otoriteye yönelmiş düşmanca tavırları içeren meydan okuma davranışlarıdır. Kendinden büyükler ile sıklıkla tartışma, büyüklerin koyduğu kurallara tepki gösterme ve onları öfkelenme, hata yaptığı zaman başkalarını suçlama, çabuk öfkelenme, intikam duyguları görülmektedir (Austin ve Sciarra, 2012; Miller, 2002). Karşı gelme bozukluğunun ortaya çıkmasında biyolojik ve çevresel faktörlerin her ikisinin birlikte etkili olduğu görüşleri bulunmaktadır (Arslan, 2016). Greene (2006), karşı gelme bozukluğunun özellikleri olarak; işleyen bellek, kendini denetleme becerisi, akıl yürütme ve problem çözme becerisi eksikliklerini sıralamaktadır.

Karşı gelme bozukluğuna eşlik eden bir başka problem olmadığında çocuğun düşünce, duygu ve konuşmalarında bir problem gözlenmemektedir. Ancak ileri dereceye ulaşmış ise çocuğun iç görüşünde ve sözel ifade becerisinde sorunlar yaşanabilmektedir (Bakırcıoğlu, 2013). Tanı koymak amacıyla belirtilerin değerlendirilmesinde gelişim dönemi özelliklerinden kaynaklanıp kaynaklanmadığına dikkat edilmelidir. Örneğin; ilkokul döneminde çocuklar aileler tarafından kavgacı olarak değerlendirilebilmekte ve aile ile çatışmalar yaşayabilmektedir. Aslında bu çatışmalar benliklerini keşfetme, bireyselliklerini ifade etme gibi ihtiyaçlarından açığa çıkmaktadır (Bakırcıoğlu, 2013; Yavuzer, 2012). Karşı gelme bozukluğunun toplumdaki yaygınlık oranı %1 ile 16 arasında değişmektedir (Bakırcıoğlu, 2013). Karşı gelme bozukluğunun toplumdaki yaygınlık oranının bu denli değişiklik göstermesi öfkelenme, bağırma, ağlama gibi normal davranışlarla karıştırılmasına bağlı tanılama güçlüğünden kaynaklanabileceği belirtilmiştir (Greene, 2006).

Davranım bozukluğu ve karşı gelme bozukluğu birbirine benzetilse de aralarında bazı farklılıklar bulunmaktadır. Karşı gelme bozukluğu davranım bozukluğu kadar şiddetli değildir ve karşı gelme bozukluğunda insanlara ve hayvanlara zarar verme, hırsızlık ve dolandırıcılık görülmemektedir (APA, 2013). Merrell (2003) her iki bozukluğun da belirtileri ile karşılaşıldığında davranım bozukluğu tanısının daha uygun olacağını vurgulamıştır.

### 2.3.1.2. Davranım bozukluğu

DSM-5 davranım bozukluğunu insanlara ve hayvanlara saldırganlık, eşyalara zarar verme, dolandırıcılık veya hırsızlık, kuralları büyük ölçüde ihlal etme olmak üzere dört boyutta gruplandırmaktadır (APA, 2013). Davranım bozukluğu; kurallara karşı gelme, okuldan kaçma, yalan, yangın çıkarma gibi çevreye zarar verme davranışları, yaralayıcı veya öldürücü aletler kullanma, hırsızlık, birilerinin eşyasına veya malına zarar verme, insanlara ve hayvanlara zarar verme, cinsel istismar gibi davranışlar ile gözlenmektedir (Öztürk, 2007). Ailede dışlanma, sert tutuma sahip ebeveyn tutumu, ilgisiz tutum, anne-baba arasındaki sorunlar, tek ebeveyne sahip olma gibi faktörler davranım bozukluğunun ortaya çıkmasında etkili olan ailesel faktörlerdir (Carson, Butcher ve Coleman, 1988). Hormonlar, sinir sistemi, genetik ve doğum öncesi maruz kalınan toksinler ise biyolojik etmenler olarak sıralanmaktadır (Hendren ve Mullen, 2006). Bazı görüşlere göre karşı gelme bozukluğu davranım bozukluğunun öncülüdür (Austin ve Sciarra, 2012). Çocuk ve ergenler için davranım bozukluğunun görülme oranı yaklaşık %2 ile 4 arasında değişmektedir. Erkeklerde kızlara göre daha çok görülen bir bozukluktur (Leober, Burke, Leheyi, Zera ve Winters, 2000). Davranım bozukluğunun başlangıç yaşı önemli olmaktadır. İlk olarak ergenlik döneminde başlayan davranım bozukluğu çocukluk çağında başlayan davranım bozukluğu kadar şiddet ve psikopatolojiyi göstermemektedir. Yetişkinlikte anti sosyal davranışlar gösterme ve suç işleme olasılığının daha az olacağı belirtilmektedir (Mash ve Wolfe, 2016).

### 2.3.1.3. Saldırganlık

Başkalarına zarar vermeyi hedefleyen davranışlara saldırganlık denilmektedir (Freedman, Sears ve Carlsmith, 1993). Çocuklarda saldırganlık çevresindeki bireyler ile uyumlu ilişkiler kuramama, kavgaya eğilimli olma, kuralları çiğneme, öfke kontrolünde güçlük, ölçsüz davranışlar, pişman olsa da davranışı tekrarlama ve ceza almaktan kaçınmama gibi durumları içermektedir. Çocukluk döneminde yaygın olarak görülen yaramazlık ya da zaman zaman gözlenen çocuklar arası kavgalar saldırganlık olarak değerlendirilememektedir. Saldırganlık olarak değerlendirilebilmesi için bu davranışların süreklilik göstermesi gerekmektedir (Kılıçarslan, 2006; Yörükoğlu, 2002).

Saldırganlığın oluşumunda etkisi olan çevresel faktörler; anne-baba tutumları, olumsuz aile ortamı ve olumsuz anne-baba ilişkisi ve toplumsal riskler olarak belirtilmektedir (Aydın, 2004). Bilgi (2005)'nin ilköğretim öğrencileri ile yaptığı araştırmada saldırganlık ile bilgisayar oyunu oynama süresi arasında pozitif olumlu ilişki bulunmuştur. Çocuğun içsel ya da dışsal sebepler sonucu engellenmiş hissetmesi ve anne babanın cezalandırıcı, suçlayıcı tutumları ve katı disiplin yaklaşımları saldırgan davranışları artırmaktadır (Berk, 2013).

Sosyal öğrenme kuramına göre çocuklar saldırgan davranışları olumlu bir sonuç getireceğini düşündükleri için gerçekleştirmektedirler. Saldırgan davranışlar çocuklar tarafından kısmen gözlem kısmen de kişisel deneyimler ile öğrenilmektedir. Çocuklar bir başkasının saldırgan davranışının olumlu sonuç aldığını veya kendisinin saldırganlık yoluyla hayal kırıklığına uğramaktan kurtulduğunu deneyimlediklerinde saldırganlıkları pekişmektedir. Saldırganlık çocukların sosyal bilgileri işleme biçimlerindeki aksaklıklardan ortaya çıkmaktadır. Olaylara önyargılı bakış açıları sonucu saldırgan tepkiler gösterebilmektedirler (Perry, Perry ve Boldizar, 1990).

Maymunlarla yapılan bir araştırmada, sosyal bir gruba dahil olan maymunların saldırganlık dürtüsünü oyunlarında zararlı olmayan birtakım saldırganlık içerikli davranışlarla ifade ettikleri fakat sosyal gruplara dahil olmayanların çok daha yıkıcı saldırgan davranışlar sergiledikleri gözlemlenmiştir (Suomi ve Harlow, 1978; akt.,

Perry, Perry ve Boldizar, 1990). Çocuklar birbirleri ile iletişim süreçlerinde bir takım anlaşmazlıklar yaşamaktadırlar. Bu anlaşmazlıkların nasıl sonuçlandığı çocukların sosyal rolleri öğrenmelerini ve kendi içlerinde hiyerarşi oluşmasını sağlamaktadır. Birbirlerine bu hiyerarşiye uygun şekilde davranmayı öğrendiklerinde saldırgan davranışların azaldığı belirtilmektedir (Perry, Perry ve Boldizar, 1990).

Saldırganlık davranışı; vurma, itme, kavga gibi bedene zarar verebilecek nitelikte ise fiziksel saldırganlık, isim takma gibi arkadaşlık ilişkilerini olumsuz etkileme şeklinde ise ilişkisel saldırganlık olarak adlandırılmaktadır (Yumuş, 2013). Fiziksel saldırganlık erken çocuklukta daha fazla görülürken okul öncesi ve okul çağında azalmaktadır (Olson, Sameroff, Lunkenheimer ve Kerr, 2009).

#### 2.3.1.4. Dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB)

DEHB çocukluk çağında çok sık rastlanan ve bu nedenle araştırmalara konu olan bir bozukluktur (Mash ve Wolfe, 2016). Dikkat süresinin kısa olması, huzursuzluk ve bilişte engellenemeyen bir biçimde ataklık görülmektedir. Bu davranış probleminin ortaya çıkmasında genetik, doğum ve öncesi etkenler, model alma, travmalar, sosyalleşme gibi etkenler sıralanabilmektedir (Öncü ve Şenol, 2002). Ayrıca beyinde dopamin düzeyindeki azalmayla taşıyıcı nöronların yetersizliği sonucunda, odaklanma, kendini düzenleme ve esneklik gibi bilişsel becerilerde işlev gören beynin yönetici işlevlerinin beynin ön lobunun işlevinin olumsuz etkilenmesi olarak açıklayan biyolojik ve nörolojik temelli açıklamalar da bulunmaktadır (Furman, 2005).

Akademik hayatın başlangıcı olan ilkokul çağında ortaya çıkan bu bozukluk dikkat eksikliği ve aşırı hareketliliğin bir arada görüldüğü bileşik tip, dikkat eksikliğinin baskın olduğu tip ve aşırı hareketliliğin baskın olduğu tip olmak üzere üç şekilde görülebilmektedir (APA, 2013). Dikkat eksikliği baskın olan tür; dikkat dağınıcılara direnmede, kural ve yönergeleri yerine getirmede yetersizliği içermektedir. Aşırı hareketlilik-dürtüsellik ise motor hareketleri kontrol altına alma, hazzı erteleme ya da engelleme konusunda yaşanan yetersizliği içerir (Mash ve Wolfe, 2016). Okul çağı

çocuklarının yaklaşık %5 ile 9'u arasında yaygınlık gösteren DEHB erkek çocuklarda kızlara oranla 2-3 kat daha fazla görülmektedir (Barkley, 1998). Tanı alan çocukların %90'ı hareketlilik-dürtüsellik ağırlıklı tipte yer almaktadır. Ancak dikkat eksikliği baskın tipte bulunan birçok çocuk, bu alt tipin doğası nedeniyle daha zor tespit edildiğinden bu oranın yanıltıcı olabileceği belirtilmiştir (Wilmshurst, 2005).

DEHB olan çocuklarda yürütme işlevlerinde bozukluk, zihinsel yetersizlikler, öğrenme güçlükleri, akademik güçlükler, çarpık kişisel algılara sahip olma gibi bilişsel sıkıntılar, sosyal kurallara uyma konusunda yaşadığı güçlük nedeniyle akran ve yetişkinler ile çatışmalar yaşama gibi sosyal sıkıntılar; konuşma ve dil bozuklukları; tıbbi ve fiziksel sıkıntılar görülebilmektedir (Mash ve Wolfe, 2016). DEHB belirtilerinin yetişkinlikte azaldığı (Hill ve Schoener, 1996) görüşleri yanında yetişkinlikte devam eden bir örüntü gösterdiğini belirten (Faraone ve diğerleri, 2000) görüşlerde bulunmaktadır. Çocuklukta DEHB tanısı alan çocukların yetişkinlikte anti sosyal kişilik bozukluğu, madde bağımlılığı konusunda yüksek derecede risk altında oldukları belirtilmektedir (Mannuzza, Klein, Bessler, Malloy ve LaPadula, 1998). Fakat gerekli ebeveyn, öğretmen desteğini alan; eğitim ve ruh sağlığı hizmetlerine ulaşabilme imkânı olan çocuklar için daha iyi sonuçlar da görülebilmektedir (Kessler ve diğerleri, 2015).

Okul çağı (6-11 yaş aralığı) çocukları için akademik yeterliliği artırmak önemli gelişim görevlerindedir. Bu çağda bulunan DEHB olan çocuklar kendilerinden beklenen akademik talepleri gerçekleştirmekte zorluk yaşamaktadır. Bu zorluk, çocuğun hangi tür DEHB'na sahip olduğuna göre farklılaşmaktadır. Örneğin dürtüsel-hiperaktivite tipinde, dürtüsellik etkisiyle yönergelerinden imtina etmeden hareket etme ve acele etme sonucu öğrenme aktivitelerinde yanlışlar yapılmaktadır. Dikkat eksikliği ağırlıklı tipte yer alan çocukların dikkat düzeylerinin sınırlı olması genellikle motivasyon eksikliği olarak yanlış yorumlanmaktadır. Dikkatlerinin kolay dağılması, organizasyon becerilerinde düşüklük, etkili zaman yönetiminde güçlük ve monoton görevlerden çabuk sıkılma eğitimlerinin olumsuz etkilenmelerine sebep olmaktadır (Wilmshurst, 2005).

### 2.3.2. İe ynelim davranış problemleri

Kaygı, depresyon ve somatik yakınmaları ieren ie ynelim davranış problemleri benliđin iindeki problemler olup dođası geređi daha gizlidir ve bu nedenle de tespit edilmesi daha gctr (Wilmshurst, 2005). İe ynelim davranış problemlerinde umutsuzluk, sosyal evreden uzaklaşma ve olumsuz benlik algısı ortak olarak grlmektedir (Yksek Usta, 2014). İe ynelim davranış problemleri genellikle ocuk problemini dıřa yneltecek dereceye gelmeden fark edilememektedir. ocuk problemi dıřa ynelttiđinde ise ok fazla zaman kaybedilmekte ve ocuđun zgveni zarar grebilmektedir (Coplan, 2013). ocuklukta grlen ie ynelim davranış problemlerinin olduka yaygın olduđu ve zaman ierisinde kalıcı olduđu belirtilmektedir (Ollendick ve King, 1994). Ayrıca ie ynelim davranış problemleri ocuđun ileriki yař dnemlerinde yařayacađı problemler iin de risk faktr olarak deđerlendirilmektedir (Merrell, 2003; Rubin, Bukowski ve Parker, 1998). Ařađıda ie ynelim davranış problemlerinden kaygı bozuklukları ve depresyon aıklanmıřtır.

#### 2.3.2.1. Kaygı bozuklukları

Kaygı; insanların tehlike yaratacak kiři, olay ve nesnelere ile bař etmelerine yardımcı olan, fiziksel ve psikolojik olarak hazırlıklı olmalarını sađlayan bir duygudur. Belirli bir dzeyde kaygı normal ve yararlı bir duygu olmasına rađmen kaygının fazla olması zarar vermektedir. Kaygı, savař/ka tepkisi ile fiziksel, biliřsel ve davranıřsal sistemleri harekete geirmektedir. Kaygılanan bireyde adrenalin salgılanması, kalp atıřlarının hızlanması, nefes alma hızının artarak bođulma ve gđste ađrı hissi yapması, terleme, gz bebeklerinin bymesi, ađız kuruluđu, mide bulantısı, kasların gerginleşmesi ve yorgunluk hissi gibi fiziksel tepkiler grlmektedir. Odaklanma glkleri, dikkat sorunları ve gerginlik gibi biliřsel tepkiler ile kaygı yaratan durumları erteleme ya da kaınma ve saldırgan davranıřlar davranıřsal tepkiler yer almaktadır. Kaınma davranıřı arttıka ocuđun gnlk yařam aktivitelerini srdrmesi gleřmektedir (Mash ve Wolfe, 2016).



Kaygı, korku ve endişe olarak da ifade edilen ve birçok davranış problemine eşlik eden temel bir duygudur. Normal insanların yaşamlarında sıklıkla hissettiği bu duygu kaygı bozukluğu olan kişilerde şiddeti ve süresi farklılık göstermektedir (Davison ve Neale, 2004). Sosyal anksiyete bozukluğu olarak da bilinen sosyal fobide başkaları tarafından olumsuz tepki alma ve utanç verici durumların ortaya çıkmasından duyulan korku nedeniyle kişinin sosyal/akademik/mesleki yeterliliği olumsuz etkilenmektedir (Ammerman, McGraw, Crosby, Beidel ve Turner, 2005).

Çocukta sürekli tedirginlik ve kaygılı ruh hali, huzursuzluk, odaklanma güçlükleri, yorgunluk, kolay öfkelenme, uyku ile ilgili problemler ve gerginlik hali durumlarından en az birinin 6 ay sürmesi genel anksiyete bozukluğu olarak tanılanmaktadır (APA, 2013). Genel anksiyete bozukluğu olan çocuklar ödevler, sınavlar gibi okul performansı, spor veya müzik gibi alanlardaki performansları, dış görünüşleri, arkadaşlık ilişkileri, mükemmel olma isteği, ailevi konular, sağlık ve toplumsal konular gibi çeşitli alanlarda gerginlik ve sıkıntı yaşayabilmektedir (Weems, Silverman ve La Greca, 2000).

