

T.C.
NİĞDE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANA BİLİM DALI
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR BİLİM DALI

LİSE ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET VE BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIĞININ SPORA KATILIM DÜZEYİ VE BAZI
DEĞİŞKENLERLE İLİŞKİSİNİN ARAŞTIRILMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Kürşat HAZAR

Niğde
Aralık, 2014

T.C.
NİĞDE ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR ANA BİLİM DALI
BEDEN EĞİTİMİ VE SPOR BİLİM DALI

LİSE ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET VE BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIĞININ SPORA KATILIM DÜZEYİ VE BAZI
DEĞİŞKENLERLE İLİŞKİSİNİN ARAŞTIRILMASI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Hazırlayan
Kürşat HAZAR

Danışman
Yrd. Doç. Dr. Hüdaverdi MAMAK

Niğde
Aralık, 2014

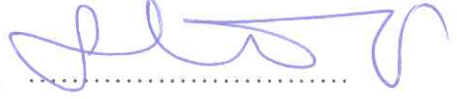
ONAY SAYFASI

Yrd. Doç. Dr. Hüdaverdi MAMAK danışmanlığında Kürşat HAZAR tarafından hazırlanan "Lise Öğrencilerinde İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Spora Katılım Düzeyi ve Bazı Değişkenlerle İlişkisinin Araştırılması" adlı bu çalışma jürimiz tarafından Niğde Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalında yüksek lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

Tarih: 10/12/2014

JÜRİ

Danışman Yrd. Doç. Dr. Hüdaverdi MAMAK



Üye Doç. Dr. Baki YILMAZ



Üye Yrd. Doç. Dr. C. Berkan ALPAY



ONAY:

Bu tezin kabulü Enstitü Yönetim Kurulu'nunTarih vesayılı kararı ile onaylanmıştır.

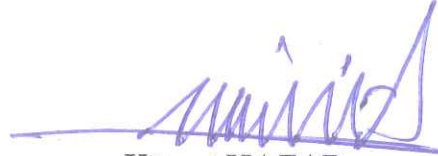
Tarih: .../.../.....

Doç. Dr. Ömer İSKENDEROĞLU
Enstitü Müdürü

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduğum "Lise Öğrencilerinde İnternet ve Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Spora Katılım Düzeyi ve Bazı Değişkenlerle İlişkisinin Araştırılması" başlıklı bu çalışmanın, bilimsel ve akademik kurallar çerçevesinde tez yazım kılavuzuna uygun olarak tarafımdan yazıldığını, yararlandığım eserlerin tamamının kaynaklarda gösterildiğini ve çalışmamın içinde kullanıldıkları her yerde bunlara atıf yapıldığını belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

1.01.2014



Kürşat HAZAR

ÖZET

YÜKSEK LİSANS TEZİ

LİSE ÖĞRENCİLERİNDE İNTERNET VE BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞININ SPORA KATILIM DÜZEYİ VE BAZI DEĞİŞKENLERLE İLİŞKİSİNİN ARAŞTIRILMASI

HAZAR, Kürşat

Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı

Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Hüdaverdi MAMAK

Aralık 2014, 45 Sayfa

Yapılan çalışmada lise öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı düzeylerinin günlük spora katılım düzeyi, sporcu lisansı olma durumu ve yılı, haftalık spora katılım günü, akademik başarı, cinsiyet, aile gelir düzeyi, anne-baba eğitim düzeyi gibi değişkenler açısından incelenerek değişkenler arasındaki ilişkilerin ve etkileşimin araştırılması amaçlanmıştır. Araştırmaya Anadolu Lisesinde okuyan 9.10.11.12. sınıf öğrencileri alınmıştır. 256 erkek, 326 bayan olmak üzere toplam 582 öğrenci gönüllü olarak katılmışlardır. Araştırma, tarama modeline uygun olarak planlanmıştır. Araştırmada veri toplama aracı olarak sosyo-demografik özellikleri belirlemek için 13 maddelik bilgi formu ile Ayaş ve arkadaşları (2011) tarafından geliştirilen “Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Verilerin istatistiksel değerlendirmesinde tanımlayıcı istatistiklerden frekans, yüzde, aritmetik ortalama ve standart sapma verileri kullanılırken bağımsız iki değişken arasındaki farka ilişkin karşılaştırmada non-parametrik istatistiklerden Mann-whitney U test kullanılmıştır. Veriler arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla korelasyon testi yapılmıştır. Anlamlılık düzeyi 0,05 olarak kabul edilmiştir. Sonuç olarak bağımlılık puanını birçok faktörün etkilediği, bununla birlikte araştırmaya alınan katılımcıların bağımlılık puanlarının düşük oldu tespit edilmiştir. Araştırmada spora katılan bireylerin katılmayanlara oranla akademik başarılarının daha düşük, internet ve toplam bağımlılık puanlarının ise daha yüksek olduğu görüldü. Bu puanları ise ağırlıklı olarak spor lisans yılının etkilediği, haftalık yapılan spor gün ve günlük yapılan spor saatinin etkilemediği bağımlılık puanlarındaki artışın lisans yılından kaynaklandığı anlaşılmıştır. Ayrıca spor lisansı olma durumu bayanlarda bağımlılık puanlarını etkilemezken farkın erkeklerden kaynaklandığı tespit edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Beden Eğitimi, Spor, Bilgisayar Oyunları, İnternet, Bağımlılık.

ABSTRACT MASTER THESIS

INVESTIGATION OF RELATIONSHIP INTERNET AND COMPUTER GAMES ADDICTION WITH SPORTS PARTICIPATION LEVEL AND SOME VARIABLES IN HIGH SCHOOL STUDENTS

HAZAR, Kürşat

Physical Education and Sport

Supervisor: Assistant Professor Hüdaverdi MAMAK

December 2014, 45 pages

The aim of the study was to investigate and interaction the relationship of computer addiction and internet addiction level with like sports participation level, sports license statues and years, daily sports hours, weekly sports day, academic success level, sex, family income and parents' education level. In these study participated as volunteers Anadolu High school students at 9th , 10th , 11th and 12th class. Totally 582 students that 256 male and 326 female participated in the study. Study was based survey model. As a data collection tool 13 item information form was used socio-demographic characteristics. Computer game addiction and internet addiction level was determined "Computer Addiction Scale For Adolescents" developed by Ayaş at al. Data were analyzed using Mann-Whitney U test non-parametric statistics to compare differences between two independent variables in terms of frequency, percent, means and standard deviation of descriptive statistics. In order to determine the relationship among the data Pearson correlation test was used. Significance level was set at 0,05. In conclusion, many factors were identified effecting the addiction level while participants in this study had lower addiction levels. In this research, participants actively in sports academically succeeded less but got higher internet and total addiction levels than the participants who were not active in sports. These levels were effected mostly by sports licence year which also increased addiction levels. Weekly day numbers and daily hour numbers of the sports did not have effect on the addiction level. It was found out that the difference in the addiction levels were resulted from males not females.

Keywords: Physical Education, Sports, Computer Games, Internet, Addiction.

ÖN SÖZ

Tez çalışmam süresince benden desteklerini ve yardımlarını esirgemeyen başta eşime ve aileme, sevgili kardeşim Doç. Dr. Serkan HAZAR'a, değerli hocalarım Doç. Dr. Vedat ÇINAR ve Yrd. Doç. Dr. Serdar ORHAN'a tez danışmanım Yrd. Doç. Dr. Hüdaverdi MAMAK'a, çalışmaya gönüllü olarak katılan öğrencilere ve okul müdürü Ahmet KUYUMCU'ya teşekkürlerimi borç bilirim.

.... / /

Kürşat HAZAR

İÇİNDEKİLER

ÖZET	i
ABSTRACT	ii
ÖN SÖZ.....	iii
İÇİNDEKİLER	iv
TABLolar LİSTESİ.....	vi
GRAFİKLER LİSTESİ.....	vii
EKLER LİSTESİ.....	viii
BÖLÜM I.	
GİRİŞ VE AMAÇ	1
1.1. GİRİŞ	1
1.2. PROBLEM DURUMU	3
1.3. ARAŞTIRMANIN AMACI	4
1.4. ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ	4
1.5. ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ	5
1.6. ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI	5
1.7. ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI.....	5
BÖLÜM II.	
İLGİLİ ALAN YAZINI.....	6
2.1. BAĞIMLILIK.....	6
2.2. BİLGİSAYAR OYUNLARI	8
2.2.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı.....	10
2.2.2. İnternet Bağımlılığı.....	11
BÖLÜM III.	
YÖNTEM.....	13
3.1. ARAŞTIRMANIN EVREN VE ÖRNEKLEMİ.....	13
3.2. VERİ TOPLAMA ARAÇLARI.....	14
3.3. VERİLERİN ANALİZİ.....	14
BÖLÜM IV.	
BULGULAR.....	15
BÖLÜM V.	
TARTIŞMA.....	27

BÖLÜM VI.	
SONUÇ VE ÖNERİLER.....	33
KAYNAKÇA.....	35
EKLER.....	39
EK 1. ANKET.....	39
EK 2. GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU	44
ÖZGEÇMİŞ.....	45

TABLolar LİSTESİ

Tablo 1.a. Arařtırmaya alınan katılımcıların demografik özellikleri.....	15
Tablo 1.b. Arařtırmaya alınan katılımcıların demografik özellikleri.....	16
Tablo 2. Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre akademik başarı puanlarının karşılaştırılması.....	20
Tablo 3. Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre İnternet Bağımlılığı puanlarının karşılaştırılması.....	21
Tablo 4. Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre Oyun Bağımlılığı Puanlarının karşılaştırılması.....	22
Tablo 5. Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre Toplam Bağımlılık Puanlarının karşılaştırılması.....	22
Tablo 6. Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor yapma durumu ile ilişkisi...	23
Tablo 7. Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının bağımlılık ve ebeveyn eğitim düzeyi ile ilişkisi.....	24
Tablo 8. Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor ve cinsiyet açısından karşılaştırılması.....	25

GRAFİKLER LİSTESİ

Grafik 1. Katılımcıların Yaş Guruplarının Dağılımı.....	16
Grafik 2. Katılımcıların Cinsiyet Dağılımları.....	17
Grafik 3. Katılımcıların sınıflara göre dağılımları.. ..	17
Grafik 4. Katılımcıların Haftalık Spor Yapma Gününe Göre Dağılımları.. ..	18
Grafik 5. Katılımcıların Günlük Spor Yapma Saatleri.....	18
Grafik 6. Katılımcıların Okul Spor Takımlarında Yer Alma Durumları.	19
Grafik 7. Katılımcıların Kişisel Bilgisayarlarının Olma Durumuna Göre Dağılımlar..	19
Grafik 8. Katılımcıların Anne ve Baba Eğitim Düzeyleri.....	20
Grafik 9. Sporcu lisansı olma durumuna göre akademik başarıları	21
Grafik 10. Sporcu lisansı olma durumuna göre İnternet Bağımlılığı Puanları	21
Grafik 11. Sporcu lisansı olma durumuna göre Oyun Bağımlılığı Puanları.....	22
Grafik 12. Sporcu lisansı olma durumuna göre Toplam Bağımlılık Puanları.....	23

EKLER LİSTESİ

EK 1. ANKET

EK 2. GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

BÖLÜM I

GİRİŞ VE AMAÇ

1.1. GİRİŞ

Modern yaşamdan önce insan gücüyle sağlanan üstünlüğün yerini önce makineler daha sonra beyin gücü ve bilgi teknolojileri almıştır. Bu teknolojilerin hızla geliştiği son yıllardaki gelişmeler bilgiye doğrudan, güvenli ve hızlı birbirimde erişebilme ihtiyacının karşılanmasını kolaylaştırmıştır. Bilgi teknolojilerindeki bu gelişmeler beraberinde birçok yenilikleri de getirmiştir. Bu açıdan bilgi teknolojilerinin en önemli yeniliği olarak çocuklardan yetişkinlere birçok bireyin hizmetine sunulan internet; birey, aile ve toplum yaşamını çok yönlü etkileyen bir iletişim aracı haline gelmiştir, (Çağır ve Gürkan, 2010).

İletişim teknolojilerinin artışı ile birlikte önemi artan internet; bilgi ve iletişimde sınırların aşılabildiği en üst nokta olarak nitelendirilebilen elektronik bir sistem ve kültürel bir olgudur. Dünyanın her bölgesinden farklı özelliklere sahip bireylerin yaşamlarını kolaylaştırabilecek bilgilere ulaşabilmelerini sağlayan internet, günümüzde hem bireysel hem de toplumsal anlamda iletişimin ve bilginin temelini oluşturmaktadır. Özellikle iletişim ve haberleşmede posta sistemi yerine internetin kullanılması toplumların iletişim yapısını değiştirmiştir. Çağır'ın bildirdiğine göre Heywood (2005)'e göre iletişim ve bilişimin bu internet odaklı birlikteliği özellikle farklı hizmet sektörleri arasındaki sınırların aşılmasına ve çalışma yaşamında bilgisayar ve internet kullanabilen nitelikli insan profilinin oluşmasına neden olmuştur. Gelişen teknoloji ile birlikte internet kullanımını ülkemizde sıklıkla yaşamın her alanında çok farklı amaçlara yönelik olarak kendini göstermektedir. İnternet aracılığıyla insanlar gerek bilgiye hızlı bir şekilde ulaşabilme ve gerekse meydana gelen gelişmelerden anında haberdar olabilmektedirler. Bu haliyle internet bir kitle

iletişim aracı olmanın ötesinde, toplumu örgütleyen ve bireylerin gündelik hayatını çepeçevre saran bir olgu haline gelmeye başlamıştır. Bireyin sosyal aktiviteleri ve gelişiminden devlet güvenliğine, akademik çalışmalardan azınlık toplulukların kendini ifade ettikleri bir platform oluncaya kadar farklı alanlarda internet insanoğlunun hizmetine devam etmektedir, (Ayhan, 2009). Hatta internet, öğrenmeyi ders saati ve sınıf sınırları dışına taşımaya imkân sağladığından öğretim bilgisayar ve internet kullanımının yaşamımıza getirdiği kolaylıklar yanında çok sık kullanımından kaynaklanan birçok problemi de beraberinde getirmektedir. İnternet; eğitim, sağlık, çocuk gelişimi, iletişim, haberleşme, kendini gerçekleştirme gibi konularda hem bireysel hem de toplumsal olarak bireyin kendisini yeniden tanımlamasını sağlamakta, bunun yanında toplumsal iletişimin azalmasına ve sosyal sapmalara da neden olabilmektedir. İnternet; özellikle okul çağındaki gençlerde, psikolojik ve bedensel gelişimlerini, sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkileyerek akademik başarılarını da düşüren bir teknoloji haline dönüşebilir. Aşırı şekilde internet kullanımı bireyin hem akademik hem de kişisel gelişimini negatif yönde etkileyerek, kişiyi bağımlı hale getirebilmektedir, (Çağır ve Gürkan, 2010).

