



**ÖĞRENCİLERİN BİLGİSAYAR OYUNU BAĞIMLILIĞI
DÜZEYLERİNE, BİLGİSAYAR OYUNU BAĞIMLILIĞI
DÜZEYLERİNE ETKİ EDEN ETKENLERE VE BİLGİSAYAR
OYUNLARINA İLİŞKİN VELİ VE ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ**

Berru Ulusoy

**DOKTORA TEZİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ANA BİLİM DALI**

**GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ**

MAYIS, 2019

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU

Bu tezin tüm hakları saklıdır. Kaynak göstermek koşuluyla tezin teslim tarihinden itibaren 6 (altı) ay sonra tezden fotokopi çekilebilir.

YAZARIN

Adı : Berru

Soyadı : ULUSOY

Bölümü : Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Eğitim Yönetimi ve Denetimi

İmza :

Teslim tarihi : 13.06.2019

TEZİN

Türkçe Adı : Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine, Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine Etki Eden Etkenlere ve Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Veli ve Öğretmen Görüşleri

İngilizce Adı : Teachers and Parents Views On Computer Game Dependence Levels With Factors Affecting Computer Addiction Levels And Computer Games

ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI

Tez yazma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyduğumu, yararlandığım tüm kaynakları kaynak gösterme ilkelerine uygun olarak kaynakçada belirttiğimi ve bu bölümler dışındaki tüm ifadelerin şahsıma ait olduğunu beyan ederim.

Yazar Adı Soyadı: Berru ULUSOY

İmza :

JÜRİ ONAY SAYFASI

Berru Ulusoy tarafından hazırlanan “Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine, Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeylerine Etki Eden Etkenlere ve Bilgisayar Oyunlarına İlişkin Veli ve Öğretmen Görüşleri” adlı tez çalışması aşağıdaki jüri tarafından oy birliği ile Gazi Üniversitesi Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı’nda Yüksek Lisans / Doktora tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman: (Prof. Dr. Sabri ÇELİK)

(Eğitim Bilimleri A.B.D., Gazi Üniversitesi)

.....

Başkan: (Prof. Dr. Murat Gürkan GÜLCAN)

(Eğitim Bilimleri A.B.D., Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: (Doç. Dr. Vicdan ALTINOK)

(Eğitim Bilimleri A.B.D., Gazi Üniversitesi)

.....

Üye: (Doç. Dr. Sait AKBAŞLI)

(Eğitim Bilimleri A.B.D., Hacettepe Üniversitesi)

.....

Üye: (Doç. Dr. Hüseyin YOLCU)

(Eğitim Bilimleri A.B.D., Kastamonu Üniversitesi)

.....

Tez Savunma Tarihi: 16/05/2019

Bu tezin Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı’nda Doktora tezi olması için şartları yerine getirdiğini onaylıyorum.

Prof. Dr. Selma YEL

Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürü

.....

...

*Ömür defterine yüz şiir yazsam bile
Yazılan mısraların her harfinde sen varsın.
Bulutlara yaslanmış bir ormanın içinde
Diktiğim tek fidanım, tutunduğum dalımsın.*

*Sen, salıncağında ömrümü salladığım,
Teninde türlü cennet gülünü kokladığım
Hararetle yandığımda su çıkartan asamsın
Adın gibi karanlıkta parlayan Rûmeysamsın.*

Daima arkamda ve yanımda hissettiğim anneme, babama ve biricik yavruma...

TEŞEKKÜR

Öğrencilerin bilgisayar oyunlarına ayırdıkları zamanın artarak devam etmesi başta aileleri ve okul çevresini olmak üzere tüm toplumu etkilemektedir. Eğitim camiasının içinde bulunmamız nedeniyle velilerin, öğretmenlerin ve öğrencilerimizin sıkça dile getirdikleri bilgisayar oyun bağımlılığı; güncel ve önemli olması nedeni ile hep dikkatimi çekmiştir. Özellikle bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin haberlerin yaygınlaşması, bağımlılık ile ilgili önemli gelişmelerin yaşanması ve teknolojinin hayatımızda yadsınamaz bir yere sahip olmasıyla danışmanım sayın Prof. Dr. Sabri Çelik ile birlikte yaşama entegre edilebileceği kanattına vardığımız bu konunun alanyazına faydalı olabileceği konusunda hemfikir olduk. Böylesi güncel bir konuda çalışma yapmama vesile olan, akademik ve manevi desteklerini esirgemeyen sayın danışmanım Prof. Dr. Sabri Çelik'e içtenlikle teşekkürlerimi sunarım. Tez izleme komitemde yer alarak beni onurlandıran, çalışmalarımı yakından takip eden Prof. Dr. Figen Ereş'e, Doç. Dr. Sait Akbaşı'ya ve Doç. Dr. Vicdan Altıok'a en derin samimiyetimle teşekkür ederim.

Yüksek lisanstaki öğrencilik sürecimden bugüne kadar daima yanımda hissettiğim Doç. Dr. Hüseyin Yolcu'ya kalben teşekkürlerimi iletirim. Annem, babam ve on iki yıldır sevgiyle bana gülümseyen biricik yavrum Rümeyşam da çalışma sürecimde en büyük destekçilerim olmuştur. Bu vesileyle aileme ve ömür yoldaşım kızıma da sevgi dolu teşekkürlerimi sunuyorum.

Mayıs, 2019

Berru ULUSOY

ANKARA

**ÖĞRENCİLERİN BİLGİSAYAR OYUNU BAĞIMLILIĞI
DÜZEYLERİNE, BİLGİSAYAR OYUNU BAĞIMLILIĞI
DÜZEYLERİNE ETKİ EDEN ETKENLERE VE BİLGİSAYAR
OYUNLARINA İLİŞKİN VELİ VE ÖĞRETMEN GÖRÜŞLERİ
(Doktora Tezi)**

Berru Ulusoy
GAZİ ÜNİVERSİTESİ
EĞİTİM BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ
Mayıs, 2019

ÖZ

Bu araştırmanın amacı; ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini, bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerine etki eden etkenleri belirlemek ve bilgisayar oyunlarına ilişkin öğretmenlerin ve öğrenci velilerinin görüşlerini almaktır. Bu amaç doğrultusunda araştırmada betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Araştırmanın evrenini, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Ankara'nın Yenimahalle ilçesindeki devlete bağlı 35 kamu ortaokulundaki 1723 öğretmen ve 27712 öğrenci velisi; örneklemi ise tabakalı örnekleme yöntemiyle belirlenen 9 ortaokuldaki 226 öğretmen ve 290 öğrenci velisi oluşturmaktadır. Araştırmada öğretmenlere ve velilere ayrı ayrı uygulanan veri toplama aracı 'Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği' ve 'Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerini Belirleme Ölçeği' olmak üzere iki kısımdan oluşmuştur. Elde edilen veriler SPSS 18.0 ve LISREL paket programı ile çözümlenmiştir. Verilerin hesaplanmasında aritmetik ortalama ($\bar{x}$), standart sapma (S), frekans (f), yüzde (%), Cronbach's Alpha iç tutarlılık katsayısı, *Tek Örneklem Kolmogorov Smirnov* normallik testi, açıklayıcı ve doğrulayıcı faktör analizleri kullanılmıştır. Dağılımın normal olduğu görüldüğünden parametrik dağılımda ölçek alt boyutlarının diğer değişkenlerle ilişkisinde iki değişkenli veriler için bağımsız grup t-testi; ikiden fazla değişkenli veriler

iin de Anova analizi uygulanmıřtır. Arařtırmadan elde edilen bulgulara gre; ğretmen grřlerine gre ortaokul ğrencilerinin % 69'u orta, % 27,9'u yksek ve % 3,1'i dřk dzeyde oyun baėımlısı iken veli grřlerine gre % 65,9'u dřk, % 25,2'si orta, % 8,6'sı yksek ve % 0,3' ok yksek dzeyde oyun baėımlısıdır. ğretmen ve veli grřlerine gre ortaokul ğrencilerinin oyun baėımlılık dzeyleri ğrencilerin yařına, sınıf dzeyine, aile ile ilgili deėiřkenlere (eėitim, alıřma, ocukla birlikte yařama ve gelir durumu) gre farklılık gstermemektedir. Veli grřlerine gre ğrencilerin bilgisayar oyunu baėımlılık dzeyleri cinsiyete ve okulun ėretim biimine gre farklılařmakta, ğrencinin kendine ait bilgisayar/ tablet ya da cep telefonu ola durumuna gre ise farklılařmamaktadır. Ayrıca ğrencilerin oyun baėımlılıėına iliřkin ğretmen ve veli grřlerinden elde edilen bulgular kapsamında ğretmenlere ve ailelere neriler sunulmuřtur.

Anahtar Kelimeler: Baėımlılık, Oyun, Bilgisayar Oyunu, Bilgisayar Oyunu Baėımlılıėı, Ergenlik.

Sayfa Adedi: XVIII+225

Danıřman: Prof. Dr. Sabri ELİK

**TEACHERS AND PARENTS VIEWS ON COMPUTER GAME
DEPENDENCE LEVELS WITH FACTORS AFFECTİNG
COMPUTER ADDİCTION LEVELS ANDCOMPUTER GAMES**

(Ph.D Thesis)

Berru Ulusoy

**GAZİ
ÜNİVERSİTY**

GRADUATE SCHOOL OF EDUCATIONAL SCIENCES

May, 2019

ABSTRACT

The purpose of this research is specifying that computer game addiction levels, affecting factors for computer addictions and get opinions of secondary school students in accordance with the teachers's and parents of student. In accordance with this purpose, in this research was used descriptive survey model. The system of the research comprises to 1723 teachers and 27712 parents who affiliated to 35 public secondary schools also comprises its sampling 226 teachers and 290 parents who affiliated to 9 secondary schools in Ankara/ Yenimahalle at 2017-2018 educational calendar. The data collection tool

composed in two parts which were applied separately to the teachers and parents in research is “determining scale of affecting factors of computer game addiction levels” and “computer game addiction level determination scale”. The obtained data has been solved with SPSS 18.0 and LISREL package program. In the calculation of data had been used arithmetic mean (x), standard deviation (S), frequency (f), percent (%), Cronbachss Alpha internal consistency coefficient, Single Sample Kalmogorov Smirnov normality test, exploratory and confirmatory factor analyzes. As the distribution is normal, in parametric distribution to the relationship of scale sub-dimensions with the other variables, independent group test was applied for bivariate data and also Anova analyze was applied for data with more than two variables. According to the finding of the research the view of teachers show that secondary school students are game addicted in percents of % 69 medium, % 27,9 high and % 3,1 law; the view of parents show that students are game addicted in percents of % 65,9 law, % 25,2 medium, % 8,6 high, % 3,1 too high . According to views of the teachers and parents, game addiction levels of secondary school students do not differ according to their ages, class levels, families-related variables (mother / father education, work, living with children and income status). If according to parents differ their gender and the school’s teaching style, do not differ according to the status of being student’s own computer, tablet or mobile phone. Also in this study suggestions are presented to teachers and student’s parents in the context of findings obtained from the views of teachers and parents about game addiction.

Key Words: Addiction, game, computer game, computer game addiction, puberty

Page Number : XVIII+ 225

Supervisor: Professor Dr. Sabri ÇELİK

İÇİNDEKİLER

TELİF HAKKI VE TEZ FOTOKOPİ İZİN FORMU.....	i
ETİK İLKELERE UYGUNLUK BEYANI	ii
JÜRİ ONAY SAYFASI.....	iii
ÖZ	vi
ABSTRACT	viii
İÇİNDEKİLER.....	x
TABLolar LİSTESİ.....	xiv
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	xviii
I. BÖLÜM	1
GİRİŞ.....	1
1.1. Araştırmanın Problemi	1
1.2. Araştırmanın Amacı	4
1.3. Araştırmanın Önemi.....	5
1.4. Araştırmanın Sayıltıları	6
1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları	6
1.6. Araştırmada Kullanılan Tanımlar	6
II. BÖLÜM.....	7
2. ARAŞTIRMAYA İLİŞKİN KURAMSAL ÇERÇEVE.....	7
2.1. Oyun ve Bilgisayar Oyunları	7
2.1.1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi.....	16
2.1. 2. Bilgisayar Oyunu Türleri	21
2.1.2.1. Çok Oyunculu Çevrimiçi Oyunlar.....	21
2.1.2.2. Aksiyon/Macera Oyunları	23

2.1.2.3. Strateji Oyunları	24
2.1.2.4. Spor Oyunları	25
2.1.2.5. Simülasyon Oyunları.....	25
2.1.2.6. Eğitici Oyunlar	25
2.1.2.7. Rol Yapma Oyunları	26
2.2. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu ve Olumsuz Etkileri.....	27
2.2.1. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu Etkileri	27
2.2.2. Bilgisayar Oyunlarının Olumsuz Etkileri	34
2.3. Bağımlılık ve Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı	54
2.3.1. Bilgisayar Oyunlarının Bağımlılık Yapma Nedenleri.....	59
2.3.2. Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Etkileyen Etkenler	64
2.3.2.1. Ergenlik Dönemi	64
2.3.2.2. Aile.....	66
2.3.2.3. Öğretmen	68
2.3.3. Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Önlenmesinde Ailelere ve Öğretmenlere Düşen Görevler.....	70
2.3.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Önleme Çalışmaları.....	80
2.4. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar	84
2.4.1. Türkiye’de Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar.....	84
2.4.2. Yurt Dışında Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar	88
BÖLÜM III	92
YÖNTEM.....	92
3.1. Araştırmanın Modeli	92
3.2. Evren ve Örneklem	93
3.3. Veri Toplama Araçları ve Veri Toplama Araçlarının Geliştirilmesi.....	98
3.3. 1. Öğretmenlere Uygulanılan Veri Toplama Aracı	98
3.3.1.a. Oyun Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği	99
3.3.1.b. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği	99
3.3. 2. Velilere Uygulanılan Veri Toplama Aracı	100
3.3.2.a. Oyun Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği	100
3.3.2.b. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği	101

3.4. Verilerin Toplanması	101
3.5. Verilerin Çözümlemesi ve Analiz Edilmesi	102
BÖLÜM IV	116
BULGULAR	116
4.1. Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular	116
4.2. Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Öğrencilerin Cinsiyetine, Yaşına Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular.....	117
4.2.1. Cinsiyet.....	117
4.2.2. Yaş	118
4.3. Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Okulla İlgili Değişkenlere Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular.....	119
4.3.1. Sınıf Düzeyi Değişkenine İlişkin Bulgular	119
4.3.2. Okulun Öğretim Biçimine İlişkin Bulgular	121
4.4. Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Anne ve Baba İle İlgili Değişkenlere Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular	122
4.4.1. Anne ve Baba Eğitim Durumu	122
4.4.2. Anne ve Baba Çalışma Durumu.....	125
4.4.3. Anne ve Babanın Çocukla Yaşama Durumu	127
4.4.4. Anne ve Babanın Gelir Durumu	128
4.5. Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Çocuğun Kendine Ait Bilgisayar/Tablet/ Cep Telefonu Olmasına Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular	129
4.6. Öğretmenlerin ve Velilerin Bilgisayar Oyunlarıyla İlgili Görüşlerine İlişkin Bulgular	131
4.6.1. Bağımlılık Yapması	131
4.6.2. Zaman Kaybı Olması.....	132
4.6.3. Sosyal Yaşamı Olumsuz Etkilemesi..	133
4.6.4. Okul Başarısını Olumsuz Etkilemesi.....	136
4.6.5. Faydalı Olması ve Ödül Olarak Kullanılabilmesi.....	137
4.6.6. Çocuğunun Bilgisayar Oyunu Oynamasına Kısıtlama Getiren, Uzun Süre Bilgisayar Oyunu Oynadığında Oyun Oynamasını Engelleyen, Uzun Süre Bilgisayar Oyunu Oynamanın Zararlarını Anlatan, Bilgisayar Oyunlarını ve Oynadıkları Süreyi Takip Eden Velilere İlişkin Bulgular.....	139

4.6.7. Öğretmenlerin ve Velilerin Boş Zamanlarında Bilgisayar Oyunu Oynama Durumlarına, Çocuğuyla Birlikte Bilgisayar Oyunu Oynadığını İfade Eden Velilere İlişkin Bulgular ..	142
BÖLÜM V	144
TARTIŞMA	144
5.1. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyine İlişkin Tartışma	144
5.2. Oyun Bağımlılığının Cinsiyete, Yaşa Göre Farklılaşmasına İlişkin Tartışma.....	145
5.3. Oyun Bağımlılığının Okulla İlgili Etkenlere Göre Farklılaşmasına İlişkin Tartışma..	147
5.4. Oyun Bağımlılığının Aile İle İlgili Etkenlere Göre Farklılaşmasına İlişkin Tartışma.....	148
5.5. Oyun Bağımlılığının Bilgisayar/ Tablet Cep Telefonu Sahibi Olma Durumuna Göre Farklılaşmasına İlişkin Tartışma.....	151
5.6. Veli Görüşlerine İlişkin Tartışma.....	152
BÖLÜM VI	160
SONUÇ VE ÖNERİLER	160
6.1. Sonuçlar	160
6.2. Öneriler	162
6.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler.....	162
6.2.2. Araştırmalara Yönelik Öneriler.....	163
KAYNAKLAR	164
EKLER	214
EK 1. Öğretmen Görüşlerine Göre Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği	215
EK 2. Veli Görüşlerine Göre Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği	220
EK 3. Araştırma İzin Belgesi	224
EK 4. Ölçek Kullanım İzinleri	225

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. <i>Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Neden Olan Faktörler</i>	62
Tablo 2. <i>Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı İle İlgili Türkiye’de Yapılan Çalışmalar</i>	87
Tablo 3. <i>Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurt Dışı Literatürdeki Çalışmalar</i>	89
Tablo 4. <i>Araştırmanın Evrenine İlişkin Dağılım</i>	93
Tablo 5. <i>SED’lerine Göre Örnekleme Alınan Ortaokullar, Sayısı, ve Oranları</i>	94
Tablo 6. <i>Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Demografik Özellikleri</i>	96
Tablo 7. <i>Ailelerle İlgili Değişkenlere İlişkin Betimsel Bilgiler</i>	97
Tablo 8. <i>Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği Verilerinin Dağılımı</i>	102
Tablo 9. <i>Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği Faktör Analizi</i>	105
Tablo 10. <i>Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği Doğrulayıcı Faktör Analizi</i>	107
Tablo 11. <i>Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği Güvenilirlik Analizi</i>	109
Tablo 12. <i>Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği Faktör Analizi</i>	111
Tablo 13. <i>Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği Doğrulayıcı Faktör Analizi</i>	113
Tablo 14. <i>Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeğinin Cronbach Alfa Güvenilirlik Analizi Sonuçları</i>	115

Tablo 15. Öğretmen ve Veli Görüşlerine Göre Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Betimsel Bilgiler	116
Tablo 16. Oyun Bağımlılığı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması	117
Tablo 17. Oyun Bağımlılığı Puanlarının Yaşa Göre Karşılaştırılması	118
Tablo 18. Oyun Bağımlılığı Puanlarının Sınıf Düzeyine Göre Karşılaştırılması.....	120
Tablo 19. Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Okulun Öğretim Biçimine Göre Karşılaştırılması	121
Tablo 20. Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Okulun Öğretim Biçimine Göre Karşılaştırılması	121
Tablo 21. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Anne Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırılması	123
Tablo 22. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Baba Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırılması	124
Tablo 23. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Anne Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması	125
Tablo 24. Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Baba Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması	126
Tablo 25. Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Baba Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması	126
Tablo 26. Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Çocukla Birlikte Yaşama Durumuna Göre Karşılaştırılması.....	127
Tablo 27. Öğretmen ve Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Gelir Durumuna Göre Karşılaştırılması	128
Tablo 28. Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Çocuğun Kendine Ait Bilgisayar/Tablet Cep Telefonu Olmasına Göre Karşılaştırılması	129

Tablo 29. Öğrencilerin Kendilerine Ait Cep Telefonu, Bilgisayarı/tableti Olma Durumunun Onların Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarını Etkilemesi/ Etkilememesiyle İlgili Öğretmen Görüşleri.....	130
Tablo 30. Bilgisayar Oyunlarının Bağımlılık Yapmasına İlişkin Betimsel Tablo	132
Tablo 31. Bilgisayar Oyunlarının Zaman Kaybı Olmasına İlişkin Betimsel Tablo	133
Tablo 32. Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Yaşamı Olumsuz Etkilemesine İlişkin Betimsel Tablo.....	134
Tablo 33. Bilgisayar Oyunlarının Çocuğu Sosyalleştirmesine İlişkin Veli Görüşleriyle İlgili Betimsel Tablo	135
Tablo 34. Bilgisayar Oyunlarının Okul Başarısını Olumsuz Etkilemesine İlişkin Betimsel Tablo.....	136
Tablo 35. Bilgisayar Oyunlarının Faydalı Olduğuna İlişkin Betimsel Tablo	137
Tablo 36. Bilgisayar Oyunlarının Ödül Olarak Kullanılabileceğine İlişkin Betimsel Tablo..	138
Tablo 37. Çocuklarının Bilgisayar Oyunu Oynamasına Kısıtlama Getirdiğini İfade Eden Velilere İlişkin Betimsel Tablo.....	139
Tablo 38. Uzun Süre Bilgisayar Oyunu Oynadığında Çocuğunun Oyun Oynamasını Engelleyen Velilere İlişkin Betimsel Tablo.....	139
Tablo 39. Çocuğu Uzun Süre Bilgisayar Oyunu Oynadığında Bu Davranışının Zararlarını Çocuğuna Anlatan Velilere İlişkin Betimsel Tablo	140
Tablo 40. Velilerin Çocuklarının Oynadıkları Bilgisayar Oyunlarını ve Oynadıkları Süreyi Takip Etmesine İlişkin Görüşleri	141
Tablo 41. Öğretmenlerin ve Velilerin Boş Zamanlarında Bilgisayar Oyunu Oynama Durumlarına İlişkin Betimsel Tablo	142
Tablo 42. Çocuğuyla Birlikte Bilgisayar Oyunu Oynadığını İfade Eden Velilere İlişkin Betimsel Tablo.....	143

ŞEKİLLER LİSTESİ

<i>Şekil 1. Bilgisayar oyunlarının bilişsel ve duyuşsal becerileri geliştirme aşaması</i>	33
<i>Şekil 2. Johnson'un bağımlılık sirkülasyonu</i>	56
<i>Şekil 3. Yeşilayca hazırlanan afiş örneği</i>	83
<i>Şekil 4. Yeşilay'ın internet sitesindeki etkinlikler</i>	83
<i>Şekil 5. Yamaç birikinti grafiği</i>	104
<i>Şekil 6. Öğretmen görüşlerine göre öğrencilerin oyun bağımlılık ölçeği doğrulayıcı faktör analizi</i>	107
<i>Şekil 7. Yamaç birikinti grafiği</i>	110
<i>Şekil 8. Veli görüşlerine göre öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerine etki eden etkenleri belirleme ölçeği doğrulayıcı faktör analizi</i>	113

BÖLÜM I

GİRİŞ

Bu bölümde araştırmanın problemi, amacı, önemi, sayıtları, sınırlılıkları ve araştırmada kullanılan tanımlar üzerinde durulmuştur.

1.1. Araştırmanın Problemi

21. yüzyıl (yy); bilgisayar gibi teknolojik aygıtların hayatı kolaylaştırdığı, bilgi ve teknolojinin hüküm sürdüğü, dijital gelişmelerin hızla yaşandığı bir dönemdir. Bu dönem kuşağı, birbirlerinden uzakta olduklarında bile istediği bilgiye ulaşır sözel ve görsel olarak birbirleriyle iletişim kurabilmekte; bilgisayarı kitaba, metin ile anlatımı konuşmaya, kapalı ortamlarda kalmayı ise dışarıda zaman geçirmeye tercih etmektedir. Aşırı bireyselleşmenin etkisi ile yalnızlıkla özdeşleşen bu kuşağın üyeleri ‘The New Silent Generation/ Yeni Sessiz Kuşak’ ismiyle de bilinmektedir (Mengi, 2009). Prensky (2001) bu kuşağı dijital yerli olarak tanımlamakta, dijital teknolojiyle daha sonra tanışan ve buna uyum sağlamaya çalışan nesli ise dijital göçmen olarak isimlendirmektedir. Teknolojik değişmelerin çok hızlı yaşanması nedeniyle belirtilen isimlerle adlandırılan 21. yy çocukları, bilgisayarla çok erken yaşlarda tanışmakta ve bu teknolojiye yetişkinlerden çok daha kolay adapte olabilmektedir. Onların teknoloji ile içiçe yaşamaları oyun alışkanlıklarını da etkilemektedir (Kırık, 2014, s. 340).

Çocukların bedensel, ruhsal ve zihinsel olarak sağlıklı gelişmesinde eğitim, beslenme ve uyku kadar önemli olan oyun; çocuğun dünyasını, gerçek hayattaki beklentilerini, tepkilerini, eğlendirici bir ortamda yansıtmaktadır. Çocuk için en önemli uğraş olan oyun, teknolojik gelişmelerle değişime uğramış ve zamanla oyun oynama şekilleri de farklılaşmıştır (Güllü, Arslan, Dündar ve Murathan, 2012). Her geçen gün bir adım daha ileriye giden teknolojik gelişmeler, şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği; geleneksel oyun etkinliklerinin yerini

bilgisayar oyunlarının almasına neden olmuştur. (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Geleneksel oyunlar; daha çok fiziksel aktivitenin ön planda olduğu, oyuncuların oyunun kurallarına, alanına, süresine, oyuncu sayısına ve en önemlisi oyun araçlarına müdahale ederek, oyunu özgürce kendilerine göre uyarladıkları oyunlardır. Geleneksel oyunlarda, oyunu oynayan kişilerin hayal güçlerine göre şekillenen oyun dünyası, bilgisayar oyunlarında oyunu yazan yazılımcıların hayal dünyası ile kısıtlıdır. Geleneksel oyunları oynayan çocuklar kendi hayal güçleri ile yeni ortamlar ve kurallar oluştururken, bilgisayar oyunu oynayan kişilerin hayal güçlerinin oyuna etkisi olmamaktadır (Kaya, 2013, s. 31). Oysa ki özellikle çocukluk ve ergenlik dönemlerinde göze çarpan en belirgin özelliklerden biri hayal kurma ihtiyacıdır (Kıcıır, Yapıcı, Alev, Bayram ve Kuruçaylı, 2002).

Arslan, Yücel ve Güllü (2010) gelişen teknoloji ve plansız kentleşme ile beraber, çocukların oyun alanlarının sınırlandırıldığını, oyun ihtiyacının okullarda yeterince karşılanamadığını, oyunun evrensel boyutta uğradığı değişimlerin etkisiyle oyun kültüründe farklılaşmalar meydana geldiğini belirtmiştir. Bunların sonucunda ise adı geçen araştırmacılar çocukların daha çok bilgisayar oyunlarına yönelip kendi öz kültürünün eseri olan geleneksel oyunlardan uzaklaştığına dikkat çekmiştir. Bilgisayar oyunları çocukların ve ergenlerin ilgisine yönelik olması, çocuklara dışarı çıkmadan evde eğlenme imkânı vermesi, tek başına (single player) veya çoklu oyuncu modunda (multi player) aynı anda birden çok kişinin oynamasına fırsat tanınması gibi nedenlerle hızla geniş kitlelere yayılmıştır (Bozkurt, 2014; Doruk, 2007). Prensky (2001) grafiksel verilerin metinsel verilerden daha ilgi çekici olması, anında ve sık sık ödüllendirmenin yapılması nedenleriyle bilgisayarda oyun oynamanın birçok etkinliğe tercih edildiğini belirtmektedir. Bu tercihin nedenlerinden biri de özellikle akıllı cep telefonları ya da tablet gibi taşınması kolay cihazlar ile bilgisayar oyunlarının evde, okulda, toplu taşıma araçları gibi birçok yerde rahatlıkla oynanarak erişiminin kolay olmasıdır (Eni, 2017, s. 2; Kaya ve Moduk, 2017; Öncel ve Tekin, 2015).