Obsesif kompulsif bozukluk da anksiyete bozuklukları içerisinde yer almaktadır. Bu davranış probleminde inatçı, istenmeyen ve kontrol edilmesi zor olan düşünceler nedeni ile kişi kendini ritüel davranışları yapmak zorunda gibi hissetmektedir. Ritüelleştirilen davranışlar istenmeyen düşüncelerin hafiflemesini ve kişinin rahatlamasını sağlamaktadır (Ryan, Deci, Grolnick ve Guardia, 2006). Kişinin günde en az 1 saatini alan bu takıntılar ve ritüeller günlük yaşamı olumsuz etkilemektedir (Wilmshurst, 2005).

Kaygının bir başka türü olan panik atak ise, birden ortaya çıkıp şiddetini gittikçe artıran ve kendini ara ara tekrar eden yoğun sıkıntı ve korku durumu olarak ortaya çıkmaktadır. Panik atak yoğun kalp çarpıntısı, nefes almada güçlük, titreme, bulantı gibi fiziksel belirtilerle fark edilmektedir (Cook ve Cook, 2005). Bu durumda kişi kontrolü kaybetme ve ölüm korkusu ile çaresizlik yaşamaktadır (Davison ve Neale, 2004). Panik atak başlangıcında norepinefrinin düzensiz çalışmasının etkili olduğu belirtilmektedir. Bilişsel kuramlar ise panik atağı; fiziksel duyuların kişi tarafından yanlış

yorumlanması, bedensel işaretler konusundaki farkındalığın artması ve ilişkisiz belirtilere aşırı tepki verme eğilimi olarak yorumlanmaktadır (Wilmshurst, 2005). Panik atak veya panik belirtilerinin kaçma veya yardım istemenin zor olacağı yerlerde ortaya çıkmasından duyulan korku nedeniyle, bu tür ortamlardan uzak durma durumu agorafobi olarak adlandırılmaktadır. Agorafobisi olan birey, alışveriş merkezi, sinema, restoran gibi topluluklardan ve asansöre binmek ya da seyahat etmekten kaçınma davranışları göstermektedir. Hatta ağır vakalarda ise kişi evinden çıkamaz ya da işe gidemez hale gelebilmektedir (Baker, Patterson ve Barlow, 2002).

Travma sonrası stres bozukluğu (TSSB) bir tür kaygı bozukluğu olup kişinin hayatını tehdit altında hissettiği durumlar sonucunda gelişmektedir. Travmatik yaşantıların hatırlanması ile ortaya çıkan fiziksel belirtilere ek olarak, sürekli tetikte olma hali, dikkat problemleri gibi belirtiler eşlik edebilmektedir (APA, 2013). Bu belirtiler 3 aydan az sürüyorsa 'akut', 3 aydan uzun sürüyorsa 'kronik' olarak değerlendirilmektedir. Belirtilerin 6 aydan sonra ortaya çıkması ise 'gecikmeli' olarak tanımlanmaktadır (Scheeringa, Zeanah, Drell ve Larrieu, 1995). Bu bozukluğu gösteren bireylerde madde bağımlılığı, kendine zarar verme ve çekingenlik gibi sorunlar görülebilmektedir (Austin ve Sciarra, 2012). Travmatik olaylar yaşayan her çocuğun TSSB geliştireceğini söylemek uygun olmayabilmektedir. Bireylerin olaylara bakış açısı, kişilik özellikleri ve baş etme becerileri yaşanan travmatik olaydan nasıl ve ne düzeyde etkileneceğini belirleyebilmektedir. Aynı travmatik olaya maruz kalan farklı kişilerde farklı tepkiler ortaya çıkabilmektedir. Örneğin; aynı olayı yaşayan iki kişiden dışa dönük olan çevresinden destek almaya çabalarırken, içe dönük birey herkesten uzak durma eğilimine sahip olabilmektedir (Runyon, Deblinger, Behl ve Cooper, 2005).

Bir diğer kaygı bozukluğu türü olan ayrılık anksiyetesi ebeveynden ayrılırken yoğun endişe, bağlandığı kişiye zarar geleceğinden korkma, kaçırılma ya da kaybolma korkusu, okula gitmek istememe, ebeveynden ayrıldığını içeren kâbuslar görme, ebeveyni yanında olmadan uyumayı reddetme, ebeveyn yokken fiziksel sıkıntılar ortaya çıkması şeklinde gözlenmektedir (Miller, 2002). Okul çağında sıklıkla görülen okula gitmek istememe okul korkusu olarak da adlandırılmaktadır. Bunun sebebi genelde anneden ayrılmak istememe olup birbirine bağımlı ailelerin çocuklarında daha fazla

gözlenmektedir (Öztürk, 1997). Herhangi bir sağlık sebebi ile okula gidememe, aile bireylerinin sağlık problemleri veya kaybı, öğretmenin fiziksel veya psikolojik şiddet uygulaması, kardeş doğumu, okul arkadaşlıklarıyla ilgili problemler veya okul etkinliklerinin çocuğa ağır gelmesi gibi sebepler de okul korkusunu tetikleyebilmektedir (Özcan ve Aysev, 2009). Okul korkusu kız ve erkek çocukların her ikisinde benzer oranlarda ve genellikle 5-11 yaşları arasında görülmektedir. Sıklıkla anaokulu, ilkokul 1. ve 2. sınıf döneminde yaşanan okul korkusu bazı durumlarda sonradan da ortaya çıkabilmektedir (Mash ve Wolfe, 2016).

### 2.3.2.2. Depresyon

Yetişkinlikte sıklıkla gözlemlenen depresyon çocukluk döneminde de gözlemlenmektedir. Austin ve Sciarra (2012) depresyonun yaşamın farklı dönemlerinde gözlenebilir bir bozukluk olduğunu ve tanılanmasında yaşın önemli bir boyut olarak dikkate alınması gerektiğini belirtmiştir. Çocukluk çağı depresyonu genel olarak mutsuzluk, uyku ve yemek düzeninde değişiklikler, umutsuzluk, kendisiyle ilgili hoşnutsuzluk, konsantrasyon güçlüğü, enerji düşüklüğü, zaman zaman saldırganlık, akademik başarıda ani değişiklikler, etkinliklerden keyif alamama, risk alma davranışları ve arkadaşlık ilişkilerinde sorunlar şeklinde gözlenebilmektedir (Herbert, 1991).

Çocukluk dönemi depresyonunda duygu, düşünce ve davranışlarda, bir takım sorunlar görülmektedir. Bunlardan odaklanma sorunları, ölüm düşünceleri, suçluluk ve değersizlik düşünceleri düşünce sorunları arasında sıralanmaktadır. Endişeli olma, duygularını ifade etmede güçlük, bunalım ve etkinliklere yönelik ilgi kaybı duygusal sorunlar olarak geçmektedir. Davranışsal sorunları ise; yorgunluk, halsizlik, uyku düzeninde bozukluk, zevk duygusunda aşırılık ya da eksiklik gibi sorunlarla gözlenebilmektedir. Bu tür sorunlara sahip olan çocuk ya da ebeveyni çocuğun depresyon belirtilerini fark etmekte zorlanmaktadır (Miller, 2002).

Depresyonun ortaya çıkmasında biyolojik, genetik ve çevre etkileşimi kabul edilmektedir (Austin ve Sciarra, 2012). Kadınların depresyon geçirme riskinin erkeklere göre iki kat daha fazla olduğu belirtilmektedir (Dozois ve Dobson, 2002; Nolen-Hoeksema, 2001). Genç insanlarda depresyonun olumsuz akran ilişkileri ve akademik başarısızlık ile ilişkili olduğunu gösteren sonuçlar bulunmaktadır. Buna ek olarak yetişkinlik döneminde nüksetme potansiyeli olan depresyonun çocuklar için baş etmesi zor olan güçlüklerden olduğu ifade edilmektedir (Harrington, 2002). Araştırmalarda depresyonun yaşam boyu görülme yaygınlığının %10-15 arasında olduğu belirtilmiştir (Lepine ve Briney, 2011).

#### 2.4. Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile İlgili Araştırmalar

Bu başlık altında çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyun bağımlılığı, problemlerli internet kullanımı, video oyun bağımlılığı konularında yurt dışında ve yurt içinde yapılmış araştırmalar iki ayrı başlıkta verilmiştir.

##### 2.4.1. Yurt dışında yapılan araştırmalar

Bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda yurt dışında yapılan araştırmalar incelendiğinde, problemlerli ya da patolojik düzeyde internet kullanımı ya da aşırı düzeyde oyun oynama davranışlarının daha çok ergen, genç ve yetişkin gruplarında incelendiği, çocuklarla yapılan araştırmaların daha sınırlı sayıda olduğu gözlenmiştir. Burada çocuk ve ergenlerle yapılan araştırmalara yer verilmiştir. Çocuk ve ergenlerle yapılan araştırmalarda ise; bilgisayar, internet, video ya da çevrim içi oyun bağımlılıklarının yaygınlığı, bu tür bağımlılık eğilimlerinde; cinsiyet, yaş, ebeveyn ve aile özellikleri gibi kişisel ve sosyal özelliklerin, kişilik, sosyal iyi oluş, yalnızlık, sosyal beceri düzeyi, depresyon ya da intihar riski gibi psikolojik özelliklerle ve davranış problemleri ile ilişkilerini inceleyen araştırmaların bulunduğu gözlenmiştir. Ayrıca bazı araştırmalarda ise akademik başarı, okul uyumu gibi okulla ilgili özelliklerle ilişkisinin incelendiği dikkat çekmektedir. Ancak bazı araştırmalarda aynı zamanda yaygınlığı, demografik

özellikler ya da psikolojik özelliklerle ilişkisi birlikte ele alınması, ilgili araştırmaların konu alanlarına göre gruplandırılmasını güçleştirmektedir. Bu nedenle ilgili araştırmalar eskiden yeniye doğru tarihsel sıralama sistemi ile sunulması yaklaşımı tercih edilmiştir.

Ko ve diğerleri (2005) 395 ortaokul öğrencisinden oluşan Tayvanlı ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığını etkileyen bazı faktörleri incelemiştir. Bu çalışmada çevrimiçi oyun bağımlılığının, cinsiyete göre farklılık gösterdiği ve erkek ergenlerde bağımlılığın ve oyun oynama güdüsünün daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ayrıca yaşı daha büyük olanlarda daha fazla oyun bağımlılığı olduğu belirtilmiştir. Erkek ergenlerde çevrimiçi oyun bağımlılığı aynı zamanda benlik saygısı veya yaşam memnuniyeti düşüklüğü ile ilişkili bulunmuştur.

Smahel, Blinka ve Ledabyl (2008); ergen (12-19 yaş), genç (20-26 yaş) ve yetişkin (27 ve üstü) olarak üç gruba ayırdıkları örneklemi karşılaştırdıkları çalışmada oyuncuların gerçek hayatta oyun karakterleri gibi olmak istediklerini ve ergen ve genç oyuncuların yetişkinlere göre bağımlılığa daha yatkın olduklarını bulmuşlardır. Supaket, Munsawaengsub, Nanthamongkolchai ve Apinuntavetch (2008) tarafından yapılan araştırmada, yaşları 13, 14 ve 15 olan ergenlerin %23.1 'inin bilgisayar oyun bağımlısı olduğu belirlenmiştir. Evde interneti olan ergenlerin olmayanlara, arkadaşlıkları fazla olanların az olanlara göre bağımlı olma riskinin yaklaşık 2 ve 3 kat fazla olduğu bulunmuştur. Bu çalışmada bağımlılığı olan ergenlerin %61'inin aynı zamanda ruh sağlığı sorunu yaşadıkları belirtilmiştir.

Gentile (2009) 8-18 yaş aralığındaki 178 ergen ile yaptığı çalışmada, patolojik biçimde oyun oynayan ergenlerin, diğerlerine göre oyuna iki kat daha fazla zaman ayırdıkları, patolojik düzeyde oyun oynamanın dikkat sorunları ve düşük akademik başarı ile ilişkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Rehbein, Kleimann ve Möble (2010) 9. sınıf öğrencisi olan 44.610 katılımcı ile yapmış oldukları çalışmada, erkek çocukların %3'ünün kız çocukların ise %0,3'ünün video oyunu bağımlısı olduğunu raporlaştırmışlardır. Aynı zamanda video oyunu bağımlılığının, düşük akademik başarı, uyku süresi azalması, sınırlı düzeyde boş zaman aktivitesi ve intihar düşüncelerinde artışla birlikte görüldüğü vurgulanmıştır.

Rooij, Schoenmakers, Van de Eijnden ve Van de Mheen (2010) 13, 14 ve 15 yaşlarındaki ergenlerin internet uygulamalarında geçirdikleri süre ile problemlili internet kullanımları arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmada sosyal ağların, internetten dosya ya da oyun indirmenin, çevrim içi oyun oynamanın sohbet ve bloglarda zaman geçirmenin problemlili internet kullanımı ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Bunların arasında problemlili internet kullanımı ile en güçlü ilişkinin ise çevrim içi oyunlar olduğu belirtilmiştir.

Zamani, Kheradmand, Cheshmi, Abedi ve Hedayati (2010), bilgisayar oyunu bağımlılığı olan ve olmayan ortaokul öğrencilerini sosyal beceri düzeyleri yönünden karşılaştırmışlardır. Araştırmanın sonucunda oyun bağımlılığı olmayan öğrencilerin sosyal becerilerinin daha iyi olduğu belirtilmiştir. King, Delfabbro ve Griffiths (2011) 14-57 yaş arasındaki 421 video oyunu oyuncularında, video oyunlarının yapısal özelliklerini araştırmışlardır. Oyunlarda puan kazanma, oyundaki nadir öğeleri bulma gibi ödül ve ceza gibi özelliklerin, video oyunlarının en eğlenceli ve önemli yönleri olarak değerlendirildiğini raporlaştırmışlardır. Bu araştırmada oyunun yapısal özelliklerinin cinsiyet, yaş, oyunla geçirilen zaman gibi kişisel özelliklere göre problemlili video oyunu oynama davranışı ile daha fazla ilişkili olduğu belirtilmiştir.

Lemmens, Valkenburg ve Peter (2011) çalışmalarında yaş ortalamaları 14.3 olan ergenlerin sosyal iyi oluş düzeyi ile patolojik oyun oynama davranışı arasındaki ilişkiyi incelemişlerdir. Araştırmada ergenlerde patolojik oyun oynama davranışının düşük düzeyde sosyal iyi oluş, düşük özgüven ve düşük yaşam doyumu ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Ayrıca araştırmada patolojik oyun oynamanın yalnızlığı arttırdığı ifade edilmiştir.

Mentzoni ve diğerleri (2011)'in 15-40 yaş arası 816 katılımcı ile yaptıkları araştırmada katılımcıların yaklaşık %4.1'inde problemlili video oyunu oynama davranışı olduğunu belirlemişlerdir. Problemlili düzeyde video oyunu oynama davranışlarının genç erkeklerde daha yaygın olduğu, yaşam doyumu düşüklüğü, depresyon ve kaygı düzeyi yüksekliği ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Messias, Castro, Saini, Usman ve Peoples (2011) lise öğrencileri örneğinde aşırı internet kullanımı ve video oyunları oynama

davranışlarının incelendiği ulusal düzeyde bir tarama çalışması yapmışlardır. Araştırmanın sonucunda gençlerde aşırı internet kullanımı ve video oyunları oynamanın depresyon ve intihar eğilimi ile ilişkili olduğu bulunmuştur.

Haagsma, Pieterse ve Peters (2012) yapmış oldukları çalışmada, yaşları 14-81 arasında değişen Hollandalı ergen ve yetişkinlerde bilgisayar oyunu oynama yaygınlığını incelemiştir. Araştırmanın sonucunda Hollanda'da bilgisayar oyunları oynama eğiliminin yaygın ve popüler olduğu, özellikle erkek ergenlerde problemlili oyun alışkanlıklarının daha fazla olduğu raporlaştırılmıştır. Rehbein ve Baier (2013) 4. Sınıf ile 9. sınıfa devam eden öğrencilerde boylamsal bir çalışma yaparak video oyunu bağımlılığı için risk faktörlerini değerlendirmiştir. Tek ebeveynli aileden gelenlerin, okulda öğrenim gördüğü sınıfla uyum sağlayamayan öğrencilerin, okul iyi oluş düzeyi düşük olan öğrencilerin ve erkek öğrencilerin daha fazla risk altında oldukları bulunmuştur. Ayrıca çocuklukta sorunlu video oyunu oynamanın ergenlikte video oyunu bağımlılığı riskini artırdığı belirtilmiştir. Brunborg, Mentzoni ve Froyland (2014) tarafından ise 13-17 yaş aralığında 1928 Norveçli ergen üzerinde yapılan çalışmada, video oyunları bağımlılığının; depresyon, düşük akademik başarı ve davranış sorunları ile ilişkili olduğu bulunmuştur. Video oyunlarına harcanan zaman ile depresyon, düşük akademik başarı ve davranış sorunları arasında anlamlı ilişkiler olmadığı raporlaştırılmıştır.

