



TÜRKİYE CUMHURİYETİ
KARABÜK ÜNİVERSİTESİ
SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI
YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

**OKUL DÖNEMİ 3, 4 ve 5. SINIF ÖĞRENCİLERİNİN
BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIKLARI İLE DAVRANIŞ
PROBLEMLERİ ARASINDAKİ İLİŞKİNİN İNCELENMESİ**

Derya ŞAHİN
YÜKSEK LİSANS TEZİ

DANIŞMAN
Dr. Öğr. Üyesi Özlem GÖZÜN KAHRAMAN

KARABÜK
2018

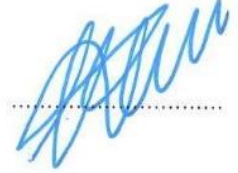
TEZ ONAYI

Derya ŞAHİN'in hazırladığı "Okul Dönemi 3, 4 ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları İle Davranış Problemleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" adlı bu çalışma 27/12/2018 tarihinde aşağıdaki jüri tarafından ÇOCUK GELİŞİMİ VE EĞİTİMİ ANABİLİM DALI'nda YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

Dr. Öğr. Üyesi Özlem GÖZÜN KAHRAMAN
Tez Danışmanı



Prof. Dr. Elif ÇELEBİ ÖNCÜ
Üye



Doç. Dr. Arzu ÖZYÜREK
Üye



Bu tez Karabük Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Yönetim Kurulu tarafından YÜKSEK LİSANS tezi olarak onaylanmıştır.

Doç. Dr. Kubilay TEKİN
Enstitü Müdürü V.

BEYAN

Karabük Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü tez yazım kurallarına göre hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içerisinde yer alan tüm bilgi ve belgeleri akademik kurallara uygun şekilde elde ettiğimi,
- Elde ettiğim tüm bilgi ve sonuçları etik kurallara uygun şekilde sunduğumu,
- Yararlandığım kaynaklara bilimsel normlara uygun şekilde atıfta bulunduğumu,
- Atıfta bulunduğum tüm eserleri kaynak olarak gösterdiğimi,
- Kullanılan bilgi ve verilerde herhangi bir tahrifat yapmadığımı,
- Bu tezin herhangi bir bölümünü bu üniversitede veya farklı bir üniversitede başka bir tez çalışması olarak sunmadığımı beyan ederim.

Aralık-2018

Derya ŞAHİN

İmz

TEŞEKKÜR

Öncelikle çalışmamın her aşamasında beni yönlendiren, her zaman yanımda olan, bana sonsuz güvenen, destek veren ve her çalışmak istediğimde vakit ayıran, akademik bilgi ve donanımıyla bana rehberlik eden, hayata bakış açısıyla da kendisini örnek aldığım güler yüzlü ve anlayışlı çok değerli Danışman Hocam Dr. Öğr. Üyesi Özlem GÖZÜN KAHRAMAN'a teşekkürü bir borç bilirim. Ayrıca yüksek lisans uygulaması için okuluma gelen ve 'senin gibilerin ışığı bize lazım' diyerek beni yüksek lisans sınavlarına yönlendiren değerli hocam Doç. Dr. Şehnaz CEYLAN'a çok teşekkür ederim. Bize öğrettiklerinin değerini daha iyi anladığım ve bize verdiği desteği ile hatırladığım değerli lisans hocam Prof. Dr. Elif ÇELEBİ ÖNCÜ'ye verdiği emekleri için çok ama çok teşekkür ederim. Yüksek lisanstaki her çalışma için izin aldığım ve bir öğretmenin her zaman kendisini geliştirmesi fikrini savunan ve bunun için yapılan her hareketi destekleyen Okul Müdürüm Ali Rıza SARSIK'a anlayışından ötürü çok teşekkür ederim. Görev yaptığım okulda meslektaşım olan ve yüksek lisans yolunda beraber yürüdüğümüz Rabia UĞUR ULUSOY'a hem fikir alışverişi hem de dostluğu için çok teşekkür ederim. Çevirilerimde her zaman yanımda olan ve beni hiç geri çevirmeyen lise arkadaşım Fatma Betül TÜRKER'e destek ve emeği için çok teşekkür ederim. Beni koşulsuz seven ve hep destekleyen, kızıma ben yokken gözü gibi bakan değerini anlatamadığım canım anneme çok teşekkür ederim. Ayrıca anket yaptığım okuldaki müdür ve öğretmen arkadaşlarıma, öğrencilere ve annelerine destekleri için çok teşekkür ederim.

Her konuda destek verdiği gibi bu konuda da sonsuz destek veren ve varlığı bana hediye olan biricik eşim Ünal ŞAHİN' e ve yaşamdaki yerini anlatamayacağım, aslında sabırsız olan ama bu konuda beni sabırla bekleyen, gülüşüyle dünyamı aydınlatan kızım Duru'ya sonsuz teşekkür ederim.

Derya ŞAHİN
Karabük, Aralık 2018

İÇİNDEKİLER

	<u>Sayfa</u>
TEZ ONAYI	Hata! Yer işareti tanımlanmamış.
BEYAN.....	iii
TEŞEKKÜR	iv
İÇİNDEKİLER	v
TABLOLAR DİZİNİ	vii
ŞEKİLLER DİZİNİ	viii
EKLER DİZİNİ.....	ix
KISALTMALAR DİZİNİ	x
ÖZET.....	xi
ABSTRACT	xii
1.GİRİŞ	1
1.1. Amaç ve Kapsam	1
2. GENEL BİLGİLER.....	4
2.1. Oyun Kavramına Genel Bakış	4
2.1.1. Oyunun Çocuk Gelişimindeki Yeri.....	5
2.1.2. Oyunun Değişen Yüzü: Bilgisayar Oyunları.....	6
2.1.3. Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi	6
2.1.4. Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlere Etkisi.....	9
2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	10
2.3. Davranış Problemleri	12
2.3.1. Okul Dönemi Çocuklarda Görülen Davranış Problemleri.....	12
2.3.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Davranış Problemlerine Etkisi .	14

3. GEREÇ VE YÖNTEM	15
3.1. Araştırmanın Tipi	15
3.2. Araştırmanın Yeri ve Tarihi	15
3.3. Araştırmanın Çalışma Grubu	16
3.4. Veri toplama Araçları	17
3.4.1. Kişisel Bilgi Formu	17
3.4.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)	18
3.4.3. Connors Ana-Baba Dereceleme Ölçeği Yenilenmiş Kısa Formu (CABÖ-YK)	18
3.5. Verilerin Toplanması	19
3.6. Verilerin Değerlendirmesinde Kullanılan Yöntemler	19
3.7. Araştırmanın Etik Yönü	20
3.9. Araştırmanın Sınırlılıkları	20
4. BULGULAR	21
5. TARTIŞMA	37
5.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Davranış Problemleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Tartışma	37
5.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Sonuçlarıyla İlgili Tartışma	38
5.3. Davranış Problemleri Sonuçlarıyla İlgili Tartışma	41
6. SONUÇ VE ÖNERİLER	43
6.1. Sonuçlar	43
6.2. Öneriler	45
6.2.1. Araştırmacılara Yönelik Öneriler	45
6.2.2. Alan Uzmanlarına Yönelik Öneriler	45
7. KAYNAKLAR	47
8. EKLER	53
9. ÖZGEÇMİŞ	60

TABLolar DİZİNİ

Sayfa

Tablo 1. Demografik Özelliklere İlişkin Yüzde Frekans Dağılımlar	16
Tablo 2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Problem Davranışları Düzeyleri Arasındaki Korelasyon Testi Sonuçları	21
Tablo 3. Cinsiyete Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Sonuçları	23
Tablo 4. Sınıf Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Sonuçları	24
Tablo 5. Kardeş Sayısı Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları.....	25
Tablo 6. Annenin Çalışma Durumu Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları.....	26
Tablo 7. Annenin Öğrenim Durumu Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları.....	27
Tablo 8. Babanın Öğrenim Durumu Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları.....	28
Tablo 9. Cinsiyet Bakımından Davranış Problemlerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları	30
Tablo 10. Sınıf Bakımından Davranış Problemlerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları	30
Tablo 11. Kardeş Sayısı Bakımından Problem Davranışların Farklılığına İlişkin Sonuçlar	31
Tablo 12. Anne Çalışma Durumu Bakımından Problem Davranışların Farklılığına İlişkin Sonuçlar	33
Tablo 13. Anne Öğrenim Durumu Bakımından Problem Davranışların Farklılığına İlişkin Sonuçlar	33
Tablo 14. Baba Öğrenim Durumu Bakımından Problem Davranışların Farklılığına İlişkin Sonuçlar	35

ŞEKİLLER DİZİNİ

	<u>Sayfa</u>
Şekil 1. Katot Işın Tüpü Eğlence Devresi	7
Şekil 2. İki Kişilik Tenis Oyunu -Tennis for Two	8
Şekil 3. Computer Space Oyun makinesi	8



EKLER DİZİNİ

EK 1. Kişisel Bilgi Formu

EK 2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)

EK 3. Connors Ana-Baba Dereceleme Ölçeği-Yenilenmiş Kısa Formu (CADÖ-YK)

EK 4. Ölçek İzinleri

EK 5. Etik Kurul İzni

EK 6. Valilik Onayı



KISALTMALAR DİZİNİ

BOBÖ: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

CADÖ- YK: Conners Ana-Baba Dereceleme Ölçeği Yenilenmiş Kısa Formu

DEHB: Dikkat Eksikliği Hiperaktivite Bozukluğu

KGB: Karşı Gelme Bozukluğu

DSM-V-TR: Psikiyatride Hastalıkların Tanımlanması ve Sınıflandırılması El

Kitabı'nın Yeniden Gözden Geçirilmiş Beşinci Baskısı

SPSS: Sosyal Bilimler İçin İstatistik Paket Programı

ÖZET

Okul Dönemi 3, 4 ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ile Davranış Problemleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

Bu araştırmanın amacı okul dönemi 3, 4 ve 5.sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıkları ile davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir. Araştırma, ilişkisel tarama biçiminde tasarlanmıştır. Çalışma grubuna 2016-2017 eğitim-öğretim yılında Karabük İl Milli Eğitim Müdürlüğü'ne bağlı ilkokul ve ortaokuldan tesadüfi örnekleme yöntemi ile seçilen 3. 4. ve 5.sınıfa devam eden 171 kız ve 129 erkek, toplam 300 öğrenci ve bu öğrencilerin anneleri dâhil edilmiştir. Bu çalışmada verileri toplamak amacıyla “Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)” ve “Conners Ana-Baba Dereceleme Ölçeği-Yenilenmiş Kısa Formu (CADÖ- YK)” kullanılmıştır. Çalışmada çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile davranış problemleri arasındaki ilişki; bilgisayar oyun bağımlılıkları ve davranış problemlerinin cinsiyet, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, anne çalışma durumu, anne ve baba öğrenim durumu değişkenlerine göre farklılaşıp farklılaşmadığına bakılmıştır. Araştırma sonucunda, çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları ile problem davranışlar arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılıklarının cinsiyet, sınıf düzeyi, anne çalışma durumu ve anne öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği, kardeş sayısı ve baba öğrenim durumuna göre farklılaşmadığı görülmüştür. Davranış problemlerinin ise cinsiyet, sınıf düzeyi kardeş sayısı ve anne öğrenim durumuna göre anlamlı farklılık gösterdiği, anne çalışma ve baba öğrenim durumuna göre farklılaşmadığı görülmüştür.

Anahtar Sözcükler: Okul Dönemi Çocuklar, Bilgisayar Oyun Bağımlılığı, Davranış Problemleri

ABSTRACT

Investigating 3rd,4th,5th Class School Children Correlation Between Computer Game Addiction and Behavioral Problem

Aim of this study is to investigate 3rd,4th and 5th class school children correlation between computer game addiction and behavioral problems. The survey is designed as the form of relational screening model. The study group of this survey 300 3rd,4th and 5th class students- 129 boys and 171 girls and their mothers-chosen by random sampling method from Karabük province primary and secondary schools in 2016-2017 education year. In this survey to acquire datas, it is used Computer Game Addiction Scale, Conners Parental Rating Scale and Revised Brief Form (CPRC and BF). In this study it is investigated that if relation between computer game addiction and behavioral problems is differentiate or not according to variant of sex ,class level,sibling number,mothers' empleoment status,parent education status. At the end of this survey it is acquired meaningful difference between computer game addiction and problematic behaviors. When the computer game addiction increase, behaviroal problems also increase. Computer game addiction is showed us a meaningful difference according to sex, class level, mother employment status and mothers' educational status and there is a meaningful difference according to sibling number and fathers' education status. When we have a look at behavioral problems there is a meaningful difference according to mothers' employment status and fathers' education status.

Key Words: School Term Children, Computer Game Addiction, Behavioral Problems

1.GİRİŞ

1.1. Amaç ve Kapsam

Günümüzde, teknolojik ürünler insanoğlunun vazgeçemediği araçlar haline gelmiştir. Bunlardan en yaygın olan bilgisayarların insan hayatındaki yeri tartışılmazdır. Özellikle sanal dünyada çevrimiçi (online) oyunlar, konsol oyunları ve bilgisayar oyunları gibi çeşitleri bulunan dijital oyunların kullanımının her geçen gün artması (Burak ve Ahmetoğlu, 2015) çocukları eğlence ve boş zamanlarını değerlendirmede bu aracı sıklıkla kullanmaya sevk etmiştir (Horzum vd., 2008). Çocukların fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimini sağlayan ve eğitsel içeriği olan oyunların karmaşık konu öğrenme ve anlayışı geliştirme, öğrenciler arasındaki işbirliğini (Ke, 2008) ve ders başarısını arttırma, görsel-dikkat becerilerini geliştirme, problemlerle baş edebilmeyi öğretme (Irmak ve Erdoğan, 2015) ve üç boyutlu mekânlar gibi mekânsal becerileri arttırma gibi faydalarının olduğu belirtilmektedir (Lee ve Peng, 2006).

Bilgisayar oyunlarının bu olumlu etkilerinin yanında birçok olumsuz etkisi de vardır. Özellikle bilgisayar oyunları ile fazla zaman geçirme çocukların gelişimlerini olumsuz etkilemekte olup uzun süre oyun oynayan çocuklar kendilerini gerçek yaşamdan soyutlayarak sosyal hayattan koparmakta (Hazar, 2016) ve sorumluluklarını ihmal ederek akademik başarısızlık yaşamaktadır (Roe ve Muijts, 1998). Aynı zamanda uzun süre bilgisayar başında oturmak yetersiz fiziksel aktivite, beslenme ve uyku alışkanlıklarına yol açmakta, çocuk saatlerce aynı pozisyonda oturduğu için kas ve iskelet sorunları yaşamaktadır (Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).

Gelişen bilgisayar teknolojisiyle sanal gerçekliğin doruk noktalara ulaştığı bilgisayar oyunlarının kolay ulaşılabilir olması, beraberinde çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı kavramını getirmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığı oyun oynama süresini ayarlayamama ile ruh, beden ve sosyal hayatına zarar vermesine rağmen

oynamaya devam etme, kendine engel olamama, diğer aktivitelerle ilgilenmeme ve oynamadığı zaman kendini psikolojik olarak yoksun hissetme gibi belirtilerle görülen dürtü bozukluğu olarak tanımlanmıştır (Irmak ve Erdoğan, 2015; Ulum, 2016). Yapılan araştırmalar bilgisayar oyun bağımlılığının obsesif ve agresif davranışlar, dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu, majör depresyon, kaygı, antisosyal davranışlar, sağlık sorunları, saldırgan davranışlar, depresyon, yalnızlık gibi problemlere neden olduğunu göstermiştir (Horzum vd., 2008; Hyun vd., 2015; Toker ve Baturay, 2016; Khoo, 2012; Irmak ve Erdoğan, 2015). Bilgisayar oyun bağımlılığı birçok davranış problemine yol açarken rehberlik servislerini de sıklıkla meşgul etmektedir (Sertbaş, 2006). Dünya genelinde, Avusturya, Brezilya, Kanada, Çin, Kolombiya, Finlandiya, Hindistan, Kenya, Portekiz, Güney Afrika, İngiltere ve Amerika Birleşik Devletleri gibi 12 farklı ülkede yapılan bir çalışmada, 9-12 yaşındaki çocukların ortalama 8,6 saatini bilgisayar oyunu oynayarak geçirdiği tespit edilmiştir (Yılmaz vd., 2017). Bu kadar geniş bir coğrafyayı ve insan kitlesini ilgilendiren bilgisayar oyunları bağımlılığı konusu araştırmaya değer bulunmuş ve bu çalışmada 9-12 yaş grubundaki çocukların bilgisayar oyun bağımlılığının davranış problemlerine etkisinin ne olduğunun belirlenmesi amaçlanmıştır.