Ortaokul çağındaki çocuklar, hem çocukluk dönemini yaşamaları hem de çocukluktan gençliğe geçildiği, sosyo-duygusal gelişim ve kimlik kazanımı açısından çok önemli olan ergenlik döneminde olmaları nedeniyle hızlı teknolojik gelişmelerden en çok etkilenen riskli gruplar arasında yer almaktadır (Yeşilyaprak, 2013). Ergenlerin teknolojiye olan yakın ilgileri, buna bağlı olarak teknolojik aletleri diğer yaş gruplarına göre daha fazla kullanmaları onları

bilgisayar oyunu bağımlılığı açısından potansiyel bir risk grubu haline getirmektedir (Aksoy, 2015). Gelişen bilgisayar teknolojisi, çocuğun/ çocukların sürekli sanal ortamda bulunmak istemesiyle bilgisayar oyunlarına yönelmesi; son yıllarda özellikle Uzakdoğu, ABD (Amerika Birleşik Devletleri) ve Türkiye’de bağımlı çocukluklar için açılan tedavi merkezleri ve kliniklerin yaygınlaşmasına, yarattığı problemler nedeniyle bu kliniklere başvuruların artmasına, ailelerin destek ve çözüm arayışlarına, Kore ve Japonya gibi ülkelerde çevrimiçi oyunlarla ilgili belirli yasaların çıkmasına neden olmuştur (Arısoy, 2009; Wood, 2008; Young, 2009). Çocukların/ ergenlerin bilgisayar oyunlarına karşı bağımlılık yaşamamaları ve bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden korunmaları için en büyük görev ve sorumluluk ailelere düşmekte; aileler, bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen başlıca unsur olmaktadır (Açıl ve Purtaş, 2008). Bu sebeple araştırmada ailelerin bilgisayar oyun bağımlılığına, bu bağımlılığa etki eden etkenlere ve bilgisayar oyunlarına ilişkin görüşlerine başvurulmuştur.

Öğretmenler ise öğrencilerin eğitilmesinde aileden sonra en büyük etkiye sahiptir. Okul ortamında öğrenciyi en iyi tanıyan kişiler olan öğretmenler, öğrencilerine davranışlarıyla rol model olmakta ve onların kişiliklerine şekil vermektedir. Öğretmenler, ailelerin koşullarını veya sosyo-ekonomik durumlarını değiştiremeseler de öğrencilerin doğru davranışlar kazanmasını sağlayarak onların gelecekteki yaşantılarına yön verebilir (Demirtaş, 2007, s. 130). Özellikle ergenlik dönemini yaşayan öğrencilerin sıkıntı, stres içinde olmaları ya da zorluklarda ne yapacakları hususunda belirsizlikler yaşamaları normaldir. Bazı durumlarda ergenlerde zorluklarla mücadele etmeyi bırakarak kendini bilgisayar oyunları ile rahatlatmak, sıkıntılardan sanal da olsa kurtulmak isteği oluşabilir. Bu doğrultuda öğretmenler, öğrencilere zorlukları yaşamlarında içselleştirmemelerini, zorlukların geçici ve aşılabılır olduğunu öğretir. Okuldaki tüm sosyal etkinliklere katılımı için öğrenciye fırsatlar sunmak, öğrencinin fikirlerine değer vererek onlarla sağlıklı bir iletişim kurmak da öğretmenlerin sorumlulukları arasında yer alır. Böylece akademik başarıya katkı sağlamanın dışında öğrencilerinin yaşantılarına da yön veren öğretmenlerin, öğrencilerinin bilgisayar oyunlarına bağımlı olmasında koruyucu ve önleyici oldukları düşünülmektedir (Arastaman, 2011, s. 103). Bu sebeple araştırmada ortaokul öğretmenlerinin de bilgisayar oyun bağımlılığıyla ve bu bağımlılığa etki eden etkenlerle birlikte bilgisayar oyunlarına ilişkin görüşlerinden yararlanılmıştır.

Alanyazındaki alıřmalara bakıldığında, bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili alıřmalar mevcut olmasına rağmen, bilgisayar oyunu oynama alışkanlığı oldukça yüksek olan ve bu oyunlardan büyük oranda etkilenen ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına ilişkin ailelerinin ve öğretmenlerinin görüşlerine yer veren alıřmaya rastlanmamıştır. Ortaokul öğrencisi olan ergenlerin zamanlarının çoğunu bilgisayar oyunları ile geçirmeleri alanyazında konuyla ilgili alıřmalar yapılmasını ve ailelerin, eğitimcilerin bu konuda önlemler almasını gerektirmektedir (Aksüt, Avşar ve Kul, 2012). Bu nedenle arařtırmada öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyine etki eden etkenler ve bilgisayar oyunlarına ilişkin ortaokullarda görev yapan öğretmenlerin ve ortaokul öğrenci velilerinin görüşleri alınmıştır.

1.2. Arařtırmanın Amacı

Bu arařtırmanın amacı; öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini, bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyine etki eden etkenleri belirlemek ayrıca bilgisayar oyunlarına ilişkin ortaokul öğretmenleri ve öğrenci velilerinin görüşlerini almaktır. Arařtırmanın amacına ulaşması için ařağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri nedir?
2. Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri öğrencilerin cinsiyetine ve yaşına göre farklılık göstermekte midir?
3. Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri okulla ilgili deęiřkenlere (okuldaki sınıf düzeyine (5,6,7, 8. sınıf olmaları) ve okulun öğretim biçimine (tekli-tam gün ya da ikili-sabahçı öğlenci olması) göre farklılık göstermekte midir?
4. Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri anne ve baba ile ilgili deęiřkenlere (anne ve babanın eğitim, alıřma, çocukla birlikte yaşama ve gelir durumu) göre farklılık göstermekte midir?
5. Veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri çocuğun kendine ait bilgisayar/tablet ya da cep telefonu olmasına göre farklılık göstermekte midir?
6. Öğretmen ve velilerin bilgisayar oyunlarına ilişkin görüşleri nelerdir?

1.3. Araştırmanın Önemi

Oyun, çocukların vazgeçilmez aktivitelerinden biridir. Ancak bilgisayar oyunları geleneksel oyunlardan farklı olduğu için bu oyunların çocuklar üzerindeki etkisinin araştırılması gerekir (Topşar, 2015). Hem ergenlik döneminde olmaları, hem de 11-16 yaş grubundaki çocukların büyük bir çoğunluğunun interneti gereğinden fazla kullanması nedeniyle risk grubunda yer alan ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunları ile çok uzun zaman geçirmesi onları ve çevrelerini olumsuz yönde etkilemektedir (Şimşek, Akça ve Şimşek, 2015). Bilgisayar oyunlarının zararlı etkilerinin hemen ortaya çıkmaması eğitimcilerin ve ailelerin önlem almalarını geciktirmektedir. Çocukların gelişen teknolojiden zarar görmemeleri için koruyucu, önleyici çalışmalar yapmak ve ortaya çıkan en küçük sorunda müdahale etmek ailelerin ve eğitimcilerin görevlerindendir. Çünkü toplumu şekillendiren çocuklara, özellikle de kişiliklerinin oluştuğu ergenlik döneminde kazandırılan alışkanlıklar eğitim sistemini ve ülke geleceğini etkilemektedir (Topşar, 2015). Bu bilinç ve hassasiyetle yapılan çalışmanın; öğretmen ve veli görüşleri doğrultusunda konuyla ilgili gereken farkındalığı oluşturması beklenmektedir.

Araştırma ile öğretmenlerin, velilerin ve öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığına dair bilinçlilik düzeylerinin artacağı ve araştırmanın bilgisayar oyunlarının aşırı kullanımının neden olduğu toplumsal sorunların çözümüne katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Yurt içinde ve yurt dışında alanyazında, bilgisayar oyunu bağımlılıkları ile ilgili çalışmalar yapılmasına karşın Türkiye’de ergenlik dönemi içinde yer alan ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının düzeyini belirleyen, bu düzeye etki eden etkenlere ve bilgisayar oyunlarına ilişkin öğretmenlerin ve velilerin görüşlerinin alındığı bir araştırmaya rastlanmaması bu çalışmanın önemini daha da artırmaktadır.

1.4. Araştırmanın Sayıtları

Araştırmanın örnekleminde bulunan okulların içinde bulundukları yakın çevrenin sosyo-ekonomik düzey (SED)’inin özelliklerini yansıttığı varsayılmıştır.

1.5. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırmanın sınırlılıkları şunlardır:

1. Ankara Büyükşehir Belediyesi sınırları içinde bulunan Yenimahalle ilçesi ile sınırlıdır.
2. Araştırma, kamu ortaokullarıyla sınırlıdır. Bununla birlikte, imam hatip, özel eğitim ve yetenek okulları dahil edilmemiştir.

1.6. Araştırmada Kullanılan Tanımlar

Anksiyete: Bireyin kişilerarası ilişkilerinin bozulmasına neden olan, sosyal işlevlerinde ve yaşam kalitesinde ciddi kayıplara yol açan bir sorundur (Karaca vd., 2016).

Bağımlılık: Kişinin kendisine, çevresine zarar veren sonuçlara neden olmasına rağmen bir maddeyi kullanması ya da bir davranışa sürekli olarak devam etmesi ve bunları kontrol edememesidir (Amerikan Psikiyatri Birliği, 2000).

Dijital Oyun: Bir donanım aracılığıyla (bilgisayar, cep telefonu, oyun konsolu, tablet vb. oynanan oyunlardır (Akçay ve Özcebe, 2012).

Ergen: Bir kimlik bulmanın, değişen fizyolojik ve psikolojik özelliklere uyum sağlamanın, sağlıklı bir yaşam tarzı için çeşitli beceriler kazanmanın, aileden ayrılmanın, ahlaki kurallar ve değerler oluşturma, topluma katkıda bulunan bir birey olmanın ve bir meslek seçmenin gelişimsel sorumlulukları ile mücadele eden bireydir (Anderson ve Olnhausen, 1999).

Ergenlik: Çocukluktan yetişkinliğe geçiş dönemini kapsayan, bilişsel, fizyolojik, psikolojik, toplumsal boyutları olan bir süreçtir (Kale, 2009, s. 15).

BÖLÜM II

ARAŞTIRMAYA İLİŞKİN KURAMSAL ÇERÇEVE

Bu bölümde konuyla ilgili kuramsal açıklamalar ile Türkiye’de ve yurt dışında yapılan çalışmalara yer verilmiştir.

2.1. Oyun ve Bilgisayar Oyunları

Oyun; çocuğun dünyasını, gerçek hayattaki beklentilerini, eğlendirici bir ortamda yansıtan etkinlikler bütünüdür (Güllü vd., 2012). Türk Dil Kurumu’nda (TDK, 2014) oyun; yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence olarak tanımlanmaktadır. 1600’lü yıllarda Locke oyunu zaman kaybı olarak görmüş, Pestallozi (1746-1827) oyunu çocuğun hayatından tamamen çıkarmak gerektiğini iddia etmiş ve ‘çocuklar bir an bile boş durmamalı, oyun nedir bilmemeli’ görüşünü ileri sürmüştür. Sonraki yıllarda araştırmacıların oyuna karşı bakış açısı değişmiştir (Sevinç, 2009).

Araştırmacılar oyunun çocuğun zihinsel, bedensel, duygusal ve sosyal gelişimlerini geliştirici ve pekiştirici bir araç olduğunu (Horzum, Ayas ve Çakır-Balta, 2008; Ogelman, 2014; Şahin, 2015; Yavuzer, 2007, s. 71); oyunla birlikte çocukların problem çözme, keşfetme, düşünme, akıl yürütme, paylaşma, iletişim kurma, kendini organize etme, öz düzenleme, kuralları-değerleri edinme, kültürel üretime katkıda bulunma gibi becerileri edindiğini (Toran, Ulusoy, Aydın, Deveci ve Akbulut, 2016, s. 2267) savunmaktadır. Avcı’ya (2005) göre oyun; çocuğa kendini ifade edebileceği rahat bir ortam sağlayan, fiziksel ve zihinsel becerilerin uygulanmasına, kimliğinin oluşmasına imkan veren, tehlikeli olabilecek dürtülerin zararsızca dışavurumunu sağlayan hayatın provası niteliğindeki serbest aktivitelerdir. Kasap Süslü (2014, s. 160) de oyunu çocuğun hayatı tanıma biçimi; olumlu davranış kazandırma yöntemi olarak

tanımlamıştır. Böylece çocuk oyun aracılığıyla gerçek yaşama ilişkin bilgileri deneyimleyerek etkin bir öğrenme gerçekleştirmektedir (Sevinç, 2004).

Ulum (2016, s. 26) insanlık başlangıcından itibaren var olan oyunun insanın kendine dönmesini, ve kişinin kendisini tanımasına imkan tanıdığını ifade etmiştir. Plato (aktaran: Ogelman, 2014) ‘Bir kişiyle bir saat oyun oynayarak, onu bir yıl içindeki sohbetinizden daha fazla tanıyabilirsiniz’ sözü ile oyunun belirtilen bu özelliğini vurgulamıştır. Yörükoğlu (2008) çocuğun ifade edemediği duyguları oyun aracılığı ile dile getirdiğini belirtir. Çocuk böyle yaparak sözle anlatamadıklarını oyun vasıtası ile ifade etmekte ve olayları somutlaştırarak bir çözüme ulaşmakta; sıkıntılarını, iç bunalımlarını, kaygılarını dışa vurarak yüklerinden kurtulmaktadır. Bunlar oyunun çocuk üzerindeki rahatlatıcı etkisidir.

Kuss ve Griffiths (2012), Santrock (2006), oyunun eğlendirici yönünü vurgulamış ve oyunun günlük rutinin dışına çıkmanın bir yolu ve bireyi günlük yaşamdan uzaklaştıran bir eğlence olduğunu belirtmiştir. Ogelman (2014) ise oyunun çocuk için sadece neşe ve eğlence kaynağı, vazgeçemediği bir eylem olmadığını aynı zamanda onun yaşama hazırlanmasında en büyük rehber olduğunu da vurgulamıştır. Çankaya ve Ergin’e (2015) göre de oyun çocuk için sadece bir eğlenme yolu değildir; eğlenmenin yanı sıra çocuğun sosyal, duygusal, psikomotor, dil becerilerini ve bilişsel gelişimini destekleyen bir etkinliktir. Günindi (2011), Koçyiğit, Tuğluk ve Kök (2007) çocukların arkadaşlarıyla ya da tek başlarına eğlenmek, öğrenmek ve iyi vakit geçirmek için oynadıkları oyunu çevrelerini tanımalarına, yaşadıkları topluma uyum sağlamalarına, çevrelerindekiyle iletişim kurmalarına katkı sağlayan etkinlik olarak belirtmektedir. Öyle ki birbirlerinin adını dahi bilmeyen çocuklar onların ortak dili olan oyun ile bir araya gelir. Böylece arkadaşlarıyla birlikte oyun oynayan çocuklar paylaşma, yardımlaşma, çevre ile olumlu ilişkiler kurma, kurallara uyma, başkalarının haklarına saygı gösterme, empati duygusu kazanma ve sorumluluk alma gibi toplumsal kuralları öğrenmektedir (Çankaya ve Ergin, 2015).

Tören (2011, s. 28) çocukların arkadaşlarıyla oynadıkları oyunlar aracılığıyla farklı istek ve beklentilerini onlara iletebildiğini, çıkan anlaşmazlıklar üzerinde çözüm stratejileri geliştirmek zorunda kaldığını, sağlıklı iletişim kurma zorunluluğunu öğrenebildiğini ifade etmiştir. Bu görüşle aynı doğrultuda olan Aksoy ve Dere Çiftçi (2014, s. 36); çocukların en temel yaşam aktivitelerinden birisi olan oyunlar ile onların iç dünyalarının anlaşıldığını ve oyunların

çocukların sorunlarının çözümüne ışık tuttuğunu vurgulamıştır. Örneğin; kardeşini kıskanan bir çocuk, oyunda kardeşi yerine koyduğu bir oyuncakı cezalandırarak bu duygusunu açığa çıkarmaktadır. Başka bir örnekte çocuk, oyun içinde arkadaşları ile tartıştığında sorunlarını nasıl çözebileceğini öğrenir. Böylece çocuk, kendisine hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları doğal ve aktif bir öğrenme ortamı olan oyunla (Mangır ve Aktaş, 1993) kendi deneyimleri ile herhangi bir zorlama olmaksızın istekli olarak öğrenir (Yavuzer, 2007, s.71). Yine benzer bir örnekte; bir çocuk oyunda doktor, anne, baba, öğretmen gibi istediği mesleği seçebilir. Bir erkek çocuğu oyun gereği anne veya kız rolünü üstlenebilirken bir kız çocuğu da erkek veya baba rolünü üstlenebilir. Oyun, toplumun ana katmanları ve onlar arasındaki ilişkiyi canlandırma olanağı veren bir etkinlik olup kişilere ve gruplara sosyal statülerini kontrollü olarak değiştirme imkânı sağlamakta böylece oyun aracılığıyla toplumsal roller kontrollü bir şekilde değiştirilmekte ve oyuncular tarafından tecrübe edilmektedir (Kaya, 2013, s. 13). Erkal (1998, s. 37) oyunun farklı kültürlerden gelen ve farklı dilleri konuşan çocukların iletişimini sağlayan evrensel bir dil ve eğitim aracı olduğuna dikkat çekmektedir. Yüzyıllar boyunca dünyanın farklı yerlerindeki çocukların aynı ya da benzer oyunları birbirlerinden habersiz oynadıklarını belirten Ogelman (2014) 2008 yılında Yunanistan'ın Girit adasında istop oyununun çocuklar tarafından yine istop olarak adlandırılarak oynandığına şahit olduğunu belirtmektedir.

Oyun oynamak, özellikle çocuklar için vazgeçilmez bir ihtiyaçtır. 'Oyun Terapisi' kitabının yazarı Garry Landrenth, çocuğun ve oyunun ayrılmaz bütünlüğünü tarif ederken şu tanıımı kullanır: 'Kuşlar uçar, balıklar yüzer, çocuklar oyun oynar...'Yani çocuğun oyun oynaması, kuşun uçması, balığın yüzmesi gibi fitri ve önemlidir (Tongar, 2017). Oyun oynamanın her çocuğun vazgeçilmez bir hakkı olduğu ve çocukların, gelişimlerini destekleyecek oyun imkanlarına kavuşturulması gerekli olduğu Birleşmiş Milletler Çocuk Hakları Bildirgesi'nde de (1959/ madde7) yer almaktadır (Küçükali, 2015). Türk kültüründe de oyun, çocuğun yaşantısının yansıdığı çocuk için vazgeçilmez en etkili faaliyet olarak kabul edilir. Öyle ki oyunla ilgili atasözleri söylenmiş olup bunlardan biri olan 'Oynamayan tay, at olmaz' atasözü ile gelişmek için oyun oynamanın gerekli olduğu belirtilmiştir. 11. yüzyılda yaşayan dünyaca ünlü Türk bilim adamı İbn-i Sina çocukluğunda sokakta oyun oynarken yaşlı birinin ona sokakta oyun oynamak yerine evine gidip derslerine çalışması gerektiğini söylediğinde "Her

yaşın bir hali vardır. Çocukluk çağına uygun düşen de oyundur" diyerek karşılık vermiştir (Topşar, 2015).

Okul çağındaki çocuklara, okul yorgunluğunu gidermeleri için oynama izni verilmesi gerektiği düşüncesinde olan Yurt ve Bayraktutan'ın (2016) bu görüşünü Gazalî de desteklemektedir. Gazalî'ye göre oyun çocuğu dinlendirir, belleğini yeniler ve öğrenme kapasitesini artırır (Akınbay, 2014). Öyle ki çocuğun oyundan men edilmesi, onun adeta kalbini öldürecek, zekâsını iptal edecek, çocuğun daima dertli ve sıkıntılı olmasına neden olacaktır (Karabacak, 1996, s. 21). Koptagel (1978) bu düşünceye katılarak oyun oynama olanağından yoksun bırakılan çocukların bedensel ve bilişsel enerjilerini boşaltamamaları sonucunda saldırganlık duygusuna yöneldiklerini bu durumun ise ileride nevroitik kişiliğe zemin hazırladığını savunmuştur. Çünkü çocuk oyun yoluyla, birikmiş enerjisini toplumsal açıdan kabul edilen bir yolla boşaltma imkanı bulur. Bu görüş eğitimciler tarafından benimsendiğinden çocukların saldırgan duygulardan kurtulacakları düşünülmektedir onlara boks, judo, futbol gibi oyunlar oynatılmaktadır. Böylece çocukların deşarj olması veya rahatlaması beklenir (Yavuzer, 2007, s. 71).

Hüttenmoser ve Degen-Zimmerman (1995) oyunun bireyin hayatında ne kadar önemli olduğunun altını çizerek oyun oynama ve serbest hareket olanağı sunulmayan çocuklarda kişisel ve sosyal gerilik görüldüğünü belirtmektedir. Özellikle de açık havada oynanan oyunlar çocuğun biriken enerjisini doğru bir kanaldan boşaltmasına ve hareket etmesine imkan vermekle birlikte grup halinde oynandığında çocuğun kendi sınırlarını fark etmesini, başkalarının hakkına saygı duymasını ve sıra beklemeyi öğretmektedir (Topşar, 2015). Çok, Artar, Şener ve Bağlı (2004, 26) yaptıkları çalışmada çocukların gelişimlerinde açık havada oynanan oyunların olumlu etkilerinin olduğunu belirtmiştir. Titman (1994) doğal oyun ortamlarının çocukların gelişimlerini olumlu desteklediğini ve onlar için daha cazip olduğunu söylemekte; Michigan Üniversitesi'nden Prof Marc Berman ise açık havada olan çocukların hafızalarını kullanma kapasitelerinin 20 kat arttığına dikkat çekmektedir (Bolat, 2018).

Louv (2010) 'Doğadaki Son Çocuk' kitabında hızla eve kapanan ve teknoloji bağımlısı haline gelen çocuklardaki doğa yoksunluğunun giderilmesi gerektiğini belirtir. Ona göre doğada bulunmak duygusal, fiziksel, zihinsel, kültürel ve manevi sağlığa katkı sağlamaktadır. Öyle ki kitapta, çevre ve başarı arasındaki ilişkiye de değinilmiş, oyunun gücüne inanan, öğrenimin

temelinin çocuk ve çevre arasındaki etkileşim olduğunu belirten, matematik ve fen alanlarında ilk sıralarda yer alan Finlandiya eğitim sistemi örnek gösterilmiştir. Ayrıca çocuklar oyun oynarken kendilerini özgür ve güvende hissetmekte, rahat hareket edebildikleri oyun alanları onların çevreleriyle olan etkileşimlerini, farkındalıklarını geliştirmektedir. Pate, Baranowski, Dowda ve Trost (1996); açık alanda oyun oynayarak büyüyen çocukların mutlu olma, hayatta kendi istedikleri yolda ilerleme, başarılı olma gibi pek çok yönden daha avantajlı olduğunu ifade etmektedir. Buna karşın çocukların oyun oynayabilmeleri için yeterince güvenli açık alan bulunmamaktadır (Arslan, 2017). Ayrıca, insanların birbirlerine yabancılaşmaları, güven duygularının azalması nedenleriyle anne ve babalar, çocuklarının evin dışında oyun oynama isteklerine sınırlama getirmektedir (Başal, 2007). Bu sınırlama, çocukların büyük bir çoğunluğunun her geçen gün dışarıda daha az vakit geçirmesini de beraberinde getirmektedir. Böylece çocuklar fazla enerjilerini boşaltamamakta ve oyun yoluyla sosyal ilişkilerini de geliştirememektedir. Türkiye ve İngiltere dâhil 10 ülkede 5-12 yaş arasındaki on iki bini aşkın çocuk üzerinde yapılan araştırmada, çocukların cezaevlerindeki mahkûmlardan daha az dışarıya çıktığı tespit edilmiştir (Balçıklı, 2016).

Yapılan birçok tanımlamadan sonra oyun; insanoğlunun var olduğu her zaman ve mekanda, gelişimsel özelliklere dayanarak sürdürülen önemli etkinlikler olarak tanımlanabilir. Genel tanımlamada da belirtildiği gibi oyun insanoğlunun var olduğu her zamanda olmuştur. Öyleki dünyada yapılan arkeolojik kayıtlar ve kazılar incelendiğinde oyun, oyuncak ve oyun aracına rastlandığı görülmektedir. Bazı oyunların iki bin yıldan da uzun bir geçmişe sahip olması bu gerçeğin bir göstergesidir (Çavuş, Ayhan ve Tuncer, 2016). Oyun insanlık tarihi kadar eskidir ve çağdaş uygarlık oyunun önemini anlama ve bu faaliyeti değerlendirme çabası içindedir (Poyraz, 2003).

Oyunu kültürel ve antropolojik bir olgu olarak inceleyen oyun antropoloğu And (2016), oyunun içerdiği törensel uygulamalar ile simgesel anlamların yaşamı açıklamanın bir yolu olabileceğini vurgulamıştır. Hatcher, Pape ve Nicosia (1988) oyunu ait olduğu toplumun değerlerini anlatan kültürel bir ifade şekli olarak tanımlamaktadır. Dolayısıyla oyun geçmiş, bugün ve gelecek arasında bir köprü işlevi görerek medeniyetin-kültürün bir yansıması olmuştur (Hazar, Tekkurşun Demir ve Dalkıran, 2017). Öyle ki antropologlar kültür yaygınlaşmalarını incelerken temel olarak oyun faaliyetlerinden yararlanmış ve oyunların yardımı ile bir kültürün, uygarlığın imgelerini ortaya koymaya çalışmışlardır (Poyraz, 2003).

Tuğrul, Ertürk, Altınkaynak ve Güneş'e (2014) göre oyun zaman içinde; fiziksel aktivitelerden teknolojik ürünlerle oynamaya, dış mekânlardan iç mekânlara ve arkadaşlarla oyunlardan bireysel bilgisayar başında oynanan oyunlara doğru kaymaktadır. 90'lı yılların başından 2019 yılına dek tüm dünya çocukları arasında, geleneksel çocuk oyunlarından çok dijital oyun pratiklerinin yaygınlaştığı görülmektedir (Erboy ve Vural, 2010). Yaklaşık 40 yıllık bir geçmişe sahip olmasına karşın, geleneksel oyunların yerini alan bilgisayar oyunları; sanal ortamda eğlence amaçlı oynanan oyunlardır (Squire, 2006). Hazar vd.'ye (2017) göre bilgisayar oyunları bireyleri hayal dünyasında yaşatır. Gerçek dünyada yapamadıkları, gerçekleştirilmesi imkansız olan hayalleri gerçekleştirebilecek ortam sunar. Bu yönüyle bilgisayar oyunları eğlence sektörünün yanı sıra, iş dünyasında ve simulasyon tabanlı oyunlarla sağlık ve askeri alanda da kullanılmaktadır (Erekmekçi ve Fidan, 2012).

Günay (2011) bilgisayar oyunlarını “monitör, fare, klavye ya da joystick gibi ara birimlerin bilgisayar yazılımları ile etkileşiminin sağlandığı, kuralları ve amaçları olan sistemler bütünü” olarak tanımlar. Bu tanıma benzer olarak Kara (2014, s. 34); bilgisayar oyunlarının sistemli olmasına değinmiş ve bu oyunların oyuncu/makine arasında kurulan sibernetik bir devre olduğunu vurgulamış; bilgisayar oyunlarının kurallar, amaçlar, sonuçlar, çatışma, etkileşim ve betimleme ögelerinden oluştuğunu belirtmiştir. Hohlbein (2014) bilgisayar oyunlarını; içerisinde sanat barındıran, aklın derinliklerine kadar işleyen, bireyin bedenini tamamen esir alan bir mekân olarak tanımlamaktadır. Aphra Kerr (2010) ise bilgisayar oyunlarına ekonomik bir anlam yükleyerek bilgisayar oyunlarını, küresel post-endüstriyel kapitalizmin neo-libarel kültür ürünleri olarak niteler. Benzer düşünceyle Geray (2005, s. 73) bilgisayar oyunu sektörünü “masaüstü sömürgecilik” olarak nitelendirir.

Leonard (2003), 21. yüzyılı “bilgisayar oyunu çağı”, Carstens ve Beck de (2005) ‘oyun nesli’ olarak adlandırmıştır. Leonard aynı makalesinde uzmanların, Amerika halkının % 60'ının (yaklaşık 145 milyon kişi) düzenli olarak bilgisayar oyunu oynadığı bulgusunu aktarmıştır. İngiltere’de 2006 yılında yapılan araştırmada çocukların üçte birinin; Avusturya’da 2008 yılında yapılan başka bir araştırmada çocuk ve ergenlerin dörtte üçünün; aynı yıl Almanya’da yapılan başka bir çalışmada çocukların % 70'inin bilgisayar oyunu oynadıkları bulgusuna ulaşılmıştır (Güngörmüş, 2007, s. 18). Olson, Kutner ve Warner (2008) ergen grubuyla çalışmış ve 12-14 yaş aralığındaki çocukların % 98,6'sının bilgisayar oyunu oynadığını tespit etmiştir.