Wang ve diğerleri (2014) 503 ergen ile yaptıkları çalışmada, ergenlerin %94'ünün bilgisayar veya internet oyunları oynadıklarını ve %15'inin ise oyun bağımlısı olduğunu belirlemiştir. Oyun bağımlılığı riskinin erkeklerde ve düşük akademik düzeye sahip olanlarda daha fazla olduğu belirtilmiştir. Ayrıca oyun bağımlılığı; oyuna para harcama sıklığı, aile uyumsuzluğu ve daha çok sayıda yakın arkadaşlara sahip olma ile ilişkili bulunmuştur.

Wang, Ho, Chan ve Tse (2014) ortaokul öğrencilerinde 5 faktör kişilik modelini temel alarak kişilik özellikleri ile farklı çevrimiçi bağımlılıklar arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Çalışmada nevrozizm (neuroticism), öz disiplin (conscientiousness) eğiliminin düşük olması internet bağımlılığı ile ilişkili bulunmuştur. Nevrozizm ve

dışadönüklük (extraversion) ise sosyal ağ bağımlılığı ile ilişkili bulunmuştur. Özdisiplin eğilimi ve deneyime açıklık (openness) eğiliminin düşük olması gibi kişilik özellikleri bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilişkili bulunmuştur.

Sonuç olarak yurtdışında yapılan araştırmalarda, bilgisayar oyun bağımlılığının çocuk ve ergenlerde yaygın olduğunu belirten araştırma sonuçları bulunmaktadır. Bununla birlikte çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyun bağımlılığı ile dikkat sorunları, düşük akademik başarı, kişilik özellikleri, kaygı, uykusuzluk, sınırlı boş zaman aktivitesi, intihar, depresyon, oyunun yapısal özellikleri, düşük sosyal iyi oluş, düşük özgüven, düşük yaşam doyumu, sosyal beceri eksikliği, davranış sorunları, oyuna para harcama sıklığı, ailede görülen uyum problemleri ve arkadaşlık ilişkileri gibi özellikler arasında ilişkiler bulunduğu görülmektedir. Bunlara ek olarak yurt dışı kaynaklı araştırmalarda demografik ve kişisel özelliklerin yanı sıra oyuna ilişkin özelliklere vurgu olduğu da dikkat çekmektedir.

#### 2.4.2. Yurt içinde yapılan araştırmalar

Çocuk ve ergenlerde bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda Türkiye’de yapılan araştırmalarda; yalnızlık düzeyi, iletişim becerileri, öznel mutluluk, bağlanma tarzı, psikolojik sağlamlık gibi psikolojik özelliklerle ilişkisinin incelendiği gözlenmektedir. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığının; cinsiyet, sınıf düzeyi, anne baba tutumu, sosyoekonomik düzey gibi kişisel ve demografik özelliklere göre incelendiği ve anksiyete, saldırganlık gibi davranış problemleri ile ilişkilendirildiği gözlemlenmektedir. Bu araştırmaların bazıları tarihsel sıralama içerisinde özetlenmiştir.

Horzum (2011) tarafından ilköğretim öğrencileri ile yapılan araştırmada bilgisayar oyunu bağımlılığının; cinsiyet, sosyoekonomik düzey ve sınıf düzeyi gibi özelliklere göre farklılık gösterdiği bulunmuştur. Araştırmada; erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre, üst sosyoekonomik düzeydeki öğrencilerin orta ve alt sosyoekonomik düzeydekilere göre ve 4. sınıf öğrencilerinin 3. ve 5. sınıf düzeyindeki öğrencilere göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin daha yüksek olduğu belirtilmiştir.



Güllü, Arslan, Dünder ve Murathan (2012) tarafından 525 ilköğretim öğrencisi ile yapılan araştırmada, ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının yüksek düzeyde olduğu bulunmuştur. Şahin ve Tuğrul (2012) ise bu sonuçtan farklı olarak ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin düşük olduğunu raporlaştırmıştır. Aynı araştırmada erkeklerin kızlara, anne eğitim düzeyi yüksek olanların düşük olanlara ve evde bilgisayarı olanların olmayanlara göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksek bulunmuştur. Sınıf düzeyi ve baba eğitim düzeyi bakımından ise bilgisayar oyun bağımlılığının farklılık göstermediği belirtilmiştir.

Gökçe Arslan ve Durakoğlu (2014) tarafından ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmada erkek öğrencilerin, ebeveyn öğrenim düzeyi yüksek olan öğrencilerin ve 3 saatten fazla oyun oynayanların bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda daha riskli olduğu raporlaştırılmıştır. Can Bilgin (2015) ise ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini ve iletişim becerileri ile ilişkisini incelemiştir. Araştırma sonucunda ortaokul öğrencilerinde oyun bağımlılığının riskli düzeyde olduğu ve iletişim becerileri ile negatif yönde ilişkili olduğu bulunmuştur.

Köksal (2015) tarafından lise öğrencileri ile yapılan araştırmada, bilgisayar oyun bağımlılığı ile internet bağımlılığı arasında pozitif ilişki bulunmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile bağlanma stillerinden anneye ve babaya bağlanma arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır. Topşar (2015) tarafından ise 425 ortaokul 7. sınıf öğrencisi ile yapılan çalışmada, bilgisayar oyunu bağımlılığı ve cinsiyet ilişkisi incelendiğinde; alanyazındaki araştırma sonuçlarından farklı olarak, kız öğrencilerde bilgisayar oyunu bağımlılığının erkek öğrencilere göre daha yüksek olduğu bulunmuştur. Ayrıca araştırmada bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygusal zekâ arasında pozitif anlamlı ilişki bulunmuştur.

Karaca ve diğerleri (2016) 1019 ortaokul öğrencisi ile yaptıkları araştırmada, bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyal anksiyete arasında orta düzeyde anlamlı ilişki raporlaştırmışlardır. Musluoğlu (2016) tarafından yapılan bir araştırmada ise, internette ve bilgisayar oyunlarında günlük 5 saat ve daha fazla zaman geçiren lise öğrencilerinin;

kaygı, kaçınma ve güvensiz bağlanma düzeyinin; 1-3 saat arası ve 3-5 saat arası zaman geçiren öğrencilere göre daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Ulum (2016) 6-13 yaş çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ve duygu ayarlayabilme yetkinliklerini arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Araştırmada çocuklardan ve annelerinden toplanan verilere dayanarak çocuklarda oyun bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme yetisi arasında anlamlı ilişki bulunmuştur.

Eni (2017) tarafından lise öğrencileri ile yapılan bir çalışmada, bilgisayar oyun bağımlılığı ile algılanan otoriter ebeveyn tutumu ve koruyucu ebeveyn tutumu arasında pozitif, demokratik ebeveyn tutumu ile negatif ilişki bulunmuştur. Aktaş (2018) ise ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile psikolojik sağlamlık ve saldırganlık düzeyi arasındaki ilişkiyi incelemiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığı arttıkça psikolojik sağlamlığın azaldığı ve saldırganlığın arttığı belirtilmiştir. İçen (2018) tarafından yapılan araştırmada, ilköğretim birinci kademe öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin orta düzeyde olduğu raporlaştırılmıştır. Kök Eren ve Örsal (2018) tarafından ilkokul 4. sınıf öğrencileri ile yapılan çalışmada, yalnızlık düzeyleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişki incelenmiş ve pozitif ilişki bulunduğu raporlaştırılmıştır.

Yurt içindeki araştırma bulguları bilgisayar oyun bağımlılığının; demografik, kişisel ve psikolojik birçok değişkenle ilişkili olduğunu göstermektedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile iletişim becerileri, internet bağımlılığı düzeyi, bağlanma stilleri, duygusal zekâ, sosyal anksiyete, yalnızlık düzeyi, duygu ayarlayabilme yetisi, saldırganlık, psikolojik sağlamlık, otoriter ve koruyucu ebeveyn tutumu gibi değişkenler arasında anlamlı ilişkiler bulunduğu dikkatçektir. Bu araştırmalar genellikle ergenlerden oluşan örneklemeler ile yapılmış olup çocuklarla yapılan araştırmaların daha sınırlı sayıda olduğu ve bu araştırmaların sosyo-demografik özelliklere ve düzey belirlemeye yönelik olduğu gözlenmektedir. Araştırma bulguları çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin; cinsiyet, sosyo-ekonomik düzey, evde bilgisayara sahip olma, anne-baba eğitim düzeyi ve sınıf düzeyi gibi sosyo-demografik değişkenlere göre farklılaştığını yansıtmaktadır.

## III. BÖLÜM

### 3. Yöntem

Bu bölümde araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizi başlıkları yer almaktadır.

#### 3.1. Araştırma Modeli

Bu araştırmada çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri, okul ve okul dışı etkinliklerdeki yeterlilik düzeyleri arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla ilişkisel tarama modeli kullanılmıştır. İlişkisel araştırma iki ya da daha fazla değişken arasındaki ilişkinin, değişkenlere herhangi bir müdahale yapılmadan incelendiği araştırmalardır (Büyüköztürk, Çakmak, Akgün, Karadeniz ve Demirel, 2011).

#### 3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmanın evrenini 2017-2018 Eğitim- Öğretim yılı Mersin ili Erdemli ilçesinde öğrenim gören, yaşları 8 ile 11 arasında değişen İlkokul 3. ve 4. sınıf öğrencileri oluşturmaktadır. Araştırma verilerinin toplandığı 2017-2018 Eğitim Öğretim yılı ikinci döneminde, Mersin Erdemli ilçesinde toplam 51 ilkokul olduğu belirlenmiştir. Erdemli İlçe Milli Eğitim aracılığıyla Mersin ili Erdemli ilçesinde 3. sınıf düzeyinde öğrenim gören 2.426, 4. sınıf düzeyinde ise 2.307 öğrenci olmak üzere toplam 4738 öğrencinin bulunduğu belirlenmiştir. Araştırma katılımcıları araştırmacı için kolay ulaşılır olacağı düşünülerek uygun örnekleme yöntemi ile belirlenmiştir.

Araştırma verilerinin toplandığı okullar; Arpaçbahşiş Atatürk İlkokulu, Arpaçbahşiş Yardımcılar İlkokulu ve Sultan Akın İlkokulu'ndan oluşmaktadır. Belirlenen okullar arasından araştırmaya gönüllü katılan 3. sınıf düzeyinden 87 (%56.5), 4. sınıf düzeyinden 67 (%43.5) olmak üzere toplam 154 öğrenci ve velileri araştırmanın örneklemini oluşturmaktadır. Araştırmanın örneklemini, evrenin %3.25'ini temsil etmektedir. Araştırma örneklemini tanımlayıcı cinsiyet, sınıf düzeyi, anne-baba eğitim düzeyi, Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (ÇGDDÖ) formunu dolduran aile yakını hakkındaki bilgiler Tablo 3.1'de verilmiştir.

**Tablo 3.1.** Araştırma katılımcılarını tanımlayıcı bilgiler (n=154)

		Sayı (n)	Yüzde (%)
Cinsiyet	Kız	81	52,6
	Erkek	73	47,4
Yaş	8	9	5,8
	9	70	45,5
	10	70	45,5
	11	5	3,2
Sınıf düzeyi	3.Sınıf	87	56,5
	4.Sınıf	67	43,5
ÇGDDÖ Formu dolduran kişi	Anne	102	66,2
	Baba	35	22,7
	Anne ve Baba	6	3,9
	Diğer kişi	7	4,5
	Belirtilmemiş	4	2,6
Anne eğitim düzeyi	İlkokul	52	33,8
	Ortaokul	11	7,1
	Lise	50	32,5
	Ön lisans	13	8,4
	Lisans	23	14,9
	Belirtilmemiş	5	3,2
Baba eğitim düzeyi	İlkokul	41	26,6
	Ortaokul	22	14,3
	Lise	39	25,3
	Ön lisans	6	3,9
	Lisans	40	26,0
	Belirtilmemiş	6	3,9

Tablo 3.1.'de araştırma katılımcısı çocukların cinsiyete göre dağılımlarına bakıldığında, çalışma grubunda yer alan 154 çocuktan %52,6'sı kız (81 çocuk) ve %47,4'ü erkektir (73 çocuk). Çocukların %56,5'i 3. sınıf (87 çocuk), %43,5'i ise 4. sınıf (67 çocuk) düzeyinde öğrenim görmektedir. Çocukların davranış problemleri ve etkinliklere katılım düzeyleri hakkında bilgilerin toplandığı ÇGDDÖ'ni dolduran aile yakınlarının dağılımına bakıldığında; %66,2'sinin anne %22,7'sinin baba, %3,9'unun anne ve baba birlikte, %4,5'inin ise diğer kişiler (2 babaanne, 5 kardeş) olmak üzere

dağılım göstermektedir. Çalışmaya katılan çocukların anne-baba eğitim düzeyine bakıldığında annelerin %3,2'sinin eğitim düzeyini belirtmediği, ilkökul (%33,1) ve lise (%32,5) mezunu olan annelerin lisans (%14,3), ön lisans (%8,4), ortaokul (%7,1), lisansüstü (%0,6) mezunu ve okur-yazar olmayan (%0,6) annelere göre daha fazla olduğu görülmektedir. Babaların ise %3,9'u eğitim düzeyini belirtmeyip diğerleri ilkökul (%26,6), lisans (%26), lise (%25,3), ortaokul (%14,3), ön lisans (%3,9) olarak dağılmaktadır.

### 3.3. Veri Toplama Araçları

Araştırmada veri toplama araçları olarak 'Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği' (EK-1) ve 'Okul Çağı Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği'nin 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (ÇGDDÖ) Ebeveyn formu kullanılmıştır. Araştırmaya katılan çocuklarla ilgili, cinsiyet, sınıf düzeyi, anne baba eğitim düzeyi gibi kişisel ve demografik bilgiler ise yine ÇGDDÖ ile toplanmıştır (EK-2).

#### 3.3.1. Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği

Horzum, Ayas ve Çakır-Balta (2008) tarafından geliştirilen 'Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği' toplam 21 maddeden ve dört alt boyuttan oluşmaktadır. Çocukların kendi kişisel bildirim, işaretlemeleri ile yanıtlanan ölçek beşli derecelendirme (1= Hiçbir zaman, 5= Her zaman) türündedir. Ölçekten en düşük 21, en yüksek 105 puan alınabilmektedir. Ölçek maddelerinin tümü olumlu maddelerden oluşmaktadır. Ölçekte; 'bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.', 'arkadaşlarımla beni kabul etmesi için ben de onların oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım.' ve 'okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.' gibi maddeler bulunmaktadır. Ölçeğin alt boyutları; bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma (Faktör 1 -10 Madde), bilgisayar oyununu hayalinde yaratma ve gerçek hayatıyla ilişkilendirme

(Faktör 2- 4 Madde), bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma (Faktör - 3 Madde), bilgisayar oyunu oynamaktan başka etkinlikleri tercih etme (Faktör 4- 4 Madde) olarak adlandırılmıştır. Ancak bu araştırmada ölçeğin toplam puanı dikkate alınıp, alt faktörlere göre değerlendirmeler yapılmamıştır.

Ölçeğin geliştirilmesi çalışması ilköğretim 3. 4. ve 5. sınıf düzeyinde öğrenim gören 460 öğrencinin katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin geçerlik çalışmalarında; yüz görünüm geçerliliği ve kapsam geçerliliği için uzman görüşüne başvurulmuştur. Yapı geçerliliği için açımlayıcı faktör analizi yapılmıştır. Ölçekte yer alan 21 maddenin alt faktörlerdeki yük değerlerinin 0.43- 0.70 arasında değiştiği ve ölçekte yer alan dört faktörün toplam varyansın %45'ini açıkladığı raporlaştırılmıştır. Bu bulgulara dayanarak, ölçeğin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini ölçmek amacıyla kullanılacak geçerlilik ölçütlerini karşıladığı belirtilmiştir. Ayrıca Erboy (2010) tarafından yapılan bir başka çalışmada, 4. ve 5. sınıf düzeyindeki öğrencilerden oluşan örneklem üzerinde uygulanan analizler sonucunda, ölçekte yer alan dört faktörün toplam varyansın %51.55'ini açıkladığı raporlaştırılmıştır.

Ölçeğin geliştirme çalışmasında; Cronbach Alpha iç tutarlık güvenilirlik katsayısının ölçeğin toplamı için 0.85 olduğu ve bu bulgulara dayanarak ölçeğin psikometrik niteliklerinin kabul edilebilir sınırlar içinde olduğu raporlaştırılmıştır (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008). Can Bilgin (2015) 8-10 yaş arası 274 çocuktan oluşan araştırma örnekleminde yapmış olduğu ölçeğin güvenilirlik çalışmasında, “oyunu bırakamama” alt boyutu için .87, “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu için .69, “oyundan dolayı görevi aksatma” alt boyutu için .77 ve “oyunu başka etkinliklere tercih etme” alt boyutu için .58 olarak iç tutarlılık güvenilirlik katsayısını raporlaştırmıştır. Ortaokul öğrencileri ile yapılan çalışmalarda Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) 0,95, Karaca ve diğerleri (2016) 0,86 olarak Cronbach alfa iç tutarlılık güvenilirlik katsayısını bildirmişlerdir.