Türkiye'deki alan yazın incelendiğinde ilkokul, ortaokul, lise, üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarına bakılmış ve çeşitli değişkenler bakımından incelendiği görülmüştür (Horzum vd., 2011; Bilge, 2012; Dündar vd., 2012; Taş vd., 2014; Toker ve Baturay, 2016). Araştırmaların bazıları bilgisayar oyun bağımlılığının 4. ve 5.sınıf öğrencilerinin saldırganlıklarını (Burak ve Ahmetoğlu, 2015), 3. 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin sosyal anksiyetesini (Yıldız, Tüfekçi ve Aksu, 2016), 5. 6. 7. ve 8. sınıf öğrencilerinin yalnızlık durumlarını (Öncel ve Tekin, 2015), 13-15 yaş çocuklarının fiziksel aktivite (Hazar vd., 2017) ile olan ilişkisini incelemişlerdir. Fakat okul döneminde sıkça görülen davranış problemleri ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi ölçen çalışma bulunmamaktadır. Bu yüzden günümüzde özellikle risk grubu oluşturan okul dönemi 3, 4 ve 5.sınıftaki öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ve davranış problemleri arasındaki ilişkinin araştırılması, yaşanan sorunların çözümünde sorunun taraflarını oluşturan bilim insanlarına, ebeveynlere, eğitimcilere ve de en önemlisi sorunun odağındaki okul dönemi çocuklarına çözüm önerileri getirmesi açısından önemlidir.

Bu çalışmanın amacı okul dönemi çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ve davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesidir.

Araştırmanın Problemi

Okul döneminde bulunan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile davranış problemleri arasında anlamlı ilişkinin incelenmesidir.

Araştırmanın Alt Problemleri

1. Okul döneminde bulunan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

2. Okul döneminde bulunan çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı cinsiyet, kaçınıcı sınıfa devam ettiđi, kardeř sayısı, anne alıřma, anne ğrenim ve baba ğrenim deđiřkenlerine gre anlamlı bir farklılık gstermekte midir?

3. Okul döneminde bulunan çocukların davranış problemleri cinsiyet, kaçınıcı sınıfa devam ettiđi, kardeř sayısı, anne alıřma, anne ğrenim ve baba ğrenim deđiřkenlerine gre anlamlı bir farklılık gstermekte midir?

2. GENEL BİLGİLER

2.1. Oyun Kavramına Genel Bakış

Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretmeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle en doğal öğrenme fırsatı tanıyan ve sonucu düşünülmeden yapılan faaliyetlerin tümü olarak tanımlanmaktadır (Yörükoğlu, 2004; Yavuzer, 2016). Oyunlar, çocukların isteyerek ve eğlenceli bir şekilde dâhil oldukları ve onların tüm gelişim alanlarını etkileyen etkili bir öğrenme sürecidir. Oyunla ilgili tanımlamaların ortak noktası oyunun çocuğun kişisel keşif alanı, çocukluğun gücü ve öğrenme dili olmasıdır (Tuğrul vd., 2014). Oyunların şekli, özellikleri, oyun malzemeleri, çağdan çağa kültürden kültüre değişse de çocuğun bulunduğu her yerde oyun vardır ve oyun dil, din, ırk, cinsiyet, maddi durum gözetmeksizin evrensel bir özelliğe sahiptir (Çelebi Öncü ve Özbay, 2005).

Yüzyıllardır teorisyenler tarafından analiz edilen oyun hakkında klasik kuramcılardan Spancer (1978) oyunu vücutta biriken enerjinin atılması, Lazarus (1883) çalışma için enerji toplama, Groos (1885) gelecek için pratik yapma, Hall (1920) ilkel davranışların tekrarlanması olarak ele almıştır. Psikoanalitik kuramcılardan Freud (1961) mutsuzluktan arınma denemesi, Erikson (1985) özgüven için fiziksel ve sosyal becerileri kazanılması olarak ele alırken, bilişsel kuramcılardan Piaget (1962) bilgi ve becerilerin farklı türde oyunlarla kazanılması, sosyo-kültürel kuramcı Vykotsky (1967) oyunla düşünceyi yönetme becerisinin kazanıldığını görüşünü savunmuştur (Akt. Pilten ve Pilten, 2013). Rousseau, tabiat içinde terk ettiği Emile'in önce duyu organlarının eğitilmesini ve bunun da oyunla olacağını, Salzman çocuklarla oyun oynamayı bilmeyenlerin eğitici de olamayacaklarını, Pestalozzi ise oyunun gerçek hayata bağladığını vurgulamaktadır. Oyunu bir eğitime dönüştüren Frobel ise, çocuk oyunlarını insan hayatının kalbi olarak görmüş ve geliştirdiği montessori eğitim programında da önceden seçilmiş oyun malzemeleri ile çocuğun her türlü gelişimini sağlamayı amaçlamıştır (Akt. Ergün, 1980).

Görüldüğü gibi üç yüzyıl öncesinde dahi oyunun önemi ve çocukları nasıl etkilediği vurgulanmıştır. Oyun konusu sadece eğitim bilimlerinin dikkatini çekmemiş, arkeologlar, tarihçiler, antropologlar ve sosyologlar da yaptıkları araştırmalarında tüm zaman ve kültürlerde oyun ve oyun araçlarına verilen çok önemli kanıtlara ulaşmışlardır (Tuğrul, 2017).

2.1.1. Oyunun Çocuk Gelişimindeki Yeri

Oyun çocuğun temel ihtiyaçlarından biridir. Çocuk oyun oynarken paylaşma, yardımlaşma, başkalarına saygılı olma, sorumluluk alma gibi temel kuralları öğrenerek eğlence, rekabet ve kontrol duygusunu tadar (Ünal, 2009). Oyunlar, ellerindeki malzemeler kısıtlı olsa bile hayal dünyasını kullanarak her role giren çocukların yaratıcılıklarını artırır (Topşar, 2015). Duyduklarını, gördüklerini sınavı deneme ve öğrendiklerini pekiştirme fırsatını oyun ortamında bulan çocuk (Yörükoğlu 2004)kendisini rahatça ifade ettiği en kolay yol olan oyun sayesinde hayal gücünü artırır, sosyal ilişkilerini düzenler (Özer vd., 2006). Çocuk oyun yoluyla sevincini, nefretini, sevgi arayışı gibi duygularını dışa vurabilmektedir. Böylece oyun, çocuğun çevresiyle ilişki kurmasına (sosyal gelişimini destekleyici) duygu ve düşüncelerini yansıtmasına (duygusal, dil ve bilişsel gelişimi destekleyici) yardımcı olur (Ulutaş, 2011). Oyun yolu ile yapılan etkinlikler hem küçük kasların hem de büyük kasların gelişimini destekler. Özellikle fizik gücü gerektiren oyunlar (koşma, atlama, tırmanma vb.) vücut sistemlerini çalıştırarak büyümeye yardımcı olur (Gökşen, 2014). Çocuk kendisi için gerekli olan becerileri (sosyal beceri, konuşma, bilgi edinme, alışkanlık ve deneyim kazanma becerileri gibi) oyun içinde fark eder, benimser ve pekiştirir. Çocuk kişilik özelliklerini oyun içinde daha çok çıkartır ve geliştirir (Özer vd., 2006). Çocuk oyun oynarken hayal kurar, farklı dünyalara dalar, eğlenir, öğrenir, büyür, rahatlar ve geleceğe hazırlanır (Çelebi Öncü ve Özbay, 2005).

Beslenme, sağlık ve eğitim hakkı gibi önemli bir hak olan oyun oynama hakkı, Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Sözleşmesinin 31.maddesinde şu şekilde yer almaktadır; “Taraflar Devletler, çocuğun dinlenme, boş zaman değerlendirme, oynama ve yaşına uygun eğlence (etkinliklerinde) bulunma ve kültürel ve sanatsal yaşama

serbestçe katılma hakkını tanır.” Türkiye’nin de imzalamış olduđu bu sözleşmede görüldüğü gibi oyunun çocuğun gelişimindeki yeri büyüktür ve çocuğa temel hak olarak verilmiştir (https://www.unicef.org/turkey/crc/_cr23c.html, Erişim Tarihi: 23.02.2016).

2.1.2. Oyunun Değişen Yüzü: Bilgisayar Oyunları

Yeni yüzyılın insanlara sunduğu olanaklar, çocukların oyun dünyasını da etkilemiştir. Özellikle oyun endüstrisindeki gelişmeler nedeniyle çocukların daha çok kapalı alanlarda, bireysel ve teknolojik araçlarla oynamaya yöneldiği görülmektedir (Tuğrul vd., 2014). Geçmişte çoğunlukla açık alanlarda arkadaşlarla etkileşim halinde gerçekleşen oyun oynama kültürü, teknolojinin gelişmesiyle birlikte değişmiş ve bilgisayar oyunları olarak bireylerin hayatına girmiştir (Başal, 2007).

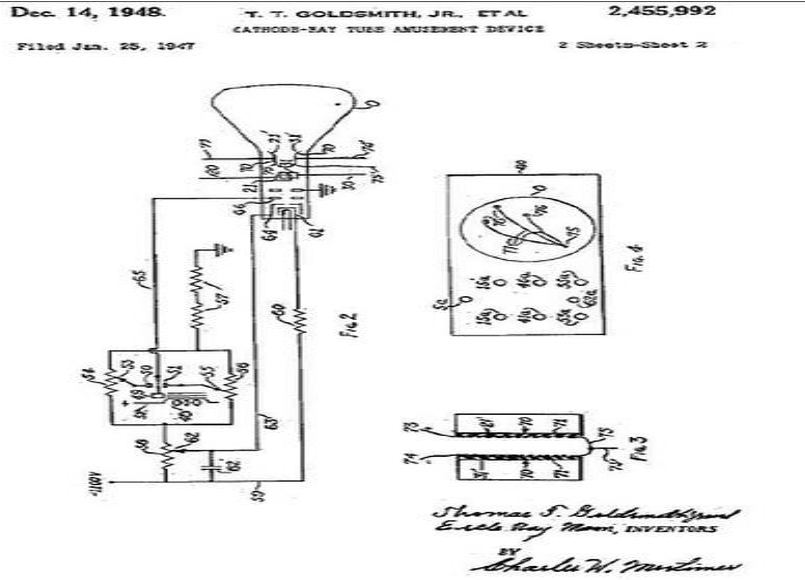
Bilgisayar oyunu, video oyunu, dijital oyun ve elektronik oyun birbirleri yerine geçen, aynı anlama gelen kavramlardır ve bilgisayar, atari, cep telefonu, konsol üzerinde oynanan bütün oyunları kapsamaktadır. Bu oyunlar çağdaş çocuklar ve ergenler arasında popüler bir elektronik eğlence biçimi olup (Durkin ve Barber, 2002; Şahin vd., 2014) boş vakit kültürünün en etkin parçasıdır (Boyle vd., 2011). Bilgisayar oyunları aksiyon, macera, dövüş, platform, bilgi, bilmece, bulmaca/zeka, simülasyon, rol oynama, spor, strateji, alıştıırma ve pratik yapma, mantıksal, çevrimiçi (online) ve matematik oyunları olarak çeşitlendirilir (Öztürk, 2007). Oyun sektörünün neredeyse popüler sinema kültürünün merkezi sayılan Hollywood sinemasını bile geride bırakması, oyunun ne kadar çok oynandığının bir göstergesidir (Çavuş vd. 2016).

Bilgisayar oyunlarındaki değişimlerin tarihsel süreç içinde ele alınması, bu alandaki gelişimin anlaşılmasını kolaylaştıracaktır.

2.1.3. Bilgisayar Oyunlarının Tarihsel Gelişimi

Bir katot ışın tüpü (cathode ray tube) olarak Thomas T. Goldsmith ve EstleRay Mann tarafından üretilen oyun, bilinen en eski oyundur (Tezel, 2016). Ocak 1947’ye

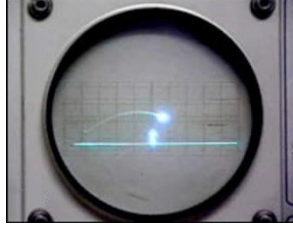
kadar geliştirilen ve ABD patentine sunulan bu oyuna 1948’de patent verilmiş ve bu oyun şimdiye kadar patent alan ilk elektronik oyun sistemi olmuştur.Şekil 1’de katot ışın tüpü eğlence devresinin görünümü verilmiştir(www.pongmuseum.com, Erişim Tarihi: 15.10.2017).



Şekil 1. Katot Işın Tüpü Eğlence Devresi (Pongmuseum, 2016)

Bilinen diğer oyunlar Üçtaş oyunu-Bertiethe Brain (1950); matematik oyunu-Nimrod (1951) ve A.S. Douglas tarafından programlanan OXO (1952) oyunlarıdır. Avrupa’da Sovyetler Birliği ile bir çatışmanın simülasyonu için ABD askeriyesi tarafından 1955 yılında yapılan savaş oyunu Hutspiel; ABD’nin ulusal televizyonunda 1956’da yayınlanan en eski bilgisayar oyunlarından biri lan Arthur Samuel’in dama oyunu programı ve 1958’de Carnegie Mellon Üniversitesi’nde geliştirilen NSS Satranç programı acemi insan içeriğine sahip ilk satranç oyunudur (Tezel, 2016).

1958 yılında Willim Higinbotham vakum tüplü bir bilgisayar geliştirmiş ve ekranda gördüğü zıplayan noktalar sayesinde 1960 yılında basit bir tenis oyunu geliştirmiştir. İki kişilik oynanabilen bu oyun görseli Şekil 2’de verilmiştir (www.merlininkazani.com, Erişim Tarihi: 11.09.2017).



Şekil 2. İki Kişilik Tenis Oyunu–Tennis for Two

Russel’ in öğrencilerinden Nolan Bushnell bilgisayar oyunlarını eğlence sektörüne sokma fikriyle ilk jetonlu oyun makinesini oluşturmuş ve “Computer Space” olarak isimlendirmiştir. Oyun makinesi görseli Şekil 3’te verilmiştir (www.merlininkazanı.com, Erişim Tarihi: 11.09.2017).



Şekil 3. Computer Space Oyun makinesi

Daha sonra jetonlu makinelerin yerini evlerde oynanabilen atariler almıştır. Atari dönemi 1985’li yıllara kadar sürmüştür. Bu dönemden sonra, Nintendo Dönemi olarak (1985-1995) adlandırılan dönem başlamıştır. Artık daha ayrıntılı video oyun grafiklerinin gösterildiği bu dönemde, oyunlara olan ilgi artmış ve yatırımcılar için yeni bir pazar oluşmuştur. Yine 1990’larda Nintendo tarihinin en çok satmış oyunu Süper Mario 3’ü piyasaya sürmüştür(Ulum, 2016). Bu süreçte video oyunları masaüstü bilgisayarlarda ve “Game Boy” gibi elde oynanan mini-oyun sistemlerinde oynanmaya başlamıştır. Mortal Kombat, Street Fihther ve Wolsfein 3D gibi şiddet içerikli oyunlar bu dönemde çıkmış ve daha sonra bu oyunları Doom(1994) ve Quake (1996) serileri takip etmiştir. FPS (First- PersonShooters) türü olan bu oyunlar, oyuncunun üç boyutlu sanal alanda dolaşmasını ve diğer oyuncularla etkileşimini sağladığından ilgi görmüşlerdir. Genel anlamda amacının rakipleri avlamak olan bu oyunlar, birden fazla oyuncunun katıldığı bu oyunlar “ölüm maçı” denilen sanal ortamları da sunmaktadır(Yılmaz ve Çağıltay, 2004).

Son olarak günümüze kadar ilerleme gösteren bilgisayar oyunlarında Xbox 360, PS4 ve Wii gibi yedinci nesil konsollar üretilmiştir. Bu konsollar sayesinde günümüzde film prodüksiyonları birbirleriyle yarışır hale gelmiştir. Örneğin; “Star Wars: The Old Republic” adlı oyunun geliştirilmesi için altı yıl çalışılmış ve yaklaşık 200 milyar dolar harcanmıştır. Bu yüzden oyun geliştirme oldukça karlılık ve büyük ölçekli bir yapıma dönüşmüştür (www.ankaraka.org.tr, Dijital oyun raporu Erişim Tarihi:25.12.2017).

Oyun materyallerinin gelişimi ve kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte başta çocuk ve gençler olmak üzere bireyler üzerindeki etkilerini de dikkat çekmeye başlamıştır.

2.1.4. Bilgisayar Oyunlarının Çocuk ve Gençlere Etkisi

Çocukların hoşça vakit geçirdikleri ve bıkmadan usanmadan oynadıkları bilgisayar oyunlarının yaygınlaşmasına paralel olarak bu durumun olumlu olumsuz etkileri de tartışılmaya başlanılmıştır. Oynayanı eğlendirirken başarısını ödüllendirmesi, gelişim ve sosyalleşme hissi vermesi, çocuğun aktif olarak rol almasını sağlaması gibi özellikler, bu oyunların giderek daha çok oynanmasını sağlamıştır (Gürcan vd., 2008).