Dewit'e (1993) göre bilgisayar oyunu oynamanın popülarlığının artması ergenlerin bir numaralı favori aktivitesi durumuna gelmesine neden olmakta ve ergenler zamanlarının çoğunu bilgisayar başında geçirmektedir. Gentile ve Anderson'a (2006) göre 1980'lerin ortasında çocuklar haftada yaklaşık 4 saat oyun oynamıştır. Adı geçen araştırmada oyun oynama sürelerinin cinsiyete göre değiştiği bulgusuna da ulaşılmıştır. Öyle ki kızlar haftada yaklaşık 2 saat, erkekler 4 saat oyun oynamıştır. 1990'ların ortalarında kızlar haftada yaklaşık 4,5 saat oyun oynarken, erkekler yaklaşık 7 saat; 1990'ların sonunda ise kızlar haftada yaklaşık 5,5 saat oyun oynarken, erkekler 13 saat oyun oynamıştır.

Hauge ve Gentile (2003) 8 ve 9. sınıf öğrencileriyle yapmış oldukları çalışmalarında ergenlerin zamanlarının çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçirdiklerini görmüşlerdir. Öyle ki ABD'de yapılan araştırmalar, özellikle ergenler olmak üzere 12-17 yaş arası gençlerin haftada ortalama 7 saat bilgisayar oyunu oynadıklarını göstermektedir (Gentile ve Walsh, 2002). Humphreys (2008) ise bu sürenin haftada 20-25 saatten başlayarak 40 saate kadar ulaştığını belirtmektedir. Prensky'ye (2002) göre bilgisayar oyunlarına bu kadar fazla zaman ayrılmasının sebebi, 21. yüzyıl becerilerini öğrenme ihtiyacındandır. Yurt dışında yapılan bazı çalışmalar oyuncuların yaşamlarındaki sorunlu ilişkiler, arkadaş eksikliği, fiziksel görünüşte bozukluk veya etkin başatma becerilerini sergileyememe gibi çeşitli yetersizliklere, yaşadıkları problemlere karşı tepki oluşturma ve altta yatan diğer problemlere karşı bir tepki olarak bilgisayar oyunlarını kullanma eğilimine girdiklerini göstermektedir (Griffiths, 2009).

Öğrencilerin bilgisayar oyunlarını kullanma nedenlerini araştırmak için National Coalition on Television Violence'in (1995) yapmış olduğu çalışmada öğrencilerin % 34'ünün merak nedeni ile, % 66'sının ise can sıkıntısı ve stresten kurtulma nedeni ile bilgisayar oyunu oynadıkları ortaya koyulmuştur. Calado Alexandre ve Griffiths'e (2014) göre arkadaş eksikliği yaşama, daha fazla kazanmak ve başarı hissini yaşamak gibi nedenler kişileri bilgisayar oyunlarına yöneltmektedir. Öyle ki bilgisayar oyunlarında tadılan başarı duygusu günlük yaşamdaki hayal kırıklıklarının telafisini sağlayarak bağımlılık davranışının pekişmesine neden olmaktadır (Ko, Yen, Chen, Chen ve Yen 2008). Hollanda'da 3105 ergeni kapsayan başka bir araştırmada bilgisayar oyunları oynamanın ergenlerin internet bağımlısı olma riskini % 2,3 artırdığı bulgusuna ulaşılmıştır (Kuss, Griffiths ve Binder, 2013). Yurt dışında yapılan araştırmalar incelendiğinde internet kullanımının büyük bir oranının bilgisayar oyunu amacıyla yapıldığı

görülmektedir (Hauge ve Gentile, 2003; Ng and Hastings, 2005). Örneğin Jang, Hwang ve Choi (2008) Koreli ergenlerle yapmış oldukları araştırmada, bu ergenlerin % 38,1'inin interneti oyun oynama amacıyla kullandıklarını ifade etmiştir. Bu da bilgisayar oyun bağımlılığının internet bağımlılığının bir alt kategorisi olduğunu göstermektedir (Bilgin, 2015).

Türkiye'de de benzer bulguya ulaşan çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin Güllü vd. (2012) 12-18 yaş aralığındaki 10.800 gençle yaptığı araştırmada bu gençlerin % 92'sinin evinde internet erişiminin olduğunu, bu ergenlerin çoğunluğunun zamanının büyük bir kısmını oyun oynayarak geçirdiğini, yalnızca % 1'inin ders çalışmak için interneti kullandığını belirtmiştir. Ulum'a (2016, s. 28) göre kişisel bilgisayarların daha cazip fiyatlarla satışa sunulup Türkiye'de yaygın olarak kullanılması ile evlere giren bilgisayarların kullanım süresinin çoğunluğunu bilgisayar oyunu oynamak oluşturmaktadır. Türkiye'de bilgisayarın kullanım alanlarının araştırıldığı bir çok araştırmada, bilgisayar oyunları amacıyla kullanım ilk sıralarda yer almaktadır (Cömert ve Güven, 2016; Devlet Planlama Teşkilatı (DPT, 2009; Gürcan, Özhan ve Uslu, 2008, s. 21; Torun, Akçay ve Çolaklar, 2015).

İlhan (2016) ortaöğretim öğrencileri ile yapmış olduğu araştırmasında öğrencilerin interneti en çok oyun oynama amacıyla kullandığını; Güllü ve vd. (2012) 12-18 yaş arasında bulunan gençlerin % 92'sinin evinde internet erişiminin bulunduğunu, bu ergenlerin çoğunluğunun zamanının büyük bir kısmını bilgisayar oyunu oynayarak geçirdiğini belirtmiştir. Bakay (2001), yapmış olduğu araştırma ile öğrencilerin % 58'inin oyun amacıyla interneti kullandıklarını ortaya koymuştur. DPT (2009) tarafından yayınlanan 'Bilgi Toplumu İstatistikleri'ne göre Türkiye'de internet kullanım amaçları incelenmiş; başkaları ile bilgisayar oyunu oynamanın Türkiye genelinde % 24,1'lik orana sahip olduğu bulunmuştur. Çocukların interneti en çok bilgisayar oyunu oynamak için kullandıklarının ortaya koyulduğu araştırma sonuçlarını Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) de desteklemektedir.

TÜİK (2012) tarafından yapılan araştırmaya göre, internet kullanım amaçlarının ilk sırasında % 49,1 oran ile bilgisayar oyunlarını oynama gelmektedir. TÜİK ve DPT'nin 3 sene arayla yaptığı araştırmalar karşılaştırıldığında başkaları ile bilgisayar oyunu oynama oranlarında yaklaşık % 5'lik bir artış görülmektedir. Aynı çalışmalarda oyunlarla ilgili dosyaların indirilme oranında neredeyse bir kat artış mevcuttur. Yine TÜİK'e (2013) göre 6-15 yaş grubu çocuklar interneti ödev veya öğrenmeden sonra en çok % 79,5 ile oyun oynama amacıyla kullanmaktadır. Benzer

bulgular Avrupa Çevrimiçi Çocuklar (EU Kids Online) Araştırma Projesi (2010) raporlarında da yer alır. Öyle ki bu proje kapsamında içinde Türkiye'nin de bulunduğu 25 Avrupa ülkesinde yapılan çalışmalarda, çocukların interneti % 83 oranında oyun oynamak için kullandıkları belirtilmektedir. Binark ve Bayraktutan Sütçü (2008, s. 135) yaptıkları çalışmada bilgisayar oyunlarının küresel anlamda gündelik tüketici yaşamın en önemli metası haline geldiğini ve her yaş grubundan insanın gündelik yaşamının önemli bir bölümünü bilgisayar oyunlarına ayırdığını belirtmektedir.

Başaran ve Altuner'in (2016) Yozgat il merkezindeki ilkokullara devam eden 4. sınıf öğrencileri üzerinde yapmış oldukları araştırmaya göre de bu öğrencilerin % 80'i her gün bilgisayar oyunu oynamaktadır. Arslan vd. (2010) ilköğretim ve ortaöğretim öğrencilerinin oyun oynama alışkanlıklarını inceledikleri çalışmalarında öğrencilerin % 86,1'inin oyun tercihinin bilgisayar oyunları olduğunu ayrıca bu öğrencilerin % 45,7'sinin geleneksel oyun kültürü hakkında bilgi sahibi olmadığı bulgusuna ulaşmıştır. Arslan ve Cansever (2012) ise 12-14 yaş arası 1020 ortaokul öğrencisi ile yapmış oldukları araştırmalarında gerek devlet okullarında gerekse özel okullardaki ergenlerin okul dışı zamanlarında en çok bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmiştir. Benzer şekilde Aksaçlıoğlu ve Yılmaz da (2007) gençlerin interneti ve bilgisayarı en çok oyun oynamak amacıyla kullandığını açıklamıştır. Günüç'e (2009) göre ergenlerin bilgisayar oyunlarına ilgi duyma nedenlerinden biri arkadaş ortamlarından dışlanmama isteği ve Beard'a (2015) göre çevresindeki kişilerden etkilenmektir. Öyle ki ergenler, toplumsal kanıt etkisiyle çevresindeki arkadaşlarının yaptıklarından, söylemlerinden etkilenir. Çoğunluğun yaptığını doğru olarak algılar. Örneğin maçta herkes bağırıyor diye bağırın birinde olduğu gibi, ergen de arkadaşlarının çoğu bilgisayar oyunu oynuyor, oyunlardan bahsediyor düşüncesiyle bilgisayar oyunlarına yönelmeye başlayabilir.

Hollanda merkezli 'Newzoo' araştırma şirketinin yayınladığı son verilere göre ve Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu'nun (TÜDOF) hazırladığı rapora göre, Türkiye'de 2014 yılında ortalama her 4 kişiden 2'si olmak üzere toplamda 22 milyon kişi aktif olarak bilgisayar oyunu oynamakta ve bu kişiler toplamda günde 39 milyon saati oyun başında geçirmektedir (Diler, 2014). Odabaşı'na (2016, s. 19) göre Türkiye'de oyun bağımlısı bireyler günde yaklaşık 8-10 saat belki de daha fazla süreyi oyun için harcamaktadır. Çocukların/ergenlerin bilgisayar oyununa yönelmelerinin nedenlerini araştıran Toksöz (1999) ve Güngörmüş (2007, s. 18) bu

yönelimin nedenlerini eğlence ve rekabet sağlaması, zaman geçirmeye ve dinlenmeye olanak tanınması olarak sıralamıştır. Bilgisayar oyunlarının yoğun kullanım nedenlerini araştıran Wan ve Wen (2013), bilgisayar oyunlarının boş zaman aktivitesi olduğunu, oyuncuların şimdiki zamandan uzaklaştırıp gerçeklikten kaçma imkanı sağladığını ifade etmişlerdir. Özellikle ergenlerin bilgisayar oyunlarına yöneliminin araştırıldığı çalışmalara göre bu yönelimin nedenleri şunlardır; liderlik edebilme, saygınlık kazanma ve popüler olma isteği (Kızıldağ, 2015, s. 145).

Bilgisayar oyunlarına yönelimin artmasıyla bilgisayar oyunları için yapılan harcamalar da artmış, oyun sektörü Hollywood sektörüyle yarışır duruma gelmiştir. Öyle ki 2012'nin ilk çeyreğinde sadece Amerika'nın oyun geliri % 17'lik büyüme ile 3 milyar dolar seviyesine ulaşmış olup, Amerika'daki bilgisayar oyun sektörü her yıl % 26 oranında büyüme göstermektedir (Kurtoğlu, 2014). 2014 yılında ise oyun pazarı dünya genelinde 68 milyar dolar ciroya ulaşmıştır (Baş, 2019). Newzoo araştırmasına göre Türkiye'nin mobil teknolojilere açık olması ve bu teknolojilerin gelişmesine bağlı olarak yüksek kaliteli ses ve grafik içeren mobil oyunların telefonda da oynanabilmesi ile Türkiye, dünya bilgisayar oyun pazarının üçüncü sırasında yer almaktadır (Diler, 2014).

Türkiye'de yıllık ortalama 400 milyon ile 500 milyon doların bilgisayar oyunu oynamak için harcandığı tahmin edilmektedir. Bu veri de Türkiye'de bilgisayar oyunu oynama oranında ciddi bir artışın olduğunu göstermektedir (Torun vd., 2015). Sicart'e (2003) göre bilgisayar oyunları özellikle eğlendirme özelliği ile eğlence sektöründe hızla büyüyen önemli bir yere sahip olmakta; toplumların ve kültürlerin birer parçası ve başlıca eğilimi olma yolunda hızla ilerlemektedir. Öyle ki bilgisayar oyunları toplumlar üzerinde ekonomik, sosyal ve kültürel anlamda ciddi etkilere sahip olmaya da devam edecektir (Sisler, 2005).

2.1. 1. Bilgisayar Oyunlarının Tarihçesi

Modern elektronik bilgisayar oyunları, İkinci Dünya Savaşı sırasında gereksinim duyulan ve bu dönemde hızla gelişen savaş teknolojisinin bir parçasıdır. İkinci Dünya Savaşı sonrasında siyasal açıdan ikiye bölünmüş bir dünyada, Soğuk Savaş döneminde (1947-1991) yaşanan teknolojik rekabet, elektronik bilgisayar teknolojisinin daha hızlı gelişmesine neden olmuştur. Bilgisayar oyunlarının tarihini ise savaşın tarihinden ayrı düşünmek olanaksızdır. T. Goldsmith ve E.R. Mann'ın 1948 yılında ürettiği kontrol topları ile füzelerin hızları ve yönlerinin değiştirilebildiği 'Cathode-Ray Tube Amusement Device' (Katot Işın Tüplü Eğlence Cihazı) füze atarak hedef vurmaya simüle etmek üzere tasarlanmıştır (Sezen ve Sezen, 2011, s. 259). Bu cihaz bilgisayar oyunlarının atası olarak kabul edilmektedir (Baydaş Sayılğan, 2012). 21. yy da oynanan bilgisayar oyunlarına yakın oyunların başlangıcı ise 50'li yıllardaki analog oyunların otomatikleştirilmesine ve sanallaştırılmasına dayanan video oyunları ve oyun konsolları ile ortaya çıkmıştır. Video oyunları ve konsollarda oynanan savaş ve strateji oyunlarında hızla büyük bir ilgi duyulmuş fakat bu oyunlar anlatıcı ya da grafiğe dayalı olamamıştır. 1952 yılında Cambridge Üniversitesi'nde insan bilgisayar interaksyonu alanında doktora tezi hazırlayan Alexander Douglas, Tic-Tac-Toe oyununun elektronik bir versiyonunu EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) bilgisayarlarında oynamak üzere tasarlamıştır (Ünal, Terek ve Batı, 2012).

1958'de ilk bilgisayar oyunu olarak New York Ulusal Brookhaven Laboratuvarı'nda fizikçi William (Willy) Alfred Higinbotham, ABD ve SSCB arasındaki Soğuk Savaş'ın osiloskop ekranı üzerindeki soyutlaması olan interaktif masa tenisi benzeri 'Tennis for Two (İki kişilik tenis)' isimli etkileşimli bir oyun geliştirmiştir. Ancak ilk gelişmiş bilgisayar oyunu 1962'de Steve Russel ve arkadaşları tarafından üretilen "Spacewar (Uzay Savaşı)" adlı oyundur (Yılmaz ve Çağıltay, 2004). Bu oyun, soğuk savaş içindeki iki ülkenin uzaya çıkma savaşının dışavurumudur (Brisbois, 2007). Bu oyun ilk bilgisayar oyunu olmasına karşın bilgisayarların yeterince yaygın olmaması sebebi ile ticari anlamda bir başarı yakalayamamıştır (Kaya, 2013, s. 3). 1950'ler ve 60'lar boyunca yapay zeka ve bilgisayar etkileşimi üzerine gerçekleştirilen bir dizi buluş birbirini izlemiştir. Bunlardan biri J. Weizenbaum tarafından 1966'da geliştirilen ELIZA'dır. ELIZA, yazılı ifadelerle, basılı kelimelerle verdiği yanıtlarla sohbet eden bir bilgisayar programıdır (Murray, 1997, s. 69). Bir terapisti simüle eden ELIZA, öyle şaşırtıcı biçimde ikna edicidir ki, Cambridge'teki araştırma laboratuvarında çalışan beyin takımından bir araştırmacı, bilgisayarında ELIZA'nın eski versiyonunu açık bırakıp gitmiş, ertesi sabah

laboratuvara gelen bir şirket yöneticisi, bilgisayara yazdığı yanıtların yapay zekâdan geldiğini sohbetin sonuna dek anlayamamış ve yanıtların o sırada evinde bulunan iş arkadaşı tarafından verildiğini zannetmiştir. ELIZA, daha sonra yaygınlaşacak olan metin tabanlı dijital oyunlar için bir ilham kaynağı olmuştur (Sezen ve Sezen, 2011, s. 259). 1967'de Ralph Baer ve ekibi, tv'de oynanabilen interaktif bir oyun oluşturmuşlardır (Hazar, 2014, s. 8).

Bilgisayar oyunları 70'li yıllarda, hikâyeler anlatan görsel ve sesli metinlere sahip olacak kadar gelişmiş, 1971 yılında Nutting Associates ilk ticari video oyunu Computer Space'i piyasaya sürmüş, 1972'de ilk gelişmiş video oyun konsolu olan Magnavox Odyssey Amerika'da satışa çıkarılmıştır. Yine, 1972 yılında Nolan Bushnell tarafından geliştirilen Atari firması tarafından piyasaya sürülen atari (Arcade Video Game) oyunları geniş kitlelerce oynanmaya başlamıştır. Öyle ki Bushnell'in ilk büyük ticari başarıyı yakaladığı bilgisayar oyunu Pong, bilgisayar oyununu araştırma laboratuvarlarından çıkarmış, gündelik yaşamda sıradan insanların oynayabileceği ilk popüler ticari oyun haline getirmiştir (Baydaş ve Sayılğan, 2012; Gentile ve Anderson, 2006, s. 227). 1977'de değiştirilebilir kartuşları sayesinde aynı donanım üzerinde birden çok oyun oynamaya imkan veren Atari Video Computer System (VCS) 2600 tanıtılmıştır (Akkemik, 2007). İlk gerçek anlamda tutulan oyun ise 1978 yılında Atari firması tarafından piyasaya sürülen "Space Invaders" isimli uzay oyunudur. Atari şirketi oyun sektöründe bir yeniliğe daha imza atmış ve ilk jetonlu oyun makinesini piyasaya sürmüştür (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). Bu süreçten sonra özellikle grafik teknolojilerindeki gelişmeler sayesinde bilgisayar oyunları hızla çeşitlenmiş ve yayılmıştır (Setzer ve Duckett, 1994).

80'li yıllarda ise bilgisayar oyunlarında üretimi masraflı olan dönüşümlü grafiklerden oluşan metinler kullanılmıştır. Çünkü bu yeni dijital eğlence aracının var olmaya devam edebilmesi için, oyun tasarımcıları tv ve sinemanın zaten sahip olduğu bir şeye, 'öykü'ye ihtiyaç duyduklarını fark etmişlerdir (Brisbois, 2007). Yine 80'li yıllarda birçok bilgisayar şirketi artık hem oyun oynanabilen hem de diğer işlerde kullanılabilen kişisel bilgisayarları pazarlamaya başlamıştır (Ulum, 2016, s. 29). 1981'de Namco firması önüne gelen cisimleri yiyen 'Pac-man' oyununu, Nintendo ise bir goril tarafından kaçırılan kızı kurtarmak üzere tasarlanan 'Donkey-kong' oyunlarını piyasaya sürmüş ve bu oyunlar geniş kitlelere hitap etmiştir (Yılmaz ve Çağıltay, 2005). 1982 yılında 600 \$ ile satışa sunulan 'Commodore 64' oyunu oyun tarihinde çok önemli bir yere sahip olmuştur (Yılmaz, 2004).

1985'te Rusya Moskova Bilimler Akademisi'nden Alexey Pazhitnov 'Tetris' oyununu yazmış, 1989 yılında bir milyon adet satılan Amiga bilgisayarlar 90'lı yıllarda tüm dünyanın en sevilen oyun cihazı olmuştur (Uysal, 2017, s. 179). 1990 yılında Nintendo şirketi tarihinin en çok satmış oyunu 'Super Mario 3'ü yayınlamış; 90'lı yıllardan itibaren oyunların imge dünyaları gerçekliğe yansıtılarak var olmayan dünya, nesne ve insanlar hiper-gerçek bir imge dünyasında canlandırılmıştır (Uysal, 2017, s. 183; Yılmaz ve Çağıltay, 2004). 1980'lerde çoğunlukla tek oyunculu oyunlarda oyunlar bir makineye karşı oynanmakta; oyunu kazanmak da genel itibarıyla iyi bir el-göz koordinasyonuna sahip olmak anlamına gelmekteydi. 1990'larda ise tek oyunculu oyunlardan, oyuncuların karakterlerini ya da kullandıkları aletleri özelleştirebildiği ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte birden fazla kişinin çevrim içi dâhil olduğu "oyun deneyimi" (gaming experience) olgusuna geçilmiştir (Denizci Nazlıgöl, Baş, Akyüz ve Yorulmaz, 2018). Bu gelişmelerden sonra 90'ların ilk yarısında IBM (International Business Machines/ Uluslararası İş Makineleri) uyumlu kişisel bilgisayarlar bilgisayar oyunlarının gelişimine katkı sağlamaya devam etmiştir (Ulum, 2016, s. 29). IBM Firması'nın ürettiği 'Deep Blue' isimli bilgisayar ise; dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov'u mağlup etmiştir. Bu bilgisayarda üst düzey satranç oyuncularının 700.000 hamlesi tanımlanmış, Gary Kasparov ile 1996 ve 1997 yıllarında yaptığı maçlardaki hamleler de veri tabanına eklenerek yapacağı en iyi hamleyi seçmek için çok büyük bir veri tabanı oluşturulmuştur (Campbell, 1999).

1993 yılında 2000'li yılların oyun dünyasının şeklini almaya başladığı oyun türü olan 'ID', Software tarafından geliştirilmiştir. Geliştirilen FPS (First-Person Shooters) oyunları, bilgisayar oyunlarında farklı bir başlangıç olmuştur. Çünkü bu oyunlarda oyuncu kahramanın gözünden ilerleyip, üç boyutlu sanal alanda serbestçe dolaşarak düşmanları etkisiz hale getirmekte ve diğer oyuncularla etkileşim sağlamaktadır. Bu özelliklerinden dolayı FPS, bilgisayar oyunlarına yeni bir bakış açısı kazandırmıştır. 1998 yılında İsveçli üretici Nokia, 'Snake' oyununu piyasaya sürmüş ve bu oyun dijital oyun sektörü için yeni bir tür olan mobil oyunların temelini atmıştır. 1990'lı yılların başında yaygınlaşan video oyunları 2000'lerde yerini bilgisayar oyunlarına bırakmıştır. Bu açıdan bilgisayar oyunları, video oyunlarının devamı olarak kabul edilebilir (Torun vd., 2015).

Türkiye'de ise 1986-1989 yılları arasında yurt dışındaki oyunlara özenilerek Derya Yalazkan tarafından geliştirilen 'Keloğlan' isimli bilgisayar oyunu fazla rağbet görmemiştir. Bilgisayar

oyunu geçmişine bakıldığında üretilen yerli oyunların sınırlı sayıda olduğu görülmektedir. Bu oyunlar sırasıyla Pusu (Yoğurt Firması), Kabus 22 (Son Işık Stüdyosu ve Sobee), Mount and Blade (Taleworlds) ve Kaptan-ı Derya Barbaros Hayrettin Paşa gibi PC (personel computer/ kişisel bilgisayarlar) oyunları ile çevrimiçi oynanabilen İstanbul'da Kıyamet (Sobe) ve yakın zamanlarda geliştirilen yaşam platformu Nette Hayat (7 Kare Bilişim Hizmetleri) oyunlarıdır (Akbaloglu, 2016). Yerli oyunların rağbet görmemesinin arkasında Türk oyuncularının önyargıları yatmaktadır. Örneğin Ankara'da internet kafelerde yapılan araştırmaların sonucunda gençlerin yerli oyunların neler olduğunu bilmemeleriyle birlikte yerli oyunlara karşı olan tavırlarının küçümseyici olduğu gözlenmiştir (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2009).

Türkiye'de bilgisayar oyunu sektörü özellikle 2004 yılından sonra genişlemeye başlamıştır (Akbaloglu, 2016). Hakan Nehir'in geliştirdiği ve 2005 yılının haziran ayında internet üzerinden ücretsiz dağıttığı 'Koridor' ilk Türkçe oyun olarak oyun tarihçesinde yer almaktadır. Profesyonel anlamda ilk yerli bilgisayar oyunu olan Pusu ise Kültür ve Turizm Bakanlığı'ndan bandrol alınarak 2005 yılında piyasaya sürülmüştür. Bilgisayar oyunlarını geliştirmeye yönelik olarak Ankara'da Orta Doğu Teknik Üniversitesi (ODTÜ) Teknokent bünyesinde 'Animasyon Teknolojileri ve Oyun Geliştirme Merkezi' (ATOM) kurulmuş, 11 Haziran 2008'de eğitimlerine başlamıştır. Buradaki eğitimlerde Türkiye'nin tanıtımına yönelik ve eğitici oyunlar geliştirilerek, Türkiye'de bilgisayar oyunu kültürüne yönelik olumsuz yargıların yok edilmesi amaçlanmıştır (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008, 136). Çünkü bilgisayar oyunlarından beklenen, bilgisayar kullanıcılarını eğlendirirken aynı zamanda eğitmesidir (İnal ve Kiraz, 2008). Avuç içi taşınabilir video oyun konsolu PSP'lere (PlayStation Portable) ve cep telefonlarına sığan, zamanla salonlarda interaktif tv'lere taşınan bilgisayar oyunları konusundaki en önemli gelişme çevrim içi oynanan oyunlar olmuştur (Yılmaz ve Çağıltay, 2004). Mobil teknolojilerin giderek yaygınlaşması ile internete erişim daha da kolaylaşmış ve bilgisayarda yapılan birçok aktivite bu teknolojiler üzerinden gerçekleştirilmiştir (Gürcan, 2010). Bu durum gerek maliyet, gerekse yanında taşıyamama gibi kişisel bilgisayara erişmenin zorluğunu kısmen ortadan kaldırmış, böylece çocuk ve ergenlerin bilgisayar oyunlarına erişimi kolaylaştırmıştır (Öncel ve Tekin, 2015).

2.1.2. Bilgisayar Oyunu Türleri

Bilgisayar oyunları tek oyunculu (oyunu yönlendiren bir kişinin olduğu) oyunlar ve çoklu oyunculu (birden fazla kullanıcıyla oynanan) oyunlar olmak üzere genel olarak 2 türde ele alınmaktadır (Soydan, 2011). Rapeepisarn, Pongphankae, Wong ve Fung tarafından 2008 yılında yapılan çalışmaya göre yedi farklı bilgisayar oyunu türü bulunmaktadır. Bunlar; aksiyon/macera oyunları, dövüş oyunları, spor oyunları, simülasyon oyunları, strateji oyunları, eğitici oyunlar ve rol yapma oyunlarıdır. Bilgisayar oyunu dergilerinden Level; bilgisayar oyunlarını şu şekilde sınıflandırmaktadır; ağ oyunları, aksiyon oyunları, first person shooter, macera oyunları, motor sporları ve yarış oyunları, rol yapma/ canlandırma oyunları, simülasyon oyunları, spor oyunları ve strateji oyunları (Binark, 2007). Fromme ve Meder (2001, s. 101) ve Ünsal (2011) da bilgisayar oyunlarını binlerce oyuncunun aynı anda birlikte oynadığı devasa çevrimiçi oyunlar, daha az oyuncuyla oynanan çevrim içi oyunlar, kişisel gelişimi destekleyen oyunlar, beyin gelişimini olumlu etkileyen strateji oyunları, simülasyon oyunları, serüven ve macera oyunları, olayı oyun gibi canlandıran oyunlar, yetenek oyunları, spor oyunları ve savaş oyunları olarak sınıflandırmıştır. Bu çalışmada ise bilgisayar oyun türleri birden fazla kullanıcıyla oynanan çevrimiçi oyunlar, aksiyon/macera oyunları, strateji oyunları, spor oyunları, simülasyon oyunları, eğitici oyunlar ve rol yapma oyunları olarak sınıflandırılmıştır:

2.1.2.1. Çok Oyunculu (Birden Fazla Kullanıcıyla Oynanan) Çevrimiçi Oyunlar

Tüm dünyada yaygın olarak oynanan ve farklı dilleri konuşan, farklı inançlara sahip, farklı coğrafyalardan dünyanın her yerinden bir çok oyuncunun aynı anda çevrimiçi (online) bağlantıyla eş zamanlı veya farklı zamanlarda beraber oynadıkları, içinde bir çok oyuncunun kurmaca karakterlere büründüğü, avaturları aracılığı ile iletişime geçtikleri, çeşitli birliktelikler kurdukları, kendi avaturlarını geliştirdikleri ve fantastik çevreleri keşfettiği metin tabanlı macera oyunları olarak adlandırılan çok oyunculu oyunlar (multiplayer online games) bilgisayar oyunu türleri içinde en çok tercih edilen oyunlardandır (Baydaş Sayılğan, 2012; Kaya, 2013, s. 75).