Günümüzde bilgisayar ve internet insan hayatında çok önemli bir yer işgal etmektedir. Bilim ve teknolojinin gelmiş olduğu son noktada kendi kültürünü ortaya çıkaran bu sistemler insanoğlunun yaşam biçimini de derinden etkilemiş ve etkilemeye de devam etmektedir. Bilgisayarlar pek çok alanda işleri kolaylaştırmanın yanı sıra, oyunlarla eğlence aracı olarak da kullanılmaktadır. Bilgisayar ve internete oyun aracı olarak bakıldığında insanların ilgi düzeylerinin küresel anlamda giderek yaygınlaştığı dahası hastalık derecesinde bağımlılık yarattığı da belirtilmektedir, (Wölfling, 2013).

1.2. PROBLEM DURUMU

Gençler arasına bilgisayar kullanımının hızla yaygınlaşması ile bilgisayar oyunları çocuklar ve gençler tarafından her gün daha fazla tercih edilmekte ve bilgisayar oyunu oynama yaşı gittikçe aşağılara inmektedir, (Çankaya ve Karamete, 2006). Gençlerin bilgisayar oyunu oynama nedenleri ve tercih ettikleri oyun temalarının neler olduğunun tespit edilmesinin eğitim ortamlarının daha ilgi çekici ve daha kalıcı hale getirilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin günlük yaşamlarını, okul başarılarını ve ruh sağlıklarını önemli ölçüde etkilediği sorunu bu kapsamda ilgi çekici bir araştırma konusudur.

Bilgisayar oyunları, internet aracılığı ile oynanarak çok geniş kitlelere hitap edebilen popüler bir medya aracı olarak tanımlanmaktadır. Her yaş grubundan insanın stres atmak, boş zaman değerlendirmek ve eğlence amacı ile oynadığı bilgisayar oyunları, sanal ortamlarda aynı anda binlerce insanın etkileşime girmesi olgusunu ortaya çıkarmaktadır, (Doğusoy ve İnal, 2013). Oyunlar sanal ortamlardaki etkileşimleri giderek artırmasına karşılık gerçek hayatta insanları birbirinden uzaklaştırmaktadır. Yüz yüze, sıcak, samimi ilişkilerin yerini artık sosyal kimlikten bağımsız ortamın yarattığı ilişki biçimleri almaktadır. Özellikle çevrim içi oyunlarda insanlar birbirlerini bilgisayar ortamında yarattıkları oyuncu karakterleri yoluyla tanımakta, birbirlerinin yaşını, cinsiyetini, mesleğini vb. özelliklerini bilmemektedirler. Oyunlarda elde edilen başarılar bireylere güç sağlamakta bu da onların saygınlıklarını belirlemektedir, (Kıran 2013).

İnternet kullanımı istatistiklerine göre 2013 yılında 7 milyar dünya nüfusunun yaklaşık 2.8 milyarının internet kullandığı, ülkemizde ise nüfusun yaklaşık % 46.3'nün internet kullandığı bildirilmektedir, (www.internetworldstats.com, 2013).

Bilgisayar ve oyun bağımlılığının kayda değer miktarda olumsuz etkileri bir çok araştırmacı tarafından ortaya konmuştur. Bilgisayar oyun bağımlılığı bireyler üzerinde sadece psikolojik etki değil aynı zamanda fizyolojik etkilerde oluşturabilmektedir. Yapılan bir çalışmada bilgisayar oyununun kumara benzer bir etki yaratarak hormonal ve biyokimyasal etkiler oluşturduğu bildirilmektedir (Paşaoğlu ve Güçlü, 2010). Bu açıdan bakıldığında olayın ehemmiyeti daha da ciddi

bir boyut kazanmaktadır. Son yıllarda madde bağımlılığı gibi internet ve oyun bağımlılığı ile baş etmek için gerek psikoterapatik gerekse farmakolojik yollar aranmaya başlamıştır.

1.3. ARAŞTIRMANIN AMACI

Sporun bireylerin gerek sosyal gerek psikolojik gerekse biyolojik gelişimlerine olumlu katkılar sağladığı yapılan birçok çalışma ile ortaya konulmuştur. Sporun, sosyal açıdan; benlik saygısı, öz güven, iletişim becerisi gibi faktörlere olumlu etkisi bildirilirken, biyolojik açıdan kardiovasküler, kemik-kas, endokrin ve bağışıklık gelişimi gibi etkileri de vurgulanmaktadır, (Yazarer vd. 2009).

Bu gerekçelerden hareketle yapılan çalışmada lise öğrencilerinde bilgisayar bağımlılığı, bilgisayar oyun bağımlılığı ve internet bağımlılığı düzeylerinin spora katılım, akademik başarı, cinsiyet, aile gelir düzeyi, anne-baba eğitim düzeyi gibi değişkenler açısından incelenerek değişkenler arasındaki ilişkilerin ve etkileşimin araştırılması amaçlanmıştır.

1.4.ARAŞTIRMANIN ÖNEMİ

Bilgisayar oyunlarının kalitesinin gerek görsel, gerekse teknik açıdan çok hızlı bir gelişme gösterdiği inkâr edilemez. İki boyutlu basit görünümdeki grafikler, yerlerini artık üç boyutlu gerçek gibi görünen mekânlara bırakmıştır, (Tüzün vd. 2006). Oyundaki bir karakterin yürürken yaptığı hareketler, neredeyse aslı ile aynı olabilmektedir. Bilgisayar oyunlarının gerçeği aratmayan bu özellikleri her yaşta insanın özellikle de gençlerin dikkatini daha fazla çekmektedir. Öyle ki bilgisayar ve internet bağımlılığı artık madde bağımlılığı gibi önemli bir sorun olarak görülmektedir, (Akkemik, 2007)

1.5.ARAŞTIRMANIN HİPOTEZLERİ

- Anadolu liselerinde okuyan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleriyle akademik başarıları arasında ilişki vardır.
- Anadolu liselerinde okuyan öğrencilerin internet bağımlılık düzeyleriyle akademik başarıları arasında ilişki vardır
- Spora katılım düzey ile akademik başarı arasında ilişki vardır
- Spora katılan bireylerin internet bağımlılıkları düşüktür.
- Spora katılan bireylerin bilgisayar oyun bağımlılık puanları düşüktür.
- İnternet ve bilgisayar bağımlılık puanlarının ebeveyn eğitim düzeyi ile ilişkisi vardır.

1.6.ARAŞTIRMANIN VARSAYIMLARI

- Öğrencilerin ölçekleri objektif ve samimi bir şekilde doldurdukları varsayılmıştır.

1.7.ARAŞTIRMANIN SINIRLILIKLARI

- Bu araştırmanın verileri Anadolu Lisesinde 2013–2014 Eğitim-Öğretim yılında 9. 10. 11. Ve 12. Sınıflarda öğrenim gören öğrencilerden alınan verilerle sınırlıdır.
- Bu araştırmada ekonomi ve zaman faktörleri göz önüne alınarak anket sınırlı sayıda öğrenciye uygulanmıştır.
- Kategorik yaş aralığı oluşmadığı için, yaş değişkenine göre veriler değerlendirilmemiştir.
- Bu araştırmada, okul isimleri, üçüncü şahıslar tarafından kullanılmaması adına gizli tutulmuştur.

BÖLÜM II

İLGİLİ ALAN YAZINI

2.1. BAĞIMLILIK

Bağımlılık normal dışı bir davranış olarak tanımlamak mümkündür ya da bireyin fiziksel, biyolojik ve ruhsal işlevleri üzerinde sorun yaratarak, bireyin dengesini ve düzenini bozan davranışların bütünüdür şeklinde de tanımlamak mümkündür, (Karaman ve Kurtoğlu, 2009).

İnsan ve insanın kişiliği bedensel, ruhsal, toplumsal yapıların, işlevlerin birleşip bütünleşmesinden oluşur, (Köknel, 1998). Bu bütünlük içinde değişik katmanlarda yer alan yapılar ve işlevler bulunur. Normal davranış bu katmanlarda bulunan yapıların ve işlevlerin dengeli, düzenli ve uyumlu olması sonucunda; normal dışı davranış ise dengesiz, düzensiz ve uyumsuz olması sonucunda ortaya çıkar. Bu durumda bağımlılığı normal dışı bir davranış olarak tanımlamak mümkündür ya da bireyin fiziksel, biyolojik ve ruhsal işlevleri üzerinde sorun yaratarak, bireyin dengesini ve düzenini bozan davranışların bütünüdür şeklinde de tanımlamak mümkündür, (Karaman ve Kurtoğlu, 2009).

Benzer şekilde Griffiths'in (1997) yaptığı araştırmada verdiği 10 uyarı da şu şekildedir;

1. Yalnızca birkaç dakika harcamaya niyetli olduğunuz halde, bilgi aramak için saatler harcadığınızı fark ediyorsunuz.

2. Çalışma arkadaşlarınıza, özel hayatınızdaki arkadaşlarınıza ya da eşinize bilgisayar başında geçirdiğiniz zaman hakkında yalan söylüyorsunuz.

3. Monitörün başına her oturduğunuzda saatlerce kaldığınız için fiziksel sorunlardan muzdaripsiniz.

4. Sürekli olarak bir sonraki internet oturumunu ipte çekiyorsunuz.

5. Aradığınız bilgiyi bulmaya hep bir adımcık kaldığını düşünüyorsunuz.

6. Anonim bir kişiliğe bürünmek size heyecan veriyor, insanlarla internet üzerinde konuşmayı yüz yüze konuşmaktan daha rahat buluyorsunuz. E-postanızda 7. bir şey var mı diye bakmak için zorlayıcı bir istek duyuyorsunuz. 8. İnternete girebilmek için temek öğünlerinize, derslerinize yada randevularınıza boş veriyorsunuz.

9. Bilgisayarınızın başında bu kadar zaman geçirdiğiniz için suçluluk duyma ve büyük bir zevk alma arasında gidip geliyorsunuz.

10. Bilgisayarınızdan uzak kaldığınız zaman canınız sıkılıyorsa bağımlısınız demektir.

Bağımlılık iki temel düzeyde ele alınmaktadır, madde bağımlılığı ve bir davranışa olan bağımlılık. Çay, kahve, sigara, çikolata, uyuşturucu maddeler, alkol gibi maddelere bağımlılık genel olarak madde bağımlılığı kavramı altında incelenmektedir. Bir davranışa bağımlılık ise, belirli bir davranışın, normal dışı düzen ve sıklıkla sergilenmesi sonucu bireyin bedensel, psikolojik ve toplumsal yapı ve işlevlerinde dengesini yitirmesi, düzeninin bozulması ve ortama uyum sağlayamaması şeklinde tanımlanabilecek bağımlılık türüdür, (Karaman ve Kurtoğlu, 2009).

Bilgisayar veya video oyunları, çocukların aşırı hayalperest olmalarına yol açabilir ve oyunlardaki başarabilme hırsı gerçek yaşamda etkisini göstermemektedir. Zihinsel gelişim üzerinde olumlu etkileri olan bazı oyunlar da vardır; fakat çocukların bilgisayar oyunlarına bağımlı hale gelmesi onları gerçeklik duygusundan ve gerçek yaşamdan uzaklaştırmaktadır, (Özbey, 2007).

İnternet bağımlılığının nedenlerine gelince araştırmacılar tarafından vurgulanan en önemli nokta sosyalleşme ihtiyacıdır. Örneğin King (1996) internet üzerindeki sosyal hayatın avantajlarını, günümüz şehir yaşantısında kolay kolay kurulamayan sosyal bağlantıları internet üzerinden kurabilmek, yabancılarla

kolaylıkla ve risksiz olarak ilişkiye geçebilmek; insanların kendi kendilerini dizginlemeden, özgürce düşüncelerini, duygularını ifade edebilmeleri; kendilerini göstermek istedikleri yönlerini abartarak gösterebilmeleri; internet üzerindeki paylaşma ortamlarında ses çıkarmadan diğerlerini dikizleme olanağının olması şeklinde sıralamıştır. Sosyalleşme ihtiyacına, interneti çekici kılan başka unsurları da eklemek zor değil; her an el altında olması, yasaklanmış olana ulaşabilmeyi kolaylaştırması, oyun oynamaya risk almaya yardım etmesi gibi, (Kuşçu vd. 2012).