Özellikle eğitici oyunların işbirliğini destekleyen ortamlar sunması güdülenmişlik düzeyini artırıp çocuğun içeriğe ilgi duymasını sağladığı, öğrenme motivasyonu ve rahatlama yaratarak başarısını arttırdığı araştırma sonuçları göstermiştir (Bayırtepe ve Tüzün, 2007). Bunun yanı sıra, öğrenciler bilgisayar oyunu sırasında kendilerine verilen pekiştirici ve denemeler yoluyla genel ve sosyal kuralları öğrenmektedirler. Ayrıca uzaysal algı, mekânsal ve görsel dikkat becerilerini geliştirmeye yardımcı olduğu (McLean ve Griffiths, 2013) el-göz koordinasyonunu, ince motor becerilerini arttırdığı (Dai ve Fry, 2014), problem çözme, karar verme, işbirliğine dayalı çalışma, yaratıcılık ve bilişim teknolojilerindeki becerilerin gelişmesine katkı sağladığı belirtilmektedir (Bozkurt, 2014). Bunların yanı sıra fizyolojik kekemelik, sosyal fobi gibi hastalıklarda tedavi ve terapi amaçlı kullanılmaktadır. Literatürde, bilgisayar oyunlarının bilinçli

kullanımının çocukların otokontrol, hayal gücü gibi özellikleri üzerinde olumlu etkisi olduğu söylenmekte, fakat çocuklarda daha değer yargıları gelişmediğinden oyunların bu etkisinin beklenenlerin tersi yönünde olduğu görülmektedir (Çavuş vd., 2016).

Olumlu etkileri yanında, çocuk ve gençler tarafından tercih edilen oyunların çok az kısmının eğitici olduğu, genellikle şiddet içerikli oyunların oynandığı ve bu oyunların da ciddi hiperaktivite davranışına sebep olduğu, akademik başarısızlık ve olumsuz okul performansı oluşturduğu, bağımlılık yaptığı, düşmanlık duygusunu artırıp yardımseverlik duygusunu azalttığı, beyin gelişimini olumsuz etkilediği (Burak ve Ahmetoğlu,2015), kitap okuma veya fiziksel aktivitelere katılma zamanlarını azalttığı, sanal ile gerçeklik arasındaki farkı ayırt etmede ve duygularını kontrol etmede zorluk yaşattığı, kişilik bozukluklarına, olumsuz dil gelişimine ve gelişim geriliğine sebep olduğu yapılan çalışmalarda bulunmuştur (Dijital Oyunlar İçin Çocuk ve Aile Rehberliği Sonuç Raporu, 2017).

2.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Türk Dil Kurumu'na göre bağımlı “bir şeyin istemine, gücüne ve yardımına bağı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, tabii” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2014). Bağımlılık kavramı, bir madde ya da bir davranışı kullanmayı bırakamama veya kontrol edememe şeklinde de tanımlanabilmektedir (Güllü vd., 2012). Bağımlılık davranışı, aşırı kompulsif, kontrol edilemeyen ve psikolojik ya da fiziksel olarak yıkıcı davranış anlamına gelmektedir (Lemmens vd., 2009; Şahin vd., 2014). Teknoloji bağımlılıkları işlevsel olarak kimyasal içermeyen (davranışsal) aşırı insan-makine etkileşimi olan bağımlılıklar olarak da tanımlanabilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı da bir tür davranışsal bağımlılık olarak kabul edilmektedir. Madde bağımlılığında bağımlılık, kullanılan maddeye bağlı olarak gerçekleşirken davranışsal bağımlılıklar bir etkinliğe veya davranışa dayalı olarak gelişmektedir. Teknoloji bağımlılığı, davranışsal bağımlılıkların ana bileşeni olarak dikkat çekme (salience), duygu-durum değişikliği (mood-modification), tolerans gösterme (tolerance),geri çekilme (withdrawal), çatışma (conflict), nüksetme (relapse) olarak ele alınabilir (Griffths, 1996).

Bilgisayar oyun bağımlılığı, ilk kez DSM-V ekinde diğer davranışsal bağımlılıkların yanında zihnin sürekli oyunda olması, çekilme belirtileri, tolerans, kontrol kaybı, diğer etkinliklere olan ilginin azalması, olumsuz sonuçlarına rağmen oynamaya devam etme, yalan söyleme, duygu-durum değişiklikleri, arkadaşlık, iş ve yaşamın diğer önemli alanlarında işlevselliğin azalması şeklinde belirtilmiştir. Tanı konulması için, 12 aylık bir dönem boyunca beş veya daha fazla ölçütün görülmesi gerekmektedir (American Psychiatric Association, 2013).Bilgisayar ve video oyun bağımlılığı, bilgisayar ve video oyunlarının gündelik hayatı engelleyen aşırı ve zorlayıcı kullanımudur. Kullanıcılar zorlayıcı olarak oynayabilir, kendilerini diğer sosyal etkinliklerden soyutlayabilir ve genel yaşam olaylarından ziyade oyun başarılarına odaklanırlar (Weinstein, 2010).

Teknolojinin ilerlemesiyle, video ve çevrimiçi oyunlar, güzel grafikler, canlı görüntüler, gerçekçi karakterler ve son derece sofistike oyun sistemleri ile çok cazip hale gelmiş (Griffths, 2010) ve bilgisayar oyunlarına olan bağımlılık daha çok artmıştır (Griffths ve Hunts, 1998). Daha önceki zamanlarda diğer çocuklarla oyun oynamakla ilgilenen çocuklar, şimdi zamanlarının çoğunu bilgisayar oyunları üzerine harcamaktadırlar. Oysa bu oyunlar, duygusal ve insani bir ilişki yaratmamakta (Zamani vd., 2009) ve birçok çocuk bu oyunları kendisine zararlı sonuçlar çıkarmadan oynamakta,bazı çocuklar oyun oynarken okul, aile ve sosyal sorumlulukları arasındaki dengeyi sağlayamamaktadırlar(Wongve Lam 2016). Yapılan araştırmalarda bilgisayar oyun bağımlılığının dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB), anksiyete, majör depresif, sosyal fobi, akademik düşük başarı, göz yorgunluğu ve karpal tünel sendromu, obezite, oyunlara bağlı epilepsi, sırt/ boyun ağrısı, eklem/ kas ağrısı, yorgunluk ve uykusuzluk gibi fiziksel şikâyetlere yol açtığı görülmüştür (Wiiliams ve Clippenger, 2002, Griffths vd., 2004; Young, 2009; Zamani vd., 2009; Swing vd., 2010, Şahin, 2012; Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Öncel ve Tekin, 2015; Wong ve Lam, 2016; You, Kim ve Lee, 2017; Hazar vd., 2017).

Bilgisayar oyunlarının zararları, belki de en fazla bağımlılık oluşturduğunda ortaya çıkmaktadır.

2.3. Davranış Problemleri

DSM-V' e göre davranış problemleri, diğer kişilerin temel haklarının ya da temel yaşa uygun toplumsal normların veya kuralların ihlal edildiği, tekrar eden ve ısrarcı bir davranış düzeni olarak tanımlanmıştır (Yüksek Usta, 2014). Erbaş (2002), bireyin öğrenmesine engel olan, sosyal ilişkilerini etkileyen, kendine ve çevresindekilere zarar veren davranışların tümünü problem davranış olarak ifade etmiştir. Çocuk çevresine uyum sağlarken ve yeni deneyimler kazanırken birçok sorunla karşılaşır. Eğer çocuk bulunduğu dönemin gelişim özelliklerine göre bu sorunlarla etkili bir şekilde başa çıkamazsa uyum ve davranış problemi yaşar (Gültekin Akduman, 2014).Çocukluk döneminde görülen birtakım problemler normal gelişimin bir parçası olup çocuğun gelişiminin normal mi, yoksa davranış bozukluğu mu olduğunun belirlenmesi için bazı ölçütler gerekir. Bunlar yaşa uygunluk, sapan davranışın yoğunluğu, süreklilik, (4) cinsel rol beklentisi ve kültürel faktörler olarak ele alınabilir (Yavuzer, 2015). Bu tanımlar ışığında davranış problemleri duruma, ortama ve gelişimsel döneme uygun olmayan, çocukların kendilerini ve arkadaşlarının güvenliklerini tehlikeye sokan, tekrarlayıcı davranışlar olarak ifade edilebilir (Esin ve Dursun, 2013; Yüksek Usta, 2014).

2.3.1. Okul Dönemi Çocuklarda Görülen Davranış Problemleri

Davranış problemleri, dışsallaştırılmış davranışlar ve içselleştirilmiş davranışlar olarak iki başlık altında incelenebilir. Karşı gelme, fiziksel saldırganlık, tehdit, hiperaktiflik gibi dışsallaştırılmış sorun davranışlar, genel olarak dış çevreye yönelik olumsuz davranışlar olarak tanımlanırlar (Castro vd.,2018). Depresyon, mizaç bozuklukları, kaygı bozukluğu, şizofreni (Austin ve Scierra, 2015) gibi içselleştirilmiş davranışlar ise çocuğun içe yönelmiş, aşırı denetlenen davranışlarını içeren ve bir dizi depresif ve kaygı bozukluğu ile ilişkili olan boyutu kapsar. Çoğu zaman okulda yönetilmesi zor olan davranış problemleri, doğrudan gözlenebilen dışa dönük davranışlardır. İçe dönük davranışlar ise doğrudan gözlenemedikleri ve diğerlerine yönelik olmadığından ebeveynler, öğretmenler ve bakım veren kişiler tarafından sorun davranışı olarak tanımlanmazlar (Yüksek Usta, 2014).

Dışa yönelim davranış problemlerinden biri olan dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB), çocukluk çağında en sık tanı konulan ve okul çağı çocuklarının %3-5'inde görülen psikiyatrik bir bozukluktur (Kauffman ve Landrum,2015). DEHB, gelişimsel olarak uygun olmayan dikkatsizlik, dürtüsellik ve hiperaktiflik düzeylerini içeren bir durumdur ve bu durum okul ortamlarında önemli sıkıntılar yaşamaya neden olur. DEHB' li öğrenciler, düzensizlik, unutkanlık, aşırı konuşma, huzursuzluk, kurallara uymada güçlük, dikkat toplamada sınırlılık, dinlemede güçlük, sırasını bekleyememe gibi davranış problemleri gösterirler ve bu yüzden sıklıkla sorun yaşarlar (Fabianovd., 2013). DEHB'de yaşanan sıkıntılar, gelişim süreci boyunca değişiklik gösterir. Okul öncesinde DEHB' li çocuklarda hiperaktiflik ön plandır ve akranlarıyla oynamakla ilgili sıkıntılar görülür. İlkokulda ise akademik performans, kuralları takip etmek ve arkadaşlıklarını sürdürmekle ilgili sıkıntı yaşanır. Ergenlik döneminde ise akademik sorunlar devam eder ve ebeveyn-akran çatışmaları görülür (Power vd., 2009).

Dışsallaştırılmış davranış problemlerinden biri de karşı gelme bozukluğu (KGB) olarak ele alınmaktadır. Çocukluk döneminin en sık görülen davranış problemlerinden olan KGB, çoğu zaman DEHB' ye eşlik etmektedir. KGB'nin yaygınlık oranı %2-16 arasında değişmektedir. Zıtlasma, itaatsizlik, düşmanca davranışlar, hatalarının sorumluluğunu almama ve suçu başkalarına atma bu davranışının özelliğidir. Bu çocuklar sınıfta uyumda ve arkadaşları ile geçinmede sorun yaşar (Esin ve Dursun, 2013). Kolaylıkla kızarlar, yetişkinlere karşı gelirler ve sık sık kontrollerini kaybederler (Lehmann ve Dangel, 1998). KGB'li çocukların akademik başarı düzeyleriyle ilgili yapılan araştırmalar, akademik başarılarının düşük ve bu tür problemi olmayan çocuklara göre okuldan kaçma eğiliminin daha fazla olduğunu göstermiştir (Austin ve Scierra, 2015).

Davranış problemlerini etkileyen birçok etken vardır. Bunlar, biyolojik, ailesel, okul ve kültürel etmenlerdir. Bu etmenlerin hepsi birbiri ile ilişkili olup, tek başına nadir olarak davranış problemlerine neden olur. Biyolojik etmenler genetik, beyin hasarı ya da beynin işlev bozukluğu, mizaç, kötü beslenme, alerjiler ve diğer sağlık konuları, ailesel etmenler ailenin yapısı, iletişimi, çocuk istismarı, aileyi etkileyen

dışsal etkenler, okulu kapsayan etmenler de akademik başarı, sosyal beceriler, okulun tutumu (öğretmen, idare, okul personeli tutumları) gibi etmenler ve kültürel etmenler de kitlesel medya, akran grubu, mahalle, kentleşme, etnik köken ve sosyal sınıf olarak gruplandırılabilir (Kaufman ve Landrum, 2015).

Bilgisayar oyunları da kültürel etmenlerden kitlesel medya içine girmekte olup çocuklarda davranış problemlerine etkilerinin ele alınması ve farklı açılardan incelenmesi gerekmektedir.

2.3.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Davranış Problemlerine Etkisi

Çocuklarda ve ergenlerde ruhsal sağlık sorunları, içselleştirici veya dışsal problemler olarak nitelendirilen yıkıcı, depresyon, anksiyete ve yaygın gelişimsel bozukluklar da (otizm) dâhil olmak üzere çeşitli duygusal ve davranışsal bozuklukları içerir. Okul çağındaki çocuklarda öfke nöbetleri, dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu, karşı gelme, meydan okuma gibi görülen yıkıcı davranış problemleri en sık görülen davranış problemleridir (Ogundele, 2018). Yapılan pek çok çalışmada, bilgisayar oyun bağımlılığında davranış problemlerinin yaşandığı görülmüştür (Griffiths vd., 2004; Young, 2009; Weinstein, 2010; Swing vd., 2010; Hyun vd., 2015; Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Öncel ve Tekin, 2015, Wong ve Lam, 2016). Örneğin; Swing ve arkadaşları (2010) 1323 çocukla yaptıkları çalışmada, video oyunlarının her bir çocukta artan dikkat problemleri ile ilişkili olduğunu bulmuşlardır. Kore’de ilkokul çocukları ile yapılan başka bir çalışmada, oyun oynama için harcanan zamanın DEHB riskinin artmasıyla ilişkili olduğu belirlenmiştir (Byun vd., 2013). Chan ve Rabinowitz (2006), küçük çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı ve DEHB ile ilgili çalışmalarında bilgisayar oyun bağımlılığı yüksek olan çocukların DEHB puanı yüksek çıkmıştır. Yapılan çalışmalar, şiddet içerikli oyunların saldırganlık duygusunu arttırdığını ortaya koymaktadır (Anderson ve Carnagey, 2009; Olso vd., 2009).

3. GEREÇ VE YÖNTEM

Bu bölümde araştırmanın tipi, araştırmanın yeri ve tarihi, çalışma grubu, arařtırmada kullanılacak veri toplama araçları, verilerin toplanması ve deęerlendirmesinde kullanılan yöntemler, arařtırmanın etik yönü, arařtırmanın sınırlılıkları ile ilgili süreçler yer almaktadır.

3.1. Arařtırmanın Tipi

Okul dönemi 3, 4 ve 5. sınıfa devam eden öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ile davranış problemleri arasındaki ilişkinin incelenmesini amaçlayan bu arařtırma, iki ya da daha çok sayıdaki deęişken arasında birlikte deęişimin varlığını ve/veya derecesini belirlemeyi amaçlayan ilişkiyel tarama modeline uygun olarak yapılmıştır (Karasar, 2016).

Bu çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı bağımsız deęişken olup, davranış problemi arařtırmanın bağımlı deęişkeni olarak ele alınmıştır. Arařtırmanın bağımlı deęişkeni olan davranış problemleri; hiperaktivite, bilişsel problemler/dikkatsizlik, karşı gelme (KG) ve dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu (DEHB) olmak üzere dört alt boyuttan oluşmaktadır.

3.2. Arařtırmanın Yeri ve Tarihi

Bu araştırma Karabük İli Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı 3 ilkokul ve 3 ortaokulda gerçekleştirilmiştir. Araştırmada kullanılan veriler 2016-2017 eğitim-öğretim yılını kapsamaktadır.

3.3. Araştırmanın Çalışma Grubu

Karabük İl Milli Eğitim Müdürlüğüne bağlı, 2016-2017 eğitim-öğretim yılında öğrenim gören 9-11 yaş aralığındaki öğrenciler ve bu öğrencilerin anneleri araştırmanın evrenini oluşturmaktadır. Araştırmanın çalışma grubunu ise, uygun/kazara örnekleme yöntemi ile seçilen beş ilkokul ve dört ortaokulda öğrenim gören, ilkokul 3. ve 4. sınıf ve ortaokul 5. sınıftaki 9-11 yaş aralığında 171 kız (%57) ve 129 erkek (%43) toplam 300 çocuktan ve bu çocukların annelerinden oluşmaktadır. Bu yöntem zaman, emek ve parasal yönden yaşanabilecek ve araştırmanın sonucunu etkileyebilecek olağan sınırlılıklar yanında örneklemin kolay ulaşılabilir olmasından ötürü tercih edilmiştir (Büyüköztürk vd., 2016). Tablo 1’de çalışma grubuna sosyo-demografik değişkenler açısından dağılımı gösterilmektedir.