Multiplayer online türündeki bu oyunlar; çok gerçekçi sahneler sunarak (Yılmaz ve Çağıltay, 2004) oldukça cazibeli bir ortam gibi görüldüğünden, çok oyunculu oyunların içinde bulunan sosyal ilişkiden dolayı daha çok zevk alındığından (Klimmt, Schmid ve Orthmann, 2009),

oyuncuların rollerini oynarken sosyal maskeler takmalarına izin vererek onlara ikinci bir sanal yaşam alanı sunduğundan (Kuss ve Griffiths, 2012) ve tek başına oynanan oyunlara kıyasla daha fazla haz verdiğinden (İnan, 2010, s. 66) özellikle okul çağındaki çocukların başlıca eğlencelerinden olmaktadır. Belirtilen nedenlerden ötürü bu tür oyunlar çok fazla tercih edilmektedir (Cumbley ve Griffiths, 2006).

Çok oyunculu bilgisayar oyunlarının oyuncuları arasında sosyal ilişkiler oluşturmasıyla ilgili olarak 20 Mayıs 2008 tarihinde TÜBİTAK (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu)-SOBAG (Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma ve Destek Grubu) 107K039 projesi kapsamında Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi'nde düzenlenen "Dijital Oyuncu Paneli"ne katılan Sinan Temizkan isimli bilgisayar oyunu oyuncusu çok oyunculu çevrimiçi oyunların sosyal yaşama katkısını şu sözlerle ifade etmiştir:

"Oyun oynamaya bir hobi olarak bakıyorum. Asosyal olduğumu kimse iddia edemez. Çevrimiçi oyunlarda asosyal bir eleştiri olmamalı, çünkü insanlar etkileşime girmek için oradalar. Bana sık sık görüştüğüm on insanı sorsanız altıdan sonra zorlanırım ama oyun içerisinde sorsanız iki yüz üç yüz kişilik bir liste oluşturabilirim. Şu an bu panele sırf beni dinlemek için İzmir'den gelen oyuncu arkadaşlarım var. Oyun ortamındaki faaliyetler meclisteki lobi faaliyetlerinden çok daha yoğun. Metropol insanı için çok iyi bir alternatif. Örneğin; Irak'ta Türk askerlerinin başına çuval geçirilmesi olayı üzerine bir protesto düzenlendi 20 kişi geldi, aynı protesto oyun içerisinde düzenlendi 400 kişi geldi, bu grupta sadece Türkler yoktu, birçok ülkeden insanlar vardı" (Binark ve Bayraktutan, 2008, s. 135).

Tüzün (2006) çevrimiçi bir oyunu tanıttığı araştırmasında çok kullanıcı çevrimiçi oyunların sosyalleşme yöntemi ve eğlence aracı olduğunu vurgulamıştır. Hussain ve Griffiths (2009) ise bu tür oyunların sosyalliğe katkı sağlamanın aksine, bu oyunlardaki sosyal etkileşim ve müsabakanın bağımlılığı başlatan etkenlerden olduğunu belirtmiştir. Öyle ki Yee'nin (2007) yaptığı çalışmada bilgisayar oyunu oynayan katılımcıların % 40'ından fazlası kendilerini bu tür oyunlara bağımlı görmekte ve bu katılımcıların yaklaşık % 30'u bilgisayar oyunlarını oynamayı bırakmakta başarısız girişimler yaşamaktadır. Yee'ye (2002) göre oyun içinde oyuncuya sunulan ödül döngüsü ile oyuncu cezbedilerek ya da daha fazla motive olması sağlanarak oyuncu oyuna bağımlı hale getirilmektedir. Kaytanlı (2011) bu görüşe katılarak çok oyunculu bilgisayar oyunu türünün varsayılan bağımlılık oluşturma riskini yükselttiğini açıklamıştır.

Dünya genelinde aynı amaç uğruna farklı coğrafî, sosyal, ekonomik sınıflara ait iş birliği içindeki pek çok bireyin bir araya gelmesiyle (Kıraly vd., 2014) oynanan devasa çok oyunculu

bilgiayar oyunlarında (MMOPG), oyuncular belirli bir oyun düzenine göre değil, diğer oyuncuların davranışlarına göre hareket eder ve bir arada olmamalarına rağmen bilgisayar ağları aracılığı ile oyun oynar (Huh ve Bowman, 2008). Bu yönüyle çevrimiçi oyunlar bütünleştirici, birleştirici özellik taşımaktadır. Çevrimiçi oyunların tercih edilmesiyle ilgili olarak Cengizhan (2005) oyunların çok uzun sürmesi, belli bir bitiş noktasının olmamasıyla sürekli oynamaya devam etme isteği oluşturmaları, şiddet içermesi, cinsiyet, yaş, statü gibi bilgileri saklayarak gerçek hayattan uzak yeni bir kimlik sağlaması nedenlerini sıralamıştır. Bu tür oyunlar bir yandan da kişinin başarı ihtiyacını karşılamaktadır. Oyuncular daha fazla kazanmak ve bu başarı hissini devam ettirmek için oyun oynamayı sürdürmektedir (Calado vd., 2014).

Gökçearslan ve Seferoğlu'nun (2016), ortaokul öğrencilerinin internet kullanım biçimleri ile ilgili yapmış oldukları araştırmaya göre de öğrencilerin üçte ikisine yakını (% 61,68) çevrimiçi oyunları oynamaktadır. Binark ve Bayraktutan Sütçü'ye (2009, s. 3) göre, Türkiye'de çevrimiçi oyunlara yönelik ilgi artışının nedenleri arasında; internetin yaygınlaşması, dijital oyunlara yönelik çeşitli fan/ hayran sitelerinin artması, Level, Electronic Gaming, Monthly, Oyungezer gibi oyun dergilerinin varlığı yer almaktadır. Bütün bunlar bilgisayar oyunu kültürünün gelişmesini desteklemiştir. Bu bulgulardan farklı olarak Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2005), üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu tercihlerini incelemiş, öğrencilerin çok oyunculu bilgisayar oyunlarından ziyade tek kullanıcıli oyunları tercih ettikleri bulgusuna ulaşmıştır.

2.1.2.2. Aksiyon/ Macera Oyunları

Aksiyon oyunu türleri, oyuncunun sanal ortamdaki karakterini kontrol edebilmesini kapsar. Genellikle bunu yaparken hedeflenen, dünyayı kötü güçlerden kurtarmaktır. Bu oyunlar, oyuncunun çevreyi oyundaki karakterin gözünden gördüğü birinci şahıs veya oyuncunun karakterin arkasından oyun ortamını izlediği üçüncü şahıs olmak üzere kendi içinde ayrılmaktadır. Son zamanlarda aksiyon oyunları tür olarak gelişmekte ve ağırlıklı olarak yapay zeka tarafından yönlendirilen karşı saftaki düşman, yaratık vb. varlıklar zaman zaman oyuncu

tarafından da kontrol edilebilmektedir (Koç, 2017, s. 32). Bavelier (2014) yapmış olduğu araştırmasında aksiyon oyunlarının öğrenmeye yardımcı olduğunu belirtmiştir.

Macera oyunları; anlatı, senaryo ve bulmaca çözümüne odaklanmaktadır. Bu oyunlarda oyuncunun haz aldığı şey oyun içinde ona sunulan bulmacaların çözümüdür. Oyuncular oyun boyunca bu bulmacaları çözerken zaman zaman oyundaki diğer karakterlerle de etkileşimde bulunur. Çoğunlukla bu tarz oyunların senaryoları sabittir ve oyuncuyu oyunun çizgisel hikayesinde ilerlemeye zorlayacak şekilde tasarlanmıştır. Oyuncunun düzey atlaması veya geliştirmesi söz konusu olmamakta fakat oyun süresi boyunca ideal karakter değişim, dönüşüm geçirmektedir. Yine de az sayıda macera oyunu, karakterler ile olay örgüsüne belli ölçüde özerklik ve dinamiklik sağlayan unsurları katmaktadır (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008, Çimen, 2018).

2.1.2.3.Strateji Oyunları

Oyuncunun belli sorunları çözmesine yönelik taktik geliştirerek karar almasını gerekli kılan oyunlardır. Kendi içinde savaş, gerçek zamanlı strateji, ekonomik veya politik olmak üzere üç ayrı türe ayrılır. Savaş türü oyunlarda genelde düşman ordusuna karşı kazanılması gereken zaferler bir hikâye içinde oyuncuya görev olarak verilir. Bu tür oyunlarda oyuncu çoğunlukla askeri birlik ya da savaş makinaları gibi birden fazla birliği kontrol ederek bir ya da birden fazla düşmanla savaşır. Bu oyunlarda tarih, alternatif gerçeklik, kurgusal gerçeklik, mistik olmak üzere savaş türleri yeniden sahnelenmektedir (Demirbaş, 2014). Gerçek zamanlı strateji oyunları ise birden fazla oyuncunun aynı anda oyuna dâhil olması ile gerçekleşir. Ekonomik veya politik strateji oyunları ise bir kentin ya da bir spor kulübünün ekonomik ve politik olarak en iyi şekilde yönetilmesidir (Binark ve Bayraktutan Sütçü, 2008).

Gürcan vd.'e (2008, s. 21) göre strateji oyunlarını küçük yaşta oynayan çocuklarda şiddet eğilimi daha fazla olmaktadır. Çelik de (2013) yaptığı araştırma ile strateji oyunlarını küçük yaşta oynayan çocukların şiddet eğilimlerinin daha fazla olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Ona göre stratejik oyunlar, çocuklarda özellikle muhakeme gücünü sorgulamaya başladıkları dönemde iç dünyalarında karmaşa yaratarak, vicdan duygusunu köreltebilmekte ve bu oyunlarda sunulan

ödülleri kazanma duygusu çocuklarda bağımlılığı tetikleyebilmektedir. Ünsal (2011) ise stratejik oyunların beyin gelişimini olumlu etkilediğini belirtmiştir.

2.1.2.4. Spor Oyunları

Oyuncuların reflekse ve zamana dayalı olarak oynadıkları, futbol veya basketbol gibi geleneksel takım oyunlarından bireysel sporlara kadar akla gelebilecek tüm spor türlerini kapsayan dikkat düzeyinin çok yüksek olduğu oyun türüdür (Günay, 2011). Bu oyunlarda oyuncu bilgisayar tarafından yönlendirilen diğer yarışmacılara karşı oyunu kontrol etmektedir. Özellikle futbol, basketbol gibi top ile oynanan sporların yanında araba yarışı gibi motor sporları ve kar kayağı gibi birçok bireysel spor oyunu da bu kategoride yer alır (Laird ve Van Lent, 2005 s. 205). Takımla oynanan spor oyunlarında ise oyuncu hem takım kaptanı hem de takım oyuncusunun kombinasyonundan oluşan bir rol üstlenmektedir. Takım oyunlarının ayırıcı özelliği, oyun boyunca yapılan her hamleyi yorumlayan bir spikerin, oynanan oyunun yorumunu yapmasıdır (Koç, 2017, s. 34).

2.1.2.5. Simülasyon Oyunları

Bu tür oyunlarda, oyuncu kendi dürtüleri, amaçları ve bu amaçları tatmin etme stratejileri üzerinde önemli ölçüde özerklik sahibi olan tekil karakterler yaratır. Öyle ki bu oyunlarda bir şehrin, bir kişinin ya da herhangi bir topluluğun hayatları kontrol edilmekle birlikte oyun karakterlerinin yaşam kalitesi yüksek tutulmaya, beklenmeyen durumlar karşısında çözüm üretilmeye çalışılmaktadır (Kaya, 2013, s. 37). Ergenlerin en az tercih ettikleri oyun türüdür (Yeşilyurt, 2018).

2.1.2.6. Eğitici Oyunlar

Özellikle öğrencilerin birtakım bilgileri daha kolay ve eğlenceli bir şekilde öğrenebilmesi için geliştirilen oyunlardır. Bu tür oyunlar; uygulama ve geri besleme ile yaparak, keşfederek, hedef odaklı, görev tabanlı ve yapılandırmacı öğrenme gibi farklı öğrenme türlerini sağlayabilir

(Rapeepisarn vd., 2008). Ward’a (2004) göre, iyi tasarlanmış ve pedagojik anlamda yeterli olan eğitici bilgisayar oyunları diğer oyunlar gibi sosyal gelişimi hızlandırırken eğlendirmekte, oyun oynayan çocuklara tartışma ve fikir alışverişinde bulunma becerisi kazandırmakta böylece öğrencilerin bilgiyi öğrenme isteğini artırarak yeni bir öğrenme formu ortaya çıkarmaktadır. Torun vd., (2015) eğitsel oyunların en az tercih edilen oyunlar arasında olduğunu belirtmesine karşın Prensky’e (2002) göre, 21. yüzyılda eğitime damgasını vuracak yenilik; eğlenceli eğitimi tam anlamıyla sunan eğitici bilgisayar oyunları olacaktır.

2.1.2.7. Rol Yapma Oyunları

Rol yapma oyunları sanal dünyada grafiksel bir ara yüz içinde avatar kontrol edilerek oynanan açık uçlu oyunlardır. Timisi (2005, s. 93) rol yapma oyunlarında avatari mahlas olarak şu şekilde tanımlamıştır: “Bireylere güvenli bir mekân sağlayan anonimlik, internet üzerinde kendisini gizli kılma halidir. Gümrükçü Özdemir’e (2006) göre, internet kullanıcısı gerçek yaşamdaki kimliğiyle internet topluluğuna erişebileceği gibi, kendi ismi dışında başka bir isim, takma isim (alias) bir ‘mahlas’ alabilir. Böylece kendi ismini kullanmayarak gerçek ismini saklama (anonimite) ve kimliğini gizleme imkanlarının olması bu tür bilgisayar oyunlarını cazip kılmaktadır (Ögel, 2012, s. 31).

Şalom (2012), mahlas kullanılarak gerçek olmayan ve maskeli biçimde kurulan ilişkilerin, gençlerin gerçek kimliklerinin onay ve kabulünün zorlaşmasına ve yüz yüze iletişim gerektiren yetişkinler dünyasına adım attıklarında, iletişimde ve kendini ortaya koymada, çatışma yaşamalarına neden olabileceğini belirtir. Rol yapma oyunlarının anlatısında ana karakterleri yönlendiren bir hedef/amaç ve oyuncunun hedefe ulaşmasında yerine getirmek zorunda olduğu bir takım görevler vardır. Bu görevleri gerçekleştirirken, oyuncu belli istatistikleri tutar. Karakterlerin sağlamlığı (vurma gücü), fiziksel gücü (güç), fiziksel savunma yeteneği (karakter yapısı ve silahlar), zekâ, güzellik vb. istatistikler sürekli hesaplanır ve oyun süresince karakter yeni yetenekler de geliştirebilir. Kişiler, rol yapma oyunlarında savaşçı, büyücü ya da hırsız gibi farklı türden karakterlerle oynayabilir. Örneğin; büyücü oyununda olduğu gibi oyun ilerledikçe, oyuncu fantastik varlıklarla karşılaşır ve onlara karşı mücadele verir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008, s. 136).

Rol yapma oyunları, sayısız oyuncunun aynı oyun dünyasında hem oyun oynayıp hem birbirileri ile etkileşime girmesine olanak tanıyorsa bu tür oyunlara MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Play Game-Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları) denir. Erken dönemlerinde Everquest ve Asheron's Call oyunları ile popülerleşen MMORPG'ler bilgisayar oyunlarının yarattığı evrenin en uç noktasını oluşturmaktadır. Oyuncular oyun süresini geniş zaman aralıklarına yayabildikleri için, aynı anda bilgisayar başında olmaları gerekmeden yüzlerce oyuncuyla aynı oyunda karşı karşıya gelebilmekte, birbirleriyle etkileşim yaşayabilmektedir (Tabanlı, 2010). Özdoğan (2000, s. 101), belirtilen özellikleri nedeniyle rol yapma oyunlarının bilişsel ve sosyal yetenekleri geliştirdiğini söylemektedir. Bilgisayar oyunlarının yukarıda sıralandığı gibi farklı türlerinin bulunması, oyunculara tercih özgürlüğü tanınması bilgisayar oyunu oynayan kişi sayısını ve bu oyunlara bağımlı olma ihtimalini artırmaktadır.

2.2. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu ve Olumsuz Etkileri

Bilgisayar oyunlarının olumlu ve olumsuz etkileri aşağıdaki başlıklar altında açıklanmıştır.

2.2.2.1. Bilgisayar Oyunlarının Olumlu Etkileri

Bilgisayar oyunları uzun süreli oynanarak alışkanlık haline getirilmediğinde, çocukların ve ergenlerin gelişimlerini olumlu yönde etkilemektedir (Wang ve Chiou, 2006). Alanyazında bilgisayar oyunlarının çocukların eğitime katkı sağladığını belirten çalışmalar bulunmaktadır. Öyle ki bilgisayar oyunları çocukların okuma-yazmayı öğrenmesinde, el-göz koordinasyonunu sağlamada ve görsel-uzamsal yeteneklerin (Öztütüncü-Doğan, 2006) ve görsel zeka becerilerinin gelişmesinde (Subrahmanyam, Kraut ve Greenfield, 2000), yeni bir dil öğrenmede (Graham ve Kyle, 2008), hayal gücünün artmasında (Horzum, 2011) oldukça etkili olmakta ayrıca çocukların hızlı karar verme ve problem çözme becerisini geliştirmekte (Bilgi, 2005) her yaş grubunun stres atmasını, sakinleşmesini, üstünlük duygusunu hissetmesini sağlamakta (Tarhan ve Nurmedov, 2011) boş vakitlerini geçirmeye, bu oyunlarla eğlenmelerine ve binlerce kişiyle etkileşime girmelerine imkan tanımakta, öğrencilerin motivasyonunu

arttırmakta (Lin, Tsai ve Chien, 2011), eğlenirken aynı zamanda eğitmekte ve kalıcı öğrenmeyi sağlamaktadır (İnal ve Kiraz, 2008; Pepe, 2011).

Eastern Virginia Üniversitesi'nde psikiyatri profesörü Olafur Palsson ve NASA (Ulusal Havacılık ve Uzay Dairesi) Araştırma Merkezi'nden Alan Pope, bilgisayar oyunlarının dikkat dağınıklığı çeken çocuklarda tedavi amaçlı kullanıldığını, öğrenmeyle ilgili zihinsel süreçleri harekete geçirerek çocuğa stres altında soğukkanlı olabilme becerisi kazandırdığını (Gentile ve Anderson, 2006, s. 240), hiperaktif çocukların dikkat ve konsantrasyonlarını artırdığını belirtir. Tarhan ve Nurmedov (2014) da oyunlar aracılığıyla hiperaktif çocukların sakinleştiğini vurgular. Hiperaktif çocukların acelecilik ve sabırsızlık gibi belirgin özelliklerini törpülemek, onlara katlanmayı, yılmamayı öğretmek için bu tür oyunlar kullanılmaktadır (Tarhan, 2007). Ayrıca bilgisayar oyunları otistik çocuklarda dil gelişimine katkı sağlamakta ve çekingen çocuklar için terapi olmaktadır (Media Development Authority, 2012).

Belirtilen olumlu etkilerinin dışında el-göz koordinasyonunu sağlayarak el becerilerini artırma, kimya ve fizikle ilgili nesneleri göz önünde canlandırabilmeyi sağlama, uzamsal yetenekleri artırma ve dikkati geliştirme, dikkatini uzun süre sürdürme becerisi, hayal etme, problem çözme, matematiksel ve eleştirel düşünme becerilerini, bilgisayar okuryazarlığını kazandırma ve zihinsel gelişime katkıda bulunma bilgisayar oyunlarının faydaları arasında sayılabilir (Gentile ve Anderson, 2006, s. 232; Tarhan, 2007; Ulusoy, 2008; Güllü vd., 2012; Aksüt vd., 2012; Kılıç ve Kurtoğlu, 2015). Ayrıca bilgisayar oyunları gerçek yaşam ile sanal ortamlar arasında bir köprü görevi görerek insanların eleştirel düşünceye sahip olmalarını sağlamaktadır (Turvey, 2006). Koçak ve Köse (2014) yapmış oldukları çalışmada günde 2 saatten az ve yaşına uygun bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin eğlenceli vakit geçirdiğini ve oynadıkları oyunların onların gelişimine olumlu katkı sağladığını saptamıştır.

Yukarıda da belirtildiği gibi bilgisayar oyunları uzamsal becerileri (Köksal, 2006) ve görsel uzaysal algıları (Ferguson, 2007) geliştirmektedir. Bilgisayar oyunlarının bu yararı ile ilgili olarak Passig ve Eden (2001) üç boyutlu bilgisayar oyunlarının işitme engelli ve zor işiten öğrencilerin uzamsal becerilerini olumlu olarak etkilediğini belirtmiştir. Do ve Lee (2009) ise araştırmalarında katılımcıların üç boyutlu bilgisayar oyun deneyimleri arttıkça uzamsal görselleştirme puanlarının da arttığı bulgusuna ulaşmıştır. Horzum, Ayas ve Balta'ya (1998) göre de bilgisayar oyunları el-göz koordinasyonunu, şekiller üzerinde analitik ve üstün

düşünmeyi, düş kurmayı sağlamakta; kimya ve fizikle ilgili nesneleri göz önünde kurgulayabilme, uzaydaki şekilleri bütünleştirme yeteneğini artırmaktadır.

Garris vd. (2002) yaptıkları araştırmada, öğretim yöntemlerinin öğrenci merkezli olması, karmaşık konuların öğretilmesi ve öğrenenlerin ilgilerini ve motivasyonlarını artırarak eğitsel hedeflere ulaşılması için bilgisayar oyunlarının eğitim ve öğretimde kullanılmasının gerekli olduğunu belirtmiştir. Bilgisayar oyunları ile öğrenme; zevkli ve eğlendirici bir deneyim olduğu ve insana olaylar üzerinde kontrol zevki verip içsel doyum sağladığından kalıcı olmaktadır (Kars, 2010, s. 10). Eğitim amacı ile kullanılan bilgisayar oyunlarının özellikle problem çözme becerisini kazandırma konusunda öğrencilere büyük fayda sağladığı da bilinmektedir (Demirel, Seferoğlu ve Yağcı, 2003, s. 141). Benzer olarak Monke (2009) bazı bilgisayar oyunlarının araştırmaya, iş birliğine teşvik ederek oyuncuya problem çözme becerisi kazandırdığını belirtmiştir. Örneğin 2018 tarihi itibarı ile Abdullah Gül Üniversitesi'nde (AGÜ) Mimarlık ve Bilgisayar Mühendisliği bölümlerinin birlikte yürüttüğü 'Tarih ile Oyun Oynamak (Playing with The Past)' isimli derste öğrencilere bilgisayar oyunları ile ortaçağdan uzanan dünya tarihi anlatılmaktadır. Oyunlar üzerinden verilen eğitimde ezber temelli tarih dersi yapısından kurtulmak hedeflenirken, tarih 'Ben orada olsaydım ne yapardım?' düşüncesi etrafında anlatılmaya çalışılmaktadır. Böylece bilgisayar oyunları kullanılarak, tarih dersleri eğlenceli hale getirilmekte, öğrencilerin dersi kolay anlamaları sağlanmaktadır (Tozoğlu ve Kuran, 2018). Bir araştırma araştırma kapsamında görüşlerine başvuru katılımcı da, Roma hakkındaki bilgilerini 4 yıllık üniversite bitirmesine rağmen, bir oyunda öğrendiğini ifade etmiştir (Kıcırd vd., 2002).

Amerikan Bilim Adamları Federasyonu'nun (Federation of American Scientists) yaptığı bir araştırma, öğrencilerin okuduklarının ortalama olarak % 10'unu, duyduklarının % 20'sini, hem görüp hem de okuduklarının % 30'unu hatırlayabildiğini göstermektedir. Oyun tabanlı öğrenme geleneksel eğitim biçimlerine kıyasla kendine güveni % 20, yeteneklere ilişkin bilgiyi % 14 ve gerçeklere dair bilgiyi % 11 artırmakla birlikte özellikle simülasyon oyunu oynayan öğrencinin hatırlama oranı % 90'lar seviyesinde gerçekleşmektedir. Konuyla ilgili olarak Prensky (2002) bilgisayar oyunlarının öğrenmek, geleneksel sınıf ortamlarının sıkıcılığını aşmak ve eğitim sürecini eğlenceli kılmak için önemli bir araç olduğunu vurgulamış, bunun için öğrencilerin becerilerini geliştirmeye yardımcı, problem çözme yeteneğini geliştiren, hazırlandığı konu

alanına özgü bilgiler barındıran ve onları pekiştiren yapıda oyunlar hazırlanabileceğini bu sebeple de eğitsel bilgisayar oyunlarının ders müfredatında yer alan hedeflere ulaşmanın eğlenceli bir yolu olduğunu belirtmiştir.

Fröhlich ve Lehmkuhl (2012, s. 41) benzer düşünceyi paylaşmış; bilgisayar oyunlarının dikkat ve öğrenme becerisini kuvvetlendirdiğini ve konuya olan ilgiyi artırdığını belirtmiştir. Oyunların bu özellikleri nedeniyle, Wang ve Chen (2010) matematik, okuma ve biyoloji gibi ders konularını öğrencilere öğretmek ve öğrenme motivasyonunu arttırmak için eğitim içerikli bilgisayar oyunlarının kullanımının önemini vurgulamıştır. Tural Sönmez ve Dinç Artut (2011) bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik başarısına, okuma ve matematik becerilerine olumlu katkı sağladığını belirtmiştir. Avustralya’da 12.000 lise öğrencisinin katılımıyla yapılan araştırmada çevrimiçi oyun oynayanların matematik, okuma ve fen sınavlarında oyun oynamayan yaşlılarına kıyasla daha iyi notlar aldığı; ayrıca kompleks oyunların hafıza, öğrenme kabiliyeti ve motor becerilerinin gelişmesine yardımcı olduğu belirtilmiştir. Benzer bir araştırma Türkiye’de Yıldırım (2004) tarafından yapılmış ve araştırmada, ilköğretim 7. sınıf öğrencilerinin eğitici oyunlarla işlenmiş olan Fen ve Teknoloji dersinde daha başarılı olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Başka bir çalışmada, Kaya ve Elgün (2015) 4. sınıf fen öğretiminde bilgisayar oyunları kullanımının öğrencilerin akademik başarısını artırdığını belirtmiştir. Öğrencilerin de derslerde eğitsel oyun kullanımına olumlu yaklaştığı ve oyun-tabanlı öğrenmeyi klasik öğrenme yöntemlerine (kitaptan okumak, öğretmeni dinlemek gibi) tercih ettikleri görülmüştür (Bakar, Tüzün ve Çağıltay, 2008). Dolayısıyla bilgisayar oyunları öğrenciler tarafından tercih edildiği, görsel belleği geliştirerek öğrenmelerin eğlenceli ve kalıcı olmasını sağladığı için başta eğitimde olmak üzere sağlıkta ve askeri alanlarda pedagojik anlamda kullanılmaktadır (Aksüt vd., 2012; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; İnal ve Kiraz, 2008).

Bilgisayar oyunları personel eğitiminin yapıldığı iş alanları, eğitimlerin verildiği simülasyon uygulamaları gibi çok geniş bir kullanım ve uygulama alanına sahiptir (Kirriemuir, 2002). Örneğin; sürücü ve pilot adayları simülatörlerle; ABD ordusundaki askerler şiddet içeren bilgisayar oyunları ile eğitilmekte; cerrahlar el becerilerini bilgisayar oyunları ile geliştirmektedir (Topşar, 2015). İlk etkileşimli dijital oyun olan ‘Spacewar’ (1962) ABD’de askeri teknolojinin gelişmesi amaçlı; ‘Battlezone 2’ (1980) askeri tank simülatörü ve ‘UnReal

Engine’ (2002) ABD ordusunda asker alımını artırmak, hükümetin dış politikası ve uygulamalarını haklı göstermek amaçlı; ‘Full Spectrum Warrio’ (2003) askeri eğitim vermek amacıyla tasarlanmıştır. Çin’de ulusçuluğun ön plana alındığı oyun geliştirme sektöründe geliştiricilere vergi muafiyeti uygulanmaktadır (Başpınar, 2016).