Günümüzde bilgisayarlar insanlara farklı alanlarda birçok kolaylık sağlamasına rağmen bazen amaçlarının dışında kullanılması insanlara fiziksel ve psikolojik açıdan zarar verebilmektedir. Özellikle gençlerin teknolojik gelişmeleri yakinen takip etmeleri sayesinde sahip olduğu bilgi ve beceriler onların bilgisayar karşısında daha fazla zaman harcamalarına neden olabilmektedir. Bilgisayar karşısında harcanan zamanın artması bireylerin sosyal, ailevi ve akademik hayatlarını olumsuz şekilde etkileyebilmektedir, (Çakır vd. 2011).

Bilgisayar sahipliğinin bireyin arzularına kolay ulaşma imkanı sağlaması bağımlılıkta önemli bir faktör olarak görülmesini sağlamaktadır. Bu durum aslında bağımlılığın kaynağı olarak bilgisayar sahipliğini görmenin dışında bir olgu içermektedir. Bilgisayar sahibi olma öğrencinin oyun ya da internet bağımlılığı düzeyini artıran bir faktör olarak görülmektedir, (Çakır vd. 2011).

2.2. BİLGİSAYAR OYUNLARI

Bilinen ilk bilgisayar oyunu 1958 yılında New York Ulusal Brookhaven Laboratuvarı'nda fizikçi Willy Higinbotham tarafından geliştirilen osiloskoptan görünen interaktif masa tenisi benzeri bir oyundur. 1967'de Ralph Baer ve ekibi, televizyondan oynanabilen interaktif bir oyun oluşturmuşlardır. Bunu bir kovalamaca ve tenis oyunu takip eder. 1970'de Magnavox firması, Baer'in oyununu, İlk ticari video oyunu ise 1971 yılında Nutting Associates tarafından geliştirilen Computer Space adlı oyundur, (Akkemik, 2007).

Atari, Computer Space'i geliřtiren Nolan Bushnell tarafından kurulan bir řirkettir. Nolan Bushnell, Nutting Associates řirketini Atari'yi kurmak iin bırakmıř ve bu alanda ilk byk ticari bařarıyı Pong ile yakalamıřtır. 1976'da Fairchild Channel F'in ilk gerek deęiřtirilebilir oyun sistemini tanıtmasına raęmen, Atari, bu alanda da ticari bařarıyı yakalayan ilk řirket olmuřtur, (Akkemik, 2007).

1977'de Atari Video Computer System (VCS) 2600 tanıtıldı. Bu sistem, deęiřtirilebilir kartuřları sayesinde aynı donanım zerinde birden ok oyun oynamaya imkan verir. 1985 yılında Nintendo, NES (Nintendo Entertainment System)'i tanıtılmıřtır. NES, video oyunları sistemleri endstrisine  tane ok byk deęiřiklik sunmuřtur, (Akkemik, 2007). Bunlar; Joystick yerine Kontrol Pad'i, atari salonlarında bulunan oyunların ev ortamında bařarılı reproduksiyonları ve donanımı rekabeti bir fiyatla piyasaya sunmak ve esas karı, oyunların kendilerinden elde etmek olarak sıralanabilir, (Akkemik, 2007).

Giderek byyen pazara Sega ve Sony'nin girmesiyle rekabette artmıřtır. Gittike geliřen sektrde 1980'lerin sonuna kadar sırasıyla Commodore ve Amiga evlerde yerlerini yaygın bir řekilde almıřlardır. Ancak 90'ların bařından itibaren geliřen bilgisayar teknolojisi sunduęu artı deęerlerle PC'lerin evlerde yaygın kullanımını saęlamıřtır, (Akkemik, 2007).

Oyun sektrnde konsollar evlerdeki yerlerini PC'lere bırakırken, gnmzde de birok fonksiyonu aynı anda yerine getirebilen PC'ler oyun sektrnde de oldukça gl hale gelmiřlerdir. Gittike byyen firmalar ok yksek btelerle srekli yeni oyunlar geliřtirerek piyasaya srmektedirler. Konsol tarafında ise Sony'nin rettięi Playstation yeniden oyun severlerin konsola ynelmelerine sebep olmuřtur, (Akkemik, 2007).

Oyunun belli bir yere kadar, ocuęun geliřim ařamasında igdsel bařarma ve ilerleme, geliřme ihtiyacını giderdięi, sayısal oyunların el-gz koordinasyonunu, problem zme ve oklu grev yetkisini kuvvetlendirdięi bulunmuřtur, (Tzn, 2006).

2.2.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Gelişen teknoloji ve bu teknolojiler başında geçirilen boş zamanın çokluğu bilgisayar oyunlarına artan ilginin bir kanıtıdır, (Bryce ve Rutter, 2003). Bilgisayar oyunları günümüz dünyasında insanların ve özellikle okul çağındaki çocukların başlıca eğlencelerinden birisi olmaktadır, (Cumbley ve Griffiths, 2006, Wang, 2004). İnternet kullanıcılarının interneti kullanım amaç yelpazesi oldukça geniştir, (Kim, 2002). Oyun ve eğlence amaçlı kullanımın yanında internet tabanlı öğretim de oldukça yaygındır, (Prensky, 2001). Ve çoğu zaman interneti öğrenciler evde ve okulda rahatlıkla kullanabilmektedirler, (Mumtaz, 2001). Diğer taraftan, İnternet'in sunduğu geniş olanaklar da bilgisayar oyunlarının insanlar arasında oynanma oranlarında artışa neden olan etkenlerden biridir denilebilir. İnternet aracılığı ile oyunlar hem daha fazla insana ulaşırken hem de istenilen zaman ve mekanda oyun oynama serbestisini bilgisayar oyunu oynamak isteyen insanlara sağlamaktadır. İnternet'in çevrimiçi oynanan bilgisayar oyunlarına sağladığı en büyük avantajlardan birisi de farklı kültür ve ülkelerdeki insanların aynı sanal ortamda bir araya gelmelerine imkan sunmak olarak denilebilir. Bilgisayar oyunları da İnternet teknolojilerinin kendilerine sunduğu bu olanaklardan yararlanmak için çok kullanıcı çevrimiçi türlerine ağırlık vermekte, aynı anda binlerce insanın bir arada bulunabildiği oyunların popülaritesi de artmaktadır. Çevrimiçi bilgisayar oyunlarının da eğitim amaçlı kullanımları İnternet'in kullanımındaki artışla beraber paralellik göstermiştir denilebilir. Literatürde de çevrimiçi bilgisayar oyunlarının üzerinde çalışmalara yapılmış, özellikle insanların alışkanlıkları ve bu ortamlara karşı olan tutumları çevrimiçi bilgisayar oyunlarının eğitim amaçlı kullanımında önemli bilgiler vermesi açısından önem kazanmıştır, (Doğusoy ve İnal, 2006).

Bilgisayar oyunlarında hızla akan oyun kareleri kişiyi hızlı düşünme ve hızlı hareket etmeye sevk ediyor, saatlerce oynanan oyun sebebiyle beyin oyundaki hızla programlanıyor. Okul dersleri ve ödevler ise tam tersi bir sabır ve sebat gerektiren durumlardır. Hal böyle olunca, sanal dünyanın hızlılığına alışmış bir zihne sahip çocuk bir süre sonra ödev yapma, ders dinleme, kitap okuma gibi ona göre son derece "sıkıcı" ya da "renksiz" olan faaliyetlere alışmakta zorlanmakta, ister istemez o sanal âlemin renkliliğine ve hareketliliğine dönme ihtiyacı hissetmektedir. Oyun temposuna alışan beyin herhangi bir konuyu derinliğine analiz edemiyor, bir diğer deyişle bir

konu ya da nesneye yoğunlaşamıyor. Buda onu başarılı bir öğrenci olmaktan alıkoyuyor. Okulda yaşadığı başarısızlık onu tekrardan oyuna yönlendiriyor ve bu bir paradoks misali sürüp gidiyor. Bu alışkanlıktan kurtulmak o kadar da kolay değil, her ne kadar basit bir oyun da olsa oyunun gerçekliliğine ve ödül-ceza sistemine alışan bir beyin o dünyayı hemen bırakamıyor. Çözüm ise diğer bağımlılıklarda olduğu gibi azaltarak devam etmek. Oyuna ayırdığımız zamanı azaltarak ya da kendimize oyun yerine vakit geçirebileceğimiz aktiviteler bularak bu bağımlılıktan kurtulabiliriz, (Yılmaz, 2013).

2.2.2. İnternet Bağımlılığı

Tüm dünyadaki bilgiyi bilgisayarlar üzerinden paylaşan bir ağ olan internet kullanımının hızlı bir şekilde artması birçok olumlu sonuçla birlikte olumsuz sonuçlar da ortaya çıkarabilmektedir. İnternet ağı, hemen hemen herkes tarafından kullanılabilir ve kullanıcılar için istenilen her türlü bilgiye sınırsız erişimi herhangi bir denetim olmadan sağlayabilmektedir. Günümüzde internet, bir bilgi ve iletişim kaynağı olmanın ötesinde, bazı kişiler için bağımlılığa dönüşmüş durumdadır, (Horzum, 2011).

İnternet, insanların her türlü bilgiye çok kısa bir zamanda ulaşmasını ve diğer insanlarla çok hızlı bir şekilde iletişim kurabilmesini sağlayarak insan yaşamına önemli katkılar getiren bir iletişim aracıdır. Günümüzde bu iletişim aracının kullanımı inanılmaz bir hızla artmıştır. İnternetin gelişmesi insan yaşamını olumlu yönlerde etkilemekle birlikte bazı olumsuzlukları da beraberinde getirmiştir. Bazı kullanıcılar uzun bir süre hiç yerinden kalkmadan ya da günlük yaşamına ilişkin etkinlikleri ihmal edecek, geciktirecek bir biçimde interneti kullanabilmektedirler. Bu kullanıcılar sağlıklı internet kullanım davranışı nedeniyle giderek yaşamlarında daha çok sorunla ve psikolojik bozulmalar ile karşılaşır hale gelmişlerdir. Bir nevi savunma halini de alan internet bağımlılığı zamanla kişinin sosyal, duygusal hatta cinsel beklentilerini de karşılayan bir varlık haline dönüşmektedir. Bu durum özellikle interneti yaygın bir biçimde kullanan bireyleri daha fazla etkilemektedir. Dolayısıyla internetin uygun bir biçimde kullanımı gerçekleştirilemediği zaman insan yaşamını olumsuz bir biçimde etkileme ve bağımlılık oluşturabilme potansiyeli söz konusudur. İnternet yada bilgisayar bağımlılığı uzun süre nette kalma, nete giremediğinde yoğun girme isteği ve merak, sinirlilik, huzursuzluk yaşama, depresyon, kaygı bozukluğu gibi duygusal

sorunlar, sosyal ilişkilerin azalması veya kesilmesi şeklindeki sosyal bozulmalar şeklinde tanımlanır, (Kuşçu vd. 2012). Bu sosyal bozulmaların yanında bilgisayar ve internet oyunlarının fizyolojik olumsuzlukları da bildirilmiştir, (Young, 1996).

İnternet bağımlılığının nedenlerinde araştırmacılar tarafından vurgulanan en önemli nokta sosyalleşme ihtiyacıdır. King (1996) internet üzerindeki sosyal hayatın avantajlarını, günümüz şehir yaşantısında kolay kolay kurulamayan sosyal bağlantıları internet üzerinden kurabilmek, yabancılarla kolaylıkla ve risksiz olarak ilişkiye geçebilmek; insanların kendi kendilerini dizginlemeden, özgürce düşüncelerini, duygularını ifade edebilmeleri; kendilerini göstermek istedikleri yönlerini abartarak gösterebilmeleri; internet üzerindeki paylaşma ortamlarında ses çıkarmadan diğerlerini dikizleme olanağının olması şeklinde sıralamıştır, (Dreier, 2012).

BÖLÜM III

YÖNTEM

Araştırma, tarama modeline uygun olarak planlanmıştır. Bu araştırma da lise öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıkları anlık saptama ile ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Araştırmanın evrenini Anadolu Lisesinde okuyan 9.10.11.12. sınıf öğrencileri oluşturmuştur.

3.1.ARAŞTIRMANIN EVREN VE ÖRNEKLEMİ

Araştırmaya Anadolu Lisesinde okuyan 9.10.11.12. sınıf öğrencileri alınmıştır. Araştırmaya 256 erkek, 326 bayan olmak üzere toplam 582 öğrenci gönüllü olarak katılmışlardır. Araştırma için gerekli izinler alınarak katılımcılara gönüllülük onay formu okunarak imzalatılmıştır.

3.2.VERİ TOPLAMA ARAÇLARI

Araştırmada veri toplama aracı olarak sosyo-demografik özellikleri belirlemek için 13 maddelik bilgi formu ile Ayas ve arkadaşları (2011) tarafından geliştirilen “Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği” kullanılmıştır. Ölçek 54 maddeli ve 2 faktörlü bir yapıya sahip olup ölçekte yer alan maddelerle ilgili görüşler için 5’li Likert tipi dereceleme kullanılmıştır. Bu dereceleme “Her zaman (5), Sık Sık (4), Bazen (3), Nadiren (2) ve Hiçbir Zaman (1)” şeklindedir, (Ayas vd. 2011).

Anket ve ölçek, okulun toplantı salonlarında öğrenci gruplarına uygulanmıştır.