Tablo1. Demografik Özelliklere İlişkin Yüzde Frekans Dağılımlar

Cinsiyet	f	%	Kardeş Sayısı	f	%
Kız	171	57,00	Tek Çocuk	45	15,00
Erkek	129	43,00	İki Kardeş	176	58,67
Kaçıncı Sınıf	f	%	Üç ve Daha Fazla	f	%
3.sınıf	100	33,33	Anne Çalışma Durumu	f	%
4.sınıf	100	33,33	Çalışıyor	77	25,67
5.sınıf	100	33,33	Çalışmıyor	223	74,33
Bilgisayar Oyun Oynama Sıklığı	f	%	Baba Öğrenim Durumu	f	%
Hiçbir zaman	25	8,33	İlkokul	51	17,00
Nadiren	69	23,00	Ortaokul	44	14,67
Bazen	156	52,00	Lise ve Dengi	116	38,67
Sık sık	35	11,67	Meslek Yüksek Okulu	17	5,67
Her zaman	15	5,00	Üniversite/Lisans üstü	72	24,00
Anne Öğrenim Durumu	f	%	Sahip Olunan Teknolojik Araç	f	%
İlkokul	96	32,00	Kendime Ait Telefon	23	7,67

Ortaokul	65	21,67	Kendime Ait Tablet	125	41,67
Lise ve Dengi	88	29,33	Kendime Ait Bilgisayar	49	16,33
Meslek Yüksek Okulu	14	4,67	Telefon-Tablet	22	7,33
Üniversite/Lisans üstü	37	12,33	Telefon-Bilgisayar	20	6,67
			Tablet-Bilgisayar	42	14,00
			Telefon-Tablet-Bilgisayar	19	6,33

Tablo 1 incelediğinde, araştırmaya katılan 300 çocuğun %57'si kız, %43'ü erkektir, %33,3'ü 3.sınıf, %33,3'ü 4.sınıf ve %33,3'ü 5.sınıfta öğrenim görmektedir. Çocukların %15'inin tek çocuk, %58,67'sinin 2 kardeş, %26,33'ünün üç ya da daha fazla kardeşe sahip olduğu belirlenmiştir. Araştırmaya katılan çocukların bilgisayar oyunu oynama sıklığına bakıldığında, %8,33'ünün hiç oynamadığı, %23'nün nadiren, %52'sinin bazen, %11,67'sinin sık sık ve %5'inin her zaman bilgisayar oyunu oynadığı bulunmuştur. Çocukların annelerinin %32'sinin ilkokul, %21,67'sinin ortaokul, %29,33'nün lise ve dengi, %4,67'sinin meslek yüksek okulu ve %12,33'nün de üniversite/lisansüstü mezunu olduğu belirlenmiştir. Baba öğrenim durumları incelendiğinde %17'sinin ilkokul ve altı, %14,67'sinin ortaokul, %38,67'sinin lise ve dengi, %5,67'sinin meslek yüksek okulu ve %24'ünün de üniversite/lisansüstü mezunu olduğu belirlenmiştir. Annelerin %25,67'sinin çalıştığı, %74,33'nün çalışmadığı ve ev hanımı olduğu belirlenmiştir. Araştırmaya katılan çocukların teknolojik araçlardan en az birine sahip olduğu görülmüştür.

3.4. Veri toplama Araçları

Bu araştırmada araştırmacı tarafından hazırlanmış bireyi tanıma formu, “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği (BOBÖ)” ve “Connors Ana-Baba Dereceleme Ölçeği-Yenilenmiş Kısa Formu (CADÖ)” kullanılmıştır.

3.4.1. Kişisel Bilgi Formu

Bilgisayar oyunu oynayan okul dönemi 3, 4, ve 5. sınıf öğrencilerinin davranış problemlerine etkisi olduğu düşünülen bazı değişkenlere ait verilerin elde edilmesi amacıyla araştırmacı tarafından hazırlanan bu formda, katılımcıların

cinsiyeti, kaçınıcı sınıfa devam ettiđi, kardeř sayısı, anne-babalarının öğrenim durumu, annenin çalıřma durumu soruları yer almaktadır.

3.4.2. Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bađımlılıđı Ölçeđi (BOBÖ)

Arařtırmada çocukların bilgisayar oyun bađımlılıđını ölçmek için veri toplama aracı olarak Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliřtirilen “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bađımlılıđı Ölçeđi” kullanılmıř olup bu ölçek dört alt faktörden oluřmaktadır. Toplam 21 maddeden oluřan ölçekte 1-10.maddeler Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama alt faktörü olup iç tutarlılık katsayısı. 83 bulunmuřtur. Ölçekte 11-14. maddeler Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İliřkilendirme alt faktörü olup iç tutarlılık katsayısı .60’tır. Ölçekteki 15-17. maddeler Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma alt faktörüdür ve iç tutarlılık katsayısı.50 bulunmuřtur. Son olarak 18-21.maddeler Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bařka Etkinliklere Tercih Etme alt faktörü iç tutarlılık katsayısı.50’dir. Ölçek 5’ li likert tipinde hiçbir zaman ‘‘1’’ puan; nadiren ‘‘2’’ puan; bazen ‘‘3’’ puan; ara sıra ‘‘4’’ puan ve her zaman ‘‘5’’ puan olarak puanlanmaktadır. Ölçekten en az 21, en fazla 105 puan alınabilmektedir. Bu maddelerin tamamı olumlu maddelerden oluřmaktadır. Ölçekten alınan puanın yüksekliđi bilgisayar oyunlarına olan bađımlılık düzeyinin arttıđını ifade etmektedir.

3.4.3.Conners Ana-Baba Dereceleme Ölçeđi Yenilenmiř Kısa Formu (CABÖ-YK)

Arařtırmada çocukların davranıř problemlerini ölçmek için veri toplama aracı olarak Kaner ve ark. tarafından uyarlanan ‘Conners Ana-baba Dereceleme Ölçeđi-Yenilenmiř Kısa Formu (CADÖ- YK)’ kullanılmıřtır. Toplam 27 maddeden oluřan bu ölçek Karřı Gelme-KG, Biliřsel Problemler/Dikkatsizlik- BPD, Hiperaktivite-H olmak üzere üç alt ölçek ve DEHB İndeksi-DEHB olmak üzere bir yardımcı ölçekte toplanmıřtır. CADÖ-YK formunun alt ölçeklerinin Cronbach alfa ve iki yarı güvenilirlik katsayıları sırasıyla 0,73-0,86 ve 0,72-0,85 arasında deđiřmektedir. Ölçeđin alt ölçeklerinin test-tekrar test güvenilirlik deđerleri ise 0,56-0,72’dir. CADÖ-YK’ dan elde edilen puanların geđerlik ve güvenilirliđinin tatmin edici düzeyde

olduğunu göstermektedir. Ölçek, 4'lü likert tipinde hiçbir zaman doğru değil “0” puan; biraz doğru “1” puan; oldukça doğru “2” puan ve çok doğru “3” puan olarak puanlanmaktadır. Ölçekten alınabilecek puan 27 ile 81 puan arasında değişmektedir. Yüksek puan, çocuğun CADÖ-YK’ da tanımlanan problemlere o kadar çok sahip olduğunu göstermektedir.

3.5. Verilerin Toplanması

Araştırma konusunda çalışma grubunun yer aldığı okuldaki öğretmenler bilgilendirilmiş ve ölçme araçları çocukların ailelerine öğretmenler aracılığıyla gönderilmiştir. Çalışmanın amacının yazıldığı ve gönüllülüğün esas olduğu izin formunu kendilerine ulaşılan tüm anneler doldurarak bu çalışmaya gönüllü olmuşlardır. Daha sonra kendilerine Connors Ana-baba Dereceleme Ölçeği gönderilmiş ve tüm annelerden öğretmen aracılığı ile ölçekler eksiksiz geri toplanmıştır. Ayrıca bu annelerin çocuklarına uygulanacak olan Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği için izin alınmış ve tüm anneler çocuklarına bu ölçeğin uygulanmasına izin vermiştir.

Annelerinden onay alınan çocuklara araştırmacı tarafından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği uygulamıştır. Öncelikle çocuklara kendini tanıtan araştırmacı, onların verdiği bilgilerin ne kadar önemli olduğunu anlatmış ve onlarla genel bir sohbet etmiştir. Kendilerini rahat hissetmelerini sağladıktan sonra soruları nasıl yanıtlayacaklarını anlatmış ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği tüm çocuklara rahatça uygulanmıştır. Verilerin toplanması yaklaşık 10 gün sürmüştür.

3.6. Verilerin Değerlendirmesinde Kullanılan Yöntemler

Bu çalışmada elde edilen veriler IBM SPSS Statistics Version 20 paket programı ile analiz edilmiştir. Değişkenlerin normal dağılım durumları araştırılırken Shapiro Wilk’s kullanılmıştır. Sonuçlar yorumlanırken anlamlılık düzeyi olarak 0,05 belirlenmiş; $p < 0,05$ değişkenlerin normal dağılımdan gelmediği, $p > 0,05$ olduğunda değişkenlerin normal dağılımdan geldikleri ve gruplar arasındaki farklılıklar

incelenirken deęişkenlerin normal daęılım göstermemesi nedeniyle Mann Whitney U ve Kruskal Wallis-H Testlerinden yararlanılmıřtır. Normal daęılımdan gelmeyen deęişkenler arasındaki iliřkiler incelenirken Spearman's Korelasyon Katsayısından yararlanılmıř olup sonular yorumlanırken anlamlılık dzeyi olarak 0,05 kullanılmıř, $p < 0,05$ olması durumunda anlamlı bir iliřkinin olduęu ve $p > 0,05$ olması durumunda ise anlamlı bir iliřkinin olmadıęı tespit edilmiřtir.

3.7. Arařtırmanın Etik Yn

Arařtırmada ncelikle lek sahipleri ile mail yoluyla iletiřime geilip leklerin arařtırmada kullanılabilmesi iin gerekli izinler 09.11.2016 ve 21.11.2016 (Ek 4) tarihlerinde alınmıřtır. leklerin ęrencilere uygulanabilmesi iin 29.03.2017 tarih ve karar no: 3/25 olan Karabk niversitesi Giriřimsel Olmayan Klinik Arařtırmalar Etik Kurul İzni (Ek 5), Karabk İl Milli Eęitim Mdrlę tarafından verilen 31.05.2017 tarih ve 44653020-605.01-E.7958643sayılı anket uygulama izni (Ek 6) nceden alınarak veri toplama sreci bařlatılmıřtır.

3.9. Arařtırmanın Sınırlılıkları

- Arařtırma 2016-2017 eęitim-ęretim dneminde ęrenim gren 3, 4 ve 5. sınıf ęrencileri ile sınırlıdır.
- Arařtırmanın verileri “ocuklar İin Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı leęi” ve “Conners Ana-Baba Dereceleme leęi-Yenilenmiř Kısa Formu” ile llebilen sonularla sınırlıdır.
- Arařtırma bulgularının geerlilięi alıřma grubundan elde edilen verilerle sınırlıdır.
- Arařtırma, ele alınan davranıř problemlerinden dikkatsizlik, hiperaktiflik, karřı gelme ve DEHB ile sınırlıdır.

4. BULGULAR

Araştırmanın bu kısmında bilgisayar oyun bağımlılığı ve davranış problemleri toplam puanlarında ve alt boyut toplam puanları arasında ilişki olup olmadığı, sosyo-demografik değişkenlerin bilgisayar oyun bağımlılığı ve davranış problemleri toplam puanlarında ve alt boyut toplam puanlarında değişime sebep olup olmadığını gösteren sonuçlara yer verilmiştir.

Tablo 2’de, çalışma grubundaki çocukların oyun bağımlılık düzeyleriyle problem davranışları arasındaki korelasyon analizlerine ilişkin bulgular verilmiştir.

Tablo 2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyleri ve Problem Davranışları Düzeyleri Arasındaki Korelasyon Testi Sonuçları

		Karşı Gelme	Bilişsel Problemler/ Dikkatsizlik	Hiperaktivite	DEHB İndeksi
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü	r	0,266**	0,303**	0,307**	0,334**
	p	0,001	0,001	0,001	0,001
	n	300	300	300	300
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü	r	0,153**	0,225**	0,199**	0,208**
	p	0,008	0,001	0,001	0,001
	n	300	300	300	300
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü	r	0,159**	0,257**	0,162**	0,263**
	p	0,006	0,001	0,005	0,001
	n	300	300	300	300
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü	r	0,111	0,197**	0,143*	0,160**
	p	0,054	0,001	0,013	0,005
	n	300	300	300	300
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan	r	0,230**	0,301**	0,277**	0,305**
	p	0,001	0,001	0,001	0,001
	n	300	300	300	300

Tablo 2 incelendiğinde, çalışma grubundaki çocukların bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü ile Karşı Gelme puanı arasında $r=0,266$, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik puanı arasında $r=0,303$, Hiperaktivite puanı arasında $r=0,307$ ve DEHB indeksi puanı arasında $r=0,334$ olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ($p<0,05$). Bu çerçevede, bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü puanları arttıkça Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB indeksi puanlarının da arttığı söylenebilir.

Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü ile Karşı Gelme puanı arasında $r=0,153$, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik puanı arasında $r=0,225$, Hiperaktivite puanı arasında $r=0,199$ ve DEHB indeksi puanı arasında $r=0,208$ olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ($p<0,05$). Bu çerçevede bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü puanları arttıkça Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB indeksi puanlarının da arttığı söylenebilir.

Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü ile Karşı Gelme puanı arasında $r=0,159$, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik puanı arasında $r=0,257$, Hiperaktivite puanı arasında $r=0,162$ ve DEHB indeksi puanı arasında $r=0,263$ olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ($p<0,05$). Bu çerçevede, bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü puanları arttıkça Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB indeksi puanlarının da arttığı söylenebilir.

Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü ile Karşı Gelme puanı arasında $r=0,111$, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik puanı arasında $r=0,197$, Hiperaktivite puanı arasında $r=0,143$ ve DEHB indeksi puanı arasında $r=0,160$ olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ($p<0,05$). Bu çerçevede, bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü puanları arttıkça Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB indeksi puanlarının da arttığı söylenebilir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanı ile Karşı Gelme puanı arasında $r=0,230$ olan Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik puanı arasında $r=0,301$, ile Hiperaktivite puanı arasında $r=0,277$ ve DEHB indeksi puanı arasında $r=0,305$ olan aynı yönlü zayıf dereceli bir ilişki bulunmuştur ($p<0,05$). Bu çerçevede, bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği toplam puanları arttıkça Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB indeksi puanlarının da arttığı söylenebilir.

Tablo 3'te çocukların cinsiyetine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri farklılığına ilişkin Mann Whitney U-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 3. Cinsiyete Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Sonuçları

		n	Sıra Ort.	Z	p
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü	Kız	171	127,04	-5,400	0,001
	Erkek	129	181,60		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü	Kız	171	131,19	-4,466	0,001
	Erkek	129	176,09		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü	Kız	171	132,89	-4,536	0,001
	Erkek	129	173,84		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü	Kız	171	144,18	-1,462	0,144
	Erkek	129	158,88		
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan	Kız	171	128,25	-5,116	0,001
	Erkek	129	179,99		

Tablo 3 incelendiğinde cinsiyet bakımından 'Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme Ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü, Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme Faktörü, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Faktörü Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam' puanları arasında anlamlı bir farklılık vardır ($p<0,05$). Erkeklerin puanı kızlara göre anlamlı derecede yüksektir. Bu çerçevede de erkeklerin bilgisayar oyunlarına olan bağımlılıklarının kızlara oranla daha fazla olduğu söylenebilir.

Cinsiyet bakımından ‘Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Faktörü’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$).

Tablo 4’te, sınıf düzeyine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin farklılığına ilişkin Kruskal Wallis H-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 4. Sınıf Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Sonuçları

		n	Sıra Ort.	H	p
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü	3. sınıf	100	132,38		
	4. sınıf	100	142,87	13,987	0,001
	5. sınıf	100	176,25		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü	3. sınıf	100	150,29		
	4. sınıf	100	151,33	0,015	0,993
	5. sınıf	100	149,89		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü	3. sınıf	100	136,84		
	4. sınıf	100	141,37	13,175	0,001
	5. sınıf	100	173,30		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü	3. sınıf	100	140,41		
	4. sınıf	100	151,31	2,537	0,281
	5. sınıf	100	159,79		
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan	3. sınıf	100	137,95		
	4. sınıf	100	146,00	6,23	0,044
	5. sınıf	100	167,55		

Tablo 4 incelendiğinde sınıf bakımından ‘Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Faktörü ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puanı’ arasında anlamlı bir farklılık vardır ($p<0,05$). 5.sınıfların Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme Ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü Ve Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma Faktörü puanı 3. ve 4. sınıflara göre anlamlı derecede yüksektir. 5.sınıfların Bilgisayar Oyun

Bağımlılığı Ölçeği Toplam puanı ise 3.sınıflara göre daha yüksektir. Bu çerçevede yaş arttıkça bilgisayar oyun bağımlılığının arttığı söylenebilir.

Sınıf Bakımından ‘Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme Faktör ve Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Faktörü’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$).