Bu araştırmanın katılımcılarından elde edilen verilere göre, ölçeğin Cronbach Alfa iç tutarlılık güvenilirlik katsayısı .86 olarak hesaplanmıştır. Ayrıca araştırma kapsamında ölçeğin yapı geçerliliği yeniden test edilmiştir. Bu amaçla öncelikle Kaiser-Meyer-Olkin (KMO=.84) ve Bartlett ( $\chi^2=969.62$ ,  $sd=210$ ,  $p=.000$ ,  $p<.001$ ) testi ile

örneklem büyüklüğünün faktör analizi için uygun olduğu belirlenmiştir (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2012; Tabachnick ve Fidell, 2007). Daha sonra ölçeğin faktöriyel yapısı test edildiğinde, orijinali ile paralel şekilde 4 faktörlü yapının toplam varyansın %49,19'unu açıkladığı gözlenmiştir. Ancak bu araştırmada ölçeğin sadece toplam puanı dikkate alındığından, ölçekte yer alan maddelerin güvenilirliğini belirlemek için, her bir maddenin ölçek toplam puanı ile korelasyonuna bakılmış ve toplam 21 maddeden 19'unun .31 ile .66 arasında değişen korelasyona sahip olduğu, ancak iki maddenin (16. madde  $r=.17$  ve 21. madde  $r=.28$ ) korelasyon katsayılarının kısmen daha düşük olduğu bulunmuştur. Bu maddelerden 16.madde 'bilgisayarda oyun oynadığım için okula geç kalırım' ve '21. madde 'bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, tv izleme gibi) tercih ederim' şeklinde olup, bu ifadelerin araştırma katılımcısı çocuklar tarafından yaş grubu nedeniyle anlaşılmakta güçlük yaşanmış olabileceği düşünülebilir. Sonuç olarak, korelasyon katsayısı kısmen düşük olan bu iki madde çıkarıldığında ölçek aritmetik ortalama ve Cronbach alpha iç tutarlılık güvenilirlik katsayısının çok fazla değişmediği (Tablo 3.2.), söz konusu araştırmanın temelde bir ölçek geliştirme çalışması olmadığı dikkate alınarak, ölçeğin orijinalinde herhangi bir değişim yapmadan, olduğu gibi kullanılmasına karar verilmiştir.

**Tablo 3.2.** Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği madde güvenilirlik analizi

	Madde çıkarıldığında Ortalama	Madde çıkarıldığında (Varyans)	Madde toplam puan korelasyonu	Madde çıkarıldığında Cronbach alpha
m1	37,58	146,938	,516	,853
m2	37,11	142,975	,531	,851
m3	37,05	140,742	,589	,849
m4	37,31	144,449	,517	,852
m5	37,50	143,925	,582	,850
m6	37,21	137,852	,661	,845
m7	36,91	142,005	,494	,852
m8	37,79	149,607	,458	,855
m9	36,84	139,100	,530	,851
m10	37,02	143,104	,457	,854
m11	37,58	150,362	,351	,857
m12	36,97	144,535	,440	,855
m13	36,77	145,161	,368	,858
m14	37,40	150,373	,315	,859
m15	37,89	151,981	,468	,856
m16	38,10	158,232	,171	,862
m17	37,60	147,117	,583	,851
m18	36,81	114,276	,360	,859
m19	37,35	144,883	,395	,857
m20	37,42	148,793	,436	,855
m21	36,79	146,901	,281	,863

### 3.3.2. 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler için Davranış Değerlendirme Ölçeği (ÇGDDÖ, 6-18)

ÇGDDÖ 6-18 ölçeğinin orijinali, çocuk ve gençlerin yeterlik alanlarını ve davranış problemlerini, ebeveynlerden elde edilen bilgiler doğrultusunda değerlendirmek amacı ile Achenbach ve Edelbrok (1983) tarafından geliştirilmiştir. Ölçeğin 1991 formu 4-18 yaş arası, 2001 yılı baskısı ise 6-18 yaş arası olan çocuk ve gençleri kapsamaktadır. Bu araştırmada 21. yüzyıl baskısı kullanılmıştır. Ölçeğin Türkçe'ye uyarlanması Erol ve Şimşek (1995) tarafından gerçekleştirilmiştir. Ölçeğin küçük çocuklarda kullanımında çocuğu yakından tanıyan ebeveyn ya da çocuğa bakım veren diğer kişilerin gözlemlerine göre çocuğun demografik bilgilerinin yanı sıra çocuğun çeşitli alanlarda yeterlik düzeyleri ve çocukta gözlenen duygusal ya da davranışsal sorunları ÇGDDÖ'nde yer alan maddelere göre işaretlemesi beklenmektedir.

İki bölümden oluşan ölçeğin birinci bölümü; “Etkinlik”, “Sosyallik” ve “Okul” alt ölçeklerini kapsayan 20 yeterlik maddesinden, ikinci bölümü ise çocuk ve gençlerdeki davranışsal ve duygusal sorunları belirlemeye yönelik 118 maddeden oluşmaktadır. Ölçeğin yönergesinde; ebeveynlerden ölçekte yer alan sorun davranışların son 6 ayda görülme sıklık derecesine göre 0 (doğru değil), 1 (bazen doğru) ve 2 (her zaman doğru) olarak derecelendirilmesi istenmektedir. Ölçekten “içe yönelim” ve “dışa yönelim” olmak üzere iki ayrı davranış problemi puanı elde edilmektedir. Bunlardan içe yönelim grubunu; anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük/depresyon ve somatik yakınmalar, dışa yönelim grubunu ise; saldırgan davranışlar ve kurallara karşı gelme alt testlerinin toplamı oluşturmaktadır.

Ayrıca ölçekte her iki gruba da girmeyen; sosyal sorunlar, dikkat sorunları ve düşünce sorunları alt testleri yer almaktadır. Ölçeğin bütününden toplam davranış problemi puanı elde edilmektedir. Ölçeğin değerlendirilmesinde 8 maddenin üzerinde boş bırakılan testler geçersiz sayılmaktadır. Ölçeğin uyarlama çalışmasında test-tekrar test güvenilirliği, toplam davranış probleminde .84, iç tutarlılığı .88 olarak bulunmuştur. Doğrulayıcı faktör analizi kullanılarak yapılan geçerlik çalışmasında, maddelerin



%99'unun ölçülmesi amaçlanan belirtileri anlamlı ( $p<.01$ ), pozitif ve yeterli düzeyde ölçtüğü belirtilmiştir (Erol ve Şimşek, 2010).

### 3.4. Verilerin Toplanması

Örneklem olarak belirlenen okullarda uygulamayı gerçekleştirebilmek için, Mersin Valiliği İl Milli Eğitim Müdürlüğüne izin başvurusu yapıp, gerekli izinler (EK-3) alındıktan sonra 2017-2018 eğitim-öğretim yılı ikinci döneminde, okul yöneticilerine bilgi verilip randevu alınarak uygulama için okullara gidilmiştir. Uygulama için öncelikle sınıf öğretmenleri aracılığıyla gönüllü bilgilendirme formu velilere ulaştırılmıştır. Velilerden gerekli izin alındıktan sonra araştırmacının kendisi tarafından sınıf ortamında çocuklara yazılı ve sözlü bilgilendirme yapılarak Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği'ni yönergesine uygun şekilde yanıtlamaları sağlanmıştır. Ölçek maddelerinde geçen bilgisayar oyunu kavramının telefon, tablet, bilgisayar üzerinde oynanan sanal oyunların tümünü kapsattığı çocuklara uygulama öncesinde açıklanıp buna göre ölçeği doldurmaları belirtilmiştir. 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği ise, sınıf öğretmenleri tarafından araştırmaya katılan çocukların ebeveynlerine kapalı zarf içerisinde ulaştırılmış ve ölçeği yanıtlamaları sağlanmıştır. Öğrenci ve veli olmak üzere araştırmacının her bir katılımcısı tarafından gönüllü bilgilendirme formu ve onam formu imzalanmış ve araştırmaya katılım konusunda gönüllülük ilkesi dikkate alınmıştır. Çocuklara uygulanan Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği'nin sınıflarda uygulanması yaklaşık olarak 35-40 dakika sürmüştür. Örneklem yaş grubunun 8-11 yaş aralığında olması nedeniyle çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili maddeleri gerçek durumlarını doğru yansıtacak biçimde doldurabilmeleri için yapılan açıklama yanı sıra davranış problemleri için ebeveyn bildirmesine dayalı bir ölçek kullanılmıştır.

### 3.5. Verilerin Analizi

Verilerin analizinde SPSS 20.0 paket programı kullanılmıştır. Araştırmada uygulanan ölçek puanlarının normal dağılıp dağılmadığını belirlemek için Kolmogorov-

Smirnov testi kullanılmış, anlamlılık düzeyi  $p<.05$  olarak belirlenmiştir. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve ÇGDDÖ'den elde edilen puanların dağılımının test edildiği Kolmogorov-Smirnov Testi sonuçları ve ölçeklerden elde edilen puanlara ait aritmetik ortalama, standart sapma, çarpıklık ve basıklık testi sonuçları Tablo 3.3.'te verilmiştir.

**Tablo 3.3.** Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve ÇGDDÖ'den elde edilen puanların ortalama, standart sapma, çarpıklık, basıklık ve Kolmogorov-Smirnov Normallik testi (n=154)

	Ortalama ( $\bar{X}$ )	Standart sapma (s)	Çarpıklık	Basıklık	Kolmogorov- Smirnov	p
Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı	39,15	12,63	0,71	0,14	,083	,011
ÇGDDÖ	24,56	19,34	1,51	3,40	,114	,000

Yapılan normallik testi sonucunda, çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi puanlarının normal dağılmadığı ( $p<.05$ ) ve 0,71 çarpıklık ve 0,14 basıklık değeri ile sağa çarpık bir eğilim sergilediği sonucuna varılmıştır. Aynı şekilde ÇGDDÖ'den alınan puanların normal dağılmadığı ( $p<.05$ ) ve 1,51 çarpıklık ve 3,40 basıklık değerleri ile sağa çarpık bir eğilim sergilediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu sonuçlara dayanarak veri analizinde parametrik olmayan yöntemler kullanılmıştır. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri ve okul ve okul dışı etkinliklerde yeterlilik arasındaki ilişkiyi incelemek için iki değişken de en az aralık ölçeğinde olduğu ve normallik varsayımı karşılanmadığı için Spearman Brown korelasyon analizi testi yapılmıştır (Büyüköztürk, Çokluk ve Köklü, 2011).

## IV. BÖLÜM

### 4. Bulgular

Bu bölümde araştırma problemi ve alt problemlerine paralel olarak elde edilen bulgular yer almaktadır. Buna göre öncelikle davranış problemleri toplam puanı, içe yönelim davranış problemleri (anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük, somatik yakınmalar) ve dışa yönelim davranış problemleri (kurallara karşı gelme, saldırgan davranışlar) ile içe yönelim ve dışa yönelim dışında kalan davranış problemleri (sosyal sorunlar, düşünce sorunları, dikkat sorunları) arasında ilişkinin incelenmesi ve sonrasında çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul yeterliliği arasındaki ilişkinin incelenmesi bulgularına yer verilmiştir.

#### 4.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Davranış Problemleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Araştırmanın alt problemlerinden ‘Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri toplam puanı, içe yönelim davranış problemleri (anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük/depresyon, somatik yakınmalar), dışa yönelim davranış problemleri (kurallara karşı gelme, saldırgan davranışlar) ve içe yönelim ya da dışa yönelim dışında kalan davranış problemleri (sosyal sorunlar, düşünce sorunları, dikkat sorunları) arasında ilişki var mıdır?’ alt problemini test etmek amacıyla Spearman Brown Korelasyon analizi yapılmış ve bulgular Tablo 4.1.’de sunulmuştur.

**Tablo 4.1.** Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişkiye yönelik Spearman Brown korelasyon analizi testi sonuçları

	Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi	
	R	p
<b>Dışa yönelim davranış problemleri</b>	,160	,047*
<b>Kurallara karşı gelme</b>	,130	,107
<b>Saldırgan davranışlar</b>	,165	,040*
<b>İçe yönelim davranış problemleri</b>	,074	,365
<b>Aksiyete/Depresyon</b>	,052	,524
<b>Sosyal içe dönüklük</b>	,085	,293
<b>Somatik yakınmalar</b>	,090	,267
<b>İçe yönelim ve Dışa yönelim dışında kalan davranış problemleri</b>		
<b>Sosyal sorunlar</b>	,183	,023*
<b>Düşünce sorunları</b>	,160	,047*
<b>Dikkat sorunları</b>	,162	,044*
<b>Davranış problemleri toplam puanı</b>	,144	,075

\*p<.05

Tablo 4.1. incelendiğinde; bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa yönelim davranış problemleri ( $r= ,160$ ;  $p=,047$ ;  $p<05$ ) ve dışa yönelim davranış problemlerinden saldırgan davranışlar ( $r= ,165$ ;  $p= ,040$ ;  $p<05$ ) arasında pozitif yönde, düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa ve içe yönelim davranış problemleri dışında kalan; sosyal sorunlar ( $r= ,183$ ;  $p= ,023$ ;  $p<05$ ), düşünce sorunları ( $r= ,160$ ;  $p= ,047$ ;  $p<05$ ) ve dikkat sorunları ( $r= ,162$ ;  $p= ,044$ ;  $p<05$ ) arasında pozitif yönde, düşük düzeyde ve anlamlı ilişkiler bulunmuştur. Ancak bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri toplam puanı ( $r= ,144$ ;  $p= ,075$ ;  $p>.05$ ), dışa yönelim davranış problemlerinden kurallara karşı gelme ( $r=,130$ ;  $p= ,107$ ;  $p>.05$ ), içe yönelim davranış problemleri toplam puanı ( $r=,074$ ;  $p=,365$ ;  $p>.05$ ) ve içe yönelim problemlerinin alt boyutlarından; anksiyete/depresyon ( $r=,052$ ;  $p=,524$ ;  $p>.05$ ), sosyal içe dönüklük/depresyon ( $r= ,085$ ;  $p= ,293$ ;  $p>.05$ ) ve somatik yakınmalar ( $r=,090$ ;  $p=,267$ ;  $p>.05$ ) puanları arasındaki ilişkiler anlamlı bulunmamıştır.

Araştırmanın bu bulguları, çocuklarda oyun bağımlılığı düzeyinin daha çok saldırganlık gibi dışa yönelim davranış problemleri ve özellikle içe yönelim ve dışa yönelim dışında kalan; dikkat, düşünce sorunları ve sosyal sorunlarla ilişkili olduğunu yansıtmaktadır.

#### 4.2. Çocuklarda Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyi ile Genel Etkinlik Yeterliliği, Spor ve Spor Dışı Etkinliklere Katılım, Sosyallik ve Okul Yeterliliği Arasındaki İlişkiye Yönelik Bulgular

Araştırmanın alt problemlerinden ‘Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul yeterliliği arasında ilişki var mıdır?’ probleminin test edilmesi amacıyla Spearman Brown Korelasyon analizi yapılmış ve bulgular Tablo 4.2.’de sunulmuştur.

**Tablo 4.2.** Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılık düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul yeterliliği arasındaki ilişkiye yönelik Spearman Brown korelasyon analizi sonuçları (n=133)

	Genel etkinlik yeterliliği		Spor ve spor dışı etkinliklere katılım		Sosyallik		Okul yeterliliği	
	r	p	r	p	r	p	r	p
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	-,133	,151	-,075	,388	-,082	,349	-,208	,010*

\*p<.05

Tablo 4.2. incelendiğinde; çocuklarda oyun bağımlılığı düzeyi ile okul yeterliliği arasında negatif yönde, düşük düzeyde ve anlamlı bir ilişki bulunmuştur ( $r = -,208$ ;  $p = ,010$ ;  $p < .05$ ). Bu negatif ilişki, değişkenlerden birinin artarken diğerinin azalması anlamına gelmektedir. Ancak bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği ( $r = -,133$ ;  $p = ,133$ ;  $p > ,05$ ), spor ve spor dışı etkinliklere katılım ( $r = -,075$ ;  $p = ,388$ ;  $p > ,05$ ) ve sosyallik ( $r = -,082$ ;  $p = ,349$ ;  $p > ,05$ ) arasındaki negatif ilişkilerin anlamlı düzeyde olmadığı gözlenmiştir. Araştırmanın bulguları genel olarak değerlendirildiğinde, çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa yönelim davranış problemleri, saldırganlık, dikkat sorunları, düşünce sorunları ve sosyallik arasındaki ilişkilerin pozitif, okul yeterliliği ile arasındaki ilişkinin ise negatif olduğu bulunmuştur.

## V. BÖLÜM

### 5. Tartışma, Sonuç ve Öneriler

#### 5.1. Tartışma

Bu bölümde araştırma problemi ve alt problemlerine paralel olarak elde edilen bulguların tartışılması yer almaktadır. Buna göre öncelikle çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri toplam puanı, içe yönelim davranış problemleri (anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük, somatik yakınmalar) ve dışa yönelim davranış problemleri (kurallara karşı gelme, saldırgan davranışlar) ile içe yönelim ve dışa yönelim dışında kalan davranış problemleri (sosyal sorunlar, düşünce sorunları, dikkat sorunları) arasında ilişkinin incelenmesi bulguları tartışılmıştır. Ardından bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul yeterliliği arasındaki ilişkinin incelenmesi bulgusu tartışılmıştır.