3.3.VERİLERİN ANALİZİ

Veriler anket yöntemi ile toplanarak istatistik programına girilmiştir. Verilerin istatistiksel değerlendirmesinde tanımlayıcı istatistiklerden frekans, yüzde, aritmetik ortalama ve standart sapma verileri kullanılırken bağımsız iki değişken arasındaki farka ilişkin karşılaştırmada non-parametrik istatistiklerden Mann-whitney U test kullanılmıştır. Veriler arasındaki ilişkiyi belirlemek amacıyla korelasyon testi yapılmıştır. Anlamlılık düzeyi $p<0,05$ ve $p<0,01$ olarak kabul edilmiştir.

BÖLÜM IV

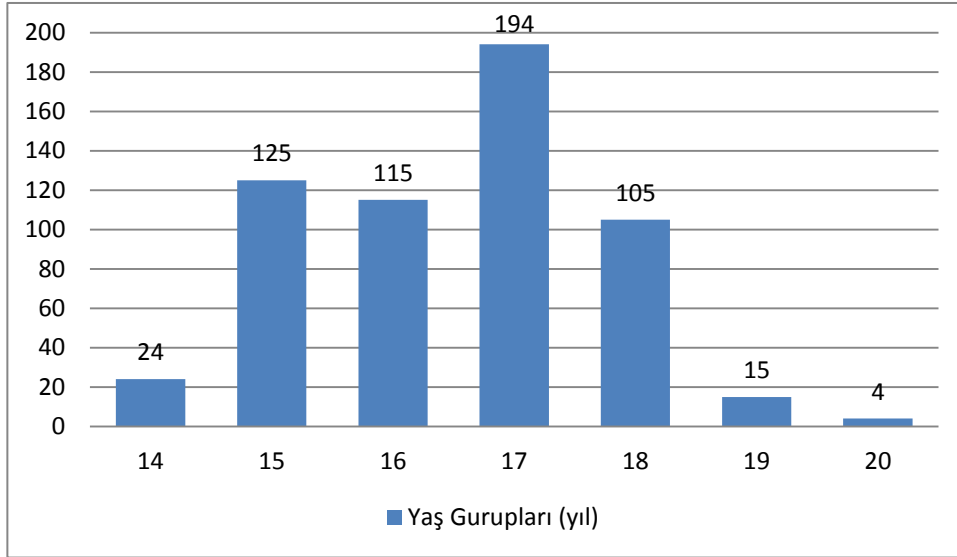
BULGULAR

Tablo 1.a. Araştırmaya alınan katılımcıların demografik özellikleri

Değişkenler		f	%
Yaş (Yıl)	14	24	4,1
	15	125	21,5
	16	115	19,6
	17	194	33,3
	18	105	18,0
	19	15	2,6
	20	4	,7
	Total	582	100,0
Cinsiyet	Erkek	256	44,0
	Bayan	326	56,0
	Total	582	100,0
Sınıf	9	129	22,2
	10	139	23,9
	11	143	24,6
	12	171	29,4
	Total	582	100,0
Haftalık spor yapılan gün sayısı	Hiç yapmıyor	136	23,4
	1-2 gün	350	60,1
	3-4 gün	75	12,9
	5-6 gün	21	3,6
	Total	582	100,0

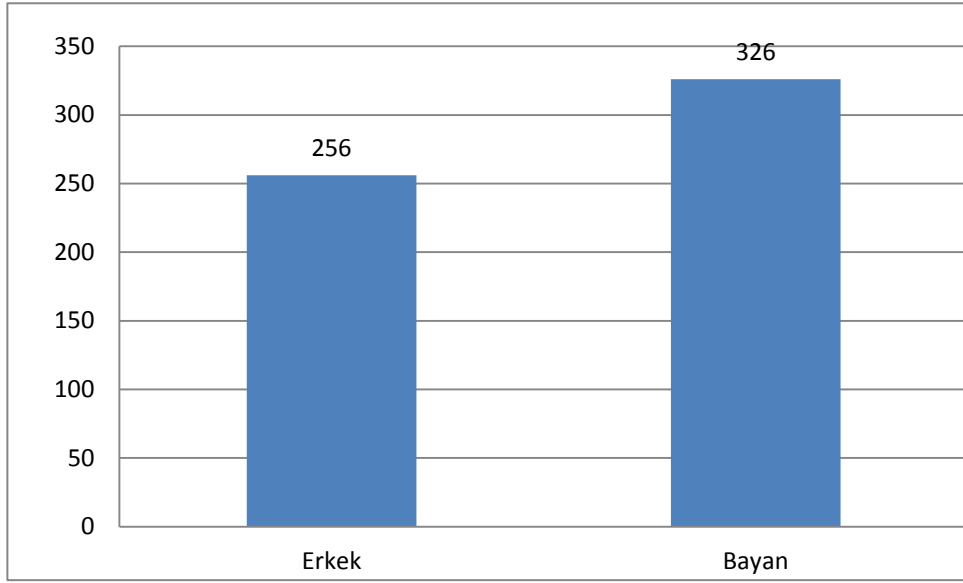
Tablo 1.b. Araştırmaya alınan katılımcıların demografik özellikleri

Günde Spor Yapılan Saat sayısı	Hiç yapmıyor	153	26,3
	1	330	56,7
	2	89	15,3
	3	10	1,7
	Total	582	100,0
Okul Spor Takımında Yer Alma Durumu	Evet	195	33,5
	Hayır	388	66,5
	Total	582	100,0
Kişisel Bilgisayar	Var	296	50,8
	Yok	286	49,2
	Total	582	100,0
Anne Eğitim Düzeyi	Okuryazar	50	8,5
	İlkokul	394	67,7
	Lise	115	19,8
	Yüksek Öğretim	23	4,0
	Total	582	100,0
Baba Eğitim Düzeyi	Okuryazar	25	4,3
	İlkokul	281	48,3
	Lise	181	31,1
	Yüksek Öğretim	95	16,3
	Total	582	100,0



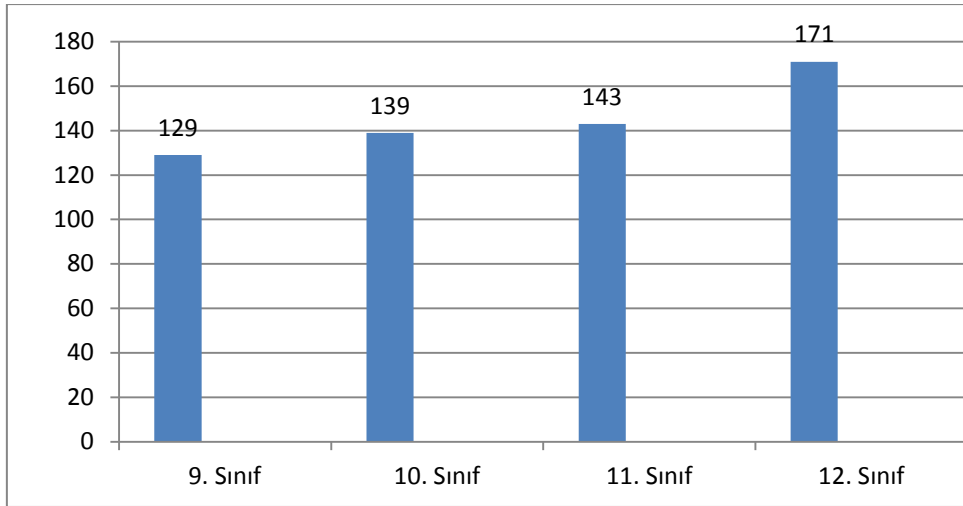
Grafik 1. Katılımcıların Yaş Guruplarının Dağılımı

Katılımcıların %33,3'ünü 17 yaş gurubu oluştururken 14 ve 20 yaş gurubundaki katılımcılar toplam gurubun %4,8'ini oluşturmaktadır. Buda gurubun homojen olduğunu göstermektedir.



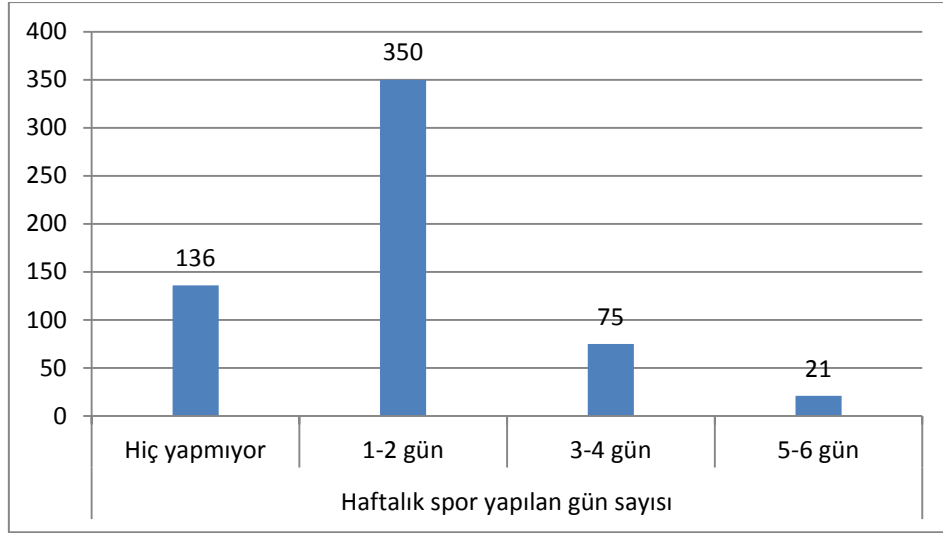
Grafik 2. Katılımcıların Cinsiyet Dağılımları

Araştırmaya alınan katılımcıların % 44'ü erkek, % 56'sı ise bayandır.



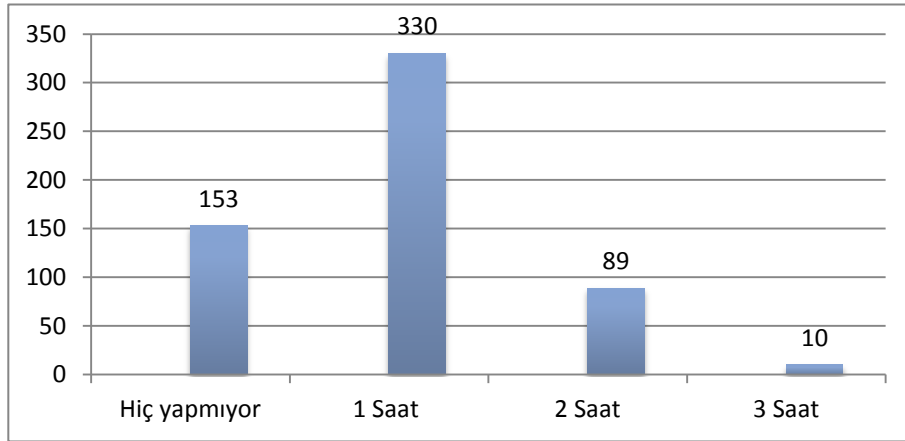
Grafik 3. Katılımcıların sınıflara göre dağılımları

Araştırmaya alınan katılımcıların % 22,2'sini 9. Sınıflar, % 23,9'unu 10. Sınıflar, % 24,6'sını 11. Sınıflar ve % 29,4'ünü 12. sınıflar oluşturmaktadır.



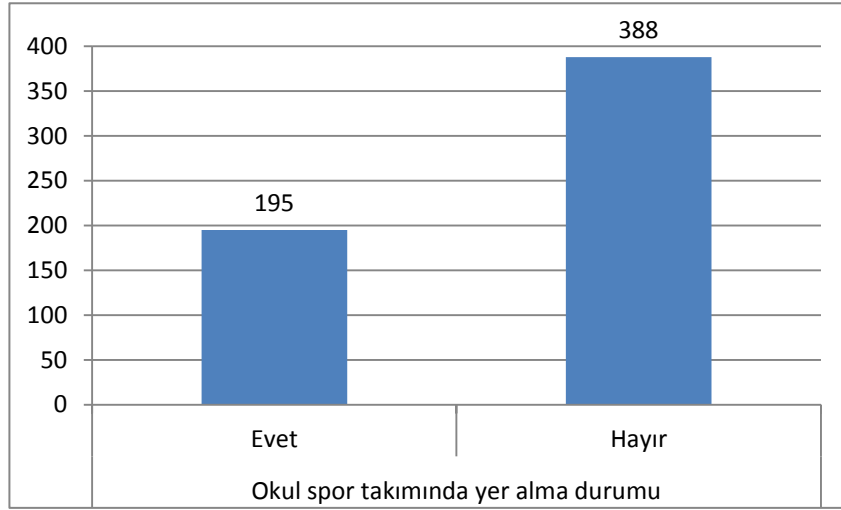
Grafik 4. Katılımcıların Haftalık Spor Yapma Gününe Göre Dağılımları

Araştırmaya alınan gurubun % 23,4'ü hiç spor yapmazken % 60,1'i haftada 1 gün, % 12,9'u haftada 3-4 gün, % 3,6'sı ise 5-6 gün spor yaptıkları tespit edilmiştir.