Tablo 5’te çocukların kardeş sayısına göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri farklılığına ilişkin Kruskal Wallis H-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 5. Kardeş Sayısı Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları

		n	Sıra Ort.	H	p
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü	Tek çocuk	45	148,93	0,524	0,77
	2 kardeş	176	148,19		
	3 ve daha fazla kardeş	79	156,54		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü	Tek çocuk	45	147,04	0,104	0,949
	2 kardeş	176	151,61		
	3 ve daha fazla kardeş	79	149,99		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü	Tek çocuk	45	136,79	1,911	0,385
	2 kardeş	176	151,30		
	3 ve daha fazla kardeş	79	156,54		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü	Tek çocuk	45	134,33	3,906	0,142
	2 kardeş	176	148,18		
	3 ve daha fazla kardeş	79	164,89		
	Toplam	300			
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan	Tek çocuk	45	141,39	1,089	0,58
	2 kardeş	176	149,52		
	3 ve daha fazla kardeş	79	157,87		

Tablo 5 incelendiğinde kardeş sayısı bakımından, ‘Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme Ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü, Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme Faktörü, Bilgisayar

Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevlerini Aksatma Faktörü, Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Faktörü Puanları Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam' puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$). Bu çerçevede de kardeş sayısının bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği söylenebilir.

Tablo 6' da çocukların anne çalışma durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri farklılığına ilişkin Mann Whitney U-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 6. Annenin Çalışma Durumu Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları

		n	Sıra Ort.	Z	p
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü	Evet	77	142,84	-0,9	0,368
	Hayır	223	153,15		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü	Evet	77	141,71	-1,038	0,299
	Hayır	223	153,54		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü	Evet	77	145,60	-0,645	0,519
	Hayır	223	152,19		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü	Evet	77	128,01	-2,654	0,008
	Hayır	223	158,27		
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan	Evet	77	135,65	-1,743	0,081
	Hayır	223	155,63		

Tablo 6 incelendiğinde annenin çalışma durumu bakımından, 'Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme Ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü, Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme Faktörü, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevlerini Aksatma Faktörü Ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam' puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$).

Annenin çalışma durumu bakımından 'Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Faktörü' puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu

görülmektedir ($p < 0,05$). Annesi çalışmayanların bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü puanı annesi çalışanlara göre anlamlı derecede yüksektir. Bu çerçevede; annesi çalışmayan çocukların bilgisayar oyunlarını diğer etkinliklere daha çok tercih ettiği söylenebilir.

Tablo 7' de çocukların anne öğrenim durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri farklılığına ilişkin Kruskal Wallis H-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 7. Annenin Öğrenim Durumu Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları

		n	Sıra Ort.	H	p
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü	İlkokul	96	160,29	7,223	0,125
	Ortaokul	65	158,59		
	Lise ve dengi	88	149,90		
	Meslek yüksek okulu	14	131,82		
	Üniversite/lisans üstü	37	119,38		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü	İlkokul	96	158,74	7,338	0,119
	Ortaokul	65	163,95		
	Lise ve dengi	88	146,45		
	Meslek yüksek okulu	14	132,64		
	Üniversite/lisans üstü	37	121,86		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü	İlkokul	96	150,69	6,587	0,159
	Ortaokul	65	149,68		
	Lise ve dengi	88	162,74		
	Meslek yüksek okulu	14	114,07		
	Üniversite/lisans üstü	37	136,11		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü	İlkokul	96	161,45	14,319	0,006
	Ortaokul	65	168,28		
	Lise ve dengi	88	147,42		
	Meslek yüksek okulu	14	110,39		
	Üniversite/lisans üstü	37	113,34		
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan	İlkokul	96	161,15	13,08	0,011
	Ortaokul	65	166,91		
	Lise ve dengi	88	148,14		
	Meslek yüksek okulu	14	116,36		
	Üniversite/lisans üstü	37	112,59		

Tablo 7 incelendiğinde anne öğrenim durumu bakımından, ‘Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme Ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü, Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma Ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme Faktörü, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevlerini Aksatma’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$).

Anne öğrenim durumu bakımından ‘Bilgisayar Oyunu Oynamayı Başka Etkinliklere Tercih Etme Faktörü ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p<0,05$). Annesi ilkököl ve ortaokul mezunu olan öğrencilerin annesi üniversite/yüksek lisans/doktora mezunu olan öğrencilere göre bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü puanı anlamlı derecede yüksektir. Bu çerçevede; annenin öğrenim durumu azaldıkça çocukların bilgisayar oyunlarını başka etkinliklere daha çok tercih ettiği ve bilgisayar oyun bağımlılıklarının arttığı söylenebilir.

Tablo 8’ de çocukların baba öğrenim durumuna göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri farklılığına ilişkin Kruskal Wallis H-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 8. Babanın Öğrenim Durumu Bakımından Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları

		n	SıraOrt.	H	p
Bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçmeme ve engellendiğinde rahatsız olma faktörü	İlkokul	51	157,70	4,911	0,297
	Ortaokul	44	153,44		
	Lise ve dengi	116	159,07		
	Meslek yüksek okulu	17	129,65		
	Üniversite/lisans üstü	72	134,72		
Bilgisayar oyununu hayalinde yaşatma ve gerçek hayatla ilişkilendirme faktörü	İlkokul	51	146,06	5,941	0,204
	Ortaokul	44	140,85		
	Lise ve dengi	116	163,99		
	Meslek yüksek okulu	17	120,03		
	Üniversite/lisans üstü	72	145,01		
Bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevleri aksatma faktörü	İlkokul	51	153,39	1,309	0,86
	Ortaokul	44	152,64		
	Lise ve dengi	116	153,63		
	Meslek yüksek okulu	17	153,38		
	Üniversite/lisans üstü	72	141,42		
Bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme faktörü	İlkokul	51	167,01	8,658	0,07
	Ortaokul	44	160,07		
	Lise ve dengi	116	155,64		
	Meslek yüksek okulu	17	144,35		
	Üniversite/lisans üstü	72	126,13		
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam Puan	İlkokul	51	159,58	8,503	0,075
	Ortaokul	44	153,92		
	Lise ve dengi	116	162,09		
	Meslek yüksek okulu	17	123,50		
	Üniversite/lisans üstü	72	129,67		

Tablo 8 incelendiğinde baba öğrenim durumu bakımından, ‘Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme ve Engellendiğinde Rahatsız Olma Faktörü, Bilgisayar Oyununu Hayalinde Yaşatma ve Gerçek Hayatla İlişkilendirme Faktörü, Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevlerini Aksatma Puanları ve Bilgisayar Oyun

Bağımlılığı Ölçeği Toplam' puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$). Bu çerçevede; baba öğrenim durumunun bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği söylenebilir.

Tablo 9' da çocukların cinsiyet durumuna göre davranış problemlerinin farklılığına ilişkin Mann Whitney U-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 9. Cinsiyet Bakımından Davranış Problemlerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları

		n	Sıra Ort.	Z	p
Karşı gelme puanı	Kız	171	139,13	-2,627	0,009
	Erkek	129	165,57		
Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik puanı	Kız	171	129,83	-4,799	0,001
	Erkek	129	177,90		
Hiperaktivite Puanı	Kız	171	130,73	-4,596	0,001
	Erkek	129	176,71		
DEHB İndeksi Puanı	Kız	171	131,00	-4,491	0,001
	Erkek	129	176,35		

Tablo 9 incelendiğinde cinsiyet bakımından, 'Karşı gelme, Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB İndeksi'' puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p<0,05$). Erkeklerin Karşı gelme, Bilişsel problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB İndeksi puanları kızlara göre anlamlı derecede yüksektir. Bu çerçevede; erkeklerin davranış problemlerinin kızlara göre daha fazla olduğu söylenebilir.

Tablo 10' da çocukların sınıf düzeylerine göre davranış problemlerinin farklılığına ilişkin Kruskal Wallis-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 10. Sınıf Bakımından Davranış Problemlerinin Farklılığına İlişkin Test Sonuçları

		n	Sıra Ort.	H	p
Karşı gelme puanı	3. sınıf	100	145,80	0,705	0,703
	4. sınıf	100	149,74		
	5. sınıf	100	155,97		
Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik puanı	3. sınıf	100	146,14	0,420	0,811
	4. sınıf	100	153,79		
	5. sınıf	100	151,57		
Hiperaktivite Puanı	3. sınıf	100	148,98	0,048	0,976
	4. sınıf	100	151,14		
	5. sınıf	100	151,39		
DEHB İndeksi Puanı	3. sınıf	100	144,03	1,509	0,470
	4. sınıf	100	148,73		
	5. sınıf	100	158,75		

Tablo 10 incelendiğinde sınıf bakımından, ‘Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB İndeksi’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$). Bu çerçevede; yaş faktörünün davranış problemlerini etkilemediği söylenebilir.

Tablo 11’ de çocukların kardeş sayısına göre davranış problemlerinin farklılığına ilişkin Kruskal Wallis H-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 11. Kardeş Sayısı Bakımından Problem Davranışların Farklılığına İlişkin Sonuçlar

		n	Sıra Ort.	H	p
Karşı gelme puanı	Tek çocuk	45	158,89	9,226	0,01
	2 kardeş	176	138,32		
	3 ve daha fazla kardeş	79	172,85		
Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik puanı	Tek çocuk	45	161,29	5,005	0,082
	2 kardeş	176	141,24		
	3 ve daha fazla kardeş	79	164,99		
Hiperaktivite Puanı	Tek çocuk	45	147,06	7,636	0,022
	2 kardeş	176	141,22		
	3 ve daha fazla kardeş	79	173,15		
DEHB İndeksi Puanı	Tek çocuk	45	157,12	4,938	0,085
	2 kardeş	176	141,52		
	3 ve daha fazla kardeş	79	166,74		

Tablo 11 incelendiğinde kardeş sayısı bakımından, ‘Karşı Gelme ve Hiperaktivite’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p < 0,05$). 3 ve daha fazla kardeşe sahip olanların karşı gelme puanı 2 kardeşe sahip olanlara göre anlamlı derecede yüksektir. Kardeş sayısı bakımından ‘Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik ve DEHB İndeks’i puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p > 0,05$). Bu çerçevede; kardeş sayısı fazla olan çocukların karşı gelme ve hiperaktiflik davranışını daha fazla sergiledikleri söylenebilir.

Tablo 12’ de çocukların anne çalışma durumuna göre davranış problemlerinin farklılığına ilişkin Mann Whitney U-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 12. Anne Çalışma Durumu Bakımından Problem Davranışların Farklılığına İlişkin Sonuçlar

		n	Sıra Ort.	Z	p
Karşı gelme puanı	Evet	77	156,58	-0,717	0,474
	Hayır	223	148,40		
Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik puanı	Evet	77	147,23	-0,387	0,699
	Hayır	223	151,63		
Hiperaktivite Puanı	Evet	77	142,74	-0,92	0,357
	Hayır	223	153,18		
DEHB İndeksi Puanı	Evet	77	144,19	-0,742	0,458
	Hayır	223	152,68		

Tablo 12 incelendiğinde anne çalışma durumu bakımından, ‘Karşı gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB İndeksi’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$). Bu çerçevede; anne çalışma durumunun davranış problemlerini etkilemediği söylenebilir.

Tablo 13’ de çocukların anne öğrenim durumuna göre davranış problemlerinin farklılığına ilişkin Kruskal Wallis H-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 13. Anne Öğrenim Durumu Bakımından Problem Davranışların Farklılığına İlişkin Sonuçlar

		n	Sıra Ort.	H	p
Karşı gelme puanı	İlkokul	96	165,89	6,238	0,182
	Ortaokul	65	153,58		
	Lise ve dengi	88	136,41		
	Meslek yüksek okulu	14	131,96		
	Üniversite/lisans üstü	37	145,69		
Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik puanı	İlkokul	96	151,02	9,859	0,043
	Ortaokul	65	177,39		
	Lise ve dengi	88	139,59		
	Meslek yüksek okulu	14	142,75		
	Üniversite/lisans üstü	37	130,80		
Hiperaktivite Puanı	İlkokul ve altı	96	169,09	10,293	0,036
	Ortaokul	65	158,08		
	Lise ve dengi	88	132,84		
	Meslek yüksek okulu	14	144,14		
	Üniversite/lisans üstü	37	133,36		
DEHB İndeksi Puanı	İlkokul ve altı	96	158,14	5,242	0,263
	Ortaokul	65	163,12		
	Lise ve dengi	88	143,45		
	Meslek yüksek okulu	14	142,04		
	Üniversite/lisans üstü	37	128,47		

Tablo 13 incelendiğinde anne öğrenim durumu bakımından, ‘Karşı Gelme ve DEHB İndeksi’ puanları arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık bulunmamaktadır ($p>0,05$). Anne öğrenim durumu bakımından ‘Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik ve Hiperaktivite’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olduğu görülmektedir ($p<0,05$). Annesi ortaokul mezunu olan öğrencilerin Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik puanı annesi lise ve dengi ile üniversite/yüksek lisans/doktora mezunu olan öğrencilere göre anlamlı derecede yüksektir. Annesi ilkokul mezunu olan öğrencilerin Hiperaktivite puanı annesi lise ve dengi mezunu olan öğrencilere göre anlamlı derecede yüksektir. Bu çerçevede; anne öğrenim

durumu düştükçe çocukların Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik Ve Hiperaktivite davranışlarının arttığı söylenebilir.

Tablo 14’ de çocukların baba öğrenim durumuna göre davranış problemlerinin farklılığına ilişkin Kruskal Wallis H-Testi sonuçları verilmiştir.

Tablo 14. Baba Öğrenim Durumu Bakımından Problem Davranışların Farklılığına İlişkin Sonuçlar

		n	Sıra Ort.	H	p
Karşı gelme puanı	İlkokul	4,17	159,41	1,832	0,767
	Ortaokul	3,80	157,99		
	Lise ve dengi	3,37	150,59		
	Meslek yüksek okulu	3,78	142,94		
	Üniversite/lisans üstü	3,09	141,25		
Bilişsel problemler/ Dikkatsizlik puanı	İlkokul	4,04	156,26	1,186	0,88
	Ortaokul	3,63	143,70		
	Lise ve dengi	3,82	152,62		
	Meslek yüksek okulu	3,67	134,26		
	Üniversite/lisans üstü	3,02	150,99		
Hiperaktivite Puanı	İlkokul	3,50	176,04	5,509	0,239
	Ortaokul	3,11	146,82		
	Lise ve dengi	3,22	145,30		
	Meslek yüksek okulu	3,1	140,59		
	Üniversite/lisans üstü	3,12	145,38		
DEHB İndeksi Puanı	İlkokul	7,04	165,46	4,037	0,401
	Ortaokul	6,24	139,81		
	Lise ve dengi	6,59	148,29		
	Meslek yüksek okulu	7,07	125,00		
	Üniversite/lisans üstü	5,77	156,02		

Tablo 14 incelendiğinde baba öğrenim durumu bakımından, ‘Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB İndeksi’ puanları arasında anlamlı bir farklılık olmadığı görülmektedir ($p>0,05$). Bu çerçevede; baba öğrenim durumunun davranış problemlerini etkilemediği söylenebilir.



5.TARTIŞMA

Bu bölümde, araştırmacının amacına bağlı olarak sırasıyla bilgisayar oyun bağımlılığı ve problem davranışları arasındaki ilişkiye yönelik bulguların tartışmasına; bilgisayar oyun bağımlılığının ve davranış problemlerinin cinsiyet, sınıf düzeyi, kardeş sayısı, annenin çalışma durumu, annenin ve babanın öğrenim durumu değişkenlerine göre bulgularının tartışmasına yer verilmiştir.

5.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Davranış Problemleri Arasındaki İlişkiye Yönelik Tartışma

Araştırmada ilk olarak bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ve problem davranışları düzeyleri arasındaki ilişkiye bakılmış ve istatistiksel olarak anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Problem davranışların birçok nedeni vardır. Öncelikli birincil nedenler arasında genetik, doğum öncesi ve doğum sonrası etkenler, beyin hasarı, mizaç, çevresel faktörler, anne-baba tutumları, anne-baba bağlanma stilleri, kültürel etmenler yer alabilir (Kauffman ve Landrum, 2015; Austin ve Sierra, 2015). Yapılan bu çalışmada, zayıf ilişkiler çıkmış olsa bile bir ilişkinin var olmasının önemli olduğu düşünülebilir. Bilgisayar oyun bağımlılığı problem davranışların ikincil ya da üçüncül nedenleri arasında olabilir. Avustralya’ da geç çocukluk döneminde elektronik medya kullanımı ile duygusal ve davranışsal sorunları arasındaki ilişkiye bakılmış, video oyunlarının iki saatten fazla kullanımının duygusal ve davranışsal sorunlara yol açtığı bulgularına ulaşılmıştır (Mundy vd., 2017). Ayrıca, yapılan çalışmalar bilgisayar oyun bağımlılığının çocuklarda saldırganlık, şiddet eğilimi, obsesif ve agresif davranışlar, dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu gibi davranış problemlerine neden olduğunu göstermektedir (Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Weinstein, 2010; Öncel ve Tekin, 2015; Swingvd., 2010; Mustafaoğlu ve Yasacı, 2018).Yapılan bu çalışmada da çocukların bilgisayar oyun puanları arttıkça karşı gelme, dikkatsizlik, hiperaktiflik ve DEHB puanlarının arttığı görülmüştür.