Çin’de olduğu gibi Amerika, Güney Kore, İngiltere, Fransa ve Kanada olmak üzere pek çok ülkede de bilgisayar oyunu üretimi, devlet tarafından desteklenmektedir. Amerika’da bilgisayar oyunları üretmek için üniversiteler bünyesinde araştırmalar yapılmakta ve askeri teknolojinin geliştirilmesi için kullanılan bilgisayar oyunları çocuk ve gençler tarafından da oynanmaktadır (Çelikkan, 2014). Kısacası bilgisayar oyunları öğrencilere daha fazla öğrenme imkânları sunarak onların sahip oldukları bilgileri anlamlandırmalarını, kalıcı öğrenmeyi gerçekleştirmelerini sağlamakta, öğrencilerin konuya/ derse yönelik ilgilerini çekerek, motivasyonlarını ve ders başarılarını artırmakta (Haris, 2001), öğrenenin öğrenme ortamında sürekli aktif olmasını sağlayarak (Şahin ve Yıldırım, 1999) eğitimde faydalı bir öğretim materyali olarak kullanılmaktadır.

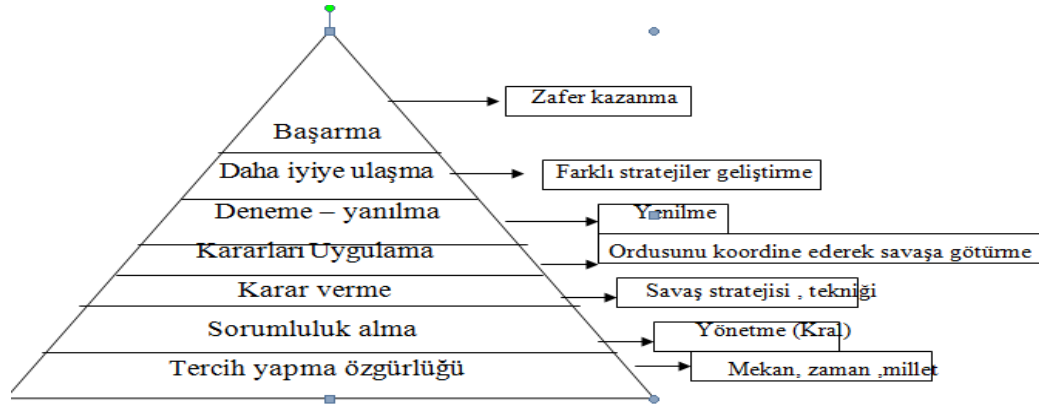
Türkiye’de sağlık alanında hastalıkları iyileştirme sürecinde bilgisayar oyunlarından yararlanılmaktadır (Avşar ve Avcı, 2016). ODTÜ’deki ATOM’da sağlık oyunları üzerine çalışan Zibumi isimli oyun geliştirme grubunca hazırlanan “nanobot” kadın savaşçı Roxxi, elindeki kemoterapi silahıyla kanser hücrelerine meydan okumaktadır. 20 “level” boyunca tüm bedeni ve organları gezen Roxxi, hasta hücreleri yeni ve sağlıklı olanlarıyla değiştirdiğinden kanser hastalarının tedavisini olumlu yönde etkilemektedir. Örneğin lösemiye yenmiş olan 15 yaşındaki Taylor Carol, Re-mission oyunu ile 11 yaşında hastalığının erken bir döneminde tanışmış, oyun oynarken kendisini ailesinden ve arkadaşlarından ayıran bir düşmandan öç alıyormuş gibi hissettiğini ifade etmiştir. İyileşmesinin ve dökülen saçlarına yeniden kavuşmasının ardından Wilkins, hasta çocuklara Re-mission’ının faydalarını anlatmaya başlamıştır. Yine beyinde tümör olan ve daha önce dört kez ameliyat olan 20 yaşında Rashida, 16 yaşından beri Re-mission oyunu oynayarak kanser ile ilgili kitaplardan öğrendiğinden daha çok şey öğrendiğini ve oyunun ona moral verdiğini ifade etmiştir. Lösemi olan ve kemik iliği nakli olacak bir çocuğa bilgisayar oyununda otları kurumuş bir tarla gösterilerek ‘senin de kemik iliğindeki bazı hücreler böyle, biz onların yerine yenilerini koyacağız’ açıklamasının yapılması bilgisayar oyunlarının kanser hastalığının tedavisinde kullanılmasına diğer bir

örnek olarak verilebilir. Bu oyunlar hasta çocukları meşgul ederek onların mücadele dürtülerini arttırmakta, oyundaki görsel mücadele ile beyindeki mücadele de desteklenmektedir. Bilgisayar oyunları kanser hastalığının dışındaki hastalıklar için de kullanılmaktadır. ABD’de ve özellikle Japonya’da Alzheimer tedavisine yönelik kullanılan hafıza güçlendirici oyunlar, psikolojik rahatsızlıklar için “olumlu düşünme” oyunlarının yanı sıra yanık tedavisinde kullanılan bilgisayar oyunları bulunmaktadır. Örneğin karla kaplı, her yerin soğuk olduğu bir alanda geçen “Snow World” oyunu yanık merkezindeki hastalara oynatılmış, hastalar serinlik hissi duyarak yanık acılarının yüzde 40 ila 50 arasında azaldığını ifade etmişlerdir (Dirier, 2010).

Reiber’e (1996) göre öğrenciler bilgisayar oyunlarını oynarken genel ve sosyal kuralları, oyun sırasında kendilerine verilen pekiştireçler ve deneme yanılma yöntemleri yoluyla öğrenmektedir. Kurallar sayesinde birey kuralların amacını, gerekliliğini bilir ve kurallara göre davranır. Bu da sosyalleşme için gerekli olan önemli bir beceridir (Kıcırd., 2002). Çünkü çok sayıdaki kullanıcının erişebildiği bilgisayar oyunları aynı anda binlerce insan iletişim ve etkileşime geçmekte, böylece bilgisayar oyunları oyunculara sohbet etme, arkadaş edinme, sosyal öğrenme ve sosyalleşme ortamları da sunmaktadır (Squire, 2006). Örneğin Bayraktutan Sütçü’ye (2007) göre, bilgisayar oyunlarında oyuncuların parti yapmak, ortak hedefe karşı mücadele etmek, belli kuralları ve uzlaşımları yaratabilmek için bir araya gelmeleri, sanal uzamdaki oyunların sosyallik boyutunda Michel Maffesolli’nin deyişiyle “yeni bir tür kabileciliğin” ortaya çıkmasına yol açmıştır. Hand ve Moore’e (2006) göre bu yeni tür kabile oyuncuları aldıkları skorları birbirilerine ilettiklerinden cep telefonunda bilgisayar oyun oynamak bireysel bir edim değil, tam tersine toplumsal bir etkileşimdir.

Çocuklara, gerçek dünya deneyimleri ile öğrenmenin beraberinde getirebileceği risk ve tehlikeler olmaksızın ve daha ekonomik olarak öğrenme olanağı vermesi (Prensky, 2006) ve bilgisayar oyunlarındaki şiddetin gençlerde var olan şiddet eğilimlerini boşaltması da (Sağlam, 2011) bilgisayar oyunlarının olumlu etkileri arasında sıralanabilir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile ilgili olarak bazı uzmanlar (Colwell ve Kato, 2003; Dinç, 2010) bu tür oyunların çocuğu rahatlatacağını, çocuk için bir boşalma yöntemi olabileceğini savunmaktadır. Spence (1988) duygusal ve davranışsal problemleri olan ergenleri ele aldığı çalışmasında bilgisayar oyunu oynamanın var olan gerilimi yumuşatarak, şiddeti azalttığını belirtmiştir.

Öz (2009), çalışmasında bilgisayar oyunlarının sosyallik, rahatlama, yüksek özsaygı, eğitim ve rehabilitasyon gibi olumlu etkilerine dikkat çekmiştir. Bununla birlikte, çocukların bilgisayar oyunlarında uzun zaman geçirmesinden endişe duyan ailelere yönelik olarak, oyun içeriklerine ve süreye dikkat etmeleri halinde bilgisayar oyunlarının çocuklarının bilişsel performanslarına katkıda bulunabileceğini açıklamıştır. Aynı çalışmada çocukların, oynama süresi belirli bir düzeyde olduğu takdirde planlama, kontrol etme, problem çözme, strateji oluşturma, karar verme, seçim yapma, sonuçları hesaplama, uyanık ve canlı olma, odaklanma gibi çeşitli becerilerinin çok fazla oyun oynayan veya hiç oynamayan akranlarına oranla daha gelişmiş olabileceği belirtilmiştir. Bazı araştırmacılara göre bilgisayar oyunları bilişsel becerilerle birlikte duyuşsal becerilerin de gelişmesini sağlar. Öyle ki bilgisayar oyunlarının oynanması sırasında bilişsel ve duyuşsal becerilerin gerçekleştirilme sırası aşağıdaki gibidir (Kıcır vd., 2002):



Şekil 1: Bilgisayar oyunlarının bilişsel ve duyuşsal becerileri geliştirme aşaması. Kıcır, Yapıcı, Alev, Bayram ve Kuruçaylı (2002). *Bilgisayar oyunlarının, bu oyunları oynayan 15 – 16 yaş grubu (Lise 1. sınıf) bireylerin yaşamlarındaki rolü*. <http://www.academia.edu> adresinden erişilmiştir.

Bayırtepe ve Tüzün'ün (2007), Eğitim Teknolojileri'nin (EĞİTEK, MEB, 2008), Eni'nin (2017) ve Tüzün'ün (2006) çalışmalarında da bilgisayar oyunlarının çocuklar üzerindeki olumlu etkileri vurgulanmıştır. Adı geçen araştırmacılardan Tüzün'e (2006) göre bilgisayar oyunları; çocukların strateji geliştirme, problem çözme, karar verme, algılama becerilerini ve kısa süreli hafızalarını geliştirerek ekip çalışması yapmayı da öğretmektedir. Ayrıca bilgisayar oyunları yarattığı rekabet ortamı, kazanma ve başarı duygusuyla birlikte çocuğun kendine olan güvenini

artırmaktadır (Bayırtepe ve Tüzün, 2007). EĞİTEK'in (2008) çalışmasına göre ise çocuklar bilgisayar oyunları ile plan yapma ve karışık durumlarla baş edebilme yeteneği kazanır.

Dye, Green ve Bavelier (2009) gündelik hayatın koşuşturması içinde bilgisayar oyunlarının hızlı ve yerinde karar alabilme yeteneğini geliştirdiğini belirtmiştir. Hazar vd.'ye (2017) göre bilgisayar oyunları; özellikle stratejik düşünebilme, hızlı ve doğru karar verebilme ve problem çözebilme gibi yeteneklerin kazanılmasında önemli bir araçtır. Yine başka bir araştırmacı grubun çalışması incelendiğinde; bilgisayar oyunu oynayanların, bilgisayar oyunu oynamayanlara göre profesyonel iş yapma becerilerinin daha yüksek olduğu ve hava araçlarını kontrol etmede daha başarılı oldukları bulgusuna ulaşılmıştır (McKinley, McIntire ve Funke, 2011). Ayrıca sosyal yardım içeriği olan bilgisayar oyunlarının agresif düşünce, duygu ve davranışları azalttığı; işbirliği yapma, paylaşma, empati, yardımlaşma davranışlarını ise artırdığı belirlenmiştir (Gentile, 2009).

Gentile ve Anderson'un 2006 yılında yaptıkları çalışma sonucuna göre bilgisayar oyunları eğitime, astım ve diyabet hastası çocukların öz bakım becerilerini kazanmasına, öğrencilerin güç kontrollerini geliştirmesine, cerrahi beceriler ve uçuş yeterlilikleri gibi ince motor becerisi gerektiren uygulamalara katkı sağlamakta; bilgisayar okur-yazarlığını, özellikle görsel becerileri geliştirmektedir. Yavuzer (2007, s. 71) bilgisayar oyunlarının, hayal gücünü ve zihinsel gelişimi olumlu yönde etkilediğini fakat süreli ve sınırlı bir şekilde oynanmadığında sosyal gelişime zarar verdiğini vurgulamış bu sebeple bilgisayar oyunlarının kontrollü bir şekilde oynanması gerektiğini belirtmiştir. Uysal'ın (2017, s. 186) yapmış olduğu araştırmada bilgisayar oyunlarının ancak ihtiyaç halinde kullanıldığında yararlı olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Öz Pektaş'a (2017) göre de bilgisayar oyunları; eğitsel yönleri ön planda tutulduğunda, hedef kitleye uygun olduğunda, içeriğinde eğitim ve eğlence unsurları dengeli biçimde dağıldığında yararlı olmaktadır.

2.2.2.2. Bilgisayar Oyunlarının Olumsuz Etkileri

Bilgisayar oyunlarının ölçülü ve yerinde kullanımı, bireylerin gelişimine belirtilen katkıları sağlarken, bilgisayar oyunları ile uzun zaman harcanması olumsuz etkilere neden olabilmektedir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Alanyazında özellikle ergenlerin bilgisayar

oyunlarının olumsuz etkilerine daha çok maruz kaldıkları belirtilmektedir (İnan, 2010, s. 66; Tahiroğlu vd. 2010; Media Development Authority, 2012). Bu olumsuz etkiler psikolojik ve fiziksel sorunlar olarak kendini göstermektedir (Akbulut, 2013, s. 67).

Uzun süre bilgisayar oyunu oynama; hareket eksikliğinden kaynaklı sağlık problemlerine, fiziksel olarak kilo ve görme kaybına (Wan ve Wen, 2013), sportif faaliyetlerden uzaklaşarak hareketsiz kalmaya ve düzensiz beslenmenin neden olduğu obeziteye, postüre (duruş ve iskelet bozuklukları), oturuş bozuklukları nedeniyle kas ve iskelet sistemi rahatsızlıklarına (Kelleci, 2008; Muslu ve Bolışık, 2009), karpal tünel sendromuna bağlı bilek, omuz, sırt ağrılarına, boyunda sertleşmeye (İnandı ve Akyol, 2001), kalp-ritim değişikliklerine, elektromanyetik radyasyon dalgaların olumsuz etkilerine, baş ağrılarına, çoklu oyunlarda rastlanılan epileptik nöbetlere (Akbulut, 2013, s. 68), konuşma becerilerinde geriliğe, göz yorgunluğuna, gözde ağrı ve kuruluğa, bel fıtığına, duyu kaybına, yorgunluğa, uyku düzensizliğine (Foti vd., 2011) neden olmaktadır.

Bilgisayar oyunlarında uzun zaman geçirmek; psikomotor bozuklukları, çocuğun dengesini koruyamamasını (İçişleri Bakanlığı Araştırma ve Etütler Merkezi (AREM), 2012); çocukların erken olgunlaşmasını, antisosyal, obsesif, agresif ve düşmanca davranışlar sergilemesini (Chan ve Rabinowitz 2006), kişilik değişimleri yaşamasını, duyguların azalmasını, öfke nöbetleri ve kaygı düzeyinin artmasını (Kılıç ve Kurtuluş, 2015) da beraberinde getirir. Depresyon gibi psikolojik sorunlar (Işık, 2007) ve bu psikolojik sorunların beraberinde getirdiği yalnızlık, duyarsızlaşma (Makas, 2008, s. 1), aile içi ve kişiler arası ilişkilerin bozulması, okul başarısının düşmesi, makineleşme, şiddete yönelme, düşmanlık, hilekârlık, dikkat sorunları, fazla dopamin salgılanmasına bağlı hiperaktivite (Kurt, İnce ve Arslan; 2014; Uysal, 2017, s. 182; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016) bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerindendir.

Chiu, Lee ve Huang'a (2004) göre bilgisayar oyunları öğrenme bozuklukları, hayal ve gerçek arasında karmaşa yaşama, sıkılma gibi olumsuz durumlara da neden olmaktadır. Bazı bilimsel çalışmalar bilgisayar oyunlarını oynamanın, çocuklar üzerinde gasp, el koyma ve kalp krizi oranını arttıran bir dizi olumsuz durumlar ortaya çıkardığını göstermektedir. Örneğin, tekrarlanarak yanıp sönen görüntüleri içeren bilgisayar oyunlarını sürekli oynamak, fotosensitif (ışığa duyarlı) epilepsi hastalarını olumsuz etkilemekte ve epileptik felçleri beraberinde getirmektedir (Çakır, 2013). Amerika'da ve diğer birçok ülkede çocukların ve ergenlerin,

ailelerine oranla daha kısa bir yaşam süreleri olacağı ve bunda bilgisayar oyunlarının büyük etken olduğu belirtilmiştir (Mohaç, 2015).

Çocukların en hareketli, en enerjik oldukları dönemde bilgisayar başında hareketsiz kalmaları, enerjilerini boşaltamamaları, ciddi hiperaktivite davranışlar gibi zihinsel bozulmalara yol açmaktadır (İşçibaşı, 2011; Kelleci, 2008). Houghton, El Sawy, Gray, Donegan ve Joshi (2004) tarafından yapılmış bir araştırmada bilgisayar oyunlarının beyinde dopamin salgılanmasını artırdığı ve bu durumun çocuklarda hiperaktivite bozukluğuna yol açtığı bulgusuna ulaşılmıştır. Günlü (2016, s. 46), zamanının büyük kısmını bilgisayar oyunu oynayarak geçirmenin çocuklar üzerindeki olumsuz fiziksel etkileriyle ilgili olarak bu çocukların arkadaşları ile dışarıda oyun oynayan yaşlıtlarına göre önemli ölçüde fiziksel güç kaybına uğradıklarını belirtmiştir. Demirci ve Nazik (2001) de bilgisayar ekranının, göz kataraktından beyin tümörüne kadar çeşitli hastalıklara sebep olduğunu belirtmiştir. Çelebi (1999) bilgisayar oyunlarını oynama esnasında klavye ve fareyle yapılan hareketlerin el bileği hizasındaki yapıların bozularak elde uyuşukluğa, ağrıya ve incelik gerektiren el işlerini yapamamaya neden olduğunu belirtir. Gentile ve Anderson (2006, s. 238) oyun oynarken başparmak ile sürekli düğmelere basılması sonucu tendinit denilen bir rahatsızlığın ortaya çıktığını ifade etmiştir. Yine bilgisayar oyunu oynarken yanlış oturma biçimi ya da ergonomiye uygun olmayan yanlış duruş hareketleri, pek çok fiziksel hastalığa zemin hazırlamaktadır (Döner, 2011, s. 46). Öyle ki belli bir duruşta uzun süre kalmakla boyun kasları kasılabilmekte, boyunla beraber başın arka kısımlarında ağrı, sertlik ve uyuşukluğun olduğu vakalar ölümle sonuçlanabilmektedir. Örneğin Tayvan'daki bir internet kafede bilgisayar oyunu oynayan genç, tam 23 saat boyunca yerinden hiç kalkmadan oyun oynamış ve hayatını kaybetmiştir. Taylant'ta ise uyumak dışında tüm vaktini bilgisayar başında geçiren 24 yaşındaki bilgisayar oyunu bağımlısı genç bilgisayarının başında ölü bulunmuştur (NTV, 2017).

İnternet bağımlılığı'nı 2003 yılında klinik bir vaka olarak tanıyan ilk ülke olan Çin'de de benzer olaylar meydana gelmiştir. Örneğin Çinli bir genç internet kafede saatlerce oyun oynadıktan sonra hayatını kaybetmiştir. 2005 yılının Ağustos ayında da 28 yaşındaki Güney Koreli bir genç, internet kafede 50 saat kesintisiz bilgisayar oyunu oynadıktan sonra ölü olarak bulunmuştur (Ünal, Terek ve Batı, 2012). Başka bir olayda 12 saat aralıksız bilgisayar oyunu oynayan İngiliz genç ile Rusya'daki bir ortaokul öğrencisi, bilgisayarda sürekli oyun

oyunmaları sonucunda fenalaşıp hayatlarını kaybetmişlerdir. Washington State Üniversitesi'nden bir öğrenci 36 saat boyunca bilgisayar oyunu oynamış, uykusuzluktan psikotik epizot geçirerek psikiyatri bölümünde tedavi altına alınmıştır (Tarhan ve Nurmedov, 2014).

Türkiye'de de bütün yaz tatilini bilgisayar oyunu oynayarak geçiren 15 yaşındaki Antalyalı genç sol bacağına ciddi sorunlar yaşamış, Erzurum'da 13 yaşındaki ortaokul öğrencisi saatlerce hareketsiz kaldığı bilgisayar oyunu nedeniyle hayatını kaybetmiştir (Kurt, 2014). Yalçın Irmak (2014) çalışmasında asosyal davranış özellikleri gösteren ve oyun oynama düşüncesi ile isteğini kontrol edemeyen ergenlerin, oyun oynama davranışlarını bağımlılık düzeyine taşımaya eğilimli oldukları bulgusuna ulaşmıştır. Dinç (2010, s. 11), teknolojik aygıtları özellikle erken yaşlarda kullanmanın algıları ve beynin gelişimini olumsuz etkilediğini; bebeklikten itibaren teknolojiye mahkum bırakılan çocukların, beyin gelişimi anlamında dezavantajlı olarak hayata başladığını, çocukların bilgisayar oyunları ile gerçek hayattan koparıldıkları için başta sosyal becerilerden mahrum kaldıklarını ifade etmiştir. Sürekli kazanma isteklerinin ve rekabet duygularının tetiklenmesiyle bilgisayar oyunlarına aşırı zaman harcayan çocuklar tam da sosyal yeterlilik kazanmaya başladıkları bir dönemde gerçek sosyallikten uzaklaşmaktadır (Çukurluöz, 2016, s. 17). Sosyal ilişkilerde kendilerini ifade etmekte zorlanan çocuklar da stresli ve sıkıntılı anlarında bilgisayar oyunlarına sığınmaktadır. Dolayısıyla bu döngü bilgisayar oyunları ve çocuk arasında sürekli devam etmektedir (Subrahmanyam vd., 2000). Anderson ve Bushman (2001) ve Sutton Smith (1986), aynı görüşü paylaşarak sosyalleşmeye katkı sağlayan oyunun tek kişilik bir tüketim aracına dönüştüğünü, bireyin bilgisayar oyunları ile yalnızlaştırıldığını ifade etmiştir.

Çankaya ve Ergin'e göre (2015) bilgisayar oyunları, sanal ortamdaki etkileşimleri artırmasına karşılık gerçek hayatta insanları birbirinden uzaklaştırmaktadır. Çevresini keşfetmeye, çevresi ile iletişim kurmaya çalışan çocuk için oyun; sosyalleşmesinin ilk adımını oluştururken bilgisayar oyunları onları yalnızlaştırmaktadır (Bilgin, 2015). Oysa ki yalnızlıktan kurtulma, toplumsal bir canlı olan insan için en önemli ihtiyaçlardandır. Ng ve Hastings (2005), yapmış olduğu çalışma sonucunda katılımcıların yalnızlıktan kurtularak sosyalleşme ihtiyacını gidermek ve böylece öz güven kazanmak için bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtmiştir. Fakat LaRose, Mastro ve Matthew (2001) ergenlerin kendilerini yalnız hissetmemek için bir gruba ait

olma ihtiyalarını sanal ortamlarda gidermelerinin bağımlılık için önemli bir risk etmeni olduğunu vurgulamıştır. Akgöl (2011), şehir içinde arkadaş edinmenin azalmasıyla beraber kendi kendine oyun oynayan, bilgisayarda oyun oynayarak kendini eğlendiren yalnızlaşan çocukların sayısının giderek arttığına dikkat çekmektedir.

Fröhlich ve Lehmkuhl (2012), bilgisayar oyunlarının kişileri ailece yapılan ortak aktivitelerden uzaklaştırdığını, aile içindeki davranış alışkanlıklarını değiştirerek onları kendi aileleri içinde de yalnızlaştırdığını savunmaktadır. Samancı'nın (2006) velilerle yapmış olduğu araştırması da bu bulguyu destekler niteliktedir. Öyle ki veliler, bilgisayar oyunlarının çocukların ruh sağlığını, ders başarısını, bedensel gelişimini, sosyal gelişimini, göz sağlığını ve özellikle de anne babalarıyla olan iletişimlerini olumsuz yönde etkilediğini ifade etmiştir. Kıran (2011) bu görüşle aynı doğrultuda olarak bilgisayar oyunlarının kişilerin aileleri ile olan ilişkilerinde onlarla geçirilen zamanın azalmasına, asosyal bir yaşam tarzı yaşamaya, peşin hüküm veren yargılamaların tesiri altına girmeye neden olduğuna dikkat çekmiştir.

Samancı (2006), öğrencilerin zamanlarının büyük kısmını bilgisayar oyunlarına ayırdıklarını tespit ettiği araştırmasında, bu oyunların ailede anne-baba ve çocukları arasında; okulda, öğretmen ve öğrenciler arasında çatışma yaşanmasına neden olduğunu belirtmiştir. Adı geçen araştırmacının çalışmasından elde edilen bulgulara göre çocuklar evdeki zamanlarının büyük bölümünü bilgisayar oyunları oynayarak geçirdiklerinden ve ders çalışmaya yeterince motive olamadıklarından bilgisayar oyunları onların ders başarısını, ruh sağlığını, bedensel gelişimlerini, göz sağlığını, aileleriyle olan iletişimi ve sosyal gelişimlerini olumsuz yönde etkilemektedir. Özellikle ergenlik döneminde gereğinden fazla bilgisayar oyunu oynamak, ergenin iletişim becerilerini azaltmakta cesaret, girişkenlik gibi kişilik özelliklerini olumsuz yönde etkileyerek, sosyalleşme sürecine zarar vererek bireyin gerçek arkadaşlık yerine sanal arkadaşlığı tercih etmesine neden olmaktadır (Kelleci, 2008; Tuğrul vd., 2014).

Çocukların/ ergenlerin bilgisayar oyunları nedeniyle yaşadıkları sosyal izolasyona dikkat çeken Selnow (1984, s.144 aktaran: Güllü vd., 2012) ilk kez “elektronik arkadaş” hipotezini ileri sürerek bireylerin sosyal ilişki kurmakta güçlük yaşadığını, sanal dünyayı gerçek dünyadaki ilişkilere tercih etmeleriyle çevrelerinde sınırlı sayıda arkadaşlar edindiğini, sınırlı sayıda olan arkadaşları ile paylaştıkları konuların da bilgisayar oyunları olduğunu belirtmiştir. Griffiths (2000) yapmış olduğu çalışmasında bireylerin sanal ortamda edindikleri arkadaşlar dışında

gerçek hayatta arkadaş edinemeyip kullandıkları bilgisayarı arkadaş olarak gördüklerini ortaya koymuştur. Konuyla ilgili Colwell ve Kato (2003), ortaokul öğrencileriyle yaptığı çalışmada çocukların gerçek oyun arkadaşı yerine sanal ortamda bilgisayar oyunlarına yöneldiklerini, ergenlerin bilgisayar oyunu ile geçirdikleri zamanın arkadaşlarıyla geçirdikleri zamandan daha iyi ve eğlenceli olduğunu ifade ettiklerini belirtmiştir.

Ng ve Hastings'ın (2005), bilgisayar oyun bağımlılığını araştırdıkları çalışmalarında katılımcılar bilgisayar oyunu oynamanın, oyun arkadaşlarıyla sohbet ederek zaman geçirmekten daha eğlenceli olduğunu belirtmiştir. Üstündağ (2017) arkadaş ilişkisi kurmada sorun yaşayan, sosyalleşemeyen ergenlerin bu eksikliklerini kendini en rahat ifade edebileceği, kimsenin onun gerçek kimliğini bilmediği bilgisayar oyunları ile tatmin etmeye çalıştıklarını; sosyal hayatta göremedikleri değeri sanal bir ortamda aradıklarını ifade etmiştir. Üstündağ gibi Kıran (2013) da bilgisayar oyunlarının kimlik gizleme imkanı verdiğini; sanal ortamlarda kurulan arkadaşlıklarda oyuncuların genellikle birbirlerini bilgisayar ortamında yarattıkları avatarlar (oyuncu karakterleri) yolu ile tanıdığından kişisel bilgilerini gizlediklerini belirtmiştir. Bilgisayar oyunu oynama ile sosyalleşme arasındaki ilişkiyi konu edinen çalışmalardan elde edilen bulgulara göre, günde iki saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerinde sosyalleşme sorunları yaşadıkları görülmüştür (Çakır, 2013). Bilgisayar oyunlarının uzun süre oynanması; çocuk ve ergenlerin sosyalleşememelerine, toplumdan uzaklaşmalarına, kişiler arası ilişkilerinin bozulmasına ve sosyal işlevlerinde, yaşam kalitelerinde ciddi kayıplara yol açan anksiyete sorununa neden olmaktadır (Mentzoni vd., 2011).