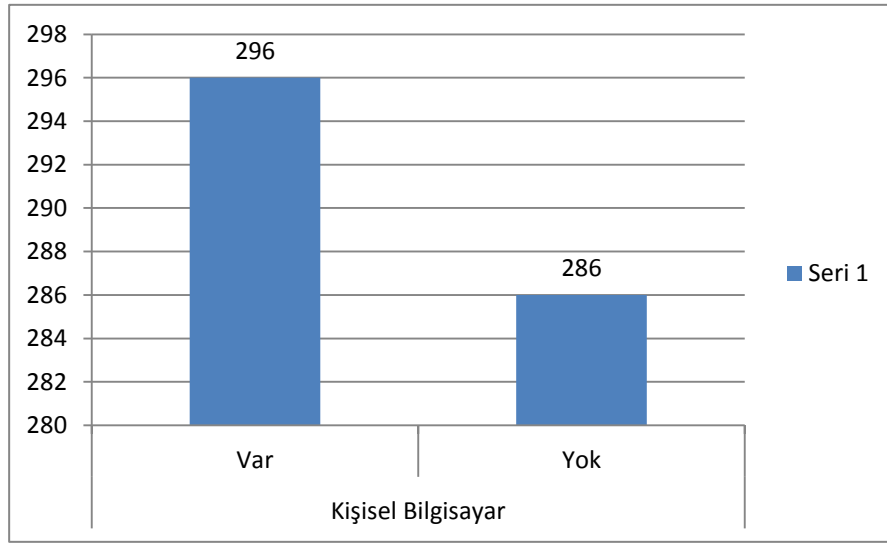
Grafik 5. Katılımcıların Günlük Spor Yapma Saatleri

Araştırmaya alınan gurubun % 29,9'u hiç spor yapmazken % 53,4'ü 1 saat, % 14,9'u 2 saat, % 1,7'sinin ise 3 saat spor yaptıkları tespit edilmiştir.



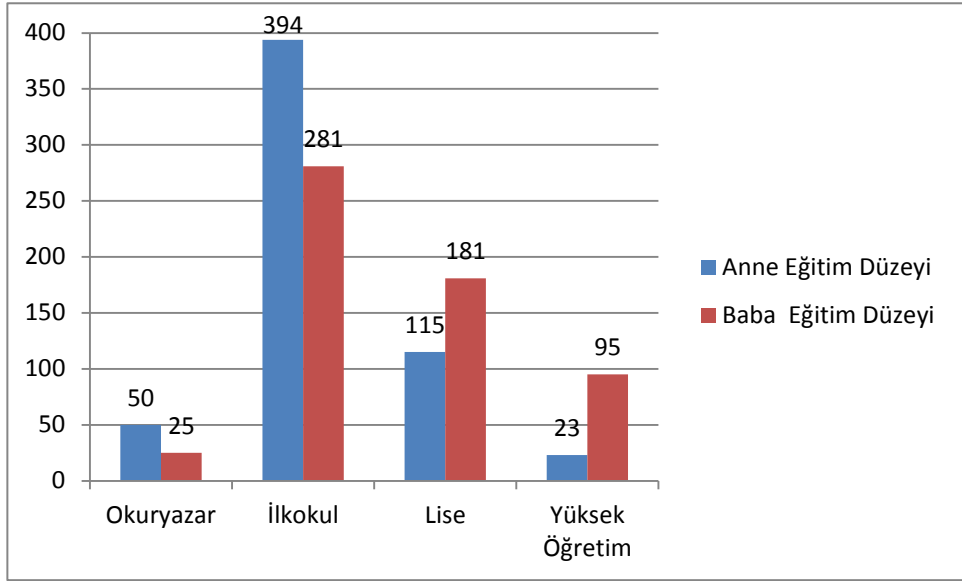
Grafik 6. Katılımcıların Okul Spor Takımlarında Yer Alma Durumları

Araştırmaya alınan grubun % 33,8'i çeşitli zamanlarda okul spor takımlarında yer alırken % 66,2'sinin hiç okul takımlarında yer almadıkları tespit edilmiştir.



Grafik 7. Katılımcıların Kişisel Bilgisayarlarının Olma Durumuna Göre Dağılımları

Çalışmaya alınan katılımcıların % 50,8'inin kişisel bilgisayarları olduğu ve % 49,2'sinin ise olmadığı tespit edilmiştir.



Grafik 8. Katılımcıların Anne ve Baba Eğitim Düzeyleri

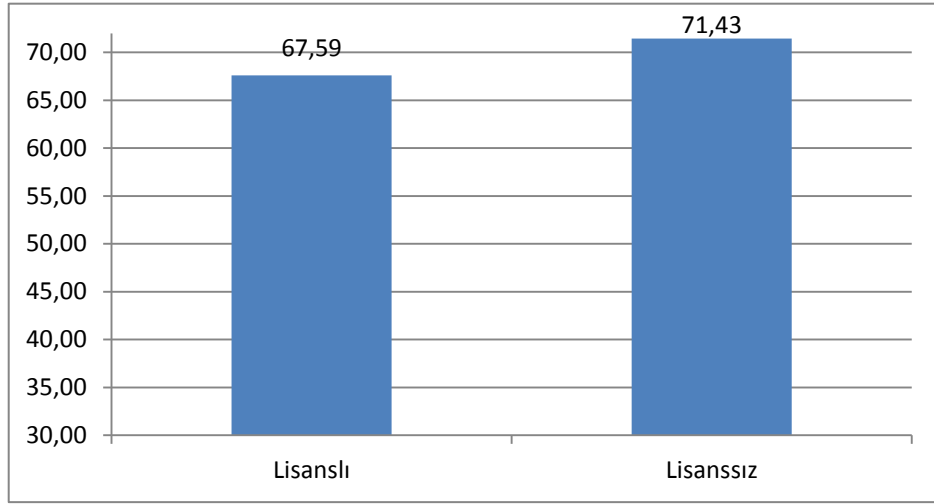
Çalışmaya alınan katılımcıların anne eğitim düzeylerine bakıldığında % 8,4'ü okur-yazar, % 67,9'u İlkokul mezunu, % 19,8'i lise, % 4'ünün ise Yüksek öğretim mezunu olduğu tespit edilirken, Baba eğitim düzeylerinde % 4,3'ü okur-yazar, % 48,3'ü ilkokul mezunu, % 31,1'i Lise ve % 31,1'ininde Yüksek öğretim mezunu olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 2. Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre akademik başarı puanlarının karşılaştırılması

Değişkenler	Sporcu lisansı	N	AO±SS	Z	p
Akademik Başarı	Var	232	67,590±10,249	-3,171	,001**
	Yok	903	71,435±10,684		

* p<0,05, ** p<0,01

Yapılan çalışmaya katılan gönüllülerin sporcu lisansı olma durumuna göre akademik başarı puanlarının karşılaştırılmasına bakıldığında lisans sahibi olan katılımcıların puanlarının daha düşük olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir, (p<0,01).



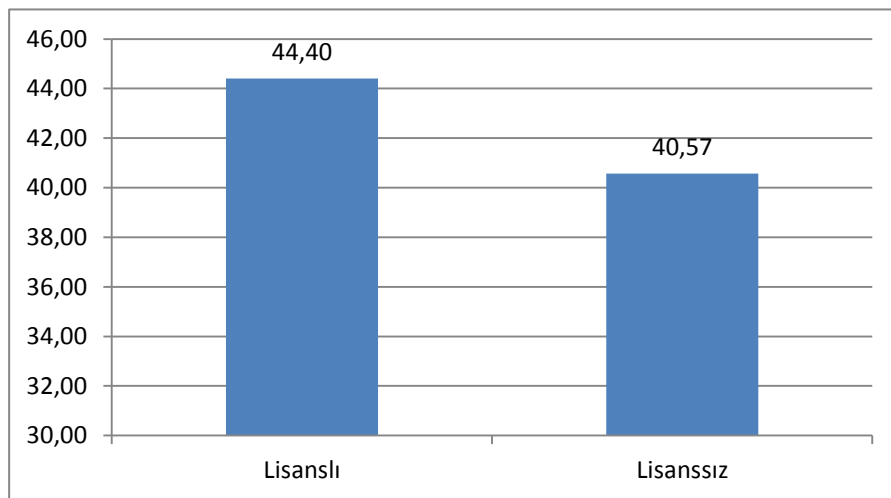
Grafik 9. Sporcu lisansı olma durumuna göre akademik başarıları

Tablo 3. Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre İnternet Bağımlılığı puanlarının karşılaştırılması

Değişkenler	Sporcu lisansı	N	AO±SS	Z	p
İnternet Bağımlılığı Puanı	Var	126	44,406±17,234	-2,776	,006**
	Yok	456	40,575±14,796		

* p<0,05, ** p<0,01

Yapılan çalışmaya katılan gönüllülerin sporcu lisansı olma durumuna göre internet bağımlılığı puanlarının karşılaştırılmasına bakıldığında lisans sahibi olan katılımcıların puanlarının daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir, (p<0,01).



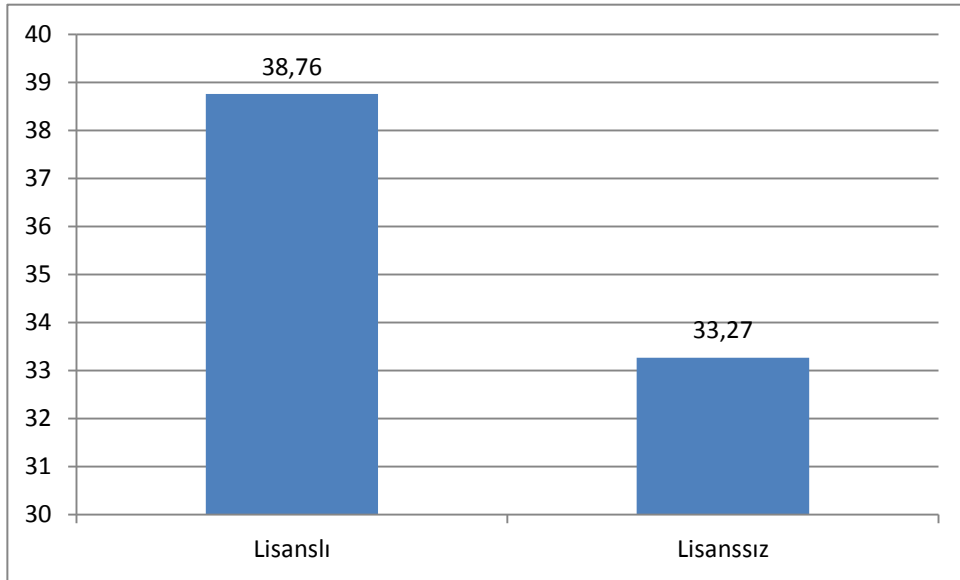
Grafik 10. Sporcu lisansı olma durumuna göre İnternet Bağımlılığı Puanları

Tablo 4. Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre Oyun Bağımlılığı Puanlarının karşılaştırılması

Değişkenler	Sporcu lisansı	N	AO±SS	Z	p
Oyun Bağımlılığı Puanı	Var	126	38,761±17,676	-3,779	,000**
	Yok	456	33,271±12,657		

* p<0,05, ** p<0,01

Yapılan çalışmaya katılan gönüllülerin sporcu lisansı olma durumuna göre oyun bağımlılığı puanlarının karşılaştırılmasına bakıldığında lisans sahibi olan katılımcıların puanlarının daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir, (p<0,01).



Grafik 11. Sporcu lisansı olma durumuna göre Oyun Bağımlılığı Puanları

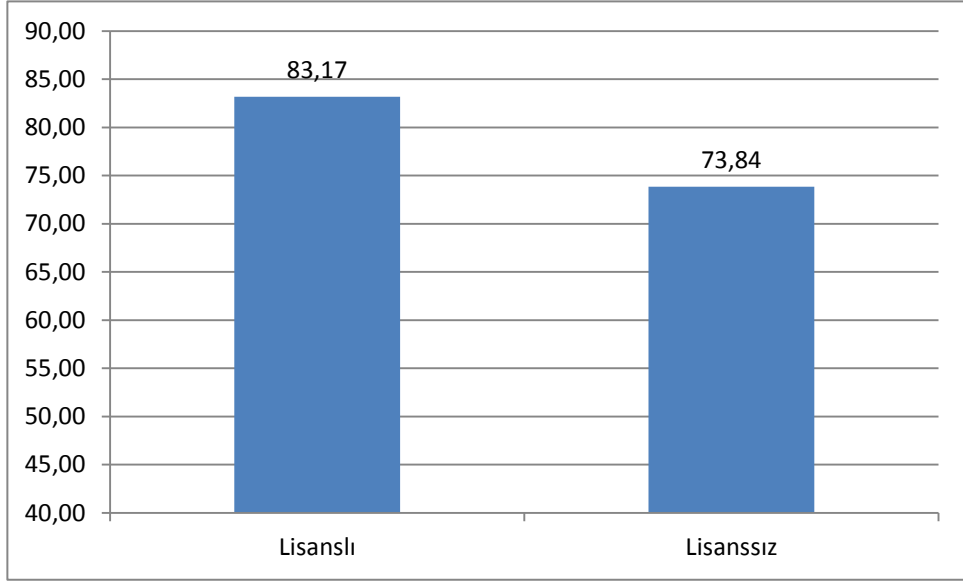
Tablo 5. Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre Toplam Bağımlılık Puanlarının karşılaştırılması

Değişkenler	Sporcu lisansı	N	AO±SS	Z	p
Toplam Bağımlılık puanı	Var	126	83,166±31,908	-3,461	,001**
	Yok	456	73,844±25,267		

* p<0,05, ** p<0,01

Yapılan çalışmaya katılan gönüllülerin sporcu lisansı olma durumuna göre toplam bağımlılık puanlarının karşılaştırılmasına bakıldığında lisans sahibi olan katılımcıların

puanlarının daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir, ($p<0,01$).