Paulus ve arkadaşlarının (2018) 1271 çocukla yaptıkları çalışmada DEHB yüksek olan çocukların bilgisayar oyun bağımlılıkları puanı yüksek çıkmıştır. Chan ve Rabinowitz (2006) 72 ergen ve 72 aile ile yaptığı çalışmalarında günde bir saatten fazla video oyunları oynayan ergenlerde DEHB ve dikkatsizlik belirtilerinin arttığı bulgularına ulaşmışlardır. Kore’de yapılan bir çalışma ise oyun oynama için harcanan zamanın DEHB belirtileri gösterme riskinin artmasıyla ilişkili olduğunu göstermiştir (Byun vd., 2013). Gentile vd. (2014) Amerikalı çocuklarla yaptığı araştırmasında şiddetli video oyunu alışkanlıklarının ergen düşmanlığı, saldırgan davranışlar ve okul performansı üzerindeki etkilerine bakmış, daha çok video oyununa maruz bırakan ergenlerin daha düşmanca davrandığı, öğretmenleri ile daha sık tartışmaya girdiği ve fiziksel kavgalarda bulunma olasılığının daha fazla olduğu sonucuna ulaşmıştır.

Görüldüğü gibi yapılan araştırmalar bilgisayar oyun bağımlılığının arttıkça davranış problemlerinin arttığı yönündedir ve bu çalışmadan elde edilen sonuçları destekler niteliktedir.

5.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Sonuçlarıyla İlgili Tartışma

Araştırmada, cinsiyet değişkenine bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri arasında istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu, erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılıkları puanının, kızların puanından daha yüksek olduğu belirlenmiştir. Yapılan bazı araştırmalarda da benzer bulgulara ulaşılmıştır (Griffiths ve Davies, 2005; Erboy 2010; Horzum vd., 2011; Yılmaz vd., 2017; Mundy vd., 2017). Toplum tarafından belirlenen cinsiyet rolleri erkek öğrencilerin daha çok teknolojik faaliyetleri tercih etmelerine neden olabilir (Demirtaş vd., 2015). Aynı zamanda kültürümüzde ebeveynlerin erkeklere daha izin verici ebeveynlik uygulaması erkeklerin daha sık ve daha uzun oynamasına neden olabilir (Stavropoulos vd., 2016). Ayrıca, kız çocukları bilgisayar oyunlarını daha çok hoş vakit geçirilen boş zamanı değerlendirme etkinliği olarak görürken, erkek çocuklarında durum oldukça farklı olabilir. Erkek çocukları bu oyunlar sayesinde kendine özgü karakterler inşa etmekte ve bu da onları oyun bağımlılarına dönüştürmektedir (Çavuş vd., 2016). Bunun yanında, video oyunlarının içeriği de önemlidir (Mundy vd., 2017). Erkek çocukları için tasarlanmış çok sayıda

agresif içerikli oyun vardır. Güç, kontrol ve şiddet kullanımını içeren bu oyunlar kız çocuklarından çok erkek çocukların ilgisini çekmektedir (Wong ve Lam, 2016). Bu yüzden erkek çocukları kız çocuklarına oranla daha fazla bilgisayar oyunu oynuyor olabilir.

Sınıf değişkenine göre araştırma sonuçlarına bakıldığında, 5. sınıfların 3 ve 4. sınıflara göre bilgisayarda oyun oynamaktan vazgeçemediği, görevlerini aksattığı ve daha çok bilgisayar oyun bağımlısı olduğu söylenebilir. Bunun nedeni, 5.sınıf öğrencilerinin ergenliğe geçiş döneminde olmasından kendilerini daha bağımsız hissetmeleri ve bilgisayar oyunlarının ergenler arası oldukça popüler olmasıyla bu oyunlara daha çok yönlendirmesi olabilir. Ayrıca Milli Eğitim müfredatında zorunlu olan bilişim dersinin 5. sınıftan itibaren okutulduğunu düşünüldüğünde, 5. sınıf çocukları küçük sınıflardaki çocuklara göre daha fazla bilgisayar oyunlarına yönlendirilmiş olabilirler. Öncel ve Tekin (2015) ortaokul öğrencileri ile yaptıkları çalışmada benzer sonuçlara ulaşmıştır. Bu bulgu da çalışma bulgularını destekler niteliktedir.

Kardeş sayısının okul dönemi öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkilemediği belirlenmiştir. Hazar (2016) çalışmasında benzer sonuçlara ulaşmış, kardeş sayısının bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediğini saptamıştır. Bu bulgulardan farklı olarak ise literatürde, aile içerisinde tek çocuk olan çocukların çok sık ve uzun süre, kontrolsüz olarak yalnız başına bilgisayar oyunu oynamalarının sosyal iletişim eksikliğine ve izolasyona neden olduğu belirtilmektedir (Mogel, 2008).

Çalışmada, annesi çalışanların çalışmayanlara göre bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere daha az tercih ettikleri ve bilgisayar oyun bağımlılıklarının daha düşük olduğu belirlenmiştir. Bunun nedeni çalışan annelerin çocukları ile geçirdikleri zaman kısıtlı olması ve bu kısıtlı zamanlarını çocuklarıyla beraber yapabilecekleri etkinliklerle yani kaliteli zaman geçirmiş olmaları, çocuklarını çeşitli sosyal faaliyetlere yönlendirmeleri olabilir. Bu yüzden aileyle zaman geçiren ve çeşitli faaliyetlere yönlendirilen bu çocuklarda aşırı teknoloji kullanımı olmayacağı ve daha az bağımlılık riski olacağı söylenebilir. Çocuklarının teknolojinin olumsuz

etkilerinden korunmasında ailenin rolünün önemli olduğu farklı çalışmalarla desteklenmiştir (Young, 2009; Günüş ve Dođan, 2013; Ayas ve Horzum, 2013). Bu kaliteli zamanın sosyal faaliyetler iermesi ya da ailece yapılacak etkinlikleri kapsaması ebeveyn-ocuk iliřkisini glendirdiđinden ocukların bilgisayar oyunlarıyla olan bađlarını azaltmıř olabilir (Yiđit, 2017). Bu yzden annesi alıřan ocukların bilgisayar oyunlarını bařka etkinliklere daha az tercih ettikleri ve alıřan annelerinin ocuklarının daha az bilgisayar oyun bađımlısı olduđu sylenebilir. Ancak bu alıřmadaki bulgunun aksine Toker ve Baturay (2016) yaptıkları alıřmada annesi alıřanların alıřmayanlara gre daha yksek bilgisayar oyun bađımlılıđına sahip olduđunu bulmuřlardır. Bu durum konuyla ilgili daha fazla alıřma yapılması gerektiđini gstermektedir. Ayrıca bu alıřmanın yapıldıđı blgedeki ailelerin ocukların sađlıklı geliřimine duyarlı olmaları, alıřan annelerin ocuklarının bilgisayar bađımlılıđın daha dřk olmasını aıklayabilir.

alıřmada, anne đrenim durumunun bilgisayar oyun bađımlılıđını etkilediđi grlmřtr. đrenim dzeyi yksek olan annelerin ocuklarının bilgisayar oyun bađımlılıđı puanlarının daha dřk olduđu saptanmıřtır. Konuyla ilgili yapılan bazı alıřmalar incelendiđinde, annelerin eđitim dzeyi arttıka bađımlılıđın azaldıđı grlmřtr(Erboy, 2010; Ulum, 2016). Annelerin đrenim dzeyi dřk olduđunda, bilgisayar okuryazarı olma ihtimalleri daha azdır ve bu nedenle ocuklarının bilgisayarında geirdikleri zamanın kapsamı ve amacını bilmemesi daha olasıdır (Toker ve Baturay, 2016). Literatr incelendiđinde, yksek đrenimli annelerin ocuk geliřimi ve eđitimi ile ilgili farkındalık dzeylerinin ocuklarıyla daha olumlu iliřkiler geliřtirmede etkili olduđunu gstermektedir (Gutman ve Feinstein, 2010). Bu da bu arařtırmada elde edilen sonucu desteklemektedir.

alıřmada, baba đrenim durumunun bilgisayar oyun bađımlılıđı alt faktr ve toplam puanda etkili olmadıđı grlmřtr. Elde edilen bu bulgu, alan yazındaki eřitli arařtırmaların bulguları ile paralellik gstermektedir (Hazar vd., 2016; Tekkurřun vd., 2017). Bu durum, geleneksel aile yapısının baskın olduđu bir toplum olarak ocuk yetiřtirme ve ocuk iletiřiminde babadan ok annenin daha etkin grev almasıyla aıklanabilir. Bu nedenle, ocukların bilgisayar oyun bađımlılıđında da babanın đrenim durumunun etkili olmamasına sebep olmuř olabilir.

5.3. Davranış Problemleri Sonuçlarıyla İlgili Tartışma

Cinsiyet bakımından davranış problemlerine ilişkin araştırma sonuçlarına bakıldığında karşı gelme, dikkatsizlik, hiperaktiflik ve DEHB puanları arasında anlamlı farklılıklar bulunmuştur. Erkek çocuklarının alt ölçekteki puanları kız çocuklarına göre daha yüksektir. Kanlıklıçer (2005) okul öncesinde yaptığı çalışmada, erkeklerin sergiledikleri davranış problemlerinin kızlardan fazla olduğunu bulmuştur. Literatürde erkeklerin genetik ve biyolojik donanımları nedeniyle daha çok DEHB, saldırganlık gibi dışa yönelik davranış problemlerine, kızların ise içe kapanıklık, kaygı bozukluğu gibi içe yönelik davranış problemlerine sahip olduğu görülmektedir. Ayrıca erkeklerdeki dışa dönük problemlerinin çevre tarafından daha kolay tolere ediliyor, olması davranış problemlerini daha kalıcı hale getirebilmektedir (Hesketh vd., 2011). Bu çalışmada, erkek çocuklarının karşı gelme puanlarının yüksek çıkmış olması geleneksel olarak cinsiyetlere yüklenmiş roller nedeniyle erkeklerdeki saldırgan davranışların daha fazla görülmesiyle açıklanabilir (Eagly ve Steffen, 1986). Ayrıca erkekler için kültürel beklenti, onların daha agresif olabilecekleri yönündedir. Bu durum erkek çocukların kız çocuklarına kıyasla daha saldırgan ve daha çok davranış problemleri sergilediğini açıklayabilmektedir (Güzel ve Arkar, 2014). DEHB kızların puanının düşük çıkması, kız çocuklarının daha sakin olması gerektiği empoze edilerek yetiştirilmesi olabilir. Ayrıca kızlarda DEHB daha çok bilişsel zorluklarla seyretmesi dürtüsellik ve saldırgan davranış sorunlarının az olması nedeniyle gözden kaçıp önemsenmemiş olabilir (Kayaalp, 2008). Işık (2018) yaptığı çalışmada erkeklerin kızlara göre aşırı hareketli-dikkatsiz davranış problemi sergilediğini bulmuştur. Bu araştırma bulguları yapılan çalışma bulgularıyla paralellik göstermektedir. Ayrıca çalışmada davranış problemlerini değerlendirmede kullanılan ölçme aracı daha çok karşı gelme, dikkatsizlik, hiperaktiflik ve DEHB gibi dışa yönelime yönelik davranışları kapsıyor olması, bu araştırmanın sınırlılığı olarak düşünülebilir.

Sınıf bakımından araştırma sonuçlarına bakıldığında karşı gelme, dikkatsizlik, hiperaktiflik ve DEHB puanları arasında herhangi bir farklılık bulunmamaktadır. Literatür incelendiğinde DEHB yaygınlığı çocukluk döneminde %8, ergenlikte %6 ve erişkinlikte %4 civarında olup azalsa da yaşam boyu süren bir problemdir (Tuğlu

vd., 2010). Bu durum, sınıf düzeyleri arasında anlamlı farklılık çıkmamasını açıklayabilir.

Kardeş sayısına göre araştırma sonuçlarına bakıldığında, karşı gelme ve hiperaktiflik puanlarının kardeş sayısı fazla olanlarda daha fazla olduğu belirlenmiştir. Karşı gelme bozukluğunun gelişimindeki nedenlerden biri ebeveynlik ve aile faktörlerine dayanmaktadır. Anne ya da babadan gelen sevginin, ilginin ve desteğin azlığı ile tutarsız disiplin karşı gelme bozukluğunun ortaya çıkmasındaki nedenlerdendir (Austin ve Sierra, 2015). Kardeş sayısı arttıkça ailelerin ilgisi ve desteği azalmış olabilir. Ayrıca kardeş sayısı arttıkça çocuklarda bazı davranış problemlerinin arttığı ve anne babaların demokratik tutumlarında da azalma olduğu belirlenmiştir (Yaprak, 2007). Bu yüzden kardeş sayısı fazla olan çocuklarda hiperaktiflik ve karşı gelme problemleri daha fazla çıkmış olabilir. Eratay(2011) okul öncesi çocuklarla yaptığı çalışmasında kardeş sayısının artması ile çocuklarda uyum ve davranış problemlerine daha çok rastlandığı bulgularına ulaşmıştır. Bu bulgunun, çalışma bulgularını desteklediği söylenebilir.

Araştırma sonuçlarına bakıldığında anne çalışma durumunun karşı gelme, dikkatsizlik, hiperaktiflik ve DEHB' yi etkilemediği; baba öğrenim durumunun anlamlı bir etkisi olmayıp anne öğrenim durumuna göre dikkatsizlik ve hiperaktiflik puanlarında anlamlı farklılıklar olduğu görülmüştür. Yüksek öğrenimli annelerin çocuklarının puanları düşük öğrenimli annelerin çocuklarına göre daha düşük çıkmıştır. Öğrenim düzeyi yüksek anneler, çocuklarıyla daha olumlu ve demokratik ilişkiler geliştirirler (Gutman ve Feinstein, 2010). Bu durumda, demokratik aile tutumu çocukların hem denetlenmesine hem de kendi ihtiyaçlarını gidermesine fırsatlar vermektedir (Şamiloğlu, 2017). Annelerin dikkat eksikliği durumunu düzeltici olabilecek denetleme yolunu seçmesi ve çocuklarının dikkat becerilerinin gelişimini desteklemesi, yüksek öğrenim düzeyindeki annelerinin çocuklarının dikkat problemi sorununu daha az yaşamalarına neden olabilir. Ayrıca yüksek öğrenim düzeyine sahip annelerin çocuk yetiştirme konusunda daha bilinçli olması, çocuklarını onlara uygun sosyal faaliyetlere yönlendirmesi çocukların enerjilerini atmasını sağlayacağı için çocukların hiperaktiflik puanları daha az çıkmış olabilir.

6. SONUÇ VE ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

Bu araştırmada ulaşılan sonuçlar araştırmada çözümlenmeye çalışılan problemlerin sırasına göre aşağıda sunulmuştur.

▪ Araştırma sonuçlarına göre, 3. 4. ve 5.sınıf çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığı ve problem davranışları düzeyleri arasında anlamlı bir ilişki bulunmaktadır. Bu ilişki zayıf ve aynı yönlüdür.

▪ Cinsiyet değişkenine göre, okul dönemi çocuklarının ‘Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam ve alt faktörleri’ puanlarında erkeklerin puanı kızlara göre daha yüksek çıkmıştır.

▪ Sınıf değişkenine göre, Bilgisayarda Oyun Oynamaktan Vazgeçmeme ve Engellendiğinde Rahatsız Olma ve Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma alt faktörleri puanları 5.sınıfların faktör puanı 3. ve 4. sınıflara göre anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği toplam puanı 5.sınıfların faktör puanı 3. sınıflara göre anlamlı derecede yüksek bulunmuştur. Diğer alt faktör puanları sınıf değişkeninden etkilenmemiştir.

▪ Anne çalışma durumu değişkenine göre, ‘Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başka Etkinliklere Tercih Etme’ alt faktörü puanı annesi çalışmayanların çocukların annesi çalışan çocuklara göre daha yüksek çıkmıştır. ‘Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam ve diğer alt faktör’ puanları anne çalışma durumundan etkilenmemiştir.

▪ Anne öğrenim durumu değişkenine göre, ‘Bilgisayar Oyunu Oynamaya Başka Etkinliklere Tercih Etme ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam’ puanları annesi ilkokul ve altı ile ortaokul mezunu olan çocukların, annesi

üniversite/yüksek lisans/doktora mezunu olan çocukların annelerine göre yüksek çıkmıştır. Diğer alt faktör puanları anne öğrenim durumundan etkilenmemiştir.

- Kardeş sayısı ve baba öğrenim durumu değişkenlerine göre ‘Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği Toplam ve alt faktör’ puanları okul dönemi çocukların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkilememiştir.

- Davranış problemlerinden elde edilen sonuçlara göre Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB puanları erkeklerin kızlara göre daha yüksektir.