#### 5.1.1. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri arasındaki ilişkiye yönelik bulguların tartışması

Bu araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin, dışa yönelim davranış problemleri ve bunlardan saldırgan davranışlarla pozitif yönde anlamlı ilişkili olduğu, ancak kurallara karşı gelme ile ilişkili olmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazında bilgisayar oyun bağımlılığının saldırgan davranışlar ile ilişkisini yansıtan, araştırmanın bu bulgusunu destekleyici çok sayıda araştırma bulgusu bulunmaktadır (Festl ve diğerleri, 2013; Hauge ve Dauglas,2003; Kim, Kim, Shim, Im ve Shon, 2012; Mehroof

ve Griffiths,2010). Benzer şekilde Solak (2012) bilgisayar oyununa ayrılan zaman arttıkça dolaylı saldırganlık düzeyinin arttığını raporlaştırmıştır. Bazı araştırmacılar bilgisayar oyunlarının içeriğinde yer alan şiddet davranışlarının kişide şiddete karşı duyarsızlaşmaya sebep olduğunu ve böylelikle oyun dışı, gerçek yaşam alanlarında dasaldırgan davranışlarını arttığını vurgulamıştır (Akçayır, 2013; Donnerstein, Slaby ve Eron, 1994; Engelhardt, Bartholow, Kerr ve Bushman, 2011). Bu araştırmanın ve başka araştırmaların benzer nitelikteki bulguları, bilgisayar oyunlarının birçoğunun; vurma, kırma, öldürme gibi saldırgan eylemler içerdiklerini ve bu nedenle çocuklarda saldırgan davranışları artırabileceğini düşündürmektedir. Özellikle çocuklar için model alma ve özdeşleşme önemli öğrenme süreçlerindedir. Bu bakımdan saldırgan davranışları artırıcı etkisi olabilecek bilgisayar oyunlarının çocuklar için önemli bir risk oluşturduğu söylenebilir. Araştırma örneklemini oluşturan orta çocukluk dönemindeki çocukların; sosyal norm ve kurallara uyma, akranlarla iletişim kurma gibi gelişimsel görevleri öğrenmede bilgisayar ya da video oyunları gibi ortamlarda izledikleri şiddet davranışları, gerçek yaşamda şiddet ve saldırgan içerikli davranışlar sergilemelerine yansımış olabilir.

Saldırganlık hemen hemen bütün insanlarda var olan doğal bir güdü olarak kabul edildiğinde, araştırma örneklemini oluşturan çocukların içinde buldukları yaş ve gelişim döneminde, gerçek yaşamda normal karşılanmadığını gözlemledikleri saldırgan içerikli davranışları oyunlar aracılığıyla sanal ortamda sergilemeleri bir tür sağlıklı dışa vurma yolu olarak da kabul edilebilir. Ayrıca çocukluk döneminde vurma, itme gibi saldırgan içerikli oyunlar, bu dönemin normal oyun davranışları olarak da değerlendirilmektedir. Pellegrini ve Smith (1998b) saldırgan davranışları oyun davranışlarından ayırt edebilmek için çocukların oyun öncesi ve sonrasında gözlemlenmesinin yararlı olacağını önermişlerdir. Sonuç olarak çocukluk döneminde yetişkinlerin zaman zaman saldırgan davranış olarak nitelendirdikleri bazı davranışların çocukların gelişimsel dönemine uygun etkileşim biçimi ya da oyun niteliğinde algıladıkları davranışlar olabileceği de dikkate alınmalıdır.

Bu araştırmanın bulgularından olan bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile dışa yönelim problemlerinden kurallara karşı gelme arasında anlamlı ilişki olmadığı bulgusu,

çocukların gelişimsel özellikleri ile açıklanabilir. İlkokul dönemi, çocukların aileden sonra sınıf ve okul kuralları ile tanıştığı ve toplumsal kuralların ilk kez deneyimlendiği sosyal ortamlardır. Bu dönemde çocukların kurallara uyma becerisinin geliştirilmesi hedeflenmektedir. İlkokul dönemi çocukları öğretmenlerin rehberliği ile sınıf ve okul kurallarına uyum sağlamaya çalışmaktadır. Bu nedenle bu süreçte kurallara karşı gelme davranışının çok fazla gözlenmediği ve bilgisayar oyunu bağımlılığı ile ilişkili bulunmadığı düşünülmektedir.

Araştırmanın bir başka bulgusu, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile içe yönelim davranış problemleri ve bunun alt boyutlarından, anksiyete/depresyon, sosyal içe dönüklük/depresyon ve somatik yakınmalar arasında ilişki olmadığı sonucudur. Oysa bu bulgudan farklı olarak bazı araştırmalarda oyun bağımlılığı ile içe yönelim davranış problemleri ilişkisini yansıtan bulgular sıklıkla yer almaktadır. Örneğin; Şahin ve Tuğrul (2012) dijital oyun bağımlılığının kaygı, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB), yalnızlık hissi, depresyon, sosyal izolasyon ve iletişim becerileri eksikliği gibi birçok davranış problemine neden olabileceğini belirtmişlerdir. Yine Whang, Lee ve Chang (2003) bilgisayar oyun bağımlılığı olan genç yetişkinlerde depresif duygudurumun daha yüksek olduğunu belirtmişlerdir. Karaca ve diğerleri (2016) ise 10-15 yaş aralığındaki çocuklar ile yaptıkları çalışmada oyun bağımlılığı arttıkça sosyal anksiyete düzeyinin de arttığını raporlaştırmışlardır. Bu araştırmanın bulgularına benzer nitelikte bazı araştırma sonuçları da bulunmaktadır. Örneğin; Bilgi (2005) ve Solak (2012) depresyon ve yalnızlık ile aşırı bilgisayar oyunu oynama arasında ilişki bulunmadığını belirtmişlerdir. Diğer yandan mevcut araştırma bulguları ebeveynlerin bildirimine dayalı olduğu için daha çok dışarıdan gözlemlenmesi daha kolay olan saldırgan davranışlara odaklanıldığı, içe yönelim davranış problemlerinin Wilmshurst (2005)'in vurguladığı gibi daha zor tespit edildiği ve dolayısıyla ebeveynler tarafından pek fazla tanınmamış olabileceğini düşündürmektedir. Bu konudaki farklı araştırma bulguları özellikle çocukluk döneminde bilgisayar oyun bağımlılığının içe yönelim davranış problemleri ile ilişkisinin incelendiği araştırmalara gereksinim olduğunu düşündürmektedir.



Bu araştırmanın bulguları, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin içe yönelim ve dışa yönelim sınıflandırması dışında kalan; sosyal sorunlar, düşünce ve dikkat sorunları ile pozitif yönde, düşük düzeyde ilişkili olduğunu yansıtmaktadır. Alanyazında yetersiz sosyalliğin, sosyal becerilerin düşük olmasının ve işlevsel olmayan sosyal davranışların bilgisayar oyunu bağımlılığı ile ilişkili olduğunu gösteren, araştırmanın bu bulgusunu destekleyen araştırmalar bulunmaktadır (Festl ve diğerleri, 2013; Whang ve diğerleri, 2003; Zamani ve diğerleri, 2010). Bu sonuç, bilgisayar oyunlarını zaman zaman gerçek yaşam etkileşimlerine tercih eden çocukların sosyal ilişkilerle ilgili sorunlar yaşayabileceklerini yansıtmaktadır. Diğer yandan bunun tam tersine sosyal etkileşimlerle ve ilişkilerle ilgili yetersizliğin bilgisayar oyunlarına yönelmelerine kaynaklık edebileceği de dikkate alınmalıdır. Bu bakımdan çocukluk döneminde ailelerin çocuklarının akranları ile etkileşim kurabilecekleri ortamlar hazırlamaları oldukça önemlidir.

Araştırmanın bulgularından düşünce ve dikkat sorunları ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde ilişki olduğu bulgusu, araştırmanın diğer bulgusu olan okul yeterliği ile negatif yönde ilişkili olduğu bulgusuyla tutarlı bir sonuç olarak değerlendirilebilir. Araştırmanın bu bulgusunu destekleyici biçimde, Gentile (2009)'un 8-18 yaş arasındaki çocuk ve ergenlerle yaptığı çalışmada, dikkat problemleri ile patolojik biçimde oyun oynama davranışı arasında ilişki olduğu belirtilmektedir. Benzer şekilde Orhan (2018) 10-14 yaşlarındaki çocuklarda dijital oyun bağımlılığı azaldıkça dikkat düzeylerini arttığını belirtmiştir. Bu araştırmanın ve benzer nitelikteki araştırmaların bu bulgusu bilgisayar oyunlarının çocukların düşünce ve dikkat gibi bilişsel etkinliklerini önemli düzeyde etkilediğini yansıtmaktadır.

#### 5.1.2. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım, sosyallik ve okul yeterliliği arasındaki ilişkiye yönelik bulguların tartışması

Araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile genel etkinlik yeterliliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım ve sosyallik düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmadığı

ancak okul yeterliği ile düşük düzeyde negatif ilişki bulunduğu sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazında bilgisayar oyunlarına aşırı derecede zaman ayırmanın düşük akademik başarı ile ilişkili olduğunu yansıtan araştırmanın bu bulgusunu destekleyici bazı bulgular bulunmaktadır. Gentile, Lynch, Linder ve Walsh (2004) tarafından 8. ve 9. sınıf öğrencileri ile yapılan bir araştırmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayanların okul performanslarının daha düşük olduğu belirtilmiştir. Anand (2007) tarafından bilgisayar oyunu kullanımı ile akademik performans arasındaki ilişkinin incelendiği araştırmada bilgisayar oyunlarına ayrılan zaman ile akademik başarı arasında negatif ilişki olduğu raporlaştırılmıştır. Benzer şekilde Brunborg ve arkadaşları (2014) bilgisayar oyunu bağımlılığının, düşük akademik başarı ile ilişkili olduğunu belirtmiştir. Yine Horzum (2011) bilgisayar oyunlarının öğrenme güçlüğü, akademik başarının düşük olması, ödevlerin yapılamaması gibi olumsuz etkilerini vurgulamıştır. Eğitim sisteminde okul yaşantıları yanında, bilginin kalıcılığını sağlamak amacıyla ders tekrarı, ev ödevi uygulaması gibi tekrar gerektiren sorumluluklar öğrencilere yüklenmektedir. Öğrencinin evde geçirdiği zamanı akademik olarak öğrenmeye odaklı etkinlikler yerine bilgisayar oyunları ile geçirmesi öğrenmenin kalıcılığını etkileyebilmektedir. Hatta bilgisayar oyunları ile zaman geçiren çocuğun; kitap okumak, ders çalışmak, okula devam gibi akademik etkinliklere yönelik ilgisi ve motivasyonu daha düşük olabilmektedir. Bu nedenle okul performansı için bilgisayar oyun bağımlılığının bir risk faktörü olduğu söylenebilir.

Araştırmanın bilgisayar oyun bağımlılığının spor ve spor dışı etkinliklere katılımı ile ilişkili bulunmadığı bulgusu ile ilgili alanyazında farklı araştırma sonuçları bulunmaktadır. Bunlardan Bekar (2018)'in açık hava aktivitelerinde bulunma ve spor yapma süresi ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında anlamlı ilişki bulunmadığı bulgusu bu araştırmanın bulgusunu destekler niteliktedir. Ancak bu bulgulardan farklı olarak Hazar, Mamak ve Çınar (2015) spor etkinliklerine katılan lise öğrencilerde katılmayanlara göre internet bağımlılığının ve bilgisayar oyunu bağımlılığının daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Aksoy (2018) ise ergenlerde boş zaman aktivitelerinin bilgisayar oyun bağımlılığını azaltmada etkili olduğunu belirtmiştir. Orhan (2018) 10-14 yaş arasındaki çocuklar ile yaptığı araştırma sonucuna dayanarak, çocuklarda fiziksel aktivitelerin bilgisayar oyun bağımlılığının azaltacağını belirtmiştir.

Araştırma bulguları birlikte değerlendirildiğinde genel olarak spor ve spor dışı aktivitelere katılmanın, çocuk ve ergenlerin serbest zamanlarını keyifli bir biçimde geçirme olanağı sunduğu ve bu nedenle bağımlılıklardan koruyucu bir işlevi olabileceği öngörülmektedir. Sonuçta bilgisayar oyun bağımlılığı çocukların serbest zamanlarını doldurarak başka aktivitelere katılımını ve hatta ilgisini sınırlandırmaktadır. Ancak bu araştırmada söz konusu ilişkinin bulunmayışı, çocukların daha üst yaş gruplarına göre henüz spor ve benzeri aktivitelere yönelik ilgilerinin ve yönelimlerinin netleşmediğinden, sadece ailenin ya da okul ortamının sunduğu olanaklarla sınırlı olmasından kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca bu araştırmada spor ve spor dışı etkinliklere katılım bilgisi, çocuğu yakından tanıyanebeveyni ya da bir başka yakınının bildirimine dayalı ölçüldüğünden, spor etkinliklerine düzenli katılım, bu etkinliklerle geçirilen süre gibi gerçek katılımın tam olarak ölçülemediği de düşünülebilir. Bu nedenle çocukların serbest zaman aktivitelerine katılım süresi ve sıklığı, etkinliklere ilişkin ilgileri ve duyguları ile bilgisayar oyun bağımlılığı ilişkisini belirlemeye yönelik araştırmalar yapılmasının bu konuda katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Araştırmada bilgisayar oyun bağımlılığı ile sosyallik arasında anlamlı ilişki bulunmadığı sonucuna ulaşılmıştır. Alanyazın incelendiğinde; Selnow (1984) bu durumu açıklayıcı nitelikte “elektronik arkadaş” kavramını öne sürmüş, çocukların bilgisayar oyunları ile meşgulken zamanlarını en iyi şekilde geçirdiklerini düşündüklerini, gerçek yaşamda sosyal ilişkilerle ilgili güçlükler yaşadıklarını, sınırlı sayıda arkadaşına sahip olduklarını ve arkadaşlık ilişkilerinde de bilgisayar oyunları ile ilgili paylaşımlarının ağırlıklı olduğunu belirtmiştir. Zamani ve diğerleri (2010) lise öğrencileri ile yapılan çalışmalarında bilgisayar oyunlarına bağımlılık arttıkça sosyal becerinin azaldığını belirtmişlerdir. Lemmens ve diğerleri (2011) ergenler ile ve Festl ve diğerleri (2013) hem ergen hem yetişkin bireylerle yapmış oldukları araştırmalarında düşük sosyallik ile bilgisayar oyun bağımlılığının ilişkili olduğunu belirtmişlerdir. Bütün bu bulgular yanında, bu araştırmada sosyallik alt boyutu ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında ilişki bulunmayışı ÇGDDÖ'nin bu alt boyutunun sosyallik olarak henüz çocuklarda çok fazla yerleşmemiş olan kulüp üyeliği gibi üst düzey sosyal davranışları ölçmesinden kaynaklanmış olabileceği düşünülmektedir. Ayrıca araştırma katılımcısı

ilkokul çocuklarının okul, sınıf gibi sosyal ortamlarda akranları ile zaman geçirmelerinin sosyalleşmeleri yönünden olumlu katkısı olduğu dikkate alınmalıdır.

Sonuç olarak bu araştırmanın bilgisayar oyun bağımlılığının düşünce, dikkat sorunları gibi bilişsel sorunlar ile pozitif ve okul yeterliliği ile negatif yönde ilişkisi bu yaş grubu için bilgisayar oyun bağımlılığının özellikle bilişsel ve eğitsel sorunlar için önemli bir risk faktörü olabileceğini ortaya koymaktadır. Ayrıca bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin dışa yönelim ve saldırgan davranışlarla ilişkisi kişilerarası ilişkiler yönünden risk olabileceğini yansıtmaktadır. Araştırmanın bu bulgularının bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili olası sorunları sınıflandırmada katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## 5.2. Sonuç ve Öneriler

Bu bölümde araştırmanın bulgularına ilişkin sonuçlar özetlenmiştir. Bu sonuçlar doğrultusunda, yeni yapılacak araştırmalara, çocuklarla çalışan ruh sağlığı profesyonellerine ve okul psikolojik danışmanlarına yönelik öneriler sunulmuştur. Araştırmadan elde edilen sonuçlar aşağıdaki gibidir:

1. Dışa yönelim davranış problemleri ve alt boyutlarından saldırgan davranışlar ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasında pozitif yönde, düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak dışa yönelim davranış problemlerinin alt boyutlarından kurallara karşı gelme ile oyun bağımlılığı düzeyi arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır.
2. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile davranış problemleri toplam puanı, içe yönelim davranış problemleri alt boyutlarından; anksiyete/depresyon, sosyal içedönüklük/depresyon ve somatik yakınma arasında anlamlı ilişki bulunmamıştır.
3. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile içe yönelim ve dışa yönelim sınıflandırması dışında kalan davranış problemlerinden; sosyal sorunlar, dikkat sorunları ve düşünce sorunları arasında pozitif yönde, düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

4. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile okul yeterliliği arasında negatif yönde, düşük düzeyde ilişki olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ancak genel etkinlik yeterliği, spor ve spor dışı etkinliklere katılım ve sosyallik arasında ilişki olmadığı sonucuna ulaşılmıştır.