Grafik 12. Sporcu lisansı olma durumuna göre Toplam Bağımlılık Puanları

Tablo 6. Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor yapma durumu ile ilişkisi

Değişkenler		Lisans yılı	Haftalık spor yapılan gün	Günlük spor saati
Akademik başarı	r değeri	-,123(**)	-,060	-,052
	P değeri	,003	,151	,214
	N	582	582	582
İnternet Bağımlılık puanı	r değeri	,096(*)	,030	,030
	P değeri	,021	,474	,473
	N	582	582	582
Oyun Bağımlılık puanı	r değeri	,143(**)	,086(*)	,089(*)
	P değeri	,001	,039	,032
	N	582	582	582
Toplam Bağımlılık Puanı	r değeri	,131(**)	,062	,064
	P değeri	,002	,134	,123
	N	582	582	582

* $p<0,05$, ** $p<0,01$

Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor yapma durumu ile ilişkisi incelendiğinde Akademik başarının lisans yıl sayısı ile negatif ilişkili olduğu, lisans yılı arttıkça akademik başarının düştüğü tespit edilmiştir.

Diğer taraftan internet bağımlılık puanı ile lisans yılı arasında pozitif korelasyon olduğu tespit edildi. Lisans yıl sayısı arttıkça internet bağımlılık puanı da artmaktadır. Oyun bağımlılık puanı ile lisans yılı, haftalık spor yapılan gün sayısı ve günlük spor yapılan saat sayısı arasında da pozitif bir korelasyon olduğu tespit edilmiştir. Spora ayrılan süre arttıkça oyun bağımlılık puanı da artmaktadır.

Toplam bağımlılık puanında da internet ve oyun bağımlılığına benzer ilişki olduğu, lisans yıl ile toplam bağımlılık puanı arasında pozitif korelasyon olduğu tespit edilmiştir.

Tablo 7. Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının bağımlılık ve ebeveyn eğitim düzeyi ile ilişkisi

Değişkenler		İnternet Bağımlılık puanı	Oyun Bağımlılık puanı	Toplam Bağımlılık Puanı	Anne eğitim düzeyi	Baba eğitim düzeyi
Akademik başarı	r değeri	-,175(**)	-,125(**)	-,169(**)	,011	,084(*)
	P değeri	,000	,002	,000	,790	,049
	N	582	582	582	582	582
İnternet Bağımlılık puanı	r değeri	1	,606(**)	,911(**)	,096(*)	,165(**)
	P değeri		,000	,000	,020	,000
	N	582	582	582	582	582
Oyun Bağımlılık puanı	r değeri	,606(**)	1	,880(**)	,166(**)	,135(**)
	P değeri	,000		,000	,000	,001
	N	582	582	582	582	582
Toplam Bağımlılık Puanı	r değeri	,911(**)	,880(**)	1	,144(**)	,169(**)
	P değeri	,000	,000		,001	,000
	N	582	582	582	582	582

* p<0,05, ** p<0,01

Yapılan çalışmada akademik başarı ve bağımlılık puanlarının ilişkisine bakıldığında internet, oyun ve toplam bağımlılık puanları ile negatif ilişkili olduğu, akademik

başarı arttıkça bağımlılık puanlarının düştüğü tespit edilmiştir. Anne eğitim düzeyi ile ilişki olmadığı tespit edilirken baba eğitim düzeyi ile akademik başarının pozitif ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Diğer taraftan İnternet bağımlılığının, oyun bağımlılığının ve toplam bağımlılık puanının anne ve baba eğitim düzeyi ile pozitif ilişkili olduğu, ebeveyn eğitim düzeyi arttıkça bağımlılık puanının arttığı tespit edilmiştir.

Tablo 8. Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor ve cinsiyet açısından karşılaştırılması

Cinsiyet		Spor lisans	N	AO±SS	z	p
Erkek	Akademik başarı	Var	84	67,266±10,622	1,528	0,126
		Yok	172	69,591±11,154		
	Oyun Bağımlılık puanı	Var	84	43,714±19,612	-2,844	0,004**
		Yok	172	37,226±14,965		
	İnternet Bağımlılık puanı	Var	84	46,583±17,512	-2,423	0,015*
		Yok	172	41,447±14,968		
Toplam Bağımlılık Puanı	Var	84	90,297±34,890	-2,887	0,004**	
	Yok	172	78,674±28,072			
Bayan	Akademik başarı	Var	42	69,447±10,837	-1,853	0,063
		Yok	284	72,600±10,170		
	Oyun Bağımlılık puanı	Var	42	28,857±4,811	-0,778	0,486
		Yok	284	30,876±10,631		
	İnternet Bağımlılık puanı	Var	42	40,045±16,215	-0,263	0,793
		Yok	284	40,876±16,215		
Toplam Bağımlılık Puanı	Var	42	68,900±18,115	-0,006	0,995	
	Yok	284	70,920±22,967			

* p<0,05, ** p<0,01

Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor ve cinsiyet açısından karşılaştırılmasına bakıldığında erkeklerde akademik başarıda sporcu lisansı olanlarla olmayanların arasındaki fark anlamlı değilken bağımlılık puanlarında sporcu lisansı olanlarla olmayanlar arasında anlamlı farklılıklar olduğu tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerde sporcu lisansı olanların oyun, internet ve toplam bağımlılık puanlarının lisansı olmayanlardan anlamlı biçimde yüksek olduğu tespit edilmiştir. Bayanlarda ise sporcu lisansı olma durumunun akademik başarı, oyun bağımlılığı, internet bağımlılığı ve toplam bağımlılık puanlarında anlamlı değişikliğe sebep olmadığı tespit edilmiştir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Yapılan çalışmada Anadolu Liselerinde Öğrenim gören 9.10.11.12.Sınıf öğrencilerin İnternet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin spora katılım ve bazı değişkenler açısından incelenmesi ve bu değişkenler arasındaki etkileşimin araştırılması hedeflenmiştir. Bu değişkenler;

- Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre akademik başarı puanlarının karşılaştırılması,

-Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre İnternet Bağımlılığı puanlarının karşılaştırılması,

- Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre Oyun Bağımlılığı Puanlarının araştırılması,

-Katılımcıların Sporcu lisansı olma durumuna göre Toplam Bağımlılık Puanlarının karşılaştırılması,

- Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor yapma durumu ile ilişkisi,

-Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının bağımlılık ve ebeveyn eğitim düzeyi ile ilişkisi,

- Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor ve cinsiyet açısından karşılaştırılması yapılarak bu değişkenler arasındaki ilişki tespit edilmeye çalışılmıştır.

Yapılan çalışmaya katılan gönüllülerin sporcu lisansı olma durumuna göre akademik başarı puanlarının karşılaştırılmasına bakıldığında lisans sahibi olan

katılımcıların puanlarının daha düşük olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir, ($p<0,01$). Konuyla ilgili literatür araştırmalarında her hangi bir kaynağa rastlanmamasına karşın sporun bireylerin gerek sosyal gerek psikolojik gerekse biyolojik gelişimlerine olumlu katkılar sağladığı yapılan birçok çalışma ile ortaya konulmuştur. Sporun, sosyal açıdan; benlik saygısı, öz güven, iletişim becerisi gibi faktörlere olumlu etkisi bildirilirken (Akandere vd. 2009, Sezer 2011, Akandere 1997, Filiz 2010, Korkmaz, 2007), biyolojik açıdan kardiovasküler, kemik-kas, endokrin ve bağışıklık gelişimi gibi etkileri vurgulanmaktadır, (Yazarer vd. 2009). Yapılan gözlemlerde Anadolu Liselerinde Öğrenim gören öğrencilerin Milli Eğitime Bağlı Orta Öğretim Genel Müdürlüğü müfredatında öğrencilerin günlük derslerinin 8 saat olduğu, derslerin tam gün sabah 8/00'da başlayıp 16/00'da sona erdiği, spora katılmak isteyen öğrencilerin akşam saatlerinde spora katılmalarının zorunlu olduğu ve spor sonrası olası yorgunluk gibi bir sistem içerisinde bulunan öğrencinin akademik başarısının düşük olmasında etkili olduğu düşünülmektedir.

Okullarda öğrenci ayırımı yapmaksızın günlük belirli saatlerde sosyal ve sportif faaliyetlere katılımın sağlanacağı bir programlama yapılarak öğrencilerin derslerinde daha verimli olması ve sosyal ve sportif faaliyetlere daha istekli katılarak zaman problemi olmadan ve eşit rekabet koşulları oluşturarak hem spor ve sosyal faaliyetlere katılım arttırılabilir hem de spora katılan bireylerin akranlarından akademik olarak geri kalmasının önlenebileceği düşünülmektedir.

Yapılan çalışmaya katılan gönüllülerin sporcu lisansı olma durumuna göre internet bağımlılığı puanlarının karşılaştırılmasına bakıldığında lisans sahibi olan katılımcıların puanlarının daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir, ($p<0,01$). Sporcu lisansına sahip öğrencilerin haftalık ortalama üç gün, günlük ikişer saat ders saatleri dışında antrenman yaptıkları, okul takımlarında veya herhangi bir kulübün oyuncusu oldukları gözlemlendi. Yapılan bu çalışmada Spora katılım düzeyi yüksek olan öğrencilerin akademik başarılarının düşük internet bağımlılık puanlarının yüksek olduğu tespit edildi. Cinsiyet ve sporcu lisansı durumuna göre yapılan karşılaştırma sonucunda (Tablo 8) akademik başarı puanlarında erkek öğrencilerde lisansı olanlarla olmayanlar arasındaki farkın anlamlı olmadığı, bayan öğrencilerde ise bu farkın anlamlılık sınırında olduğu tespit edilmiştir. Bunun yanında erkek öğrencilerde oyun, internet ve toplam bağımlılık

puanları lisans durumuna göre farklılık gösterirken bayanlarda bu puanlar lisans durumundan etkilenmemektedir. Akademik başarıları yüksek olan öğrencilerin okul saatleri dışında dersanelere veya özel birtakım hazırlayıcı kurslara katıldıkları, akademik başarıları düşük olan öğrencilerin ise ders dışı zamanlarda spor aktivitelerine katılmanın yanında internet ve bilgisayar oyunları ile daha fazla zaman geçirdikleri anlaşılmaktadır. Bu durumda olan öğrencilerin okul, aile ve öğrenci işbirliği sağlanarak spora katılımı, internet kullanımı ve ders çalışma konusunda ortak bir plan yapmaları gerektiği düşünülmektedir.

Yapılan çalışmaya katılan gönüllülerin sporcu lisansı olma durumuna göre oyun bağımlılığı puanlarının karşılaştırılmasına bakıldığında lisans sahibi olan katılımcıların puanlarının daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir, ($p<0,01$). İnternet, genel anlamda iletişim ve bilgi kaynağı olmak üzere iki amaçla kullanılmaktadır, (Akkoyunlu, 2002). Bilgisayar ve bilgi teknolojileri giderek artan biçimde yaygınlaşmakta ve çocuklar teknolojiyle büyümektedirler. Teknolojinin eğitimsel etkinliğini çalışan araştırmalar göstermiştir ki, doğru koşullar dahilinde, eğitimsel teknoloji her yaştaki öğrenciye, tüm konularda yarar sağlayabilmektedir, (Winn, 2002). Bilgisayarlar ve teknoloji, ilk bakışta beden eğitimi ile çokta ilgili olmadığı düşünülse de, günümüzde teknoloji beden eğitiminde ve sporda değişik alanlarda etkin bir şekilde kullanılabilir. İnternet ve bilgisayar teknolojilerinin kullanılmasıyla öğretmen veya antrenör beden eğitiminde ve spor eğitiminde daha etkin yöntemler geliştirerek öğretimin niteliğini arttırabilir. Öğrenciler internet aracılığıyla, diğer sınıflardaki veya diğer okullardaki öğrencilerle işbirliği içerisinde araştırmalar yapabilir ve çeşitli projeleri internette yürütebilirler.

Bu anlamda bakıldığında sporcu lisansına sahip öğrencilerin gerek spor çalışmaları gerekse ders çalışmalarından arta kalan zamanlarında bilgisayar oyunlarını oynadıkları ve izledikleri anlaşılmaktadır.

Yapılan çalışmaya katılan gönüllülerin sporcu lisansı olma durumuna göre toplam bağımlılık puanlarının karşılaştırılmasına bakıldığında lisans sahibi olan katılımcıların puanlarının daha yüksek olduğu ve bu farkın istatistiksel olarak anlamlı olduğu tespit edilmiştir, ($p<0,01$). Sporcu lisansı olan öğrencilerin gerek internet gerekse bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin sporcu lisansı olmayanlara oranla puanlarının yüksek bulunmuş olması toplam bağımlılık puanlarının da yüksek olma

sonucunu vermektedir. Cinsiyete göre karşılaştırma yapıldığında lisansı olan bayanların internet, oyun ve toplam bağımlılık puanlarının lisansı olmayan sporculardan farklı olmadığı, bunun yanında erkek katılımcılarda lisansın bu puanları etkilediği, lisans sahibi erkeklerin bağımlılık puanlarının daha yüksek olduğu (Tablo 8)'de görülmektedir. Sporcu lisansı olanlarla olmayanların bağımlılık puanları arasındaki farkın erkek katılımcılardan kaynaklandığı anlaşılmaktadır. Bu durum lisans sahibi olmanın bayanlarda bağımlılık puanlarını etkilemediğini erkeklerde ise olumsuz etkilediğini düşündürmektedir.

Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor yapma durumu ile ilişkisi incelendiğinde Akademik başarının lisans yıl sayısı, haftalık spor yapılan gün sayısı ve günlük spor saati ile negatif ilişkili olduğu, lisans yılı, haftalık spor yapılan gün sayısı ve günlük spor yapılan saat sayısı arttıkça akademik başarının düştüğü tespit edilmiştir.