- Kardeş değişkenine göre Karşı Gelme ve Hiperaktivite puanları üç ya da daha fazla kardeşe sahip olanların iki kardeş ya da tek çocuk olanlara göre daha yüksek çıkmıştır. Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik ve DEHB puanları kardeş sayısından etkilenmemiştir.

- Anne öğrenim durumuna göre Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik ve Hiperaktivite puanları annesi ilkokul ya da altı ve ortaokul mezunu çocukların annesi lise ve dengi ile lisans/ yüksek lisans/ doktora mezunu olan annelerin çocuklarına göre daha yüksek çıkmıştır. Karşı Gelme ve DEHB puanları anne öğrenim durumundan etkilenmemiştir.

- Sınıf, anne çalışma ve baba öğrenim değişkenleri Karşı Gelme, Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Hiperaktivite ve DEHB puanlarını etkilememiştir.

6.2. Öneriler

Araştırmada elde edilen sonuçlar doğrultusunda araştırmacılara, alanda çalışan uzmanlara ve ebeveynlere aşağıdaki öneriler verilmiştir.

6.2.1 Araştırmacılara Yönelik Öneriler

- Okul dönemi 3, 4 ve 5. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıkları ile problem davranışları arasında zayıf bir ilişki bulunmuştur. Bundan sonraki çalışmalarda okul öncesi, ilkokul, ortaokul ve lise grubundaki çocukların dâhil edildiği karşılaştırmalı çalışmalar yapılabilir.

- Bu araştırma sonuçları Karabük ili ile sınırlıdır. Aynı çalışma farklı iller ve bölgeler için yapıp, bilgisayar oyun bağımlılığının problem davranışları arasındaki ilişkiyi etkileyen faktörlerin her bölge ve il için farklılaşıp farklılaşmadığına ya da ülke genelindeki eğilime bakılabilir.

- Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili hem ebeveyn hem de çocuklara yönelik verilen bir eğitim sonrasındaki sonuçları görebilmek için deneysel bir çalışma yapılabilir.

- Bu çalışmada annelerin %80'inin ev hanımı olduğu ve çalışmayan annelerin çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılıkları fazla çıktığı görülmüştür. Bu oranın fazla çıktığı bölgelerde annelere ya da genel olarak ailelere yönelik bu konu hakkında eğitici programlar düzenlenebilir.

- Bu çalışma davranış problemlerinden Bilişsel Problemler/Dikkatsizlik, Karşı Gelme, Hiperaktivite ve DEHB ile sınırlıdır. Bilgisayar oyun bağımlılığının diğer davranış problemlerine olan etkisine bakılabilir.

6.2.2. Alan Uzmanlarına Yönelik Öneriler

- Bilgisayar oyun bağımlılığına karşı okuldaki rehber öğretmenler çocuk ve ailelere bilgilendirme seminerleri yapabilir. Bu seminerlerde, ailelere çocukların

oynadığı oyun türleri, oyun süresi, ailenin çocuğa bilgisayar kullanımı ile koyması gereken kurallar, bilgisayar okur- yazarlığı, ailenin çocukla kaliteli zaman geçirmesini sağlayacak aktiviteleri içeren konulardan bahsedilebilir. Çocuklara ise oynadıkları oyun türlerinin içeriği, uzun bilgisayar oyunu oynamanın zararları ve oyun haricinde yapabilecekleri etkinlik örnekleri sunulabilir.

- Çocukların bilgisayarlar yerine spor, müzik gibi etkinliklere yönelmesi için Gençlik Spor ve İl Müdürlüğü ve Halk Eğitim Merkezleri ile işbirliği yapılarak çocukların bu alanlara yönlendirilmesi sağlanabilir. Bu kuruluşların desteği ile okullarda spor, müzik, hobi kursları gibi kurslar açılabilir.



7. KAYNAKLAR

- Anderson, C.A. ve Carnagey, N.L. (2009). Causaleffects of violent sports video games on aggression: Is it competitive nessor violent content?. *Journal of Experimental Social Psychology*, 45(4), 731-739.
- American Psychiatric Association. (2013). *Diagnostic And Statistical Manual Of Mental Disorders* (DSM-5®). American Psychiatric Pub.
- Austin, V. Ve Sierra, D. (2015). *Çocuk ve Ergenlerde Duygusal ve Davranışsal Bozukluklar* (M. Özekes, Çev.) Ankara Nobel.
- Ayas, T. Ve Horzum, M.B. (2013). İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı ve Aile İnternet Tutumu. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 4(39), 46-57.
- Başal, H.A. (2007). Geçmiş Yıllarda Türkiye'de Çocuklar Tarafından Oynanan Çocuk Oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- Bayırtepe, E. ve Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve öz-yeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33,41-54.
- Bilge, F. (2012). Bir Grup İlköğretim Öğrencisinde Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Eğilimi Değerlendirmesi. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 43, 96-105.
- Bilgisayar Oyunları Tarihi, <http://www.merlininkazani.com>, Erişim Tarihi: 11.09.2017.
- Boyle, E., Connolly, T.M. ve Hainey, T. (2011). The role of psychology in understanding the impact of computer games. *Entertainment Computing*, 2(2), 69-74.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital oyunlar ve eğitim, <http://www.academia.edu/5767136/>, Erişim Tarihi: 12.08.2018
- Burak, Y. ve Ahmetoğlu, E. (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi. *Electronic Turkish Studies*, 10(11), 363-382.
- Castro, V. L., Cooke, A. N., Halberstadt, A. G., & Garrett-Peters, P. (2018). Bidirectional Linkages Between Emotion Recognition and Problem Behaviors in Elementary School Children. *Journal of Nonverbal Behavior*, 42(2), 155-178.
- Chan PA, Rabinowitz, T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Annals of General Psychiatry*, 5(1), 16.
- Çelebi Öncü, E. ve Özbay, E. (2005). *Okul öncesi Çocuklar İçin Oyun*. 1. Basım. Ankara: Kök Yayıncılık.
- Çocuk Haklarına Dair Sözleşme: Birinci Kısım, Madde 31-41, https://www.unicef.org/turkey/crc/_cr23c.html, Erişim Tarihi: 23.01.2016

- Dai, D., Fry, A. (2014). Effect of video games on child development. *Developmental Psychology at Vanderbilt*.
- Digital Oyun Raporu ([https:// www.ankaraka.org.tr](https://www.ankaraka.org.tr)), Erişim Tarihi:25.12.2017
- Dijital Oyunlar İçin Çocuk Ve Aile Rehberliği Sonuç Raporu 2017 (<https://cocukhizmetleri.aile.gov.tr/duyurular/dijital-oyunlar-icin-cocuk-ve-ailerehberligi-calistayi-raporu>), Erişim tarihi:20.06.2018
- Durkin, K., Barber, B. (2002). Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development. *Journal of applied developmental psychology*, 23(4), 373-392.
- Dündar, A., Güllü, M., Arslan, C., Murathan, F. (2012). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarının İncelenmesi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2012(9).
- Eratay, E. (2011). Okul Öncesi Çocuklarında Davranış Problemleri. *e-Journal of New World Sciences Academy*, 6 (3).
- Ergün, M. (1980). Oyun ve Oyuncak Üzerine. *Milli Eğitim Dergisi, Yaz-Güz.102– 119*.
- Esin, İS., Dursun, OB. (2014). Okullarda görülen sorun davranışlar ve okul ruh sağlığı uygulamaları: Bir gözden geçirme. *Sakarya Tıp Dergisi*, 4(1), 1-9.
- Fabiano, GA., Pelham, WE., Majumdar, A., Evans, SW., Manos, MJ., Caserta, D., Carter, RL. (2013). Elementary and middle school teacher perceptions of attention-deficit/hyperactivity disorder prevalence. *In Child & Youth Care Forum, Vol. 42, No. 2, pp. 87-99*.
- Festl, R., Scharnow, M., Quandt, T. (2013). Problematic computer game use among adolescents, younger and older adults. *Addiction*, 108(3), 592-599.
- Gentile, D. A., Lynch, PJ., Linder, J. R., Walsh, DA. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent hostility, aggressive behaviors, and school performance. *Journal of adolescence*, 27(1), 5-22.
- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimine Katkıları Ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *Atatürk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, (52).
- Griffiths, M. (1995). Technological addictions. In Clinical Psychology Forum. *Division Of Clinical Psychology Of The British Psychol Soc. pp. 14-14*
- Griffiths, M. (1999). Violent video games and aggression: A review of the literature. *Aggression and violent behavior*, 4(2), 203-212.
- Griffiths, M. (2010). Online video gaming: what should educational psychologists know? *Educational Psychology in Practice*, 26(1), 35-40.
- Griffiths, MD., Davies, MN., Chappell, D. (2004). Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. *Journal of adolescence*, 27(1), 87-96.
- Griffith, MD., Davies, MN. (2005). Video game addiction: does it exist?.

- Griffiths, MD., Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological reports*, 82(2), 475-480.
- Griffiths, MD. (1996). Nicotine, tobacco and addiction. *Nature*, 384, 18.
- Gunuc, S. (2015). Relationships and associations between video game and Internet addictions: Is tolerance a symptom seen in all conditions. *Computers in Human Behavior*, 49, 517-525.
- Günüç, S., Doğan, A. (2013). The relationships between Turkish adolescents' internet addiction, their perceived social support and family activities. *Computers in Human Behavior*. 29(6): 2197-2207.
- Gürcan, A., Özhan, S., Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. *Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü, Ankara*, 1-50.
- Güzel, HŞ., Arkar, H. (2014). Psikiyatri Polikliniğine Başvuran Çocuklarda İçe Yönelim Ve Dışa Yönelim Sorunları İle İlişkili Bazı Sosyo-Demografik Ve Klinik Değişkenlerin İncelenmesi. *Uluslararası Aile Çocuk Ve Eğitim Dergisi Aced International Journal Of Family, Child And Education*, Sayı: 04 Cilt: 02 Yaz Kış
- Hazar, Z., Demir, GT., Namli, S., Türkeli, A. (2017). Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığı Ve Fiziksel Aktivite Düzeyleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi. *Beden Eğitimi ve Spor Bilimleri Dergisi*, 11(3).
- Hazar, Z. (2016). Fiziksel Hareketlilik İçeren Oyunların 11-14 Yaş Grubu Ortaokul Öğrencilerinin Dijital Oyun Bağımlılığına Etkisi. G.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yayınlanamamış doktora tezi, (Danışman: Doç. Dr. M HAZAR).
- Hesketh, T., Zheng, Y., Jun, YX., Xing, ZW., Dong, ZX., Lu, L. (2011). Behaviour problems in Chinese primary school children. *Social psychiatry and psychiatric epidemiology*, 46(8), 733-741.
- History of Games (<http://www.pongmuseum.com>), Erişim Tarihi: 15.10.2017.
- Horzum, BM. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36 (159).
- Horzum, BM., Ayas, T. ve Balta, ÖÇ. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi*, 3(30), 76-88.
- Hyun, GJ., Han, DH., Lee, YS., Kang, KD., Yoo, SK., Chung, US., Renshaw, PF. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in humanbehavior*, 48, 706-713.
- Irmak, AY., Erdoğan, S. (2015). Validity and reliability of the Turkish version of the Digital Game Addiction Scale. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16, 10-18.
- Işık, HK. (2018). Çalışan/çalışmayan ebeveynlerin çocuklarına karşı tutumları ve bu tutumların 5-6 yaş grubu çocukların davranış problemleri ile ilişkisinin incelenmesi, M.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi (Danışman: Dr. H DOĞAN).

- Kanlıkılıçer, P. (2005). Okul öncesi davranış sorunları tarama ölçeği: Geçerlilik güvenilirlik çalışması. *Unpublished Master Dissertation, Marmara University, Social Sciences Institution, İstanbul.*
- Karasar, N. (2016). Bilimsel araştırma yöntemi: kavramlar, ilkeler, teknikler. 30. Basım, Ankara: Nobel.
- Kauffman, JM. ve Landrum, T.J. (2015). Duygusal ve Davranışsal Bozukluğu Olan Çocukların ve Gençlerin Özellikleri(S. Kaner, Çev.Ed.) Ankara, Nobel.
- Kayaalp, L. (2008). Dikkat eksikliği hiperaktivite bozukluğu. *Sürekli Tıp Eğitimi Etkinlikleri Sempozyum Dizisi*, 62, 147-152.
- Ke, F. (2008). A case study of computer gaming formath: Engaged learning from game play? *Computers education*, 51(4), 1609-1620.
- Khoo, A. (2012). Video games as moral educators?.*Asia Pacific journal of education*, 32(4), 416-429.
- Kurumu, T. D. (1983). Türkçe sözlük. *Türk Dil Kurumu.*
- Lee, KM., Peng, W. (2006). What do we know about social and psychological effects of computer games? A comprehensive review of the current literature. *Playing video games: Motives, responses, and consequences*, 327-345.
- Lemmens, JS., Valkenburg, PM., Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77-95.
- McLean, L., Griffiths, MD. (2013). The psychological effects of video games on young people. *Aloma: revista de psicologia, ciències de l'educació i de l'esportBlanquerna*, 31(1), 119-133.
- Mogel, H. (2008). Psychologie des Kinderspiels: *Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel.* Springer-Verlag.
- Mundy, LK., Canterford, L., Tucker, D., Bayer, J., Romaniuk, H., Sawyer, S., Patton, G. (2017). Academic performance in primary school children with common emotional and behavioral problems. *Journal of School Health*, 87(8), 593-601.
- Ogundele, M.O. (2018). Behavioural and emotional disorders in childhood: a brief overview for paediatricians. *World journal of clinical pediatrics*, 7(1), 9.
- Öncel, M., Tekin, A. (2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ve Yalnızlık Durumlarının İncelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4).
- Özer, A., Gürkan, AC., Ramazanoğlu, MO. (2006). Oyunun çocuk gelişimi üzerine etkileri. *Doğu Anadolu Bölgesi Araştırmaları*, 5(6), 67-79.
- Öztürk, D. (2007). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi. D.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi (Danışman: Doç Dr. E ALTUN).

- Paulus, F. W., Sinzig, J., Mayer, H., Weber, M., Von Gontard, A. (2018). Computer gaming disorder and ADHD in young children—a population-based study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 16(5), 1193-1207.
- Pilten, P., Pilten, G. (2013). Okul Çağı Çocuklarının Oyuna İlişkin Algılarının Değerlendirilmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2).
- Power, T. J., Tresco, K. E., Cassano, M. C. (2009). School-based interventions for students with attention-deficit/hyperactivity disorder. *Current psychiatry reports*, 11(5), 407-414.
- Sertbaş, N. (2006). İlköğretim öğrencilerinde davranış problemleri ve yordayan değişkenler. D.Ü. Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir (Danışman:Yard. Doç. Dr. H KÜÇÜKKARAGÖZ).
- Swing, EL., Gentile, DA., Anderson, CA., Walsh, DA. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126(2), 214-221.
- Şahin, M., Gümüş, YY., Dinçel, S. (2014). Game addiction and academic achievement. *Educational Psychology*, (ahead-of-print), 1-11.
- Şamiloğlu, S. (2017). Obsesif kompulsif bozukluğu çocukluk çağı dikkat eksikliği hiperaktivitesi ve anne baba tutumları arasındaki ilişkinin araştırılması, Ü.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü (Danışman: Doç. Dr. B METİN).
- Taş, İ., Eker, H., & Anlı, G. (2014). Orta öğretim öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Online Journal Of Technology Addiction Cyberbullying*, 1(2),37-57.
- Tezel, Y. (2016). Bilgisayar Oyunları Tarihi.1. Baskı, Sokak Kitapları Yayınları, İstanbul.
- Toker, S., Baturay, MH. (2016). Antecedents and consequences of game addiction. *Computers in Human Behavior*, 55, 668-679.
- Tuğrul, B., Aslan, ÖM., Ertürk, G., Altınkaynak, ŞÖ. (2014). Anaokuluna devam eden altı yaşındaki çocuklar ile okul öncesi öğretmenlerinin oyun hakkındaki görüşlerinin incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(1).
- Tuğrul, B. (2017). Dünya oyunun gücünde uzlaştı şimdi bu gücü çocukların yararına kullanma zamanı: Hadi Türkiye. *Erken Çocukluk Çalışmaları Dergisi*, 1(2), 259-266.
- Ulum, H. (2016). [Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı İle Duygu Ayarlayabilme Arasındaki İlişkinin İncelenmesi](#). Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Mersin (Danışman: Prof. Dr. DA GÜLER).
- Ulutaş, A. (2011). Okul öncesi dönemde drama ve oyunun önemi. *Adıyaman Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2011(6).
- Ünal, M. (2009). Çocuk gelişiminde oyun alanlarının yeri ve önemi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10(2).
- Video Game Addiction. <http://www.webmd.com/mental-health/addiction> Erişim Tarihi: 12.03.2018

- Weinstein, AM. (2010). Computer and video game addiction—a comparison between game users and non-game users. *The American journal of drug and alcohol abuse*, 36(5), 268-276.
- Wong, IL., Lam, MP. (2016). Gaming behavior and addiction among Hong Kong adolescents. *Asian J Gambli Issues Public Health* 6(1):6.
- Wong, U., Hodgins, DC. (2014). Development of the Game Addiction Inventory for adults (GAIA). *Addiction Research Theory*, 22(3), 195-209.
- Wood, RT. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 6(2), 169-178.
- Yaprak, B. (2007). İlköğretim öğrencilerinin algıladıkları anne-baba tutumunun diskriminant analiziyle belirlenmesi ve benlik saygısı ile olan ilişkisinin değerlendirilmesi üzerine bir uygulama, O.Ü. Fen Bilimleri Enstitüsü (Danışman: Yrd. Doç.Dr. Z FİLİZ).
- Yavuzer, H. (2016). Çocuk Psikolojisi. Remzi Kitabevi A.Ş., 39.basım, İstanbul, s.175.
- Yıldız, E., Tüfekçi, FG., Aksu, E. (2016). Çocuklarda Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı ile Sosyal Anksiyete Arasındaki İlişki ve Etkileyen Faktörler. *Türkiye Klinikleri Journal of Public Health Nursing-Special Topics*, 2(1), 54-60.
- Yılmaz, E., Çağıltay, K. (2004). Elektronik oyunlar ve Türkiye. *TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı*.
- Yılmaz, E., Griffiths, M. D., Kan, A. (2017). Development and Validation of Videogame Addiction Scale for Children (VASC). *International journal of mental health and addiction*, 15(4), 869-882.
- You, S., Kim, E., Lee, D. (2017). Virtually real: exploring avatar identification in game addiction among massively multiplayer online role-playing games (MMORPG) players. *Games and Culture*, 12(1), 56-71.
- Young, K. (2009). Internet addiction: diagnosis and treatment considerations. *Journal of Contemporary Psychotherapy*, 39(4), 241-246.
- Yörükoğlu, A. (1998). Çocuk ruh sağlığı. 27. Basım, Özgür Yayıncılık, İstanbul.
- Yüksek Usta, S. (2014). Okul Öncesi Dönem Çocuklarda Davranış Problemlerinin Anne-Çocuk Ve Öğretmen-Çocuk İlişkileri Açısından İncelenmesi, H.Ü. Eğitim
- Zamani, E., Chashmi, M., Hedayati, N. (2009). Effect of addiction to computer games on physical and mental health of female and male students of guidance school in city of Isfahan. *Addiction health*, 1(2), 98.
- Zorbaz, S. D., Ulas, O., Kizildag, S. (2015). Relation between Video Game Addiction and Interfamily Relationships on Primary School Students. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 15(2), 489-497.