Araştırmadan elde edilen bu sonuçlara göre; çocuklarla çalışan ruh sağlığı profesyonelleri ile okul psikolojik danışmanlarına ve yeni yapılacak araştırmalara yönelik öneriler sıralanabilir.

Araştırma bulgularına dayalı olarak, çocuklarla çalışan ruh sağlığı çalışanları ve okul psikolojik danışmanlarına yönelik öneriler aşağıda sıralanmıştır:

1. Araştırma sonuçlarından, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile saldırgan davranışlar arasında bulunan pozitif ilişki, oyun bağımlılığı düzeyi fazla olan çocukların okul ya da okul dışı ortamlarda saldırgan davranışlar sergileme yönünden risk altında olduklarını yansıtmaktadır. Bu bakımdan okul psikolojik danışmanları tarafından internet ve bilgisayarın bilinçli kullanımı konusunda ebeveyn, öğretmen ve öğrencilere yönelik bilgilendirici psikoeğitim çalışmaları yapılmasının bu riski azaltmada etkili bir yaklaşım olacağı önerilmektedir.
2. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının düşünce ve dikkat sorunları ile pozitif, okul yeterliliği ile negatif ilişkisini yansıtan araştırma bulgularına dayanarak, akademik güdülenme ya da akademik başarı sorunları yaşayan çocukların, akademik konularda yaşadıkları sorunlara, bilgisayar oyunlarının kaynaklık edebileceğinin dikkate alınması önerilmektedir.
3. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığının sosyal sorunlar ile pozitif ilişkisini yansıtan araştırma sonucuna dayanarak, okul ve okul dışı ortamlarda çocukların sosyalleşme düzeylerini, sosyal becerilerini artıracak ortamların geliştirilmesinin yararlı olacağı düşünülmektedir. İlkokul dönemindeki çocukların oyun çağında olduğu, oyunun çocukların bilişsel, fiziksel ve sosyal gelişimlerinde önemli bir yere sahip olduğu göz önünde bulundurularak, çocukların bilgisayar oyunları yerine, açık alanlarda birbirleri ile sosyal etkileşim kurabilecekleri alternatif ortamlar sağlanması için okul ve aile iş

birliđi kapsamında oyun ortamlarının artırılmasına yönelik düzenleyici çalışmalar yapılması önerilmektedir.

4. İlkokullarda görev yapan okul psikolojik danışmanlarının ve çocuk ruh sađlığı alanında çalışan profesyonellerin çocuklarda davranış problemlerinin erken dönemlerde belirlenmesi ve müdahale edilmesi amacıyla zaman zaman tarama çalışmaları yapmaları, bağımlılık davranışları için olası risk faktörlerini azaltıcı ve koruyucu faktörleri güçlendirici çalışmalar yapılması önerilmektedir.
5. İlkokul dönemindeki çocukların akademik becerileri yanında gelişim dönemine uygun bir şekilde sosyal becerilerini geliştirici çalışmalara okul ortamında daha fazla yer verilmesi, bu konuda daha fazla yardıma gereksinim duyan çocukların psikoeđitim grubu, grupla psikolojik danışma gibi beceri kazandırma odaklı küçük grup çalışmalarına dahil edilmesi önerilmektedir.

Yeni yapılacak arařtırmalara yönelik öneriler ařađıda sıralanmıřtır:

1. Çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı davranışının yaygınlığını belirlemek amacıyla daha kapsamlı örneklem grupları ile tarama çalışmaları yapılmasının yararlı olacağı önerilmektedir.
2. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi yüksek ve düşük olan çocuk ya da ergenleri karşılaştırma çalışmaları ile bağımlılıkla ilgili kişisel, ailesel ve sosyal özelliklerin belirlenmesi sorunun farklı yönleri ile tanınması açısından yararlı olabilir.
3. Bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi yüksek olan çocuklara yönelik, olumlu sosyal davranışlar ya da sosyal beceri eğitimi gibi deneysel çalışmalar yapılarak etkililiğinin ve kalıcılığının test edilmesi, önleme ve müdahale çalışmalarına katkı sağlayabilir.
4. Yeni yapılacak arařtırmalarda spor ve spor dışı etkinliklere katılım incelenirken, etkinliklere düzenli katılım ve etkinliğe katılmadan alınan doyum gibi boyutların kapsamlı olarak dikkate alınması yararlı olacaktır. Benzer şekilde sosyallik alanındaki yeterliliđi belirlemede çocukların arkadaş sayısı, arkadaşları ile birlikte geçirdiđi süre, sosyal etkileşimleri gibi özelliklerinin dikkate alınması yararlı olabilir.

5. Arařtırmada kullanılan Çocuklar için Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı Ölçeęi'nde yer alan maddelerden 16. ve 21. maddenin madde toplam puan korelasyonunun kısmen daha düşük olduęu bulgusuna dayanarak, maddelerin ifade yönünden yeniden düzenlenmesinin ve daha kapsamlı örneklem gruplarında ölçeęin psikometrik özellięinin incelenmesinin yararlı olacaęı önerilmektedir.
6. Arařtırma katılımcısı çocukların yaşları göz önünde bulundurulduęunda gelecek arařtırmalarda bilgisayar oyun baęımlılıęı düzeyinin belirlenmesinde görüşme yöntemi gibi nitel yöntemler kullanılması faydalı olabilir.



## KAYNAKÇA

Abay, E. (1999). *Klinik Psikiyatri El Kitabı*. İstanbul: Nobel Tıp Kitapevi.

Achenbach, T. M. (1966). The classification of children's psychiatric symptoms: A factor-analytic study. *Psychological Monographs: General and Applied*, 80(7), 1.

Akçay, D. ve Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 12(2), 66-71.

Akçayır, G. (2013). Dijital oyunların sağlığa etkisi. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar* (264-271). Ankara: Pegem.

Akçayır, M. (2013). Dijital oyunlarda şiddet. M. A. Ocak (Ed.), *Eğitsel Dijital Oyunlar* (249-262). Ankara: Pegem.

Aksoy, Z. (2018). *Adölesanlarda Oyun Bağımlılığı, Yaşam Biçimi Davranışları ve Etkileyen Faktörler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Aktaş, B. (2018). *Ortaokul Öğrencilerinde İnternet Ve Dijital Oyun Bağımlılığının Psikolojik Sağlık Ve Saldırganlıkla İlişkisi*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Kafkas Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Kars.

American Psychiatric Association (2013). *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders 5 (DSM-V)*. Washington DC: American Psychiatric Association.



- Ammerman, R. T., McGraw, K. L., Crosby, L. E., Beidel, D. C., & Turner, S. M. (2006). Social anxiety disorder. R. T. Ammerman (Ed.), *Comprehensive Handbook Of Personality And Psychopathology* (135-147). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Anand, V. (2007). A study of time management: The correlation between video game usage and academic performance markers. *Cyber Psychology & Behavior*, *10*, 552-559.
- Anderson A. ve Bushman, B.,J. (2001).Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior:A Meta-Analytic Review of the Scientific Literature. *Psychological Science*, *12*(5), 22-36.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent Video Game Effects on Children and Adolescents: Theory, Research and Public Policy*. Oxford University Press.
- Arslan, G. (2016). Karşı gelme bozukluğu. S. Avşaroğlu (Ed.), *Çocuk ve Ergenlerde Gelişimsel ve Davranışsal Bozukluklar* (21-41). Ankara: Vize.
- Ataman Yengin, D. (2016). Sosyal medya ve akıllı mobil teknoloji: Akıllı sosyal yaşamlar. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication*, *6*(2), 105-113.
- Austin, V. L., & Sciarra, D. (2012). Çocuk ve Ergenlerde Duygusal ve Davranışsal Bozukluklar (Çev. Ed. M. Özkes). Ankara: Nobel.
- Ayas, T. (2012). The relationship between Internet and computer game addiction level and shyness among high school students. *Educational Sciences: Theory and Practice*, *12*(2), 632-636.
- Aydın, A. (2010). *Oyun Dil ve Düşünce*. Ankara: Eğiten Kitap.

- Aydın, N.H.B. (2004). *Çocuk Ruh Sağlığı*. İstanbul: Morpa Kültür Yayınları.
- Baker, S. L., Patterson, M. D. and Barlow, D. H. (2002). Approaches for specific psychological problems. M. M. Antony and D. H. Barlow (Eds.), *Handbook of Assessment and Treatment Planning for Psychological Disorders* (67-112). New York: The Guilford Press.
- Bakırcıoğlu, R. (2013). *Çocuk ve Ergenlerde Ruh Sağlığı* (5. Baskı). Ankara: Anı.
- Balak, Z. İ. (2016). *Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İle Somatizasyon Bozukluğu Ve Zihin Kuramı Arasındaki İlişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Balıkçı, R. (2018). *Çocuklarda Ve Ergenlerde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ve Agresif Davranışlar Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Barkley, R. A. (1997). Behavioral inhibition, sustained attention, and executive functions: constructing a unifying theory of ADHD. *Psychological Bulletin*, 121(1), 65.
- Batthyány D., Müller K.W., Benker F., Wölfling K. (2009) Computer game playing: Clinical characteristics of dependence and abuse among adolescents. *Wiener Klinische Wochenschrift*, 121 (15-16), 502–9.
- Bekar, T. (2018). *Üniversite Öğrencilerinde Teknoloji İle İlgili Bağımlılıklar Ve İlişkili Faktörler*. Tıpta Uzmanlık Tezi, Pamukkale Üniversitesi Tıp Fakültesi, Denizli.
- Bekir, S. (2018). *Üniversite Öğrencilerinde Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Düzeyinin Duygusal Şemalar, Eylemli Kişilik Ve Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.

- Berk, L.E. (2013). *Child Development*. Boston, MA: Pearson.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon Ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış YüksekLisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bingöl Karagöz, D. (2017). *İnternet Bağımlılığı ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Yaygınlığının, İlişkili Etkenlerin İncelenmesi*. Tıpta Uzmanlık Tezi, Kocaeli Üniversitesi Tıp Fakültesi, Kocaeli.
- Blaszczynski, A. (2008). Commentary: A response to “Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples”. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 179-181.
- Brenner, V., & Fox, R. A. (1998). Parental discipline and behavior problems in young children. *The Journal of Genetic Psychology*, 159(2), 251-256.
- Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A. ve Froyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, 3(1), 27-32.
- Burak, Y. (2013). *Bilgisayar Oyunlarının İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinin Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış YüksekLisans Tezi, Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Edirne.
- Büyük, S. (2018). *Obez Bireylerde Obezite Düzeyi İle Akıllı Telefon Bağımlılığı Ve Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı İlişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E.K, Akgün, Ö.E., Karadeniz, S. & Demirel F. (2011). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri* (6. baskı). Ankara: Pegem Akademi.

- Büyüköztürk, Ş., Çokluk, Ö. ve Köklü, N. (2011). *Sosyal Bilimler İçin İstatistik* (9. Baskı). Ankara: Pegem Akademi.
- Campbell, S.B. (1995). Behavior problems in preschool children: a review of recent research. *Journal of Child Psychology & Psychiatry*,36(1),113-149.
- Can Bilgin, H. (2015). *Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri İle İletişim Becerileri Arasındaki İlişki*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Carson, R. C., Butcher, J. N., & Coleman, J. C. (1988). *Abnormal Psychology and Modern Life*. USA: Scott. Foresman and Company.
- Casey, T. (2007). *Environments For Outdoor Play: A Practical Guide to Making Space for Children*. California: Sage.
- Chappell, D., Eatough, V., Davies, M. N. O. ve Griffiths, M. (2006). EverQuest-It's just a computer game right? An interpretative phenomenological analysis of online gaming addiction. *Int JMent Health Addiction*, 4, 205-216.
- Chiariello, M. A., & Orvaschel, H. (1995). Patterns of parent-child communication: Relationship to depression. *Clinical Psychology Review*, 15(5), 395-407.
- Cole, L., Morgan, J. J. B. (2001). *Çocukluk ve Gençlik Psikolojisi* (Çev. B. H. Vassaf). İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Colwell, J., Grady, C., & Rhaiti, S. (2006). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 195–206.
- Cook, J. L., & Cook, G. (2005). *Child Development Principles and Perspectives*. Boston, Mass: Pearson.

- Coplan, J. (2013). Behavior management plan for internalizing behavior. [Çevrim-içi: <http://www.drcoplan.com/media/NASP-1.pdf> ], 10.03.2019 tarihinde erişilmiştir.
- Çakıcı, G. (2018). *Ergenlerde Dijital Oyun Bağımlılığı ve Öfkeyi İfade Etme Biçimleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Çakır, Ö., Horzum, M. B. ve Ayas, T. (2013). İnternet bağımlılığının tanımı ve tarihçesi. M. Kalkan ve C. Kaygusuz (Ed.), *İnternet Bağımlılığı Sorunlar Ve Çözümler (4-7)*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Çavuş, S., Ayhan, B. ve Tuncer, M. (2016). Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (43), 266-289. <https://www.researchgate.net/publication/312213153>.
- Çelik, İ., Şahin, İ. ve Eren, F. Metaphorical perceptions of middle school students regarding computer games. *International Journal of Social, Education, Economics and Management Engineering*, 8, 2518-23.
- Çiçekçi, A. (2000). *10–15 Yaş Grubundaki Engelli Bireyler İle Engelli Olmayan Bireylerin Davranış Problemlerinin Karşılaştırmalı Olarak İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., ve Büyüköztürk, Ş. (2012). *Sosyal Bilimler İçin Çok Değişkenli İstatistik: SPSS Ve LISREL Uygulamaları*. Ankara: Pegem Akademi.
- Sertbaş, N. Ç. (2006). *İlköğretim Öğrencilerinde Davranış Problemleri Ve Yordayan Değişkenler*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Davison, G. C. ve Neale, J. M. (2004). *Anormal Psikolojisi*. (İ. Dağ, Çev. Ed.). Ankara: Türk Psikologlar Derneği Yayınları.

- Demirtaş-Madran, H.A. ve Ferlügül-Çakılcı, E. (2014). Çok oyunculu çevrimiçi video oyunu oynayan bireylerde video oyunu bağımlılığı ve saldırganlık. *Anadolu Psikiyatri Dergisi*, 15, 99-107.
- Deniz, L. (2005). *Bilgisayar Oyunu Oynayan Ve Oynamayan İlköğretim Öğrencilerinin Saldırganlık, Depresyon Ve Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Dervişoğlu, C. (2007). *Okul Öncesi Kurumlarına Devam Eden 6 Yaş Çocuklarının Sosyal Becerilerini ve Problem Davranışlarını Etkileyen Faktörlerin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Donnerstein, E., Slaby, R. G., & Eron, L. D. (1994). The mass media and youth aggression. L. D. Eron, J. H. Gentry, & P. Schlegel (Eds.), *Reason To Hope: A Psychosocial Perspective on Violence & Youth* (pp. 219-250). Washington, DC, US: American Psychological Association.
- Dozois, D. J. A. and Dobson, K. S. (2002). Depression. M. M. Antony and D. H. Barlow (Eds.), *Handbook of Assessment and Treatment Planning for Psychological Disorders* (259-299). New York: The Guilford Press.
- Dönmez, Ş. (2018). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığının Bilinçli Farkındalık Ve Yaşam Doyumu İle İlişkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Fatih Sultan Mehmet Vakıf Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Elliott, L., Golub, A., Ream, G. ve Dunlap, E. (2012). Video game genre as a predictor of problem use. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 15(3), 155-161.

- Engelhardt, C. R., Bartholow, B. D., Kerr, G. T., & Bushman, B. J. (2011). This is your brain on violent video games: Neural desensitization to violence predicts increased aggression following violent video game exposure. *Journal of Experimental Social Psychology, 47*(5), 1033-1036.
- Eni, B. (2017). *Lise Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Algıladıkları Ebeveyn Tutumlarının Değerlendirilmesi*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Erbaş, D., Kırcaali-İftar, G., Tekin-İftar, E. (2007). *İşlevsel Değerlendirme: Davranış Sorunlarıyla Başa Çıkma ve Uygun Davranışlar Kazandırma Süreci*. Ankara: Kök.
- Erboy, 2010. *İlköğretim 4. Ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.
- Ergün, M. (1980). Oyun ve oyuncak üzerine. *Milli Eğitim Dergisi, 1980*, 102–119.
- Erickson, M. F., Sroufe, L. A., & Egeland, B. (1985). The relationship between quality of attachment and behavior problems in preschool in a high-risk sample. *Monographs of the Society for Research in Child Development, 50*(1-2), 147-166.
- Erol, N., Kılıç, C., Ulusoy, M., Keçeci, M., Şimşek, Z. (1998). *Türkiye Ruh Sağlığı Profili*. Ankara: Sağlık Bakanlığı Temel Sağlık Hizmetleri Genel Müdürlüğü.
- Erol, N. ve Şimşek, Z. (2010). *Okul çağı çocuk ve ergenler için davranış değerlendirme ölçekleri el kitabı*, Ankara: Mentis Yayıncılık.