Mehroof ve Griffiths (2010) çalışmasında bilgisayar oyunu bağımlılığının sosyal anksiyeteyi artırdığı bulgusuna ulaşmıştır. Sosyal anksiyetesi yüksek olan çocuk ve ergenler, sosyal ortamlarda arka planda ve genellikle sessiz kalmayı tercih ettikleri, sadece çekingen olarak nitelendirildikleri, ağırbaşlı, uysal gibi olumlu ifadelerle tanımlandıkları için sosyal onay görmekte ve sorunlu oldukları farkedilememektedir (Karaca vd., 2016). Japonya'da son 10 yıldır, bilgisayar oyunları yüzünden odasına kapanmış % 80'i genç erkek olan sayısı 300 bine ulaşan hikikomori (geri çekilmek, elini eteğini çekmek anlamına gelen adlandırma) genci tekrar sosyal yaşama katmak için kurulan örgütler vardır (Kaymak ve Erşan, 2006). Ögel'e (2012, s. 111) göre de kendini topluma kabul ettiremeyerek yalnızlaşan insan, kaygısını azaltmak

amacıyla bağımlılık yapan madde ya da davranışa yönelmekte yalnızlık sonucu bağımlılık oluşmaktadır. Her ne kadar yalnızlık, bazı araştırmalara göre bilgisayar oyun bağımlılığının nedeni, bazı araştırmalara göre sonucu olsa da özgürlüklerin önem kazandığı, sosyalleşmeye imkan sağlayan ağların yaygınlaşmasıyla bireyin yalnızlığa itilmesi tezatlık oluşturmaktadır (Aksoy, 2015). Erich Fromm (1996) bu tezata ‘Özgürlükten Kaçış’ kitabında dikkat çekmiş küreselleşen dünyada etrafı dünya insanlarıyla dolan bireyin bir taraftan da yalnızlığa itildiğini, ilişkilerdeki sanallık ve samimiyetsizliğin bireyi tek başına bıraktığını anlatmıştır.

Güllü vd. (2012) konuyla ilgili olarak 12-18 yaş arasında bulunan gençlerle yaptıkları araştırmada bilgisayar oyunlarının ergenlerin sosyal gelişimlerinin gerilemesine ve saldırganlık davranışlarının artmasına neden olduğunu belirtmiştir. Ding, Xiaoyin, Hao, Shukun ve Quan (2014) yaptığı çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı olan bir grup bireyde sol orta beyinde hiperaktif sinirsel tepkiler gözlemiş bunların bireyde agresif tutumlara neden olduğunu; Mehroof ve Griffiths (2010) bu agresif özelliklerin bilgisayar oyun bağımlılığını tetikleyebileceğini belirtmiştir. Parsa (2009), bilgisayar oyunlarının öfke merkezini etkilediğine ilişkin yazısında şu ifadeleri kullanmaktadır: ‘Bilgisayar oyunları ağırlıklı olarak görsel zekaya hitap etmektedir. Görsel zekayı yöneten beynin sağ lobudur ve bu bölge duygusal tepkilerle yakından ilişkilidir. Bundan dolayı, şiddet içerikli oyunlar, çocukların beynindeki öfke merkezini tetiklemektedir.’ Mathews (2011), şiddet içeren oyunların beynin fizyolojisini ve beynin çalışma biçimini etkilediğini belirtmektedir. Bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisi ile ilgili olarak Çankaya ve Ergin (2015), öğrencilerin açık havada oynadıkları oyunlar ile saldırganlık düzeyi arasında negatif yönde, buna karşın bilgisayarda oynadıkları oyunlar ile saldırganlık düzeyi arasında pozitif yönde ilişki olduğuna dikkat çekmiştir. Öyle ki eğlendirici, motive edici ve bazen de eğitici olmaları için tasarlanan bilgisayar oyunları çoğunlukla şiddet ve saldırganlık öğeleri içermektedir (Bilgi, 2005; Uysal, 2017, s. 189).

Alanyazında şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda/ergenlerde özellikle saldırganlığın oluşumunda etkili olduğunu saptayan birçok çalışma (Toksöz, 1999; Anderson ve Bushman, 2001; Bartholow ve Anderson, 2002; Kirsh, 2003; Bilgi, 2005; Mathews vd., 2005; Buckley ve Anderson, 2006; Gentile ve Anderson, 2006; Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2007; Kars, 2010; Solak, 2012; Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016) bulunmaktadır. Konuyla ilgili Anderson ve Bushman (2001, s.65), Ko vd. (2008), bilgisayar oyunu oynamanın

saldırganlığı artırmasının nedeninin, ödül kazanımıyla oluşan sanal saldırganlıkların gerçek hayatta da uygulanması olduğunu belirtmiştir. Swing, Gentile, Anderson ve Walsh'e (2010) göre şiddet içerikli bilgisayar oyunları, iş birliğini değil rekabeti (mücadeleyi) amaçladığından saldırgan davranışları öğretmektedir. Dinç (2010, s. 49) ise bilgisayar oyunlarındaki şiddet sahnelerinin ergenin bilinçaltına hak arama ve savunma, bireysel olarak adaleti sağlama şekli olarak yerleştiğini; böylece sorunların barış içinde iletişimle çözülmesinin geri planda kaldığını vurgulamıştır.

Konuyla ilgili çalışmasında Kirsh (2006) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisini, şiddete maruz kalma durumuna bağlamaktadır. Şiddet içerikli oyunlarda her ne kadar nesneler ve durumlar gerçek olmasa da oyunu oynayan, görsel şiddete maruz kaldığından veya görsel şiddet uyguladığından saldırganlaşabilmektedir. Sherry (2001) çalışmasında, bireylerin ekranda gördüğü davranışı benimseyip uygulayacağından oyunda şiddetin düzeyi arttıkça çocukların saldırganlık düzeylerinin de arttığını vurgulamıştır. Kaya'ya (2013, s. 48) göre bilgisayar oyunları çatışma ve şiddet üzerine kurgulandığından bu oyunlarda sürekli olarak kişilerin oyun oynadığı karakterler ölmekte, öldürmekte, yaralanmakta ve yaralamaktadır. Bu yönü ile çatışma oyununun kendisi olmaktadır.

Konuyla ilgili, 1972'den beri yapılan binden fazla araştırmada, şiddet ve saldırganlık içeren materyalleri izleyen çocukların şiddete yönelik davranışlar sergiledikleri sonucuna ulaşılmıştır (Özen, 2015). Örneğin Amerika'da Indiana Üniversitesi'nde konuyla ilgili yapılan bir çalışmada, sıradan manzara görüntüleri ile şiddet görüntüleri eşliğinde 39 gönüllünün EEG'si (elektroensefalografi) çekilmiş, şiddet içerikli oyunları oynayanların cezalandırmaya alışık hale gelmeleri nedeniyle bu görüntüleri sıradan gördükleri ortaya çıkmıştır. Böylece çalışmada şiddet içeren bilgisayar oyunu görüntülerinin beyinde saldırganlığı tetikleyen bölgeleri uyardığı ve anormal beyin fonksiyonlarına sebep olduğu bulgusuna ulaşılmıştır (Mathews vd., 2005). Yine Bartholow ve Anderson (2002), şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile ilgili yaptıkları araştırmada, şiddet içeren görüntülerle karşılaşan bireylerin bir süre sonra görüntüleri sıradan bulmaya başlayarak bu tür görüntülere alıştıklarını, daha sonra da duyarsızlaştıklarını belirtmişlerdir..

Çocuk; şiddet içeren bilgisayar oyunları oynarken, bilgisayar ekranına sıçrayan kanları temizlemekten ve adam öldürmekten zevk alıyorsa bu durum şiddeti içselleştirdiği anlamına

gelmektedir (Odabaşı, Çoklar ve Kabakçı, 2007, s. 71). Buckley ve Anderson (2006) saldırgan davranışların sergilenmesine neden olan etmenlerden birinin de neo-çağrışıcılık (neo-associationism) olduğunu öne sürmüştür. Neo-çağrışıcılık; beynin içindeki bağlantıların bireyin yaşadığı deneyime bağlı olarak değiştiğini, ne kadar çok saldırganlık içerikli görüntüye, hatıraya ve düşüncelere maruz kalınırsa o kadar fazla saldırganlık davranışının olacağını savunmaktadır. Bu noktadan hareketle çocuklar şiddet içerikli sahneleri oynayarak veya izleyerek birçok yaşantı gerçekleştirmiş olmaktadır. Konuyla ilgili Özutku (2011) şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklarla ilgili şunları ifade etmiştir:

"Çocuk bilgisayar oyununda banka nasıl soyulur diye bir oyun oynuyor. Oyunda bankayı soyacak çete üyeleri bankanın güvenlik görevlileri ve polise saldırıyor. Oyunda hırsızlar banka güvenlik görevlisi ve bölgeye gelen tüm polisleri öldürüyor. Hırsızlar yakalanıyor. Cezaevine konuluyor. Bu sefer cezaevindeki infaz koruma görevlilerini öldürüyor. Bir oyun düşünün ki her şey öldürmeye yönelik. Bu oyunu izleyen çocuğun ruh halini düşünün. Bu oyunları izleyen çocuk saldırgan ve kural tanımaz olacaktır. Oyunları hazırlayanların da klinik vaka oldukları düşünülebilir".

Bu tür oyunlarda saldırganlığın artması ile kızgınlık, öfke, düşmanlık duyguları ve duyarsızlaşma artarken toplum yanlısı davranışlar olan yardım etme, hayırseverlik, gönüllü çalışma ve empati kurma gibi davranışlar da azalmaktadır (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Çankaya ve Ergin de (2015) çalışmasında bilgisayarda oynanan şiddet içerikli özellikle dövüş ve savaş oyunları ile saldırganlık düzeyi arasında pozitif, empati arasında ise negatif yönde ilişki bulmuştur. Empatik beceriler bireyin kendisini ve davranışlarını kontrol etmesini sağladığı için (Scully, 1988 aktaran: Kurtyılmaz, 2005) saldırganlıkla bağdaşmamakta, saldırganlık davranışları ve empati iki zıt kutbu oluşturdukları için aynı anda sergilenememektedir (Kurtyılmaz, 2005). Bu nedenle, saldırganlığı önleme çalışmalarında empatik davranışların gösterilmesi desteklenmektedir (Webster-Stratton ve Reid, 2003). Örneğin savaş oyunlarında; vahşi hayvanların insanları parçalayan figürleri, oyunlarda kullanılan balta, kılıç, ok, satır, gürz, pala, bıçak gibi kesici ve yaralayıcı aletler kullanılması saldırganlık içgüdüsünü kamçılamaktadır. Sürekli olarak insana zarar veren oyunlar oynayan ve izleyen çocuklar da bu görüntülerden etkilenerек kısa zaman sonra çevrelerine zarar vermeye başlamaktadır (İmamoğlu ve Şirin, 2011, s.16).

Kıran (2011) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlık üzerine etkisini oyunun kurallarına bağlamaktadır. Şöyle ki; şiddet içeren bilgisayar oyunlarında oyunculardan karşılırlarına çıkan tüm engelleri aşması ve sonraki aşamalara geçmek için vurmak, kırmak,

yıkarak, öldürmek gibi davranışlar göstermeleri beklenmektedir. Çünkü bu tür oyunlarda ne kadar şiddet uygulanırsa o kadar başarılı olunacağı düşüncesi vardır. Çevrim içi oyunlarda bu tür davranışlar başta kişinin puanı ve saygınlığı olmak üzere bir takım özelliklerini diğer oyuncular karşısında daha da yükseltmekte, böylece oyunlar şiddeti özendirici hale getirmektedir.

Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarında, şiddetin bir sorun çözme aracı olduğu mesajı işlenmekte; çocuklara amaca ulaşmak, yenmek, daha fazla kişiye hükmetmek için her yolun kullanılması gerektiği mesajı verilmektedir (Toran vd., 2016, s. 2268). Kapıcıoğlu'na (2008, s. 92) göre bilgisayar oyunlarında saldırganlık gösteren örneklerle karşılaşılması ile bireyler sorun çözme yolu olarak şiddeti öğrenmekte ve bu tür davranışların sonuçlarına karşı duyarsızlaşarak saldırganlığa eğilimli hale gelmektedir. Burak ve Ahmetoğlu (2015), şiddet içerikli bilgisayar oyunları ile oluşan saldırganlığın rekabet, engellenme veya tahrikten kaynaklandığını ifade etmiştir. Onlara göre kazanma/kaybetmeye dayalı şiddet içerikli oyunlarda çocuk, bilgisayar oyununu istediği gibi yönetemediği veya oyunda genellikle başarısız olduğu durumlarda (ki genellikle çoğu zaman mağlup olmaktadır) daha öfkeli ve saldırgan davranmaktadır.

Crick ve Dodge (1996) 9-12 yaş grubunun saldırgan davranış düzeylerini belirlemeye çalıştıkları araştırmalarında bilgisayar oyunlarının içeriğindeki kışkırtmanın çocuklardaki saldırgan davranışlara olan eğilimi artırdığını belirtmiştir. Chermack, Berman ve Taylor da (1997) 54 erkek denek üzerinde deneysel olarak yapmış oldukları araştırmalarında tahrik arttıkça saldırganlığın da arttığı bulgusuna ulaşmıştır. Benzer olarak Kağıtçıbaşı'ya (2006, s. 102) göre de (oyundaki başarısızlıktan kaynaklanan) engellenme, saldırgan davranışın sergilenmesine neden olmaktadır. Bu bulguyla paralel olarak Kirsh (2006) araştırmasında şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan oyuncunun bir başkası tarafından engellendiğini ya da oyunda başarısız olduğunu düşünüp daha fazla stres yaşayarak saldırganlık eğilimlerinin arttığı bulgusuna ulaşmıştır.

Konuyla ilgili araştırmasında Bilgi (2005), şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisini ipucu kuramıyla açıklamaktadır. Belirtilen kurama göre, engellenme ortamında bulunan saldırganlık ipuçlarının saldırgan davranışlarını artıracak savunulmaktadır. Örneğin savaş oyunlarında engellenme ve saldırganlığı hatırlatacak çok sayıda ipucu bulunduğundan bu tür bilgisayar oyunları saldırgan davranışların artmasına yol açmaktadır. Şiddet içerikli savaş

oyunlarını özellikle internet kafelerde daha çok 12 yaş ve altında olan çocukların tercih ettiği görülmektedir. Bu sonuç da bazı internet kafe sahiplerinin yasal yaş sınırlaması olan 18 yaş genelge hükmüne uymadıklarını göstermektedir (Akgündüz, Oral ve Avanoslu, 2006, s. 171). Anderson ve Bushman (2001, s.65), Andiç ve İşler (2010) çocuk ve gençte şiddet eğiliminin oluşmasında oynanan oyunun türünün, oyun oynama sıklığının ve süresinin de etkili olduğunu belirtmektedir. Bilgi (2005), Kars (2010, s. 58) çalışmalarında bilgisayar oyunu oynama süresi arttıkça antisosyal saldırganlığın arttığı bulgusuna ulaşmışlardır. Şiddet içeren bilgisayar oyunları hırs, rekabet duygularıyla oynandığından bu tür oyunları oynayan öğrenciler bilgisayar oyunlarında daha fazla zaman geçirmektedir (Kıran, 2013).

Türkiye’de Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı’nın en son 2017’de yayımladığı "Dijital Oyunlar Çalıştay ve Sempozyumu"nın raporlarında bilgisayar oyunlarının; dil gelişiminde aksamalara ve gelişim geriliğine, zaman israfına ve erteleme davranışının yerleşmesine, duygu kontrollerinde zorluk yaşamaya ve kişilik bozukluklarına, asosyalleşmeye ve aile içi iletişimin azalmasına, akademik ve kişisel başarının olumsuz etkilenmesine; bağımlılık, obezite, dikkat bozukluğu gibi sağlık problemlerine neden olabileceği; çocukların iç dünyasında karmaşa yaratıp vicdan duygusunu köreltebileceği ve şiddet eğilimlerini artırabileceği ifade edilmiştir (İşçiabaşı, 2011). Kim vd. (2008) saldırganlık, oto-kontrol ve narsistik kişilik özellikleri ile oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi inceledikleri çalışmalarında narsist kişilik özelliğinin, bilgisayar oyun bağımlılığı ile tetikleyici yönde bağlantılı olduğu bulgusuna ulaşmıştır.

Şahin (2015) bilgisayar oyunlarının 4, 5 ve 6. sınıf öğrencilerinin şiddet eğilimlerine etkilerini araştırmak amacı ile yürüttüğü çalışmada bu öğrencilerin bilgisayar oyunlarını çok fazla oynadıklarını ve bunun sonucunda şiddet eğilimlerinin arttığını; Gürcan vd. (2008, s. 21) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocukların iç dünyasında karmaşaya sebep olabileceğini ve vicdan duygusunu köreltebileceğini belirtmiştir. Konuyla ilgili yapılan bazı araştırmalarda da bu görüşü destekleyen bulgulara rastlanmıştır (Carnagey vd., 2007; Sacks vd., 2011). Benzer olarak İlhan (2016) çalışmada, şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan çocuklarda ve ergenlerde oyundan sonra baş ağrısı, mide bulantısı gibi fiziksel sorunlarla birlikte halüsinasyon görme ve saldırganlaşma davranışlarıyla karşılaştıklarını belirtmiştir.

İmamoğlu ve Şirin’e göre (2011, s. 14) şiddet içerikli bilgisayar oyunları çocukların okul başarılarını, ahlaki davranışlarını, çevresiyle olan ilişkilerini olumsuz etkilemekte; cinsel

istismara ve sapkınlıklara yönelmelerine, saldırgan ve kırıncı davranmalarına neden olmaktadır. Bandura'nın (1977) sosyal öğrenme teorisine göre bilgisayar oyunlarındaki şiddet sahneleri, bu davranışların taklitine neden olarak öfkeyi ve yaşamboyu saldırgan davranışları artırmakta; Berkowitz'in (1984) bilişsel modeline göre ise bu uyarılar saldırganlıkla ilgili düşünce ve duyguları harekete geçirmektedir. Bilgili (2006) bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık düzeylerini; Kelleci (2008) bilgisayar oyunlarının etkilerini incelediği araştırmasında bilgisayar oyunlarının saldırganlığı artırdığı bulgusuna ulaşmıştır. Duygulu'ya (2011) göre son zamanlarda, kesici alet ya da silah taşımaya başlayan, çevresine zarar veren çok fazla çocuk görülmesinin ardındaki en önemli nedenlerden biri şiddet içerikli bilgisayar oyunlarıdır. Öyle ki şiddet içeren bilgisayar oyunlarında önüne gelen herkesi öldürmek için çaba harcayan kişi, anti-sosyal psikopatik kişilik bozukluğu varsa, gerçek hayatta da öldürme içgüdüğü ile hareket etmektedir (Koyuncu, 2018). Bu düşünceyi destekleyen bir örnek 2011 yılında Norveç'te yaşanmış olup 92 kişinin ölümüyle sonuçlanan olayın katilinin şiddet içerikli bilgisayar oyunu bağımlısı olduğu ortaya çıkmıştır. Bu olaydaki katil gibi şiddet içeren bilgisayar oyunu oynayan oyuncu şiddet içeren davranışları ödüllendirildiği için, ateş etmenin ve öldürmenin normal bir şey olduğunu düşünmeye başlamakta ve insanlara şiddet uyguladığında ya da zarar verdiğinde kendisini suçlu bile hissetmemektedir. Kendilerini suçlu hissetmemelerinin ardındaki diğer bir neden de bu olaydaki gibi katilin ölümü hafife alması, öldürülen karakterlerin yeniden ayağa kalkmasıyla ölümün gerçek algısında zayıflama yaşamalarıdır (Karthä, 2010).

Konuyla ilgili olarak Durak (2009), sürekli şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan küçük yaştaki çocukların bir süre sonra sanal ortamla gerçek hayatı ayırt edemez duruma geldiklerini sanal ortamdaki örnekleri kendi hayatına uygulamaya çalıştıklarını vurgulamış, durumun böyle devam etmesi halinde toplumda suç oranının artacağından duyduğu endişeyi ifade etmiştir. Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarına uzun süre maruz kalınmasının suç oranını olumsuz etkilediği görüşüne katılan Huesmann (1998, s. 75) da bilgisayar oyunlarındaki şiddetin cezalandırılmasından ziyade teşvik edilerek ödüllendirildiğini ve kurbanın çektiği acının çok seyrek gösterildiğini, oyuncuların model aldığı katil kahramanın yerine geçerek özdeşim kurduklarını, bu durumun çocuğun psiko-sosyal ve fiziksel olarak zarar görmesine neden olduğunu belirtmiştir.

Katille kurulan bu özdeşim, bilgisayar oyunu oynayan kişilerin şiddete yönelmesi ile birlikte ölümle sonuçlanabilmektedir. Örneğin Fransa'da yaşanan olayda ise 20 yaşındaki genç, bilgisayar oyunundaki rakibini gerçek hayatta bıçaklayarak yaralamıştır (Kaya, 2013, s. 96). Bilgisayar oyunlarının neden olduğu benzer ölüm olayları Türkiye'de de yaşanmış, örneğin İstanbul Esenyurt'ta mahalle arkadaşı olan lise öğrencileri R.A. (16) ve Ş. (16), oynadıkları bilgisayar oyunu yüzünden tartışma yaşamış ve bu tartışma Şahin'in R.A. tarafından öldürülmesiyle sonuçlanmıştır (Şahin, 2018). Bu olaya benzer olarak 2013 yılında İspanya'da 18 yaşındaki bir genç, bağımlısı olduğu bilgisayar oyununda zombilere karşı kullandığı aletle babasının kafasına 40 kez vurarak babasını katletmiştir (Sabah, 2013).

Bilgisayar oyunu oynayanların oyundaki karakterlerle kendilerini aşırı ilişkilendirmelerinin diğer bir olumsuz sonucu da intiharlara neden olmasıdır (Horzum, 2011). İntihara sürüklediği gerekçesiyle hakkında soruşturma açılan 'Mavi Balina (Blue Whale)' adlı bilgisayar oyununun Rusya'da bir genç kızın intiharına, bu olayın ardından 6 ay içinde 130 gencin, Almanya'da 14 yaşında F.'nin, Türkiye'de de 142 gencin intiharına sebep olduğu; oyunun, virüs yoluyla kişisel bilgileri ele geçirerek çocuklara şantaj yaptığı bu şekilde çocukları, sonu intihar komutuyla biten talimatları yerine getirmeye zorladığı iddia edilmiştir (Milliyet, 2017). Oyunun yapımcısı mahkemede suçunu itiraf etmiş; çocukluğunda şiddet gördüğü ve baskı ile karşılaştığı için böyle bir şey yaptığını, çocukların bu dünyadan koparılması için özel insanlar ile çalıştığını söyleyerek 3 yıl hapis cezasına çarptırılmış ancak oyunla ilişkilendirilen ölümler sonlanmamıştır (Yılmaz ve Candan, 2018). Örneğin 'Mavi Balina' oyununu sürekli oynadığı ifade edilen Ankara'da Gazi Üniversitesi öğrencisi E. M. (24) 5 Ağustos 2017'de intihar etmiş; ailesi çocuklarının oynadığı bu oyun sonrası davranışlarının çok değiştiğini, intiharda bu oyunun etkili olduğunu iddia etmiş ve sorumlular hakkında dava açılması için Cumhuriyet Başsavcılığı'na suç duyurusunda bulunmuştur (Kurt, 2017). Aynı oyunu sürekli oynayan 19 yaşındaki genç de Bolu'da 16 Şubat 2018'de; Bursalı 16 yaşındaki A.P de 21 Mayıs 2018 tarihinde hayatına son vermiştir (Bursa tv, 2018). 'Mavi Balina' bilgisayar oyununa benzer olan 'World of Warcraft' isimli çevrim içi rol yapma oyununu 36 saat boyunca aralıksız oynayan Çinli 13 yaşındaki Xiao Yi yaşadığı binanın en üst katından atlayarak intihar etmiştir. Bıraktığı mektupta "oyunu cennette oynayan üç arkadaşım ile tanışmak istiyorum" ifadesi yer almaktadır (Kaya, 2013, s. 94). Benzer intihar olayı İstanbul Ümraniye'de 2017 yılında yaşanmıştır. Anne ve babasının işte olduğu bir zamanda intihar ettiği iddia edilen lise öğrencisi A. K. K.'nin ailesi

çocuklarının kendileriyle değil daha çok bilgisayar oyunları ile vakit geçirdiğini, yemeğini ailesinden ayrı oyun oynarken yediğini saatlerce odasından çıkmadığını içine değil odasına kapalı olduğunu belirtmiştir (Toprak, 2017).

Kaya'nın (2013, s. 46) çalışmasında şiddet içeren bilgisayar oyunlarının saldırganlığa etkisi üzerine yapılan birçok çalışma, meta-analizi tekniği kullanılarak incelendiğinde şu sonuçlar ortaya çıkmıştır: şiddet içeren bilgisayar oyunları kalp hızı ve kan basıncı gibi değerleri yükseltmekte, zihinsel saldırganlığı da artırmaktadır. Öyle ki aynı çalışmada şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynayan bireylerin hikaye tamamlamaları istendiğinde belirsiz düşmanlara atıflarda bulundukları ve cümle sonlarını agresif kelimelerle tamamladıkları görülmüştür. Bilgin (2015) saldırganca davranışlar sergileyen oyun bağımlılarının kendine ve çevresindekilere zarar verdiğini belirtmiştir. Çünkü şiddet içeren bilgisayar oyunlarına bağımlı olan çocuklar, kızdığı zaman nasıl davranması gerektiğini kestiremediklerinden öfke kontrolünü de sağlayamamaktadır (Burak ve Ahmetoğlu, 2015; Kıran, 2013; Şahin, 2015). Örneğin ailesi modemini aldığı için 16 yaşındaki bir ergen intihara kalkışmıştır (Tarhan, 2011). İngiltere'de yaşanan başka bir olayda 14 yaşındaki M. S., oyun konsolunu alan ağabeyine kızıp evi yakmış, yangında aile bireyleri pencereden kaçarak kurtulurken içeride mahsur kalan ağabey yanarak can vermiştir. Yine benzer bir olayda Philadelphia'da anne T.S., oyun konsolunu düşüren 1.5 yaşındaki kızını döverek öldürmüştür (Kaya, 2013, s. 23).

Kuntsche'nin (2004) yaptığı çalışmalara göre şiddet içerikli bilgisayar oyunlarında düşman edinme ve düşman ile mücadele konuları işlenmesinden dolayı bu tür oyunlar kişilerin düşmanlık duygularında artışa neden olmaktadır. Anderson ve Ford (1986 aktaran: Ulusoy, 2008) öğrencilerin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıktan sonraki "düşmanlık" duygularını ölçmüş şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın, duygusal durumu olumsuz yönde etkilediği, oyunu oynayan kişilerin düşmanlık ve kaygı duygularını artırdığı bulgusuna ulaşmıştır. Binark ve Bayraktutan-Sütçü (2007) şiddet içeren bilgisayar oyunlarının tüm yaş grupları arasında çok popüler olduğunu belirtmiştir. Öyle ki şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıktan sonra, çocukların daha saldırgan davranışlar göstermesi okul öncesi dönemden üniversiteye kadar her yaş grubu için geçerlidir (Bandura, Ross ve Ross, 1963). Fakat Mathews vd. (2005), şiddet sahneleri seyredildiğinde saldırganca davranışların ergenlerde daha belirgin olduğunu; Kirsh

(2003) de erken ergenlik döneminde olan ortaokul öğrencilerinin şiddet içeren oyunlardan daha fazla etkilendiğini ve bu etkinin kalıcı olduğunu belirtmiştir.

Ulusal Koalisyon (NCTV-National Coalition on Television Violence) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının özellikle çocuklar ve ergenler tarafından en çok tercih edilen oyunlar olduğunu belirtmiştir. Öyle ki Ulusal Koalisyon tarafından 1989 yılında yapılan bir değerlendirmede ele alınan 176 bilgisayar oyununun % 55,7'sinin yüksek derecede şiddet içerdiği bu oyunlardan yalnızca % 20'sinin eğitici düzeyde olduğu (NCTV, 1995), yine aynı kurum tarafından 1990 yılında yapılan başka bir araştırmada bilgisayar oyunlarının % 82'sinin şiddet içerikli olduğu, çocukların genellikle şiddet ve düşmanlık içeren oyunları oynamayı tercih ettikleri ortaya koyulmuştur (NCTV, 1990). Douglas A. vd.'nin (2004, aktaran:Ulusoy, 2008) yapmış olduğu araştırmada bu oran % 89'a ulaşmıştır. Buckley ve Anderson'a (2006) göre de dünyada yaygınlaşan bilgisayar oyunlarının büyük çoğunluğu şiddet içeriklidir. Burak'ın ve Ahmetoğlu'nun (2015) araştırmalarında öğrencilerin % 64,25'inin şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadıkları saptanmıştır. Benzer olarak Dill vd. (2001) bilgisayar oyunlarının % 89'unun şiddet içerdiğini, Dietz (1998) piyasadaki en popüler bilgisayar oyunlarının % 80'inin şiddet unsuru içerdiğini belirtmiştir. Olson, Kutner ve Warner (2008) yaptıkları çalışmada 12-14 yaş arası çocukların % 48'inin en az bir tane şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynadığı bulgusuna ulaşmıştır. Funk'a (1993) ve Köse'ye (2013) göre 7. ve 8. sınıf düzeyinde öğrenim gören öğrenciler en çok şiddet içerikli bilgisayar oyunlarını tercih etmektedir. Çelik'e (2013) göre internet kafelerde 11-12 yaşlarındaki gençlerin oynadıkları bilgisayar oyunları bombalama ve her türlü adam öldürmeyi içeren vahşet ve şiddet dolu oyunlardır. Konuyla ilgili Tahiroğlu vd.'nin 2007 yılında 3975 çocuk ve ergen üzerinde yapmış oldukları araştırmada katılımcıların % 35,5'inin şiddet içerikli oyun oynadıkları bulgusuna ulaşılmıştır. Kıran (2013) konuyla ilgili çalışmasında gençlerin çoğunluğunun şiddet içeren bilgisayar oyunları oynadığı sonucuna ulaşmıştır. Daha önce de belirtildiği gibi en çok tercih edilen ve satın alınan bilgisayar oyunları şiddet içerikli oyunlar olmakta (Dill vd. 2005), özellikle erkekler ve ergenler şiddet içeren oyunları tercih etmektedir (Ulusoy, 2008; Lemmens, Valkenburg ve Peter, 2009; Yalçın Irmak, 2016).