8. EKLER

Ek 1: Kişisel Bilgiler

Çocuğa Ait Bilgiler

Çocuğunuzun Adı-Soyadı:

Cinsiyeti:

Çocuğunuzun Yaşı (ay olarak) :

Çocuğunuz kaçınıcı sınıfta okuyor? (...) 3.sınıf (...) 4.sınıf (...) 5.sınıf

Çocuğunuz aşağıdaki teknoloji araçlarından hangisine sahip?

(...) kendisine ait telefon (...) kendisine ait tablet (...)kendisine ait bilgisayar

Çocuğunuzun kardeş sayısı: () Tek çocuk () 1 Kardeş () 2 Kardeş ()

3 Kardeş ()4 Kardeş ()

Anne ve babaya ait bilgiler

1- Annenin öğrenim durumu:

() Okur-yazar () İlkokul () Ortaokul () Lise ve Dengi

() Meslek Yüksekokulu () Üniversite() Yüksek Lisans / Doktora

2-Babanın öğrenim durumu:

() Okur-yazar () İlkokul () Ortaokul () Lise ve Dengi

() Meslek Yüksekokulu () Üniversite ()Yüksek Lisans / Doktora

3- Anne çalışıyor mu?() Evet () Hayır

Çalışıyor ise anne mesleği.....

EK 2: Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Maddeler	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
1. Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.					
2. Bilgisayar oyunu oynarken 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. Ne kadar çok bilgisayar oyunu oynasam da, bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.					
7. Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.					
8. Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım.					
9. Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem.					
10. Bilgisayar oyunu oynarken kendimi, çoğu zaman kendi kendime bir şeyler söylerken bulurum.					
11. Arkadaşlarımın beni kabul etmesi için bende onların oynadığı bilgisayar oyunlarını oynarım.					
12. Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı hayal ederim.					
13. Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.					
14. Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm.					
15. Bilgisayarda oyun oynamak için ödavimi aksattığım olur.					
16. Bilgisayarda oyun oynamak için okula geç kaldığım olur.					
17. Okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.					
18. Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.					
19. Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					
20. Bilgisayar oyunu oynadığım süre hakkında yanlış bilgi verdiğim olur.					
21. Bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, tv izleme vb.) tercih ederim.					

Ek 3: “Yenilenmiş Connors Ebeveyn Derecelendirme Ölçeği-Kısa (3-17 YAŞ)

“YENİLENMİŞ CONNERS EBEVEYN DERECELENDİRME ÖLÇEĞİ-KISA (3-17 YAŞ)

Çocuğun adı _____	Cinsiyeti: <u>K</u> <u>E</u> (daire içine alınız)
Doğum tarihi ____/____/____ Ay Gün Yıl	Yaşı: _____ Sınıfı: _____
Anne ya da Babanın Adı: _____	Bugünün Tarihi : ____/____/____ Ay Gün Yıl

Yönerge: Aşağıda çocukların yaşadıkları yaygın pek çok sorun vardır. Lütfen her bir maddeyi, çocuğunuzun son bir ay içerisindeki davranışlarına göre derecelendiriniz. Her bir madde için kendinize ‘Son bir ay içinde bu sorunun ne kadar görüldüğü’ sorusunu sorunuz ve her madde için en uygun yanıtı yuvarlak içine alınız. Eğer o davranış hiçbir zaman görülüyorsa ya da çok seyrek, nadiren görülüyorsa 0’ı işaretleyiniz. Eğer çok sık görülüyorsa 3 ü işaretleyiniz. Bu ikisi arasında kalan derecelendirmeler için 1’i ya da 2’yi işaretleyiniz. Lütfen bütün maddeleri değerlendiriniz.

	HİÇ DOĞRU DEĞİL (Hiçbir zaman, nadiren)	BIRAZ DOĞRU (Bazen)	OLDUKÇA DOĞRU (Çoğu kez, Sık sık)	ÇOK DOĞRU (Pek çok kez, Çok sık sık)
1 Dikkatsizdir, dikkati kolayca dağılır.	0	1	2	3
2 Orkeli ve alıngandır.	0	1	2	3
3 Ev ödevlerini yapmada ya da tamamlamada güçlük çeker	0	1	2	3
4 Sürekli hareket halindedir ya da bir motor tarafından sürülüyormuş gibi hareket eder.	0	1	2	3
5 Dikkat süresi kısadır.	0	1	2	3
6 Yetişkinlerle tartışır.	0	1	2	3
7 Urkektir, kolayca korkar	0	1	2	3
8 Ödevlerini tamamlamayı başaramaz	0	1	2	3
9 Çarşıda ya da marketlerde alışveriş sırasında kontrolü zordur	0	1	2	3
10 Evde ya da okulda dağınık ya da düzensizdir	0	1	2	3
11 Hiddetlenir.	0	1	2	3
12 Ödevlerini yaparken yakından denetlenmesi gerekir	0	1	2	3
13 Yalnızca gerçekten ilgi duyduğu şeylere dikkatini verir	0	1	2	3
14 Uygun olmayan ortamlarda aşırı bir şekilde koşuşturur ya da tırmanır.	0	1	2	3
15 Dikkatinin dağınıklığı ya da dikkatinin süresi sorun yaratır.	0	1	2	3
16 Şırtlıdır.	0	1	2	3
17 Uzun süreli zihinsel çaba göstermeyi gerektiren görevlerden (okul çalışmaları ya da ev ödevleri gibi) kaçınır, isteksizlik gösterir ya da yapmakta zorlanır	0	1	2	3
18 Kıpır kıpırdır, huzursuzdur.	0	1	2	3
19 Bir şey yapması için yönergeler verildiğinde dikkati dağılır	0	1	2	3
20 Yetişkinlerin isteklerine açıkça karşı gelir ya da uymayı reddeder.	0	1	2	3
21 Sınıfta dikkatini toplamada sorunu vardır.	0	1	2	3
22 Sırada beklemekte ya da oyunlarda ve grup etkinliklerinde sıranın kendisine gelmesini beklemekte güçlüğü vardır.	0	1	2	3
23 Sınıfta ya da oturması beklenen diğer durumlarda yerinden kalkar.	0	1	2	3
24 Başkalarını kızdıran şeyleri kasıtlı olarak yapar.	0	1	2	3
25 Yönergeleri izlemez ve okul çalışmalarını, günlük ev işlerini ya da iş yerindeki görevlerini bitiremez (karşı gelme davranışından ya da yönergeleri anlamadığından değil)	0	1	2	3
26 Sakin bir biçimde oyun oynamakta ya da boş zaman etkinliklerine katılmakta güçlük çeker.	0	1	2	3
27 Cabalamaktan çabuk vazgeçer	0	1	2	3

EK 4: Ölçek İzinleri

20.11.2018 Conners anne baba dereceleme ölçeği kullanma izni - derana86@gmail.com - Gmail

☰ M Gmail

E-Posta Yaz

21 Kasım 2016 tarihinde 09:34 saatinde, Sema Kaner <semakaner@gmail.com>

Gelen Kutusu 535

Yıldızlı

Ertelendi

Gönderilmiş Postalar

Taslaklar 30

Diğer

Bir sorun var.

Google'a bağlanmakta sorun yaşıyoruz. Denemeye devam edeceğiz...

Bu durum, ağ veya proxy sorunlarından kaynaklanıyor olabilir. [Daha fazla bilgi](#). Lütfen doğrudan [Hangouts](#)'a erişmeyi deneyin.

Hatalar: 302

Sema Kaner <semakaner@gmail.com>
Alıcı: ben

**merhaba derya,
ölçeği kullanmanın koşulları: çalışman bitince bana yollaman.
iyi çalışmalar.**

21 Kasım 2016 10:38 tarihinde derya şahin <derana86@gmail.com>

CONNERS-AB-KIS..

derya şahin <derana86@gmail.com>
Alıcı: Sema

Peki hocam çalışmamı bitirdiğim an paylaşacağım, çok teşekkür eder

iPhone'umdan gönderildi

20.11.2018

Bilgisayar bağımlılığı ölçeği izni - derana86@gmail.com - Gmail

☰ Gmail

🔍 HORZUM

E-Posta Yaz

Gelen Kutusu 535

Yıldızlı

Ertelendi

Gönderilmiş Postalar

Taslaqlar 30

Diğer

Bir sorun var.

Google'a bağlanmakta sorun yaşıyoruz. Denemeye devam edeceğiz...

Bu durum, ađ veya proxy sorunlarından kaynaklanıyor olabilir. [Daha fazla bilgi](#). Lütfen doğrudan [Hangouts](#)'a erişmeyi deneyin.

Hatalar: 302

Bilgisayar bağımlılığı ölçeği izni Gelen Kutusu :

derya şahin

Hocam merhabalar! Karabük üniversitesi çocuk gelişimi bölümü yü

Mehmet Barış Horzum <mhorzum@sakarya.edu.tr>

Alıcı: ben

ölçek ektedir. kolay gelsin.

7 Kasım 2016 22:09 tarihinde derya şahin <derana86@gmail.com> y

2 Ek



Yanıtla

Yönlendir

EK 5: Etik Kurul İzni

KARABÜK ÜNİVERSİTESİ GİRİŞİMSSEL OLMAYAN KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU KARAR FORMU

Değerlendirilen Belgeler	Belge Adı	Tarihi	Versiyon Numarası	Dil	
	ARASTIRMA PROTOKOLÜ PLANI	18.03.2017		Türkçe <input checked="" type="checkbox"/> İngilizce <input type="checkbox"/> Diğer <input type="checkbox"/>	
Karar Bilgileri	Karar No: 3/25	Tarih: 29.03.2017	Yukarıda bilgileri verilen Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu başvuru dosyası ile ilgili belgeler araştırmanın gerekece, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak incelenmiş olup araştırmanın etik ve bilimsel yönden uygun olduğuna "oybirliği" ile karar verilmiştir.		

KARABÜK ÜNİVERSİTESİ GİRİŞİMSSEL OLMAYAN KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU	
BAŞKANIN UNVANI / ADI / SOYADI	Prof. Dr. İbrahim KÜRTÜL

Unvanı/Adı/Soyadı	Uzmanlık Alanı	Kurumun	Çevreyet	Araştırma ile ilgili	Katılım *	İmza
Prof. Dr. İbrahim KÜRTÜL	Anatomi	Karabük Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/> H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/>	<i>[Signature]</i>
Doç. Dr. Seyit Ali KAYIS	Tıp Bilgisi ve Biyoistatistik	Karabük Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/> H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/>	<i>[Signature]</i>
Doç. Dr. Didem SUNAY	Aile Hekimi	Karabük Üniversitesi	E <input type="checkbox"/> K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/> H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/>	<i>[Signature]</i>
Yrd. Doç. Dr. Bilge ÖZCAN	Farmakoloji	Karabük Üniversitesi	E <input type="checkbox"/> K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/> H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/>	<i>[Signature]</i>
Yrd. Doç. Dr. Yusuf ERSAN	Histoloji ve Embriyoloji	Karabük Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/> H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/>	<i>[Signature]</i>
Yrd. Doç. Dr. Gülhan ÜNAL KOÇAMAN	Periodontoloji	Karabük Üniversitesi	E <input type="checkbox"/> K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/> H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/>	<i>[Signature]</i>
Yrd. Doç. Dr. Nazan KARAHAN	Ebelik	Karabük Üniversitesi	E <input type="checkbox"/> K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/> H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/>	<i>[Signature]</i>
Avukat Hüseyin ŞAHİN	Avukat	Karabük Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/> K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/> H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/> H <input type="checkbox"/>	<i>[Signature]</i>

* :Toplantıda Bulunmadı

EK 6.: Valilik Onayı



T.C.
KARABÜK VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 44653020-605.01-E.7958643
Konu : Anket İzni

31/05/2017

KARABÜK ÜNİVERSİTESİ REKTÖRLÜĞÜNE
(Genel Sekreterlik)

İlgi: a) 05.05.2017 tarih ve 416614 sayılı yazınız
b) Valilik Makamının 26/05/2017 tarihli ve 7688012 sayılı onayı

Karabük Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Yrd. Doç. Dr. Özlem Gözün KAHRAMAN'ın danışmanlığında Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Yüksek Lisans Programı öğrencisi Derya ŞAHİN'in "Okul Dönemi 3, 4 ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılıkları ve Davranış Problemleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi" konulu tez çalışmasını Müdürlüğümüze bağlı Karabük Merkez Anayasa İlkokulu, Şehit Ercan Hırçın Ortaokulu, Şirinevler İlkokulu, Şehit Mehmet Dinçel İlkokulu, Mimar Sinan Ortaokulu, Şehit Nurettin Seki İlkokulu, Demir Çelik İlkokulu, Anayasa Ortaokulu, Aydınlıkevler İlkokulu, Cumhuriyet Ortaokulu ile Safranbolu Merkez Okulları: Harmanlar İlkokulu, Harmanlar Ortaokulu, Altın Safran İlkokulu, Misak-i Milli İlkokulu, Zati Ağar İlkokulu, Ünsal Tülbentçi İlkokulu ve Ünsal Tülbentçi Ortaokulu öğrencilerine uygulama talebi, ilgi (b) Valilik Makamının onayı ile uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi, ilgiliye tebliğini, anket çalışmasının, eğitim öğretim faaliyetlerini aksatmamak kaydıyla okul müdürlüklerinin sorumluluğunda gönüllülük esasına göre uygulanması, uygulamalarda sadece mühürlü anket sorularının kullanılması, araştırma sonucu düzenlenecek özet raporun araştırmanın tamamlanmasından sonra en geç iki hafta içerisinde müdürlüğümüze gönderilmesinin sağlanmasını rica ederim.

Gökay ÖZKAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

Ek:
1-Valilik Onayı (1 Sayfa)
2- Anket Çalışması (14 sayfa)

İsmail KABADAYI
Bilgi İşleri Şefi

Görevli Elektronik
Luzak Aşkı ile Aydınlar
01.06/2017

9.ÖZGEÇMİŞ

Derya ŞAHİN, 1986 yılında Karabük'te doğdu. İlk, Orta ve Lise öğrenimini Karabük'te tamamladı. 2009 yılında Kocaeli Üniversitesi Okul öncesi öğretmenliğinden mezun oldu. 2009-2010 yılında Ted Karabük Kolejinde, 2011-2014 yılları arasında Şanlıurfa, İzmir ve Karabük'ün yenice ilçesindeki devlet okulunda okul öncesi öğretmeni olarak görev yaptı. 2014 yılından beri Karabük Beşbinevler Anaokulunda müdür yardımcısı olarak görev yapmaktadır. Ayrıca, 2016 senesinden beri Karabük Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Bölümünde Yüksek Lisans programını sürdürmektedir. Evli ve 1 çocuk annesidir.