- Faraone, S. V., Biederman, J., Spencer, T., Wilens, T., Seidman, L. J., Mick, E., & Doyle, A. E. (2000). Attention-deficit/hyperactivity disorder in adults: An overview. *Biological Psychiatry*, *48*(1), 9-20.
- Festl, R., Scharrow, M. ve Quand, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, *108*, 592-599. DOI:10.1111/add.12016.
- Freedman, J. L., Sears, D. O., & Carlsmith, J. M. (1993). *Sosyal Psikoloji*(Çev: A. Dönmez). Ankara: İmge Kitabevi.
- Freeman, C. B. (2008). İnternet gaming addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*, *1*(4), 43-47.
- Funk, J. B. (1993). Reevaluating the impact of video games. *Clinical Pediatrics*, *32*, 86-90.
- Furman, L. (2005). What is attention-deficit hyperactivity disorder (ADHD)?. *Journal Of Child Neurology*, *20*(12), 994-1002.
- Gentile, D.A. ve Anderson, C. A. (2006). Video games. In N.J. Salkind (Ed.), *Encyclopedia of Human Development* (1303–1307). Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R. ve Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of Adolescence*, *27*, 5–22.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science*, *20*(5), 594-785. DOI: 10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x.



- Gökçearsan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2012). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23(2014), 419-435.
- Greene, R. W. (2006). Oppositional defiant disorder. R. T. Ammerman (Ed.), *Comprehensive Handbook of Personality and Psychopathology*. Vol 3 (pp. 285-298). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Griffiths, M. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Youth & Society*, 29(2), 223-237.
- Griffiths, M. D. (1999). Internet addiction: Fact or fiction? *The Psychologist*, 12(5), 246-250.
- Griffiths, M. D., Davies, M.N.O ve Chappell, D. (2004). Demographic factors and playing variables in online computer gaming. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(4), 479-487.
- Griffiths, M. (2010). Online video gaming: What should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), 35-40.
- Gross, A. M. (1995). Cognitive tempo, violent video games and aggressive behavior in young boys. *Journal of Family Violence*. 10, 337-350.
- Gülay Ogelman, H. (2014). *Yaşamın İlk Yıllarında Oyun: Oyuna Çok Yönlü Bakış*. Ankara: Pegem.
- Güllü, M., Arslan, C., DüNDAR, A. ve Murathan, F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(9), 89-100.

- Güneş, V. (2016). Postmodern pazarlama unsurlarının sanal oyunlar üzerinden tüketicide bıraktığı etki pokemongo örneği”. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*. CİEP Özel Sayısı: 347-360.
- Güngörmüş, G. (2007). *Web Tabanlı Eğitimde Kullanılan Oyunların Başarıya ve Kalıcılığa Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Haagsma, M.C., Pieterse, M.E. ve Peters, O. (2012). The prevalence of problematic video gamers in the netherlands. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 15(3), 162-168. DOI: 10.1089/cyber.2011.0248
- Hagbın, M., Terian, F. T. S., Hosseinzadeh, D. ve Griffiths, M. D. (2013). A brief report on the relationship between self-control, video game addiction and academic achievement in normal and ADHD students. *Journal of Behavioral Addictions*, 2(4), 239–243.
- Harrington, R. (2002). Depressive disorders in children and adolescents. M. Maj ve N. Sartorius (Eds.), *Depressive Disorders* (233-311). Chichester: John Wiley & Sons.
- Hauge, M.R. ve Gentile, D.A. (2003). Video game addiction among adolescents: associations with academic performance and aggression. *National Institute of Media and the Family Presented at Society for Research in Child Development Conference*, Tampa.
- Hazar, K., Mamak, H. ve Çınar, V. (2015). Lise öğrencilerinde internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının spora katılım düzeyi ve bazı değişkenlerle ilişkisinin araştırılması. *Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi*, 9(2), 259-268.

- Hazar, K., Tekkurşun Demir, G. ve Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Spormetre*, 15(4), 179-190.
- Henderson, E. C. (2001). *Understanding Addiction*. Mississippi: University Pres of Mississippi.
- Hendren, R. L., Mullen, D. J. (2006). Conduct disorder and oppositional defiant disorder. İn M. K. Dulcan ve J. M. Wiener (Eds.), *Essentials of Child and Adolescent Psychiatry* (pp. 357-387), Washington: DC: American Psychiatric Publishing.
- Herbert, M. (1991). *Clinical Child Psychology*. New York: John Wiley and Sons Pub.
- Hill, J. C., & Schoener, E. P. (1996). Age-dependent decline of attention deficit hyperactivity disorder. *The American Journal of Psychiatry*, 153(9), 11-43.
- Hinshaw, S. P. (1992). Externalizing behavior problems and academic underachievement in childhood and adolescence: causal relationships and underlying mechanisms. *Psychological Bulletin*, 111(1), 127.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR(Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 3(30),76-88.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*,36(159), 56-68.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: Study of the Play Element in Culture*. London:Routledge & Kegan Paul.

- Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. ve Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: A hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48,706-713.
- Irmak, A. Y. (2014). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Dijital Oyun Oynama Davranışlarının Sağlık Davranışı Etkileşim Modeline Göre İncelenmesi*. Yayınlanmamış Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Izard, C. E., Youngstrom, E. A., Fine, S. E., Mostow, A. J., and Trentacosta, C. J. (2006). Emotions and developmental psychopathology. D. Cicchetti and D. J. Cohen (Eds.), *Developmental Psychopathology* (pp. 244-292). New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- İçen, B. (2018). İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerin Sanal Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Belirlenmesi. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Okan Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu: Ankara
- İnan, A. (2010). *İlköğretim II. Kademe ve Ortaöğretim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (1999). *Play and development. Play and early childhood development*, 25-52.
- Johnson, N. F. (2009). *The Multiplicities of İnternet Addiction. The Misrecognition of Leisure and Learning*. Surrey, UK: Ashgate.

- Kadim, M. (2012). *Okul Öncesi Öğretmenlerinin Oyun Öğretimine İlişkin Öz Yeterliliklerinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Bolu.
- Kanlıkılıçer, P. (2005). *Okul Öncesi Davranış Sorunları Tarama Ölçeği: Geçerlik Ve Güvenirlik Çalışması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Karaca, S., Gök, C., Kalay, E., Başbuğ, M., Hekim, M., Onan, N. ve Barlas Ünsal, G. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Clinical Experimental Health Sciences*, 6(1), 14-19.
- Kasatura, İ. (1998). *Gençlik ve Bağımlılık*. İstanbul: Evrim Yayınevi.
- Kaya, A. B. (2013). *Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.
- Kessler, R. C., Adler, L. A., Barkley, R., Biederman, J., Conners, K., Faraone, S. V., . . . Zaslavsky, A. M. (2005). Patterns and predictors of attention-deficit/hyperactivity disorder persistence into adulthood: Results from the National Comorbidity Survey replication. *Biological Psychiatry*, 57, 1442–1451.
- Khattar, A., Dabas, K., Gupta, K., Chopra, S. ve Kumarağuru, P. (2018). Beyaz veya mavi, balina intikamını alır: Mavi balina mücadelesinin sosyal medya analizi. ArXiv ön baskı ArXiv: 1801.05588 .
- Kılıçarslan, F. (2006). *Çocuk ve Aile Sorunlarının Terapi ile Tedavisi*. Ankara: Nobel.
- Kim, E.J., Namkoong, K., Ku, T. ve Kim S.J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European Psychiatry*, 23, 212-218.

- Kim, M. G. ve Kim, J. (2010). Cross-validation of reliability, convergent and discriminant validity for the problematic online game use scale. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 389-398.
- Kim, P.W., Kim, S.Y., Shim, M., Im, C. ve Shon, Y. (2013). The influence of an educational course on language expression and treatment of gaming addiction for massive multiplayer online role-playing game (MMORPG) players. *Computers & Education*, 63(2013), 208-2017.
- King, D., Delfabbro, P. ve Griffiths, M. (2009). Video game structural characteristics: A new psychological taxonomy. *Int J Ment Health Addiction*, 8, 90-106.
- King, D., Delfabbro, P. ve Griffiths, M. (2011). The role of structural characteristics in problematic video game play: An empirical study. *Int J Ment Health Addiction*, 9, 320-333.
- Kirallo, L. V. (2005). *Internet Addiction Disorder: A Descriptive Study of College Counselors in Four Year Institutions*. Yayınlanmamış Doktora Tezi. University of La Verne College of Education and Organizational Leadership, Amerika.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming, education and digital learning technologies. *D-lib Magazine*, 8(2), 7.
- Kirsh, S. J. (1998). Seeing the world through mortal kombat-colored glasses: Violent video games and the development of a short-term hostile attribution bias. *Childhood*, 5, 177-184.
- Ko, C. H., Yen, J.Y., Chen, C.C., Chen, S. H. ve Yen, C. F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.

- Koç, P. (2017). *Ana Akım Medyanın İnternet Haber Sitelerinde Çevrimiçi Oyunlara Yönelik Bağımlılık Temsili*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Kök Eren, H. ve Örsal, Ö. (2018). Computer game addiction and loneliness in children. *Iranian Journal of Public Health*, 47(10), 1504.
- Köksal, B. (2015). *Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri, İnternet Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Kwon, J. H., Chung, C. S. ve Lee, J. (2011). The effects of escape from self and interpersonal relationship on the pathological use of Internet games. *Community Mental Health Journal*, 47(1), 113-121.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12, 77–95.
- Lemmens, J. S., Valkenburg, P. M. ve Peter, J. (2011). Psychosocial causes and consequences of pathological gaming. *Computers in Human Behavior*, 27, 144-152.
- Leober, R., Burke, J. D., Lahey, B. B., Winters, A., & Zera, M. (2000). Oppositional defiant and conduct disorder: a review of the past 10 years, part I. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 39(12), 1468-1484.
- Lépine, J. P., & Briley, M. (2011). The increasing burden of depression. *Neuropsychiatric Disease And Treatment*, 7(1), 3.
- Liu, J. (2006). Childhood externalizing behavior: Theory and implications. *J Child Adolescent Psychiatry Nurse*, 17(3), 93-103.

- Lo, S., Wang, C. ve Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1).
- Mannuzza, S., Klein, R. G., Bessler, A., Malloy, P., & LaPadula, M. (1998). Adult psychiatric status of hyperactive boys grown up. *American Journal Of Psychiatry*, 155(4), 493-498.
- Mash, E. J., and Barkley, R. A. (1996). *Child Psychopathology*. New York: Guilford Press.
- Mash, E. J. and Wolfe, D. A. (2016). *Abnormal Child Psychology* (6. Edition). Boston: Cengage Learning.
- Mehroof, M. ve Griffiths, M. D. (2010). Online Gaming Addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety, and trait anxiety. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 13(3), 313-316.
- Mentzoni, R. A., Brunborg, G. S., Molde, H., Myrseth, H., Skouvrerqe, K.J.M., Hetland, J. ve Pallesen, S. (2011). Problematic video game use: estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, And Social Networking*, 14(10), 591-596. DOI: 10.1089/cyber.2010.0260.
- Merrell, K.W. (2003). *Behavioral, Social and Emotional Assessment of Children and Adolescents* (2. edition). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Messias E., Castro J., Saini A., Usman M. ve Peoples D. (2011). Sadness, suicide, and their association with video game and internet overuse among teens: Results from the youth risk behavior survey 2007 and 2009. *Suicide and Life-Threatening Behavior*. 41, 307-315.
- Miller, J. A. (2002). *Çocuklarda Depresyon*. İstanbul: Özgür Yayınları.



- Musluođlu, M. (2016). *15-19 Yaş Arası Öğrencilerden Oluşan Bir Lise Örnekleminde Bağlanma Stilleri ile İnternet ve Dijital Oyun Bağımlılığının İlişkisinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Nolen-Hoeksema, S. (2001). Gender differences in depression. *Current Directions in Psychological Science*, 10(5), 173-176.
- Ocak, M.A. (Ed.). (2013). *Eğitsel dijital oyunlar*. Ankara: Pegem Akademi.
- Olson, S. L., Sameroff, A. J., Lunkenheimer, E. S. and Kerr, D. C. (2009). Biopsychosocial regulatory processes in the development of childhood behavioral problems. S. L. Olson and A. J. Sameroff (Eds.), *Self-Regulatory Processes in the Development of Disruptive Behavior Problems: The Preschool-to-School Transition* (144-185 pp.). Cambridge University Press.
- Ollendick, T. H. and King, N. J. (1994). Diagnosis, assessment, and treatment of internalizing problems in children: The role of longitudinal data. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 62(5), 918.
- Öncü, B., & Şenol, S. (2002). Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğunun etiyojisi: Bütüncül yaklaşım. *Klinik Psikiyatri Dergisi*, 5(2), 111-119.
- Özkan, S. Y. (2013). Comparison of peer and self-video modeling in teaching first aid skills to children with intellectual disability. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 88-102.
- Öztürk, M.O. (1997). *Ruh Sağlığı ve Bozuklukları*. Ankara: Hekimler Yayın Birliği.
- Öztürk, M. (2007). *Anne, Baba ve Eğitimciler için Çocuk Psikiyatrisi*. İstanbul: Uçurtma Yayınları.

- Öztürk, Ö., Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. ve Kalyoncu, Ö. A. (2007). İnternet bağımlılığı: Kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8(1), 36-41.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998a). Physical activity play: The nature and function of a neglected aspect of play. *Child Development*, 69(3), 577-598.
- Pellegrini, A. D., & Smith, P. K. (1998b). The development of play during childhood: forms and possible functions. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 3(2), 51-57.
- Perry, D. G., Perry, L. C., & Boldizar, J. P. (1990). Learning of aggression. M. Lewis and S. M. Miller (Eds.), In *Handbook of developmental psychopathology* (pp. 135-146). Springer, Boston, MA.
- Peters, C.S. ve Malesky, L.A. (2008). Problematic usage among highly-engaged players of massively multiplayer online role playing games. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(4), 481-484. DOI: 10.1089/cpb.2007.0140
- Petry, N. M. ve O'Brien, C. P. (2013). Internet gaming disorder and the DSM-5,” *Addiction*, 7(108), 1186–1187.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and İmitation in Childhood*. Newyork: Norton.
- Prensky, M. (2001). *Digital Game Based Learning*. New York; London; McGraw-Hill.
- Poyraz, H. (1999). *Okul Öncesi Dönemde Oyun ve Oyuncak*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Rapee, R. M. (2001). The Development of Generalized Anxiety Disorder. In M.W. Vasey & M. R. Dadds (Eds.), *The Developmental Psychopathology of Anxiety* (pp. 481–504). New York: Oxford University Press.
- Rathus, S. A. (2006). *Childhood: Voyages in Development*. Belmont, CA: Thomson/Wadsworth.

- Rehbein, F. ve Baier, D. (2013). Family-, media-, and school-related risk factors of video game addiction: A 5-year longitudinal study. *Journal of Media Psychology*, 25(3), 118-128. DOI: 10.1027/1864-1105/a000093.
- Rehberin, F., Kleimann, M. ve Möble, T. (2010). Prevalence and risk factors of video game dependency in adolescence: Results of a German nationwide survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13, 1-9. DOI: 10.1089/cyber.2009.0227.
- Rubin, K. H., Bukowski, W., ve Parker, J. (1998). Peer interactions, relations, and the groups. İçinde W.Dmon (Series Ed). *Handbook of Child Psychology. Social, Emotional and Personality Development* (5th ed., pp.619-700). New York: Wiley.
- Runyon, M. K., Deblinger, E., Behl, L. and Cooper, B. (2006). Post-traumatic stress disorder. R. T. Ammerman (Ed.), *Comprehensive Handbook Of Personality And Psychopathology* (148-164). New Jersey: John Wiley & Sons.
- Ryan, R. M., Deci, E. L., Grolnick, W. S., La Guardia, J. G., Cicchetti, D., & Cohen, D. (2006). *Developmental psychopathology: Theory and methods*. New York: Wiley.
- Say, F. S. (2016). *Yedinci Sınıf Fen Bilimleri Dersine Yönelik Tasarlanan Bilgisayar Oyununun Öğrencilerin Fene Yönelik Öz Yeterliklerine, Motivasyonlarına ve Saldırganlıklarına Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi, Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Denizli.
- Saygılı, S. (2005). *Çocuklarda Davranış Bozuklukları*. İstanbul: Elit.
- Scheeringa, M. S., Zeanah, C. H., Drell, M. J., & Larrieu, J. A. (1995). Two approaches to the diagnosis of posttraumatic stress disorder in infancy and early childhood. *Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry*, 34(2), 191-200.

- Selnow G.W. (1984). Playing video games: The electronic friend. *J Commun*, 34, 148-56.
- Sennett, R. (1996). *Kamusal İnsanın Çöküşü*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Setzer, V.W., Duckett,G.E. (1994) The risks to children using electronic games. 8 Temmuz 2018 tarihinde <http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html> sitesinden alınmıştır.
- Sevinç, M. (2004). *Erken Çocuk Gelişimi ve Eğitiminde Oyun*. İstanbul: Morpa Yayınları.
- Shahid, A. ve Sumbul, M. (2017). Social evils in media: Challenges and solutions in 21st century. *People: International Journal Of Social Sciences*, 3(3).
- Shaw, M., & Black, D. W. (2008). Internet addiction. *CNS Drugs*, 22(5), 353-365.
- Smahel, D., Blinka, L. ve Ledabyl, O. (2008). Playing MMORPGS: Connections between addiction and identifying with a character. *Cyberpsychology & Behavior*, 11(6), 715-718. DOI: 10.1089/cpb.2007.0210.
- Solak, M. Ş. (2012). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Tutumları İle Saldırganlık Ve Yalnızlık Eğilimleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Steinberg, L. (2007). Ergenlikte psikososyal sorunlar. (E.G. Kapçı, Çev.) Ergenlik (F. Çok, Çev. Ed.). Ankara: İmge Kitapevi Yayınları.
- Stormshak, E. A., Bierman, K. L., McMahon, R. J., & Lengua, L. J. (2000). Parenting practices and child disruptive behavior problems in early elementary school. *Journal of Clinical Child Psychology*, 29(1), 17-29.