Binark ve Bayraktutan Sütçü'ye (2006) göre özellikle erkek öğrenciler arasında bilgisayar oyunu oynama davranışı oldukça yaygındır. Bilgisayar oyunlarında şiddeti deneyimleyen genç

erkekler aile sosyolojisi içerisinde kendisini medyanın sunduğu şiddet sahneleri ile özdeşleştirmekte ve bunları kendisine örnek almaktadır. Şiddetin olmaması gereken ortamlarda bile özellikle genç erkekler şiddet içeren bilgisayar oyunlarının tüketilmesine bağlı olarak şiddete meyil etmektedir. Böyle kişilerle arkadaşlık kuranlar da şiddet faktöründen etkilenmektedir. Ayhan ve Çavuş'un (2014), Kıcırcı vd.'nin (2002), Kıran'ın (2013) yapmış oldukları çalışmaya göre erkekler daha fazla saldırganlık dürtüsüne sahip olduğundan şiddet içerikli oyunlara daha fazla yönelmektedir.

Kaya (2013, s. 87) ise Türkiye'de bilgisayar oyunlarını oynayanların neredeyse tamamının şiddet içerikli oyunlar oynadığını, bu oyunları oynayanların da daha çok erkek olduğunu ifade etmiştir. Scherer (1997) araştırmasında, bilgisayar oyunu oynayan ve saldırganlık eğilimi gösteren çocukların çoğunluğunun erkek öğrenciler olduğu; Cooper ve Mackie (1986) ise bu düşüncelerin aksine bilgisayar oyunlarının kız öğrencilerde saldırganlığı erkek öğrencilere göre daha çok arttırdığı bulgusuna ulaşmıştır. Burak ve Ahmetoğlu (2015) şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının etkisiyle oluşan saldırganlığı sadece davranışsal olarak değerlendirmemekte, aynı zamanda oyunda işitilen incitici sözler vb. ifadelerden dolayı bu tür oyunların sözel saldırganlığa da neden olduğunu vurgulamaktadır. Soykan (1993) ilgili araştırmasında şiddet içeren bilgisayar oyunları oynayan erkeklerin fiziksel; kızların ise daha çok sözel saldırganlığa neden olduğunu tespit etmiştir.

Aile ve Sosyal Politikalar Genel Müdürlüğü (ASAGEM, 2008) bilgisayar oyunlarını özümseyen ve gerçek hayatla bütünleştiren çocukların gerçek hayatta da bunu devam ettirdiğini vurgulamıştır. Bu durumla aynı doğrultuda olarak Bushman ve Anderson (2002), şiddet içerikli bilgisayar oyunu oynamanın ya da izlemenin, hayal ve gerçek arasındaki ayrımı kaldırmakla birlikte düşmanlık, saldırganlık ve kaygı duygularını artırarak panik atak, depresyon gibi hastalıklara neden olduğunu belirtmiştir. Bilgisayar oyunu oynayan kişi bir müddet sonra neyin hayal neyin gerçek olduğu ile ilgili karmaşa yaşamaktadır. Konuyla ilgili olarak Abalı (2007), çocukların uzun süre oynadıkları bilgisayar oyunlarının; psikolojik açıdan her şeyi bir oyun olarak görmelerine, sürekli hayal kurmalarına; oyunda işlenen temalarla oyun sonrasında da zihinsel olarak meşgul olmalarıyla gerçeklikten uzaklaşarak hayal ile gerçeği karıştırmalarına neden olduğunu belirtir. Hacettepe Üniversitesi Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Prof. Dr. Ferhunde Öktem bilgisayar oyunu ve internet bağımlılığının

giderek büyüyen bir tehlike olduğuna dikkat çekmiş, “Çocuklar, bilgisayar oyunlarındaki gibi bir tuşla tekrar yaşatılan kahramanların hayatlarıyla gerçek hayat arasındaki farkları algılamakta zorlanabiliyor. Babasını kaybetmiş küçük bir çocuğun hayretler içerisinde kalarak “babamın sadece bir canı varmış”dediğini aktarmıştır (Kaya, 2013, s. 97).

International Journal of Cyber Behaviour, Psychology and Learning dergisinde yayınlanan araştırmada; katılımcıların yüzde 12'sinin oyun oynamayı bıraktıktan sonra da oyuna ait sesler ve ses efektleri duymaya devam ettikleri, halüsinasyonlar gördükleri ifade edilmiştir (Uysal, 2017, s. 185). Huesmann ve Kirwil (2007, s. 547), çocuk ve gençlerin çok küçük yaşlardan itibaren uzun süre her gün yüzlerce kişiyi öldürdükleri bilgisayar oyunlarındaki şiddet içeriğine alıştıklarını, bu görüntüleri beyin hücrelerinin alışkanlık olarak tanımlayarak duyarsızlaştığını belirtmektedir. Bilgisayar oyunlarındaki şiddetin ağrısız, acısız olması (İkiz vd., 2015), oyun karakterlerinin ölümsüz oluşu veya tekrar hayata döndürülebilmesini Baudrillard (1988, 18) “gerçeğin cinayeti” şeklinde ifade etmekte, bu durum da “ızdırabın normalleştirilmesi” ile duyarsızlaşmaya neden olmaktadır.

Bilgisayar oyunlarının içerisine “ürün konumlandırma” biçiminde fark edilmesi güç pek çok reklam yerleştirilerek satın almayla ilgili yanlış şifreler farkettirilmeden oyuncunun beynine işlenmektedir (Sarsılmaz, 2017). Ancak bu ürünlerden bazıları çocukların zihinsel ya da fiziksel sağlığını tehdit edebilir düzeydedir. Bu konuda Martin Lindström Buy-ology (2009) kitabında satın almayla ilgili farkettirilmeden yapılan zihni yerleştirmelere dikkat çekmektedir. Aynı yanılsıma şiddet içerikli bilgisayar oyunlarındaki kadın ve erkek karakterlerle de oluşturulmaya çalışılmaktadır. Öyle ki kadın karakterler savaş oyunlarında gerçek olamayacak kadar ince, makyajlı, gerçeklerden uzak bir fizik ile ve arzu nesneleri olarak lanse edilirken; erkek karakterlerin kaslı, son derece düzgün bir fiziğe sahip oldukları görülmektedir. Böylece ideal vücut, güzellik gibi algılar bozulup, popüler kültür ekseninde yeniden inşa edilmektedir. Oluşturulan bu yapay algı ve cinsiyet kalıpları da özellikle çocukların özgüven sorunları yaşamalarına neden olmaktadır (Aydın, 2019). ‘Oyunda çocuğun gücü’ adlı araştırmalarında McLeod ve Lin (2010) bazı bilgisayar oyunlarının karakteri tüm fiziksel ve ruhsal özellikleriyle oluşturmak, yaşadığı yeri tasarlamak, sosyal ilişkilerini ve yapacağı işleri belirlemek gibi durumları içermesi nedeniyle çocuğun algısını olumsuz etkilediği sonucuna ulaşmıştır.

Bilgisayar oyunlarının uzun süre kullanımı başta çocukların olmak üzere yetişkinlerin de görevlerini aksatmalarına neden olmaktadır (Çakır, 2013). Örneğin Nevada'daki Reno'da vaktinin büyük bir bölümünü bilgisayar oyunları ile geçiren bir çiftin bebekleri, aklıktan ve diğer sağlık sorunlarından dolayı ölmek üzereyken bulunmuş, çiftin her birine bebeklerini yalnız bırakmaları sebebiyle 12'şer yıl hapis cezası verilmiştir (Young, 2009). Güney Koreli bir anne internette gezinirken üç yaşındaki kızını, kendisini sürekli rahatsız ettiği gerekçesiyle öldürmüş; başka bir olayda sanal bir çocukla meşgul olan karı-koca üç aylık bebeklerinin ölümüne neden olmuştur (Hürriyet, 2010). Almanya'da cep telefonunda oyuna dalan hareket memuru nedeniyle iki tren çarpışarak 12 kişi ölmüş, 89 kişi de yaralanmıştır (Kıbrıs Manşet, 2016).

Alanyazındaki bir çok çalışmaya göre bilgisayar oyunlarına uzun zaman ayırmak çocukların akademik başarısını olumsuz etkilemektedir (Chan ve Rabinowitz, 2006; Chiu vd. 2004; Gentile ve Bushman, 2012; Horzum, 2011; Kıcırd vd., 2002; Sally, 2006; Ulusoy, 2008; Uysal, 2017, s. 180; Wan ve Wen, 2013). Roe ve Muijs (1998) yaptıkları araştırmada bilgisayar oyunu oynayanların okula olan ilgilerinin daha az olduğunu tespit etmiştir. Lin ve Lepper (1987) konuyla ilgili çalışmalarında ders başarısındaki belirgin düşüşlerin bilgisayar oyunu oynamanın kaçınılmaz sonucu olduğunu belirtmiştir. Phillips, Rolls, Rouse ve Griffiths'in (1995), 11–16 yaş arasındaki öğrencilerle yaptığı araştırmada, bilgisayar oyunlarının aile gözetiminde evde oynansa bile çocukların sık sık oyun oynayarak ödevlerini ihmal ettikleri görülmüştür. Bilgisayar oyunlarında geçirilen zamanın fazla olması öğrencilerin ders çalışma saatlerinde azalma meydana getirmekte bu da akademik başarıyı olumsuz etkilemektedir (Ögel, 2012, s. 94). Bilgisayar oyunları, aktif katılım gerektirdiğinden bilgisayar oyunu oynayan çocuk ya da ergen gecenin geç saatlerine kadar oyun başında uyanık kalmakta geceden kalan uykusuzlukla da ertesi gün okulda uyuyakalmaktadır (Ekici, 2009). Çelebi (1999), bu konuya dikkat çekmiş ve uyku azlığı sonucu sürekli olarak kendini yorgun hisseden, çabuk sinirlenen, konsantrasyon gücü azalan çocuk ya da ergenin uykusuzluk sonucu ders başarısının düştüğünü belirtmiştir.

EĞİTEK (2008) yayınladığı raporda bilgisayar oyunlarına fazla zaman ayıran çocukların derslerini ihmal ederek zayıf bir akademik performans sergilediklerine, devamsızlık sorunları hatta okul terki yaşadıklarına dikkat çekmektedir. Benzer düşünceyle Çankaya ve Karamete (2008) sürekli bilgisayar oyunu oynayanların okula olan ilgilerinin az olduğunu ayrıca sürekli

bilgisayar oyunu oynamanın, ödevler için ayrılması gereken zamanı azalttığını ve bunun da akademik başarıyı olumsuz etkilediğini belirtmiştir. Onlara göre özellikle kent merkezlerinde okul saatlerinde derste olmaları gerekirken internet kafelerde ve oyun salonlarında bulunan öğrencilerin sayısı hiç de az değildir. Samancı'nın (2006) yapmış olduğu araştırmaya göre, evinde bilgisayar olup da okulda başarısız olan öğrenci velilerinin tamamına yakını çocuklarının başarısızlığında bilgisayar oyunlarının önemli rolü olduğunu, çocuklarının evdeki zamanlarının büyük bölümünü bilgisayar oyunları oynayarak geçirdikleri için ders çalışmaya yeterince motive olamadıklarını belirtmişlerdir. Elmas, Kete, Hızlısoy ve Kumral (2015) teknolojik cihaz kullanım alışkanlıklarının okul başarı üzerine etkisini araştırdıkları çalışmalarında özellikle cep telefonu ile bilgisayarda oyun oynamanın okul başarısını düşürdüğü bulgusuna ulaşmıştır. Onlara göre özellikle de cep telefonlarında oynanan bilgisayar oyunları daha gelişmiş ve komplike olmasından dolayı daha fazla zaman kaybına ve daha fazla zihinsel yorgunluğa neden olabilmekte ve özellikle bilgisayarda oyun oynayanların okul başarısı azalabilmektedir. Buna karşın bilgisayar oyunları ders etkinliklerinde kullanıldığında ise okul başarısını artırmaktadır.

Aslında bilgisayar oyunu bağımlılığı okul başarısının düşmesine neden olduğu gibi akademik başarısızlık da çocukları bilgisayar oyunlarına yöneltmektedir. Düşük akademik başarının beraberinde getirdiği özgüven eksiliğini gidermek için farklı yollar arayan bireyler başarılı olma ihtiyacını gidermek amacıyla oyunlara yönelmekte, oyunlar öğrenci başarısını düşürmekte ve bu döngü bu şekilde devam etmektedir (Odabaşı, 2016, s. 25). Odabaşıoğlu, Öztürk, Eraslan, Genç ve Kalyoncu, (2007, s. 71) ve Bozkurt (2013) yapmış oldukları çalışma ile uzun süre bilgisayar kullanımının okula devamsızlık, sınıf kaybı hatta okul reddine neden olduğunu belirtmektedir. Jiang (2014) ergenler ve üniversite öğrencileri arasında bilgisayar oyunu oynama ile akademik başarı arasındaki ilişkiyi irdelemiş, bunun sonucu olarak da bağımlı olan öğrencilerin akademik başarılarının daha düşük olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Öyle ki aşırı derecede internet/bilgisayar kullanımı, onların zihinsel ve fiziksel gelişimini, sosyal ilişkilerini negatif yönde etkileyerek akademik başarılarını da aşağıya çekmektedir (Cengizhan, 2005). Eow, Ali, Mahmud ve Baki de (2009, s. 15) çalışmalarında, özellikle öğrencilerin akademik başarıları ile oynadıkları bilgisayar oyunları arasındaki olumsuz ilişkiye dikkat çekmiştir.

Serbest zamanların sürekli bilgisayar oyunu ile geçirilmesi, kitap okuma oranlarını da azaltmaktadır (Kıran, 2013). Bilgisayar oyunu oynama; okumadan alınan zevkin azalmasına neden olmakta, okuma alışkanlığını geriletmekte, kitap okumanın yerine tercih edilmektedir (Özen, 2001). Burkhard Spinnen'in (2012 aktaran: Uysal, 2017) 'Nevena' adlı romanında bilgisayar oyunlarına uzun zaman ayıran çocukları temsil eden Patrick, oynadığı bilgisayar oyununa kendisini kaptırdığından ve kitapların kurgu dünyası oyunun sanal dünyası kadar haz vermediğinden kitap okumayı bırakmaktadır. Bilgisayar oyunlarının kullanımı çocukların harcamalarını artırdığı için ekonomik olarak da zarara neden olmaktadır. Öyle ki Keepers (1990), günde 4-5 saat internet kafede bilgisayar oyunu oynayan 12 yaşındaki bir erkek çocuğunu incelemiş, çocuğun günde yaklaşık 30-40 dolar arası para harcadığını, parası olmadığı zamanlarda ise çaldığını ortaya koymuştur. Türkiye'de ise bilgisayar oyunu oynayanların % 61'i oyunlar için para harcamaktadır (Diler, 2014). Odabaşıoğlu vd.'e (2007, s. 71) göre, bilgisayar oyunlarına uzun zaman ayıran bireylerde evden kaçmanın yanı sıra internet kafeye gidebilmek için para çalma şeklinde suç kabul edilen hırsızlık davranışı da gözlenmiştir. Ng ve Hastings (2005) ise araştırmalarında yukarıda belirtilenlerin aksine bilgisayar oyunu oynama ile parasal sorunlar arasında herhangi bir ilişki bulamamıştır.

Bilgisayar oyunlarının zararlarından bir diğeri de bağımlılık yapmasıdır. Araştırmalar uzun süre bilgisayar oyunu oynayan çocukların madde bağımlılığına benzer belirtiler sergilediğini ileri sürmüştür (Mehroof ve Griffiths, 2010). Üre (2009), bilgisayar oyunlarının çocukları bilgisayara bağımlı hale getirdiğini, onları sosyalleşmesini ve gelişmesini sağlayan arkadaşlarından ve onlarla oynadığı oyunlardan uzaklaştırdığını ifade ederek;

“Çocuğa hep şekerli süt vererseniz, zamanla daha sağlıklı ve doğal olan şekersiz sütü içemez. Bilgisayar oyunları da benzer bir etkiye neden oluyor, birlikte oynanan oyunlar çocuğa ahlaki öğretiyordu, mülkiyet duygusunu, iyiyi kötüyü, sosyal normları, adet, gelenek göreneği öğretiyordu. Bilgisayar oyunlarına kendilerini kaptıran çocuklar ise bağımlı hale geliyor” demektedir.

Alanyazında da bilgisayar oyunları ile ilgili en önemli sorunların başında bu oyunların, “bilgisayar oyun bağımlılığı” na neden olması gelmektedir (Aydoğdu Karaaslan, 2015; Gentile ve Anderson, 2006; İşçibaşı, 2011; Şahin ve Tuğrul, 2012; Torun vd., 2015). New Scientist'in (2018) yayınladığı resmi makaleye göre de Dünya Sağlık Örgütü, bilgisayar oyunları başında çok zaman geçirenlerin oyun bağımlısı olduğunu ve çok fazla bilgisayar oyunu oynamanın zihinsel bir hastalık olduğunu kabul ettiğinden en son 1990 yılında güncellenen ‘Uluslararası

Hastalıkları Sınıflandırma' kitapçığının 2018 yılındaki yeni içeriğinde bilgisayar oyun bağımlılığına ve tedavi yöntemlerine yer verilmiştir.

2.3. Bağımlılık ve Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı

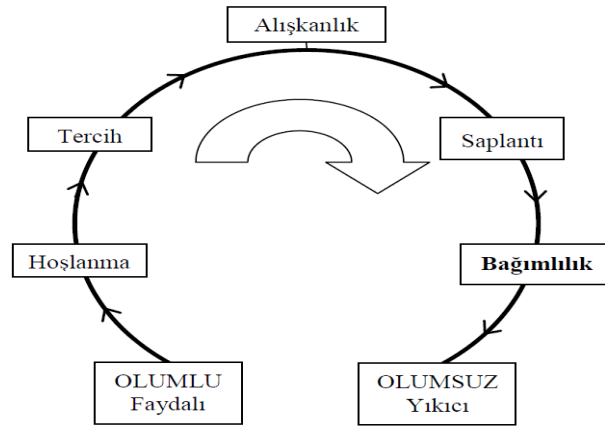
Bağımlılık (Addiction) kelime anlamı olarak Latince “bağlı”, “tarafından köleleştirilmiş” anlamına gelen “addicere” kelimesinden türetilmiştir (Şahin, 2011). Bağımlılık, "insanın bağımlı olduğu nesneden uzaklaşamaması, nesneye ulaşamadığında yoksunluk belirtileri göstermesi ve nesneyi bulamadığında arama davranışı içine girmesi" şeklinde tanımlanmaktadır (Kaya, 2011). Karaman ve Kurtoğlu'na (2009) göre bağımlılık; fiziksel, biyolojik ve ruhsal işlevler üzerinde sorun yaratarak bireyin dengesini ve düzenini bozan neden; Şenkoyuncu'ya (2009) göre insanın bağımlı olduğu nesneden uzaklaşamaması, nesneye ulaşamadığında yoksunluk belirtileri göstermesi ve nesneyi bulamadığında arama davranışı içine girmesidir. D'Anna Stefano (2004) bağımlılığı metaforla açıklamış, bağımlılığı özgürlükten yoksunluğu ve yaşamdan vazgeçişini gizlemek için insanların taktıkları maskeye benzetmiştir.

Bağımlılık ile ilgili tanımlara bakıldığında bir maddenin sürekli kullanımıyla o maddeyi alma isteğinin durdurulamaması veya herhangi bir davranışı sürekli yinelenmesi sonucu kişinin bedensel ve ruhsal yapısını olumsuz etkilemesi söz konusudur. Bağımlılık; kavramla ilgili yapılan tanımlamalardan da anlaşılacağı üzere daha önceleri madde kullanımı için kullanılırken, olumsuz bir davranışı bırakamama veya kontrol edememe durumlarında da kullanılmaktadır (Egger ve Rauterberg, 1996). Mental Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı olarak bilinen DSM'ye (The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders/ Ruhsal Bozuklukların Tanısal ve İstatistiksel El Kitabı) “bağımlılık” kavramının ilk girişi, DSM-III'te “madde bağımlılığı” olarak yer almış, 2013 yılında yayınlanan Mental Bozuklukların Tanısal ve Sayımsal El Kitabı'nın Beşinci Basımı olan DSM V'te yalnızca madde ile ilgili bozuklukları kapsayan bağımlılık kavramına internet oyun bağımlılığı da dâhil edilerek bağımlılık; davranış kaynaklı bozuklukları kapsar hale gelmiştir (American Psychological Association (APA), 2013).

Davranış olarak bağımlılık, belli bir eylemin rutin olarak ve aşırı yapılmasıyla ilgilidir (Ögel, 2012, s. 107). Davranışların bağımlılık olarak tanımlanmasında bazı kriterler belirlenmiştir.

Bunlar; davranışla meşgul olmaktan memnuniyet ve heyecan duyma, rekabet duygularını harekete geçirme, davranış üzerindeki kontrol yoksunluğu, davranışı yapamadığında hoşnutsuzluk hissederek eski durumuna gelmedir (Kurt, İnce ve Arslan, 2014). Davranışsal bağımlılığın ana bileşenleri; zihinsel meşguliyet, duygudurum değişkenliği, tolerans, yoksunluk, kişilerarası çatışma ve tekrarlamadır. Bu altı ölçüte uyan davranış “bağımlılık” olarak tanımlanmaktadır (Arısoy, 2009). Bu anlamda bağımlılık; insanların, ruh ve beden sağlığına ya da sosyal hayatına zarar vermesine rağmen, birtakım eylemleri tekrarlamaya yönelik engellenemez bir istek duymaları durumudur. Kendini engelleme eyleminde özellikle çocukların daha karmaşık bir otokontrol yapısı olduğundan onlar davranışsal bağımlılık konusunda daha savunmasız hale gelir (Ulum, 2016, s. 21). Davranış tabanlı bağımlılıklar içinde yer alan teknoloji bağımlılığı insan ile makine arasındaki etkileşimin bağımlılığa dönüşmesidir. Teknoloji bağımlılıkları kapsamındaki bilgisayar oyunu bağımlılığında diğer teknolojik bağımlılıklara (tv, radyo vb.) göre birey pasif yani izleyen ya da dinleyen değil katılan, yön veren olduğundan aktif durumdadır (Günüç ve Kayri, 2010).

Bağımlılık gerek maddelere gerekse de davranışlara yönelik olsun bazı belirtileri (şiddetli arzu devamında gelen mutluluk ve haz duygusu, yaşamın bağımlı olunan davranış etrafında merkezileşmesi; kişinin fiziksel, ailesel ve çevresel ihtiyaçlarını ertelemesi) içerir (Gwinnell ve Adamec, 2006). Maddeye ya da davranışa yönelik bağımlılık Johnson’a (2009, s. 157) göre beş aşamalı bir sirkülasyondur. Bunlar; hoşlanma, tercih, alışkanlık, saplantı ve bağımlılıktır. Önceleri sadece hoşlanma olan durum bireyin hayatında zamanla tercihe doğru kayarak alışkanlık halini alır. Devamında da saplantı davranışı ortaya çıkararak bağımlılık oluşur.



Şekil 2: Johnson'un bağımlılık sirkülasyonu. Johnson, B. (2009). *Depression and addiction*. Schwartz T.L. ve Petersen T.J. (Ed.) *Depression: treatment strategies and management* (2. Basım) içinde s. 155.

Aşağıda bir bağımlının sözlerinden alınan alıntı, bağımlının durumunu göz önüne sermektedir:

'Ailemi, geçmişimi, geleceğimi, sevgilimi, her şeyimi yitirdim. Kısaca, güzel olan her şeyi bir anlık mutluluk uğruna silip attım. Üstelik sürekli bırakma isteği ve bunu başaramamak da benim için ayrı bir kaygı kaynağı oldu. Kendime güvenim, saygım kalmadı. Yaşama gücümü ve sevincimi kaybettim. En kötüsü asla düzelemeyeceğim endişesi...' (Gür M. ,1997 aktaran: Akpınar Özdemir, 2011, s. 28).

Bilgisayar oyunları ise "bağımlılık" olarak ilk kez Çin Hükümeti tarafından adlandırılmıştır (China Internet Network Information Center (CNNIC), 2012). Bilgisayar oyunu bağımlılığı tanım olarak; bilgisayar oyunu oynamanın normal dışı sıklıkla sergilenmesi sonucu bireyin bedensel, psikolojik, toplumsal yapı ve işlevlerinde dengesini yitirmesi, düzeninin bozulması ve ortama uyum sağlayamamasıyla bilgisayarın uzun süreli zararlı kontrol dışı kullanımını ifade eden bir davranış bağımlılığıdır (Karaman ve Kurtoglu, 2009; Şahin ve Tuğrul, 2012). Ayas'ın (2012), Günüş'ün (2009), İnan'ın (2010, s. 66) yaptığı çalışmalara göre bilgisayarı oyun için kullananlar bağımlılığa daha yatkındır. Aynı düşüncüyü paylaşan Irwansyah (2005), bilgisayar oyun bağımlılığını bilgisayarda oyun oynamak ile ilişkilendirerek tanımlamaktadır.

Canbolat'a (2016) ve Horzum'a (2011) göre bilgisayar oyunu bağımlılığı; bilgisayar oyunu oynamayı bırakamayarak oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme, oyun oynamayı başka etkinliklere tercih ederek günlük görevlerini ihmal etmektir. Öyle ki çocuk/ ergenler günlük temel ihtiyaç ve sorumluluklarını, bilgisayar oyunu oynama zamanlarını azaltan eylemler olarak

gördüklerinden uyumayı, beslenmeyi ve öz bakımlarını ihmal etmekte, bu da onların yaşam kalitesinin, yaşam doyumunun düşmesine ve çeşitli hastalıklara yakalanmalarına neden olmaktadır (Scherer, 1997; Mentzoni vd., 2011). Bilgisayar oyunlarına bağımlı kişi sorunu yok sayıp kendini haklı çıkarmaya çalışarak, çevresindekilerin uyarılarına karşı duyarsız kalır. Omnipotans (bana bir şey olmaz) duygusuyla kendine bir şey olmayacağına inanarak risklere atılır. Örneğin gününün tamamını bilgisayar oyunları oynayarak geçirse bile sınıfını geçeceğine inanır. Özellikle ergenlik döneminin başında sıklıkla görülen omnipotans özellikle yaşanan olumsuz deneyimlerle zaman içinde kaybolur (Erboy, 2010, s. 208). Ulusal Medya ve Aile Enstitüsü'ne (The National Institute on Media and the Family, NIMF, 2005, s. 150), Marcowitz'e (2011) ve Bilgin'e (2015) göre çocuğun veya ergenin bilgisayar oyun bağımlılığı davranış belirtileri şunlardır: Bilgisayar oyunu oynarken zevk alma ve suçluluk duyma gibi yoğun duygular hissetme, oyun oynamadıkları zaman oyunu düşünme, bilgisayar oyunlarına tüm etkinliklerden daha fazla zaman ayırma, diğer insanlara günlük yaşamlarında çok sık oyun oynamadıkları konusunda yalan söyleme, bilgisayar oyunu oynamadıklarında kızgınlık ve depresyon gibi duygular yaşama, bileklerinde ağrı, uykusuzluk ve göz kuruluğundan şikâyet etme, oyun oynamak için kişisel hijyeni ve yemek öğünü atlama.