Diğer taraftan internet bağımlılık puanı ile lisans yılı arasında pozitif korelasyon olduğu tespit edildi. Lisans yıl sayısı arttıkça internet bağımlılık puanı da artmaktadır. Oyun bağımlılık puanı ile lisans yılı, haftalık spor yapılan gün sayısı ve günlük spor yapılan saat sayısı arasında da pozitif bir korelasyon olduğu tespit edilmiştir. Sporcu lisans yılı arttıkça oyun bağımlılık puanı da artmaktadır.

Toplam bağımlılık puanında da internet ve oyun bağımlılığına benzer ilişki olduğu, lisans yıl, haftalık spor yapılan gün ve günlük spor yapılan saat sayısı ile toplam bağımlılık puanı arasında pozitif korelasyon olduğu tespit edilmiştir. Spor, kültür öğelerinin vazgeçilmez unsuru (Afyon, 1997), kolektif bir uğraşı olması sebebiyle insanlar arasında toplumsal ilişkilerin gelişmesine yardımcı, insana haz ve doyum veren bir oyun anlayışının gelişkin kurallara bağlanması olarak tanımlanmaktadır, (Kat, 2009). Kişiye, heyecan duyma, mücadele etme, galip gelme duygularını yaşatan sporun, toplumsal açıdan bakıldığında ekonomik, sosyal, kültürel faydaları görülmektedir, (Türkel, 2010). Gerek bireysel, gerekse takım halinde yapılan sporlar esnasında kişiler, disiplinli, ilkeli ve kurallı çalışma, otoriteye itaat etme, yapılan sportif karşılaşmaların sevincini ve üzüntüsünü paylaşma, bir gruba ait olma ve onu temsil etme gibi özellikleri edinirler. okulların beden eğitimi ve sporu ne derece öğretim programlarına aldığı da araştırılmalıdır.

Bu çalışmada lisanslı sporcu öğrencilerin çeşitli değişkenlerde spora katılım düzeyi yüksek olan öğrencilerin bağımlılık puanlarının yüksek, akademik başarılarının düşük olduğu bu tabloda spor aktivitelerinin öğrenciyi olumsuz etkilediği görüntüsü ortaya çıkmaktadır. Ancak bağımlılık puanlarına bakıldığında spor yapanların her iki alt boyutta da bağımlılık derecelerinin düşük olduğu “bağımlı” olmadıkları elde edilen puanlardan anlaşılmaktadır. Bununla birlikte spora katılanların bağımlılık puanlarının katılmayanlara oranla daha yüksek olduğu bir gerçektir. Burada asıl tartışılması gereken, görevi eğitim öğretimi sağlamak olan okulların spor faaliyetlerine katılmanın eğitim ve öğretime katkı sağlayacak şekilde planlamasının yapılamamasıdır. Spor yapmanın boş bir faaliyet yada spor yapanların tembel öğrenciler olduğu algısı bu anlamda üzerinde tartışılması gereken önemli bir husustur.

Yapılan çalışmada akademik başarı ve bağımlılık puanlarının ilişkisine bakıldığında internet, oyun ve toplam bağımlılık puanları ile negatif ilişkili olduğu, akademik başarı arttıkça bağımlılık puanlarının düştüğü tespit edilmiştir. Anne eğitim düzeyi ile ilişki olmadığı tespit edilirken baba eğitim düzeyi ile akademik başarının pozitif ilişkisi olduğu tespit edilmiştir. Diğer taraftan İnternet bağımlılığının, oyun bağımlılığının ve toplam bağımlılık puanının anne ve baba eğitim düzeyi ile pozitif ilişkili olduğu, ebeveyn eğitim düzeyi arttıkça bağımlılık puanının arttığı tespit edilmiştir. Ergenlerin yetenekleri, öğrenme ve düşünme tarzları, akademik motivasyon düzeyleri ve ilgileri birbirinden farklıdır. Öğrenme seviyesi ile paralel akademik başarı çok sayıda faktörle ilişki içerisindedir. Akademik başarının zeka ile pozitif yönde ilişkili olduğu kabul edilmektedir. Yapılan bazı çalımsalar ergenlerin akademik başarılarının zekânın yansıra, yetenek, özlük, kişilik ve ailesel nitelikleri, baba ve annenin eğitim durumu, ailenin ortalama aylık geliri, annenin çalışması, anne ve babanın birbirleri ile geçimleri, ailenin öğrencinin derslerdeki başarısı ile ilgili ilgisi, genellikle ergeni anlama derecesi, ergene olan güveni, aile ile ergen arasındaki ilişkilerin durumu gibi çok sayıda faktör tarafından etkilendiğini ortaya koymaktadır, (Keskin, 2009). Yapılan gözlemlerde Ebeveyn eğitim düzeyi yüksek olan öğrencilerin bağımlılık ve akademik başarılarının yüksek olduğu görülmüştür. Buradan anlaşılmaktadır ki eğitim düzeyi yüksek olan aileler çocuklarına belli bir plan ve program yaparak daha bilinçli bir şekilde internet ve bilgisayar kullanımında kontrolü sağlamaktadır. Akademik başarı ve bağımlılık puanlarının spor ve cinsiyet açısından karşılaştırılmasına bakıldığında erkeklerde hem akademik başarıda hem de bağımlılık

puanlarında sporcu lisansı olanlarla olmayanlar arasında anlamlı farklılıklar olmadığı tespit edilmiştir. Erkek öğrencilerde sporcu lisansı olanların oyun, internet ve toplam bağımlılık puanlarının lisansı olmayanlardan anlamlı biçimde yüksek olduğu tespit edilmiştir.

BÖLÜM VI

SONUÇ VE ÖNERİLER

Sonuç olarak bilgisayar oyun ve internet bağımlılığının spora katılım düzeyi ile ilişkisini araştırıldığı bu çalışmada bağımlılık puanını birçok faktörün etkilediği tespit edilmiştir. Bununla birlikte araştırmaya alınan katılımcıların bağımlılık puanlarının düşük olduğu tespit edilmiştir. Araştırmada spora katılan bireylerin katılmayanlara oranla akademik başarılarının daha düşük, internet ve toplam bağımlılık puanlarının ise daha yüksek olduğu görüldü. Bu puanları ise ağırlıklı olarak spor lisans yılının etkilediği, haftalık yapılan spor gün ve günlük yapılan spor saatinin etkilemediği bağımlılık puanlarındaki artışın lisans yılından kaynaklandığı anlaşılmıştır. Ayrıca spor lisansı olma durumu bayanlarda bağımlılık puanlarını etkilemezken farkın erkeklerden kaynaklandığı tespit edilmiştir. Çalışmada elde edilen veriler spora daha uzun yıllar katılmış olan erkek öğrencilerin akademik başarılarının daha düşük, bağımlılık puanlarının ise daha yüksek olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda Anadolu liselerinde belli bir seviyenin üzerinde spora katılan bireylerin okul-aile-öğrenci işbirliği sağlanarak bu öğrencilerin akademik başarılarının yükseltilmesi konusunda birtakım tedbirlerin alınması gerekmektedir.

Yapılan çalışma sonucunda aşağıdaki öneriler yapılabilir.

- Spora katılım düzeyi yüksek yada sporcu lisansı olan öğrencilerin akademik başarılarının düşük olmaması için okullarda ders işleme sisteminde değişiklikler yapılarak okulların spor ve sporcu öğrencileri de planlarına dahil etmeleri önerilir.

- Sporcu lisansı olan öğrencilerin okul-aile-öğrenci işbirliği sağlanarak öğrencinin sadece sporu yada dersi öncelik haline dönüştürmemesi, spora katılımın, ders çalışmanın, internet kullanımı gibi öğelerin planlı düzenli ve kontrollü bir şekilde düzenlenmesi önerilir.

- Okul yöneticilerinin Eğitim düzeyi düşük olan ebeveynlerle iletişime geçerek bilgisayar ve internet kullanımı konusunda bilgilendirilmesi önerilir.

- Okulların eğitim ve öğretim planlamaları yapılırken öğrencileri spora katmanın yöntemleri aranmalı, spora katılım düzeyi yüksek olan lisanslı öğrencilerin akademik başarılarının artırma yollarının aranması önerilir.

- Okullarda eğitim programları hazırlanırken belli bir zamanın sosyal ve sportif faaliyetlere ayrılarak bütün öğrencilerin istek ve becerilerine uygun olan faaliyetlere eşit zaman içerisinde katılımları önerilir.

KAYNAKÇA

- Afyon, Y. A. (1997). *Beden Eğitimi Ve Spor Tarihi*. Konya: Damla Ofset.
- Akandere, M. (1997). *Üniversite Gençliğinde Görülen Kaygının Giderilmesinde Sporun Etkisi*. Selçuk Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi, 13(3), 198.
- Akandere, M., Baştuğ, G., Güler, E. (2009). *Orta Öğretim Kurumlarında Spora Katılımın Çocuğun Ahlaki Gelişimine Etkisi*. Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi, 3(1), 59.
- Akkemik, S. (2007), *Bilgisayar Oyunu ve Oyuncusu*, <http://www.mmistanbul.com/makale/title/bilgisayar-oyunu-ve-oyuncusu-iliskisi-oyun-teorisi-1> (Erişim tarihi 12.11.2014)
- Akkoyunlu, B. (2002a). *Öğretmen Ve Öğretmen Adayları İçin Eğitimde İnternet Kullanımı*. İstanbul: Ceren Ve Bitav Yayınları.
- Ayaş, T., Çakır Ö., Horzum, M., *Ergenler İçin Bilgisayar Bağımlılığı Ölçeği* Mayıs 2011 Cilt:19 No:2 Kastamonu Eğitim Dergisi 439-448
- Ayhan B., *Kırgızistan'da Üniversite Gençliği ve İnternet: Bir Kullanımlar ve Doyumlar Araştırması, bilig, Kış / 2009, sayı 48*
- Bryce, J. Ve Rutter, J. (2006). *Gender Dynamics And The Social And Spatial Organization Of Computer Gaming*. Leisure Studies, 22, 1–15.
- Chumbley, J. Ve Griffiths, M. (2006). *Affect And The Computer Game Player: The Effect Of Gender, Personality, And Game Reinforcement Structure On Affective Responses To Computer Game-Play*. Cyberpsychology & Behavior, 9(3), 308-316.
- Çağır G., Gürkan U. (2010) *Lise Ve Üniversite Öğrencilerinin Problemlı İnternet Kullanım Düzeyleri İle Algılanan İyilik Halleri Ve Yalnızlık Düzeyleri Arasındaki İlişki*, Balıkesir Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Cilt 13 Sayı 24 Aralık
- Çakır Ö., Ayaş T., Horzum M., *Üniversite Öğrencilerinin İnternet Ve Oyun Bağımlılıklarının Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi* Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, Yıl: 2011, Cilt: 44, Sayı: 2, 95-117
- Çankaya, S, Karamete, A, *Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Matematik Dersine Ve Eğitsel Bilgisayar Oyunlarına Yönelik Tutumlarına Etkisi*. Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 4, Sayı 2, Aralık 2008, Ss. 115-127.

- Doğusoy, B., İnal, Y. (2006), Çok Kullanıcılı Bilgisayar Oyunları İle Öğrenme, [Http://Simge.Metu.Edu.Tr/Conferences/Cok_Kullanicili_Oyunlarla_Ogrenme.Pdf](http://Simge.Metu.Edu.Tr/Conferences/Cok_Kullanicili_Oyunlarla_Ogrenme.Pdf) (Erişim Tarihi: 08.05.2013).
- Dreier, M. M., Giralt, S. S., Müller, K. W., Beutel, M. E., Wölfling, K. J. (2012). P-19 –*Computer game addiction in a Highly professional user-Group*. European psychiatry, 271. Doi:10.1016/S0924-9338(12)74186-X European Countries And Regions <http://Www.Internetworldstats.Com/Stats4.Htm> (Erişim Tarihi: 18.12.2013).
- Filiz, Z. (2010). *Üniversite Öğrencilerinin Sosyalleşmesinde Spora Katılımın Değerlendirilmesi*. Niğde Üniversitesi Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi, 4(3), 192.
- Griffiths, M.D. (1999). *Internet addiction: Fact or fiction?* The Psychologist: Bulletin of the British Psychological Society, 12, 246-250
- Griffiths, M.D., Davies, M.N.O. ve Chappell, D. (2003). *Breaking The Stereotype: The Case Of Online Gaming*. Cyberpsychology & Behavior, 6(1), 81-91.
- Heywood, D. S. (2005). *Learning And Teaching About Light: Some Pedagogic Implications For Initial Teacher Training*. International Journal Of Science Education, 27 (12), 1447- 1475.
- Horzum, M.B. (2011). *İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi*. Eğitim Ve Bilim, 36(159), S. 56-68.
- Karaman K, Kurtoğlu, M., *Öğretmen Adaylarının İnternet Bağımlılığı Hakkındaki Görüşleri Akademik Bilişim'09 - XI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri* 11-13 Şubat 2009 Harran Üniversitesi, Şanlıurfa
- Karasar, N. (2004). Bilimsel Araştırma Yöntemi (15. Baskı). Ankara: Nobel Yayın Dağıtım.
- Keskin, G., Sezgin, B., (2009) “*Bir Grup Ergende Akademik Başarı Durumuna Etki Eden Etmenlerin Belirlenmesi*” Fırat Sağlık Hizmetleri Dergisi, Cilt 4, Sayı:10 Ss4-18
- Kıran Ö., (2013) *Ortaöğretim Öğrencilerinin Şiddet İçeren Bilgisayar Oyunlarına İlgileri Üzerine Bir Araştırma* Uluslararası Katılımlı VII. Ulusal Sosyoloji Kongresi, Bildiri Kitabı I, ss 55.