- Supaket, P., Munsawaengsub, C., Nanthamongkolchai, S. ve Apinuntavetch, S. (2008). Factors affecting computer game addiction and mental health of male adolescents in mueang district, si sa ket province. *Journal of Public Health*, 38(3), 317-329.
- Şahin, H. B. (2016). *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarıyla Destekli Matematik Öğretiminin Öğrencilerin Akademik Başarılarına ve Duyuşsal Özelliklerine Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Osmangazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Şahin, C. ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Zeitschrift Für Die Welt Der Türken*, 4 (3), 115-130.
- Şahin, F. (2018). *İnternet Kullanımı Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Üstün Zekâlı Ve Yetenekli Çocukların Okul Sosyal Davranışlarına Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Orhan, E. (2018). *10-14 Yaş Arasındaki Çocukların Fiziksel Aktivite Seviyesi, Dijital Oyun Bağımlılığı ve Dikkat Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Niğde.
- Özcan, Ö., ve Aysev, A. (2009). Okul Fobisi Olan Çocuklarda Ruhsal Bozuklukların Sıklığının Araştırılması. *Journal of Inonu University Medical Faculty*, 16(1), 13-17.
- Tabachnick, B. G. & Fidell, L.S. (2007). *Using Multivariate Statistics*. 5th Edt. Boston: Pearson Education.

- Tarhan, N. (2007). Çocuklar bilgisayar oyunlarından etkilenir mi? *Özel Sayı 1. Tefekkür Dergisi*, 19. [https://www.tefekkurdergisi.com/YazarYaziCocuklar\\_Bilgisayar\\_Oyunlarından\\_Etkilenir\\_mi-83385-233295.html](https://www.tefekkurdergisi.com/YazarYaziCocuklar_Bilgisayar_Oyunlarından_Etkilenir_mi-83385-233295.html).
- Topşar, A. (2015). *Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zeka İle Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Tunceli, O. (2012). *Bilgisayar Oyunları Grafiğinin İncelenmesi ve Bir Bilgisayar Oyununun Grafik Tasarım Sürecinin Yürütülmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Tüfekçi, A. (2007). Bilgisayar öğretmeni adaylarının bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21, 38- 54.
- Ulum, H. (2016). *Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ile Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Çağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Mersin.
- Ulutaş, A. (2011). *Okul Öncesi Dönemde Belli Başlı Oyunların Çocukların Psikomotor Gelişimine Etkisi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Malatya.
- Van Rooij, A. J., Schoenmakers, T. M., Van de Eijnden, R. J. J. M., & Van de Mheen, D. (2010). Compulsive internet use: The role of online gaming and other internet applications. *The Journal of Adolescent Health*, 47(1), 51-57. DOI:10.1016/j.jadohealth.2009.12.021
- Van Rooij, A. J. (2011). *Online video game addiction. Exploring a new phenomenon*. Rotterdam The Netherlands: Erasmus University Rotterdam.

- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian & East European Psychology*, 42(1), 7-97.
- Wang, C., Chan, C.L.W., Mak, K., Ho, S., Wong, P.W.C. ve Ho, R.T.H. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *Hindawi Publishing Corporation The Scientific World Journal*, 2014, 1-8.
- Wang, C., Ho, R.T.H., Chan, C. ve Tse, S. (2014). Exploring personality characteristics of chinese adolescents with internet-related addictive behaviors: Trait differences for gaming addiction and social networking addiction. *Addictive Behaviors*, 42, 32-35.
- Weems, C. F., Silverman, W. K., & La Greca, A. M. (2000). What do youth referred for anxiety problems worry about? Worry and its relation to anxiety and anxiety disorders in children and adolescents. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 28(1), 63-72.
- Weitzman, M., Gortmaker, S., & Sobol, A. (1992). Maternal smoking and behavior problems of children. *Pediatrics*, 90(3), 342-349.
- Whang, L.S, Lee, S. ve Chang, G. (2003). Internet over-users' psychological profiles: A behavior sampling analysis on internet addiction. *Cyberpsychology & Behavior*, 6(2), 143-150.
- Wilmshurst, L. (2005). *Essentials of Child Psychopathology*. New Jersey: JohnWiley & Sons Inc.
- Witzek, C. T., Finserås, T. R., Pallesen, S., Mentzoni, R. A., Hanss, D., Griffiths, M. D. ve Molde, H. (2015). Prevalence and predictors of video game addiction: A study based on a national representative sample of gamers. *Int J Ment Health Addiction*, 23.

- Wolff, S. (2009). *Problem Çocuklar: Stres Altındaki Çocukları Tedavi Etme Yöntemleri*. (A. Oral, & S. Kara, Çev.) İstanbul: Say Yayınları.
- Yavuzer, H. (1987). *Doğum Öncesinden Ergenlik Sonuna Çocuk Psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yavuzer, H. (2012). *Okul Çağı Çocuğu*. İstanbul: Remzi Kitapevi.
- Yee, N. (2006) Motivations for play in online games. *Cyberpsychol Behav*, 9, 772- 775.
- Yılmaz, B. (2008). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. 6.International Educational Technology Conference, 6-9 May 2008, Anadolu University, Eskişehir, Turkey.
- Yılmaz, A., & Biricik, Z. (2017). Sağlık iletişiminde dijital medya kullanımının çocuk sağlığı üzerine etkileri: Sosyal medya ve çevrimiçi oyunlar üzerine bir inceleme. *Atatürk İletişim Dergisi*.(14), 173-186.
- Yılmaz, M., ve Candan, F. (2018). Oyun sanal intihar gerçek:" The Blue Whalechallenge/Mavi Balina" oyunu üzerinden kurulan iletişimin neden olduğu intiharlar üzerine kuramsal bir değerlendirme. *Akdeniz İletisim*, 270-283.
- Yiğit, E. (2017). *Çocukların Dijital Oyun Bağımlılığında Ailelerin Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Young, K. (1998) Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behavior*, 1(3), 237–244.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37, 355–372.
- Yörükoğlu, A. (2002). *Çocuk Ruh Sağlığı* (25. Baskı). İstanbul: Özgür Yayınevi.



- Yumuş, M. (2013). *Okul Öncesi Eğitimcilerinin 36 - 72 Ay Aralığındaki Çocukların Davranış Problemleri İle İlgili Görüşlerinin İncelenmesi ve Başa Çıkma Stratejilerinin Belirlenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Yüksek Usta, S. (2014). *Okul Öncesi Dönem Çocuklarda Davranış Problemlerinin Anne-Çocuk ve Öğretmen Çocuk İlişkileri Açısından İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Zamani, E., Kheradmand, A., Cheshmi, M., Abedi, A. ve Hedayati, N. (2010). Comparing the social skills of students addicted to computer games with normal students. *Journal of Addiction and Health*, 2 (3-4), 59-64.
- Zereyak, E. (2008). Bilgisayar, bilgisayar oyunları ve internet bağımlılığı. D. Deryakulu (Ed.), *Bilişim Teknolojileri Öğretiminde Sosyo-Psikolojik Değişkenler*(71-104). Ankara: Maya Akademi.
- Zhou, S.X. (2010). *Gratifications, Loneliness, Leisure Boredom and Self-esteem as Predictors of SNS-Game Addiction and Usage Pattern among Chinese College Students*. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi, The Faculty of Graduate School of The Chinese University, Hong Kong.

## **EKLER**

**EK-1 Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Örnek Maddeler**

**EK-2 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (ÇGDDÖ)  
Yönergesi ve Örnek Maddeleri**

**EK-3 Araştırma İzni**

**EK-4 Etik Kurul Onayı**

### EK-1 Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Örnek Maddeler

Değerli Öğrenciler;

Elinizdeki form, sizlerin bilgisayar oyunu oynama düzeyinizi belirlemek üzere geliştirilmiştir. Bu formda sıralanan maddelere yönelik düşüncenize ‘hiçbir zaman’, ‘nadiren’, ‘bazen’, ‘sık sık’ ve ‘her zaman’ olmak üzere yer alan kutucuklardan uygun olanı (X) işareti ile belirtiniz. Tüm maddeleri cevaplamayı unutmayınız. Verdiğiniz bilgiler gizli kalacak ve araştırmacıdan başka kimse görmeyecektir.

Araştırmamıza katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık Sık	Her Zaman
1	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.					
2	Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim					
3	Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.					
4	Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.					
5	Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.					
6	Bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.					

**EK-2 6-18 Yaş Çocuk ve Gençler İçin Davranış Değerlendirme Ölçeği (ÇGDDÖ)  
Yönergesi ve Örnek Maddeleri**

**Kişisel Bilgiler**

		<b>ANNENİN</b>	<b>BABANIN</b>
<b>CİNSİYET:</b> KIZ () ERKEK ()	<b>YAŞ:</b>	<b>İŞİ:</b>	<b>İŞİ:</b>
<b>BUGÜNÜN TARİHİ:</b> .../.../....	<b>DOĞUM TARİHİ:</b> .../.../....	<b>EĞİTİMİ:</b>	<b>EĞİTİMİ:</b>
<b>SINIFI:</b> <b>OKULU:</b>	<b>YAŞI:</b>		
Çocuğunuzun davranışlarıyla ilgili bu formu lütfen görüşlerinizi yansıtacak biçimde yanıtlayınız. Her bir madde ile ilgili bilgi verebilir ve 2.sayfadaki boşluklara yazabilirsiniz. Lütfen bütün maddeleri işaretlemeye çalışınız. Teşekkür ederiz.			

**Yeterlilik Alanları**

**I. Çocuğunuzun yapmaktan en çok hoşlandığı sporları a, b, c sıklarına yazınız.** Örneğin: Bilgisayar, satranç, araba, akvaryum, el işi, kitap, müzik aleti çalmak, şarkı söylemek, resim yapmak gibi (Radyo dinlemeyi ve televizyon izlemeyi katmayınız).

**Çocuğunuz her birine ne kadar zaman ayırır? Çocuğunuz her birinde ne kadar başarılıdır?**

**Hiç yok**

**Bilmiyorum Normalden Az Normal Normalden Fazla Bilmiyorum Normalden Az Normal Normalden Fazla**

**A)..... () () () () () () () ()**

**B)..... () () () () () () () ()**

**C)..... () () () () () () () ()**

**Davranış Problemleri**

Aşağıda çocuk ve gençleri tanımlayan maddelerin bir listesi bulunmaktadır. Her bir madde çocuğunuzun şu andaki ya da son 6 ay içindeki durumunu belirtmektedir. Bir madde çocuk için çok ya da sıklıkla doğru ise 2, bazen ya da biraz doğru ise 1, hiç değilse 0 sayılarının yuvarlak içine alınız. Lütfen tüm maddeleri işaretlemeye çalışınız.

**0: Doğru değil(bildiğiniz kadarıyla) 1: Bazen doğru 2: Her zaman doğru**

0 1 2 Hayvanlara eziyet eder.

0 1 2 Başkalarına eziyet eder, kötü davranır, kabadayılık eder.

0 1 2 Kafası karışık zihni bulanıktır.

0 1 2 Yalnızlıktan şikayet eder.

\*Türkçe Çeviri ve Uyarlaması Neşe EROL tarafından T.M. Achenbach'ın izniyle yapılmış ve basılmıştır.

ÖlçekNeşe EROL'un izni ile kullanılabilir.

## EK-3 Araştırma İzni



T.C.  
MERSİN VALİLİĞİ  
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 34776202-605.01-E.3972629  
Konu : Zeynep SALLAYICI' nın  
Araştırma İzin Talebi

23/02/2018

### VALİLİK MAKAMINA

İlgi : Abant İzzet Baysal Üniversitesinin 12.02.2018 tarihli ve E-1992 sayılı yazısı.

Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı tezli Yüksek Lisans Programı Öğrencisi Zeynep SALLAYICI' nın "İlkokul 3. ve 4. Sınıf Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle Davranış Problemleri Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi" konulu anket çalışma izin talebi ile ilgili 23.02.2018 tarihli komisyon görüşü ve çalışma programı ilişikte sunulmuştur.

Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı tezli Yüksek Lisans Programı Öğrencisi Zeynep SALLAYICI' nın söz konusu çalışmayı 2017-2018 eğitim öğretim yılı içerisinde İlimiz Erdemli ilçesinde Arpaçbahşiş Atatürk İlkokulu, Arpaçbahşiş Yardımcılar İlkokulu ve Sultan Akın İlkokulunda öğrenim gören 3. ve 4. Sınıf öğrencileri ile *velilerine okul idaresinin insiyatifi* ile gönüllülük esasına dayalı olarak ve eğitim öğretimi aksatmadan (*imzalı ve mühürlü anket soruları kullanılarak*) uygulanması, çalışmalar esnasında ses/video kaydı alınmaması, çalışmaya konu kişilerden, aile üyelerinden ad ve soyad, telefon, adres ile din, mezhep, etnik gruba mensubiyet gibi hassas bilgilerin istenmemesi ve uygulama sonucunda hazırlanacak raporun basılı ve dijital ortamda İl Millî Eğitim Müdürlüğümüze vermek şartı ile uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görüldüğü takdirde olurlarınıza arz ederim.

Adem KOCA  
İl Millî Eğitim Müdürü

Ek :  
1- İlgi Yazı ve Ekleri (20 sayfa)  
2- Komisyon Görüşü (2 sayfa)

OLUR  
<...>


Süleyman DENİZ  
Vali a.  
Vali Yardımcısı

Dumlupınar Mah. GMK. Biv. Yenişehir - MERSİN  
Elektronik Ağ: <http://mersin.meb.gov.tr>  
E-posta: [istatistik33a@meb.gov.tr](mailto:istatistik33a@meb.gov.tr)

İlgi E-posta: Sel-Mehmet SİMŞEK KAYA -  
VUKİ Coşkun YAŞA - Tel.: 003243291481  
Dahili Tel: 120 Faks: 003243273518 - 19

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksogru.meb.gov.tr/adresinden> 12d3-038b-3875-803f-d558 kodu ile teyit edilebilir.

## EK-4 Etik Kurul Onayı

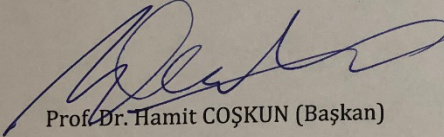
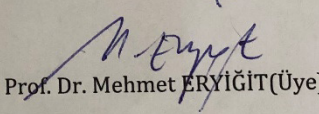
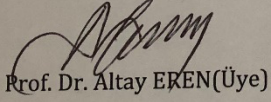
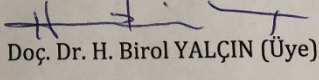
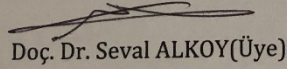
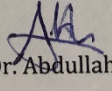


**Abant İzzet Baysal Üniversitesi**  
**Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kurulu**

Zeynep SALLAYICI  
Abant İzzet Baysal Üniversitesi  
Eğitim Bilimleri Enstitüsü  
Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık ABD

Sayın Zeynep SALLAYICI,

**“İlkokul 3. ve 4. Sınıf Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ile Davranış Problemleri Arasındaki İlişkinin Belirlenmesi”** konulu araştırmanız ile ilgili olarak Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimlerde İnsan Araştırmaları Etik Kuruluna yapmış olduğunuz 29.01.2018 tarihli başvuru (Protokol NO. 2018/25) kurulumuzun 20.02.2018 tarihli ve 2018/03 toplantısında değerlendirilerek etik olarak uygun bulunmuştur. Bilgilerinize sunarız.

 Prof. Dr. Hamit COŞKUN (Başkan)	 Prof. Dr. Mehmet ERYİĞİT (Üye)
 Prof. Dr. Altay EREN (Üye)	 Doç. Dr. H. Birol YALÇIN (Üye)
 Doç. Dr. Seval ALKOY (Üye)	 Doç. Dr. Abdullah DURAKOĞLU (Üye)
Av. Zuhale Demirci (Üye)	

## ÖZGEÇMİŞ

### Kişisel Bilgiler

Adı Soyadı : Zeynep SALLAYICI

Doğum Yeri- Yılı : Sakarya, 1992

### İletişim Adresi

E-mail : zynpdr.za@gmail.com

### Eğitim

2006-2010 : Adapazarı Mithatpaşa Anadolu Lisesi, Lise, SAKARYA.

2010-2014 : Hacettepe Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Bölümü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı, Lisans, ANKARA.

2015-2019 : Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Bilim Dalı, Yüksek Lisans, BOLU.

### Çalıştığı Kurumlar

2014-2017: J ve J Konuralp İlkokulu, Okul Psikolojik Danışmanı, SAKARYA.

2017-... : Arpaçbahşiş Atatürk Ortaokulu, Okul Psikolojik Danışmanı, MERSİN.