- Kim, S. Ve Kim, R. (2002). *A Study Of Internet Addiction: Status, Causes, And Remedies*. Journal Of Korean Home Economics Association English Edition, 3(1), 1-19.
- King, Storm, A. (1996).”Is The Internet Addictive, or Are Addicts Using The Internet?” [Http://Webpages.Charter.Net/Stormking/Iad.Html](http://Webpages.Charter.Net/Stormking/Iad.Html)
- Korkmaz H. N., (2007). *Yaz Spor Okulları İle Çocukların Benlik Saygısı Arasındaki İlişki*. Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, 20(1), 49.
- Köknel, Ö.(1998).Bağımlılık: Alkol ve Madde Bağımlılığı. İstanbul. Altın Kitaplar
- Kuşçu T., Yavuz S., Öztürk R., Yalvaç B., *Oyun Ve İnternet Bağımlılığı*, <http://internetbagimlili9.blogspot.com.tr/> (Erişim Tarihi 09.12.2014)
- Mumtaz, S. (2001). *Children’s Enjoyment And Perception Of Computer Use İn The Home And The School*. Computers &Education, 36, 347-362.
- Özbey Ç. (2008), *Çocuk Eğitiminde Yapılan Hatalar, İnkılap Kitapevi, İstanbul*
- Paşaoğlu, T., Güçlü, P. Biomedical Engineering Meeting (Biyomut), 2010 15th National
- Prensky, M. (2001). *Digital Game Based Learning*. New York; London; Mcgraw-Hill.
- Sezer, F. (2011). *Ortaöğretim Öğrencilerinin Öznel İyi Oluş Durumlarının Bazı Değişkenler Açısından İncelenmesi*. Milli Eğitim, (192), 74.
- Türkel, Ç. (2010). *İlköğretim Öğrencilerinin Sportif Faaliyete Katılım Düzeyi İle Sosyal Uyum Ve İletişim Beceri Düzeyleri Arasındaki İlişkilerin İncelenmesi*. Yayınlanmamış Yüksek lisans Tezi, Kayseri: Erciyes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Tüzün H., (2006). *Türkiye’de İnternet Konferansı*, Tobb, Etü.
- Tüzün, H., Yılmaz, M., Karakuş, T., İnan, Y., Ve Kızılkaya, G. (2006). *“Bilgisayar Oyunlarının Öğrencilerin Öğrenme Ve Motivasyonuna Olan Etkileri” AkademikBilişim’06*, <[Http://Yunus.Hacettepe.Edu.Tr/~Htuzun/Html/Academic/Ab06.Ppt](http://Yunus.Hacettepe.Edu.Tr/~Htuzun/Html/Academic/Ab06.Ppt)>. (Erişim Tarihi 11.12.2013)
- Wang, L.S.M. Ve Chang, G. (2004). *Lifestyles Of Virtual World Residents: Living İn The On-Line Game “Lineage”*. Cyberpsychology & Behavior, 7(5), 592-600.

Yazarer, İ., Taşmektepligil, M., Ağaoğlu, Y., Ağaoğlu, S., Albay, F., &Eker, H. (2004). *Yaz Spor Okullarında Basketbol Çalışmalarına Katılan Grupların İki Aylık Gelişmelerinin Fiziksel Yönden Değerlendirilmesi*. Spormetre / Beden Eğitimi Ve Spor Bilimleri Dergisi, 2(4), 163.

Yılmaz O., (2013) *Bilgisayar Oyunları Bağımlılığı*, Perspective of Youth Vol 1, No 1,

Young, K. (1996). *Psychology Of Computer Use: XI. Addictive Use Of The İnternet: A Case That Breaks The Stereotype*. Psychological Reports, 79, 899-902.

<http://www.internetworldstats.com/stats9.htm> (Erişim Tarihi 08-12-2014)

EKLER

EK- 1

ERGENLER İÇİN BİLGİSAYAR BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ

Değerli Öğrenciler;

Elinizdeki form, sizlerin Spora katılımınız ve bilgisayar oyunu oynama düzeyinizi belirlemek üzere geliştirilmiştir. Bu formda sıralanan maddelere yönelik düşüncenize “hiçbir zaman”, “nadiren”, “bazen”, “sık sık” ve “her zaman” olmak üzere yer alan kutucuklardan uygun olanı (X) işareti ile belirtiniz. Tüm maddeleri cevaplamayı unutmayınız. Verdiğiniz bilgiler kesinlikle saklı kalacak ve araştırmacılardan başka kimse görmeyecektir. Araştırmamıza katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

Tanımlayıcı bilgiler	
Yaş:	
Boy:	
Kilo:	
Cinsiyet:	
Sınıf:	
Öğrenci No:	
Sporcu lisansınız var mı? <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> [] Var <input type="checkbox"/> [] Yok
Varsa kaç yıllık?	<input type="checkbox"/> [] 1-2 <input type="checkbox"/> [] 3-4 <input type="checkbox"/> [] 5-6
Haftada kaç gün spor yaparsınız? <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> [] 1-2 <input type="checkbox"/> [] 3-4 <input type="checkbox"/> [] 5-6
Günde kaç saat spor yaparsınız?	<input type="checkbox"/> [] 1 <input type="checkbox"/> [] 2 <input type="checkbox"/> [] 3
Okul spor takımlarında yer aldınız mı?	<input type="checkbox"/> [] evet <input type="checkbox"/> [] hayır
Evde kişisel bilgisayarınız varmı? <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> [] Evet <input type="checkbox"/> [] Hayır
Annenizin eğitim düzeyi <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> [] okur yazar <input type="checkbox"/> [] ilkokul <input type="checkbox"/> [] lise <input type="checkbox"/> [] yüksek öğretim
Babanızın eğitim düzeyi	<input type="checkbox"/> [] okur yazar <input type="checkbox"/> [] ilkokul <input type="checkbox"/> [] lise <input type="checkbox"/> [] yüksek öğretim

İnternet Bağımlılığı		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
Maddeler						
1	İnternete bağlanmak için işimi/dersimi ihmal ederim.	()	()	()	()	()
2	İnternet kullanımımı kontrol altına almak için başarısız girişimlerde bulunurum.	()	()	()	()	()
3	İnternete bağlanmadığımda kendimi huzursuz hissederim.	()	()	()	()	()
4	İnternete bağlandığımda, planladığımdan fazla kalırım.	()	()	()	()	()
5	İnternete bağlanmak için çevremdeki kişileri ihmal ederim.	()	()	()	()	()
6	Yapmam gereken başka işler varken, önce e-postalarımı kontrol ederim.	()	()	()	()	()
7	Kendimi internete bağlanma zorunda hissederim.	()	()	()	()	()
8	İnternette bağlanmayı çevremdeki gerçek kişilerle vakit geçirmeye tercih ederim.	()	()	()	()	()
9	İnternete bağlanarak uzun zaman harcadığım için okula/işe geç kalırım.	()	()	()	()	()
10	İnternete uzun süre bağlı kaldığım için, kendimi yorgun hissederim.	()	()	()	()	()
11	İnternete bağlı olmadığım zamanlarda hayatın anlamsız olduğunu düşünürüm.	()	()	()	()	()
12	İnternete bağlı olduğumda başkaları tarafından rahatsız edildiğimde sinirlenirim.	()	()	()	()	()
13	Geç saatlere kadar internete bağlı kaldığım için uykusuz kalırım.	()	()	()	()	()
14	İnternete bağlandığımda kapatmam gerektiğini düşünüp “bir dakika daha” diyerek devam ederim.	()	()	()	()	()
15	Bilgisayar karşısında durmak fiziksel olarak beni olumsuz etkilemesine rağmen internete bağlı kalmak için buna katlanırım.	()	()	()	()	()

16	Boş zamanımı internete bağlanarak geçiririm.	()	()	()	()	()
17	İnternette uzun süre bağlı kalmam uykusuz kalmama neden olduğu için derste/ işte uyuklarım.	()	()	()	()	()
18	İnternete uzun süre bağlı kaldığım için zaruri ihtiyaçlarımı (tuvalet, yemek yeme, banyo gibi) ertelediğim olur.	()	()	()	()	()
19	İnternette bağlanmama izin vermedikleri için ailemle tartışırım.	()	()	()	()	()
20	Gece herkes uyurken internete bağlanabilmek için kalkarım.	()	()	()	()	()
21	İnternete birkaç gün dahi bağlanmama düşüncesi beni olumsuz etkiler.	()	()	()	()	()
22	İnternete bağlı olmadığım zamanlarda tekrar bağlanana kadar kendimi huzursuz hissederim.	()	()	()	()	()
23	İnternete bağlanmak fikri olmaz ise hayattan zevk almam.	()	()	()	()	()
24	Çevremdeki kişiler internette gezindiğim sürenin fazlalığından şikayet eder.	()	()	()	()	()
25	İnterneti hayatımdaki problemlerden kaçış yolu olarak görürüm.	()	()	()	()	()
26	İnternet kullanım sürem hakkında çevremdeki kişilere yanlış bilgi veririm.	()	()	()	()	()
27	İnternete bağlı olmadığım zamanlarda bağlı olacağım anı hayal ederim.	()	()	()	()	()
28	İnternete bağlanmak için yaptığım planları değiştiririm.	()	()	()	()	()
Bilgisayar Oyun Bağımlılığı						
1	Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.	()	()	()	()	()
2	Bilgisayarda oyun oynamak çevremdeki kişilerle birlikte olmaktan daha eğlencelidir.	()	()	()	()	()
3	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için uykusuz kaldığım geceler olur.	()	()	()	()	()
4	Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için zaruri ihtiyaçlarımı (tuvalet, yemek yeme, banyo gibi) ertelerim.	()	()	()	()	()

5	Bilgisayarda oyun oynamak için yaptığım planları değiştiririm.	()	()	()	()	()
6	Bilgisayarda oyun oynamadığımda kendimi kötü hissedirim.	()	()	()	()	()
7	Bilgisayarda oyun oynamaktan sorumluluklarımı ihmal ederim.	()	()	()	()	()
8	Bilgisayarda oyun oynamadığım zamanlarda oyun oynayacağım zamanı düşünürüm.	()	()	()	()	()
9	Bilgisayar oyunu oynamadığım süre içinde, bir sonraki oyunda yapacaklarımı (stratejilerimi) planlarım.	()	()	()	()	()
10	Çevremdeki kişiler bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için sağlığımdan endişelenirler.	()	()	()	()	()
11	Bilgisayarda oyun oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.	()	()	()	()	()
12	Bilgisayarda planladığımdan daha uzun süre oyun oynarım.	()	()	()	()	()
13	Bilgisayarda oyun oynarken, herhangi bir nedenle, oyunu bırakmada zorlanırım.	()	()	()	()	()
14	Gece herkes uyurken bilgisayarda oyun oynayabilmek için kalkarım.	()	()	()	()	()
15	Bilgisayar karşısında durmak fiziksel olarak beni olumsuz etkilemesine rağmen oyun oynamak için buna katlanırım.	()	()	()	()	()
16	Bilgisayarda oyun oynamak uykusuz kalmama neden olduğu için okulda/iş yerinde uyuklarım.	()	()	()	()	()
17	Bilgisayarda oyunu bitirdikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.	()	()	()	()	()
18	Bilgisayarda oynadığım bir oyunu kaybettiğimde amacımı gerçekleştirmek için tekrar oynarım.	()	()	()	()	()
19	Bilgisayarda uzun süre oyun oynadığım için, yorgun olurum.	()	()	()	()	()
20	Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi/işimi aksatırım.	()	()	()	()	()
21	Bilgisayarda oyun oynamak için okula/ işe geç kalırım.	()	()	()	()	()
22	Çevremdeki kişiler çok fazla bilgisayarda oyun oynamamdan şikâyet ederler.	()	()	()	()	()

23	Kendimi bilgisayarda oyun oynamak zorunda hissedirim.	()	()	()	()	()
24	Bilgisayarda oyun oynamayı diğer etkinliklere (spor yapma, sinema, tiyatro, tv izleme vb.) tercih ederim.	()	()	()	()	()
25	Hayatımdaki diğer kişiler çok fazla bilgisayar oyunu oynamamdan şikâyet eder.	()	()	()	()	()
26	Okul/ iş dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.	()	()	()	()	()

EK:2

GÖNÜLLÜ KATILIM FORMU

...../...../ 2014 tarihinde yapılacak olan “Lise Öğrencilerinde Bilgisayar Bağımlılığının Spora Katılım Düzeyi Ve Bazı Değişkenlerle İlişkisinin Araştırılması” konulu çalışmaya gönüllü olarak katılmak istiyorum.

Adı Soyadı

İmza

ADRES:

Telefon 1:

Telefon 2:

ÖZGEÇMİŞ

KİŞİSEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Kürşat HAZAR
Doğum Yeri ve Tarihi : Tutak 1971
Medeni Hali : Evli, 2 Çocuk Sahibi
İletişim Bilgileri : kursathazar@hotmail.com
0505 5306667 (GSM)

EĞİTİM

1981-1985 İlköğrenim- Akyele Köyü İlkokulu
1986-1989 Orta Öğrenim, Lise- Hasanoğlan spor meslek lisesi
1989-1993 Marmara Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Bölümü
2012-2014 Fırat Üniversitesi yatay geçişle Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dal Yüksek Lisans Programı

İŞ DENEYİMİ

1993-1994 Tutak Lisesi Beden eğitimi öğretmeni
1994-1997 Fevzi çakmak ortaokulu Beden eğitimi öğretmeni Zile
1997-2001 Zile teknik ve endüstri meslek Lisesi
2001-2004 Zile yavuz selim Naci Giray ilköğretim okulu
2004-2014 Zile Dinçerler Anadolu lisesi Beden eğitimi öğretmeni

YABANCI DİL

İngilizce