Bursa Milli Eğitim Müdürlüğü (MEM, 2017) tarafından 2017 yılında geliştirilen, Avrupa'nın da katılım sağladığı proje kapsamında öğretmenler ve velilere yönelik kitap yayımlanmış, kitapta 12 aylık bir sürede sürekli oyun oynama isteği duyma olarak tanımlanan oyun bağımlılığının ciddi sağlık sorunlarına yol açtığı belirtilmiş, oyun bağımlılığının belirtileri açıklanarak öğretmenler ve aileler uyarılmıştır. Kitapta yer alan bilgisayar oyun bağımlılığının belirtileri; oyunlar kesilince asabiyet, kaygı veya üzüntü içinde olma, oyunlara daha fazla zaman harcama ihtiyacı hissetme, daha önceki hobilere ilgi kaybı, oynanan oyun süresiyle ilgili aile üyelerine, terapistlere ya da başka kişilere yalan söylemektir.

Alper, Aytan ve Ünlü (2015, s. 101), bilgisayar oyun bağımlılığının olumsuz yönlerini şu şekilde sıralamıştır; agresif davranışların sergilenmesi, kişilik bozuklukları, bazı duyguların yitirilmesi, öğrenmede sıkıntıların yaşanması, erken ergenlik yaşanması, hareketsizlikten kaynaklanan sağlık sorunları, asosyallik, hayattan bıkmışlık, aile ve çevresiyle sorunların ortaya çıkması, eğitim öğretim hayatında başarısızlıkların artması, ikili ilişkilerde yaşanan zorluklar ve kaygı düzeyinin artması, kilo alma ve görme bozuklukları, anlaşılamama duygusu. Ayrıca

bağımlılık; ruhsal, bedensel ve sosyal sorunları da beraberinde getirir. Bunlardan ruhsal sorunlar arasında sıralanabilecekler; çaresizlik, yalnızlık, umutsuzluk duygularına yol açması ve bu duygular sonucunda oluşan psikolojik bunalım olan depresyondur. Bedensel sorunlar ise kişilerin sağlıklarının bozulmasıyla ortaya çıkar ve bu durum ölümle sonuçlanabilir. Sosyal sorunlar arasında ise; ekonomik kayıplar, arkadaş ve aile desteğinin kaybı, işsizlik, suç işleme sıralanabilir (Dolu, B ker ve Uludağ, 2010). Belirtilen bu sorunlarla birlikte bilgisayar oyunu bağımlıları, duygusal açıdan sıkça tutarsızlık yaşamakta (saldırgan, asosyal, içine kapanık,  z g vensiz, vb.) ve duygularını kontrol etme a amasında sıkıntıya d şmektedir (Akbulut, 2013, s. 67). B ylece bilgisayar oyun bağımlılığı; içine kapanmış, yabancılaşmış, kin ve d şmanlık duygularıyla dolu saldırgan bir ku ak yetişmesine neden olmaktadır (Dolu vd., 2010).

Konuyla ilgili T rkiye’de yapılan araştırma sonu larına g re oyun bağımlılığı  ocuklarla birlikte en  ok ergenlerde ve gen lerde g r lmektedir (Bayraktar, 2013).  yle ki ani tepkiler veren, saldırgan ya da asi davranışları olan, her eyi reddeden, davranış bozukluğ  g steren, aykırı davranışlar i inde bulunan, erken ya larda davranış problemleri olan,  abuk heyecanlanan, i e d n k, itaatkar, ya ıtlarından a ırı etkilenen ergenler bağımlı olmaya daha  ok yatkındır (Doğ n, I ıklar ve Eroğ lu, 2008).  zt rk vd. (2007) bu d   nceye katılarak ergenlik d neminde olan  zellikle 12-18 ya  arası ergenlerin bağımlılığ a daha yatkın olduğ nu; Cao ve Su (2006) ergenlerin, psikolojik olgunluğ a hen z eri memiş olmalarından dolayı bağımlılık a ısından potansiyel bir risk grubu olarak değ lendirildiklerini belirtmiştir. Keser ve Esgi (2012) ilköğretim 6, 7 ve 8. sınıf  ğrencilerinin % 16,8’inin kendilerini bilgisayar oyun bağımlısı olarak g rd klerini; G k earsan ve Durakoğ lu (2014) her be  ortaokul  ğrencisinden birinin oyun bağımlısı olduğ nu belirtmiştir. Benzer bulgulara Amerikan Tıp Birliğı’nin yapmış olduğı araştırma ile de ulaşılmış ve Amerikalı gen lerin % 90’ının bilgisayar oyunu oynamakla birlikte bunların yaklaşık % 15’inin bilgisayar oyun bağımlısı olduğı tespit edilmiştir (Tanner, 2007). G ney Kore h k metinin tahminlerine g re 50 milyon n fuslu  lkenin iki milyonu bilgisayar oyunu bağımlısıdır. G ney Kore’de 2011 yılından bu yana 16 ya ından k   klerin gece yarısından sonra oyun oynaması yasaklanmış olmasına kar ın bilgisayar oyunu  retimi devlet politikası olarak desteklenmekte, bilgisayar oyunu  retebilen gen ler zorunlu askerlik g revlerinden muaf tutulmaktadır. B ylece bu gen ler askerlik hizmetlerini G ney Kore adına bilgisayar oyunu  reterek tamamlamaktadır. Bu uygulamalarla devlet; bireyleri bir taraftan

bilgisayar oyunlarına özendirirken diğer taraftan bilgisayar oyunu bağımlılığını önleme çalışmalarına gitmektedir.

2.3.1. Bilgisayar Oyunlarının Bağımlılık Yapma Nedenleri

Uzmanlara göre günde iki saatten fazla bilgisayar oyunu oynamak kişilerde bağımlılığa neden olmakta ve belirtilen süreden fazla oyun oynayanlara da bilgisayar oyunu bağımlısı denilmektedir (Koçak ve Köse, 2014). Bu sebeple bilgisayar oyunlarını oynama süresi en önemli bağımlılık nedenleri içinde yer alır (Gentile, 2009). Bağımlılar oyunlarda geçirdikleri sürenin farkına varamadıklarından bir türlü bitmeyen ‘beş dakika daha’ sendromu yaşarlar (Ögel, 2012, s. 118).

Van Rooij (2011) tarafından yapılan çalışmaya göre, oyuna harcanan sürenin artması bağımlılık sürecini hızlandırabilir, bağımlılık belirtilerinin oluşmasını destekleyebilir. Okula gitmesi gereken saatlerde bile oyun oynayarak 16 saat boyunca aralıksız bilgisayar oyunu oynayan 16 yaşındaki S. J. bilinen ilk bilgisayar oyunu bağımlısıdır. Onun alanyazında ilk bilgisayar oyun bağımlısı olarak yer almasının nedeni oyunda geçirdiği sürenin çok fazla olmasıdır. Bu olay ile Ocak 1982’de Time dergisine kapak olan genç ayrıca basına yansıyan ilk bilgisayar oyunu bağımlılığı örneğidir (Kaya, 2013, s. 93). Türkiye’de de 13-19 Kasım 2012 tarihlerinde O.K., 135 saat 15 dakika on saniye (yaklaşık beş gün 15 saat) aralıksız bilgisayar oyunu oynayıp ‘en uzun süre bilgisayar oyunu oynayan kişi’ olarak Rekorlar Kitabı’na girmiştir (Altıparmak, 2017).

Gençlerin bu kadar çok bilgisayar oyunu bağımlısı olmasının temel sebeplerinden biri 2000 yılından sonra doğan z kuşağının teknoloji ile içiçe olmalarıyla bilginin ve zamanın hızına çok kolay adapte olabilmeleridir (Bilgin, 2015). Çamsarı’ya (2013) göre z kuşağı için teknoloji, temel ihtiyaçlardan biri olduğundan bu kuşak gençleri telefonun, bilgisayarın vb. olmadığı bir dünyayı bilemezler ve teknolojiyi doğal yaşam standardı olarak görürler. Fakat onların teknolojiye olan bu yatkınlıkları bilinçsiz ve kontrolsüz kullanıldığında bağımlılığa neden olur. Çalışkan ve Özbay’a (2015) göre sanayi toplumunun daha fazla üretim ve daha fazla kâr sloganıyla iş hayatına erken atılan çocuklarında madde bağımlılığından söz edilirken; sanayi

sonrası oluşan bilgi toplumlarının sokağa inemeyen z kuşağı çocuklarında da bilgisayar oyunu bağımlılığından söz edilmektedir.

Alper vd.'e (2015, s. 101) göre çocuk ve yetişkinleri sanal âlemin içine iten ve onları bağımlılığa sürükleyen bazı nedenler vardır. Bunlar; hayatı mücadelesiz ve kolay yoldan kazanma isteği, yaşamdaki başarısızlıklar, ailenin ilgisizliği, eğitim ortamının problemleri, arkadaş çevresi ve ekonomik durumdur. Özellikle bilinçli tembellik hali olan oblamovluğun (Gonçarov, 2016) daha az enerji ve emek harcama özellikleri oyunlara da yansımakta; başta çocuklar ve ergenler kendileri koşacakları, hareket edecekleri oyunları oynamak yerine sanal ekrandaki karakterleri koşturmayı tercih etmektedir (Soylu, 2013).

Eni (2017) bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapma nedenlerini üç grupta açıklamıştır. Bunlar; çocuğa oyundaki diğer oyuncular ile ekip çalışması yaparak, ilişkiler kurarak sosyalleşme olanağı tanıyan “sosyal bileşen”; oyun içinde rekabete dayalı ilerleme ve ödül imkanı sunan ‘başarı’ ve oyunun gerektirdiği rollere bürünerek oyunu keşfetme ve günlük yaşamın sorunlarından kaçınma imkanı sağlayan ‘oyuna dalma’ bileşenleridir. ‘Başarı’ etkeninde küçük başarıların ödülle hemen pekiştirilmesi etkili öğrenme sağladığından ödüllendirmenin hızlı olması beyinle bilgisayar oyunları arasında ilişki kurulmasına neden olmakta bu da bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapma nedenlerinden biri olmaktadır (Ögel, 2012, s. 142). ‘Oyuna dalma’ bileşeninde bilgisayar oyunlarına bağımlılık; günlük yaşamın sorunlarından kurtulmak için altına gizlendikleri ve böylece sorunların görmezden gelindiği güvenlik battaniyesi olarak kullanılır (Esen, 2009, s. 1334). Günüş (2009) bu düşünceyle aynı doğrultuda olarak, öğrencilerin % 94,1’inin yaşamda karşılaştıkları sorunlar nedeniyle bağımlı olduklarını belirtmiştir.

Ergenler başta olmak üzere bireyler boş zamanlarını eğlenerek değerlendirme, stresten uzaklaşma, sanal da olsa hareketli karakterle iletişime geçerek düşsel ortamlarda bulunma, ödül kazanma, hırslı olma ve kendini daha zeki hissetme nedenleriyle bilgisayar oyunlarını tercih etmekte ancak bilgisayar oyunu oynama esnasında vücutlarında artan dopaminin (mutluluk/ haz hormonu) etkisi ile bu tercih bağımlılığa dönüşebilmektedir (Kurt vd., 2014; Ulusoy, 2008). Kısa sürede etki eden hazların bağımlılık potansiyalleri daha fazla olduğundan bilgisayar oyunu oynarken oluşan hazzı öğrenen beyin, bu hazzı tekrar yaşamak ister. Beyinde haz ile ilgili amigdala sorumludur ve insanların bilgisayar oyunu oynama davranışını devam ettirmesinin

artık mantıklı bir açıklaması yoktur. Bilgisayar oyunu oynama davranışı, alınan zihinsel haz nedeniyle stresli durumlarda daha fazla olmaktadır. Örneğin alkol bağımlısı bir kişi nasıl ki stresli olduğu zamanlarda daha çok alkol alırsa bilgisayar oynama davranışı da strese bağlı olarak o kadar çok artış göstermektedir (Ögel, 2012, s. 135).

Bayraktutan (2005) bireylerin oyun oynarken mutlu olduğunu fakat oyun bittiği zaman hayatın gerçekleriyle karşı karşıya kalarak, mutsuz olduğunu; tekrar bilgisayara dönerek bir müddet sonra bütün gününü bilgisayar karşısında geçiren, gece geç yatan, sabahleyin kalkamayan, okuldaki veya işteki başarısı düşen bir bireye dönüştüklerini belirtir. Bireyler eğer ki kendilerini sosyal yaşama bağlayacak bir nedenleri yoksa vakitlerini bilgisayar başında geçirmeye devam edecektir (Tarhan, 2007).

Bilgisayar oyunlarına bağımlı olunmasında etkisi olan mutluluk hormonunun üretilmesinde başarı ve üstünlük duygusu da önemli bir etkidir (Ulusoy, 2008). Ögel'e (2012, s. 59) göre bilgisayar oyunları; özellikle ergenler olmak üzere oyunculara başarılı olma ve kazanma duygularını tattırmakta, kazanıldığında da sürekli bir aşama (level) atlanarak bilgisayar oyunlarının sonu gelmemekte ve oyuna olan bağımlılık artmaktadır. Çünkü başta ergenler olmak üzere bireyler başarı duygusunu bir kez tatmaya başladığında sürekli oyun oynamak istemekte; oyun oynama davranışlarından kendilerini uzak tutmak isteseler de bunu başaramamaktadır. Bu oyunlarla kişi gerçek yaşamında yapamayacağı şeyleri yapabilmekte, başarı duygusunu yaşadıkça daha çok zevk almaktadır. Ancak bu zevk ve başarılı olma hazzı çoğu zaman gerçek hayatta tadılamamakta; oyunlarda gösterilen hırs ve başarı gerçek hayata yansımamaktadır. Böylece bilgisayar oyunlarına bağımlılık çocuklarla birlikte özellikle ergenleri gerçeklikten ve gerçek yaşamdan uzaklaştırmaktadır (Pepe, 2011).

Sürekli tekrarlanan bilgisayar oyunu ve mutlu olma arasındaki bu döngü ile birey sadece dopamin salgılanmasına neden olan bilgisayar oyunları ile mutlu olmayı öğrenir, başka mutlulukları tadamaz (Horzum, Ayas ve Çakır, 2008). İnsan beyni başka sebeplerle, uğraşlarla da mutluluk hormonu salgılayabiliyorken bilgisayar oyunlarından duyulan mutluluk geçici olmakta, birey oyunu bıraktığı zaman kendini mutsuz hissetmektedir (Kuşay ve Akbayır, 2014). Örneğin okul dönemindeki gençlerin 15 saate varan sürelerde bilgisayar oyunu oynadıkları Güney Kore, öğrencilerin okulda en mutsuz oldukları ülkelerin başında gelir (Öndeş, 2017). Odabaşı (2016, s. 74) üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin

mutluluk düzeyleriyle ilişkisini incelediği araştırmasında oyun bağımlılığı ile mutlu olma arasında negatif ilişki bulmuş ayrıca oyun bağımlılığının önemli sebeplerinden birinin “gerçek yaşamdaki problemlerden kaçma” olduğunu belirtmiştir. Uzun süre bilgisayar oyunu oynama, kişinin üstesinden gelemediği sorunlarını unutmasını ya da bunlarla ilgili olarak kendisini iyi hissetmesini sağlamakta; ona geçici bir huzur sunmaktadır (Özcan ve Sengir, 2016). Ölümcül hastalıklara yakalanan çocuklarla çalışan Dr. Alastair Mc Alpine, bu çocuklara hayatta nelerden zevk aldıklarını sormuş fakat aldığı cevaplar bilgisayar, tv. vb gibi metarlardan farklı olmuştur. Bu çocuklar için en zevkli zaman aileleriyle geçirdikleri anlardır (Şirin, 2018). Türkiye’de ‘Yaşam Memnuniyeti İstatistikleri’ne göre Türkiye’nin % 73’ü mutluluk kaynağı olarak aileyi göstermektedir (TÜİK, 2014). Odabaşı (2016, s.74) üniversite öğrencileri üzerinde yapmış olduğu çalışmasında bilgisayar oyun bağımlılığı arttıkça mutluluk düzeyinin azaldığı bulgusuna ulaşmıştır.

İstanbul MEM’nün 2007 yılında bağımlılıkla ilgili yapmış olduğu çalışmasından yola çıkarak bilgisayar oyunu bağımlılığının nedenleri aileyle ilgili, sosyal ve kişisel nedenler olarak gruplandırılabilir:

Tablo 1

Bilgisayar Oyunu Bağımlılığına Neden Olan Faktörler

Aileyle İlgili Faktörler	Sosyal Risk Faktörleri	Kişilik Faktörleri
-Anne ya da babanın bilgisayar/oyun bağımlısı olması ve genetikler (Yen, Yen ve Chen, 2007) -Ölüm-boşanma olaylarının yaşanması -Sosyal-ekonomik düzeyin düşük olması -Anne babanın fazla toleranslı/ ilgisiz yaklaşımı -Anne babanın çocuk ile ilişkisi -Anne babanın çocukta yeterli kontrolü sağlayamaması	-Bilgisayar oyunlarına kolay erişim -Arkadaş grubunun uzun süre bilgisayar oyunu oynaması -Taciz (cinsel/fiziksel) yaşanması	-Özgüvenin zayıf olması -Gelecekle ilgili hedeflerden yoksunluk -Kendini değersiz algılama -Dıştan denetimli kişilik yapısına sahip olma -Sosyal ilişkilerde başarısız olma -Risk alma ve kendini tehlikeye atma eğiliminde olma -Başarı duygusundan yoksunluk -Kaygıyla başa çıkma becerilerinin yetersiz olması

Ergenç, G. & Yıldırım, E. (2007). *Madde kullanımı önleme klavuzu*. <http://tekirdag.meb.gov.tr/arge/upload/files/MaddeKullanimiOnlemeKilavuzu.pdf> adresinden erişilmiştir.

Gürcan vd.’ye (2008) ve İşçiabaşı’na (2011) göre, bir karakter oluşturup çeşitli yetenekler ve güçlerle en üst seviyeye ulaşarak para kazanma ve sürekli başarı elde etme isteği, bilgisayar oyunlarında zaman ve mekan sınırlamasının olmaması, birden fazla kişiyle sanal ortamda oyun

oynama imkanının olması, bilgisayar oyunları ile uzun zaman geçirilmesine ve oyunlara bağımlı olmaya neden olmaktadır. Sürekli kazanma isteğini tetikleyen sanal kumar ortamları da oyun bağımlılığını artıran nedenler arasındadır. Sporla alakalı bahis sitelerinin popüler ve zaman/yer bakımından bağımsız olması, kolay ulaşılabilirlik, kişinin kimliğini açık şekilde beyan etmemesi gibi faktörler bilgisayar oyunlarında oynanan kumarları daha çekici hale getirmektedir (Chang ve Man Law, 2008). Kumar oynama alışkanlığı nasıl ki bilgisayar oyunu bağımlılığını artırıyorsa, bilgisayar oyunları da kumar bağımlılığına neden olmaktadır. Bunun nedeni de bilgisayar oyunlarının para ile oyun satın alma ve oyundan para kazanma imkânı sunmasıdır. Kumar oynama olayı her ne kadar bilgisayar oyunlarında sanal ortamda gerçekleşse de bilinçaltında kumar, zamanla meşruiyet kazanmaktadır (Atasoyu, 2015).

Belirtilen nedenlerden farklı olarak bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapmasındaki en önemli etkenlerden biri de istenilen yerde ve zamanda bilgisayar oyunlarına cep telefonundan erişimin sağlanmasıdır. Ayrıca dünyada üretilen cep telefonlarının hemen hemen hepsi hazır oyunlarla satışa sunulmaktadır. Böylece bilgisayar oyunu oynama sıklığı ve oynayan kişi sayısı da artmaktadır (Binark, 2007; Ünal, Terek ve Batı, 2011). Binark ve Bayraktutan Sütçü'ye (2006) göre gençler cep telefonlarını sadece iletişim amaçlı kullanmamakta, telefonlarla oyun da oynamaktadır. 10 ortaokul öğrencisinden 8'inin kendine ait bir cep telefonu olmasıyla bilgisayar oyunu oynamak için en çok cep telefonları tercih edilmektedir (Balkaya, 2014; Çukurluöz, 2016, s. 26).

FOSI'nin (Family Online Safety Institute) 2015'de hazırlamış olduğu raporda, ailelerin % 88'inin çocuklarının cep telefonu ya da akıllı telefon sahibi oldukları belirtilmiştir. Avrupa'da yapılan araştırmaya göre çocukların akıllı telefona sahip olma yaş ortalamaları 12'dir (Mascheroni ve Ólafsson, 2014). Türkiye'deki ve Avrupa'daki çocukların akıllı telefona yaklaşık olarak aynı yaşlarda sahip oldukları görülmektedir (Turgut, 2016). Amerika'da bir araştırma merkezi tarafından 2015 yılında 13-17 yaş aralığındaki 1060 çocukla gerçekleştirilen çalışmada çocukların % 73'ünün akıllı telefonlara, % 58'nin tabletlere sahip olduğu ve Amerika'daki her dört çocuktan üçünün mobil cihazlar ile oyun oynadıkları tespit edilmiştir (Lenhart, 2015). TÜİK (2013) tarafından yapılan araştırmaya göre Türkiye'de 6-15 yaş grubunda cep telefonu kullanan çocukların % 66,8'inin cep telefonunda oyun oynadıkları görülmüştür. Aynı araştırmaya göre çocukların (6-15 yaş grubu) bilgisayar kullanmaya başlama

yaşı ortalama 8 iken, internet kullanmaya başlama yaşı 9, cep telefonu kullanmaya başlama yaşı ise 10'a düşmüştür. Özellikle akıllı cep telefonları gibi taşınabilir cihazlar ile çevrimiçi oyunlara erişilebilir olması, oyun kavramını bambaşka bir konuma taşımakta böylece birey istediği mekanda, istediği saatte çevrimiçi oyunlara bağlanabilmektedir (Kaya, 2013, s. 20).

Teknolojik gelişmelere tanıklık eden bireyler sanal ortamlara duygusal olarak da bağlıdır. Teknolojinin olmadığı bir dünyayı hayal etmek, bu kuşak için oldukça zordur (Prensky, 2001). Örneğin ABD'de yapılan bir araştırmaya göre bilgisayar ve cep telefonu kullanımına izin verilmeyen çocukların % 79'unda stres belirtileri gözlenmiştir (Grail Research Report, 2011 aktaran: Sönmez, 2016). Global Mobil Kullanıcı Araştırması verilerine göre Rehbein vd. (2013), bilgisayar oyunu bağımlılığını etkileyen etkenleri sıralamıştır. Bu etkenlerden ilki bireyden kaynaklanan sebepler iken diğer etken başta aile ve öğretmenlerin oluşturduğu çevredir. Zhou ve Li (2009) ise bilgisayar oyunu bağımlılığının nedenlerini inceledikleri araştırmalarında bireysel faktörlerden daha çok çevresel faktörlerin etkili olduğu bulgusuna ulaşmıştır.

2.3.2. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığını Etkileyen Etkenler

Bu kısımda bilgisayar oyunu bağımlılığını etkileyen ergenlik dönemi, aile ve öğretmen etkeni üzerinde durulmuş ve bu etkenler aşağıda sunulan başlıklar altında incelenmiştir.

2.3.2.1. Ergenlik Dönemi

Ortaokul öğrencileri bulundukları yaş aralığı nedeniyle ergenlik dönemi içinde yer almaktadır. Türkiye'de kızlarda ortalama 10-12, erkeklerde 12-14 yaşları arasında başladığı ve genellikle 21-24 yaşları arasında sona erdiği belirtilen ergenlik dönemini Birleşmiş Milletler (BM) Örgütü, 12-25 yaş dilimleri arasındaki dönem olarak kabul etmiştir (Törüner ve Büyükgönenç, 2012).

İnsan doğası açısından biyo-psişik ve toplumsal bir süreci ya da gelişimi ifade eden ergenlik; farklı coğrafya ve sosyo-ekonomik yapılarda, farklı yaş dönemlerinde başlayıp biten ve

neredeyse bireyin tüm gelişimsel özelliklerini içeren değişim, dönüşüm ve başkalaşım sürecidir (Avcı, 2006, s. 14). Bu süreç, bireyde gözlenen hızlı ve sürekli bir gelişme evresi olarak tanımlanmaktadır (Yavuzer, 2013). Bu gelişme evresinde ergen, çocukluk döneminde özdeşleştiği rollerin ve değerlerin birleşimiyle yeni ve kapsamlı bir kimlik kazanarak kendini ve toplumdaki rollerini tanır (Erikson, 1965).

Kelleci (2008), Şahin ve Özçelik (2016) ergenlik döneminin; gencin kimliğini oluşturduğu, gelecek için amaçlarını belirlediği, kendisi için kimin önemli ve değerli olduğu, başkaları ile ilişkilerinin nasıl olacağı, arkadaşlığın, bulunduğu grupta kabul görmenin önemli olduğu, arkadaşlıklarını nasıl sürdüreceği ve yaşamında hangi yolu izleyeceğine ilişkin temel soruların yanıtlanmaya başladığı karmaşık bir dönem olduğundan söz etmektedir. Belirtilen karmaşıklık ergenin; bir kimlik bulmanın, değişen fizyolojik ve psikolojik özelliklere uyum sağlamanın, sağlıklı bir yaşam tarzı için çeşitli beceriler kazanmanın, ahlaki kurallar ve değerler oluşturma, topluma katkıda bulunan bir birey olmanın, sosyalleşme sürecini tamamlamanın ve bir meslek seçmenin gelişimsel sorumlulukları ile mücadele etmesinden kaynaklanır (Derin, 2013, s. 13). Bu dönemin karmaşıklığı nedeni ile birey hem kendisini farklı hissederek kendisiyle ilgili kişisel planlarını ve hedeflerini gerçekleştirmekte, hem de ailesi ve çevresindeki insanlarla sorunlar yaşayarak da olsa sosyal dünyada kendine yer edinmeye çalışmaktadır (Yavuzer, 2007, s.71).

Toplum içinde sivrılme, ilgi çekme, çevresinden kolay etkilenme, rol sahibi olma, çabuk kurulan ve bozulan ilişkiler, duygusal coşku ve taşkınlık bu çağın temel özelliklerindendir (Yavuzer, 2013). Özellikle erkek ergenlere ‘delikanlı’ denilmesi ergenlik döneminde yaşanan fiziksel ve psikolojik değişimlerle birlikte tavırlardaki gelgitler, kararsızlıklar ve ani çıkışlardandır (Murat, 2013, s. 16). Anderson ve Olnhausen’a (1999) göre ise ergenlik; fark edilebilir değişikliklerin yaşandığı, yaşam boyu sürece kavrayışların, inançların, değerlerin ve alışkanlıkların gelişimi için kritik bir dönemdir. Bu dönemin kritik ve önemli olması nedeniyle ilkel toplumlarda çocukluktan ergenliğe geçişte kabul törenleri yapılır, topluma kabul edilişi simgeleyen bu törenlerde ergen havaya fırlatılır ve uyması gereken kurallar açıklanır (Ocakçı, 2015).

Kulaksızoğlu (2014, s. 17) ergenliği; çocukluğun sonu ile toplum hayatında sorumluluk alma dönemi olan yetişkinlik arasında kalan ara dönem olarak tanımlar. Öz (1999), ergenlik

dönemindeki genci kılavuzsuz gemiye benzetmekte, bir geçiş süreci olan bu dönemde gencin arkadaş çevresini ön planda tuttuğunu, bir gruba ait olma, sevme, sevilme isteklerini bu arkadaş grubu içerisinde gidermeye çalıştığını belirtmektedir. Dolayısıyla çocukluktan gençliğe geçiş aşaması olan bu ara dönemde bedensel ve zihinsel olarak duygu, düşünce, davranış ve tutumlarda değişim görülmektedir (Steinberg, 2013). Ergen bir taraftan kendini yetişkin sayarak tutum ve davranışını çevresindeki büyüklerle göre ayarlarken diğer taraftan çocukluğunu yaşamaktadır (Öztürk, 2007).

Çocukluk dönemi ile ergenlik dönemi arasında duygusal yönden farklılıklar olmaktadır. Öyle ki çocuklar öfke, kızgınlık, sevinç gibi duygularını daha açık davranışlarla ve anında ifade etmesine karşın ergenler bu duygularını daha fazla gizlemektedir. Ergenlik döneminde cinsiyetler açısından da farklılık vardır. Aynı yaşta iki farklı cinsiyetteki ergenin kız olanı erkeğe göre muhtemelen daha heyecan dengesine sahip ve duygularını kontrol etme bakımından daha olgundur (Kıcırd vd., 2002). Ortaokul çağındaki ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları onların gelecekteki yaşantılarının etkisiyle topluma yansımaktadır (Özbay, 2016). Bu sebeple aileler ve öğretmenler, ergenlere gelişimsel özelliklerinin bilinciyle yaklaşmalıdır (Bilgin, 2015). Aileler ve öğretmenler, çocukların en hassas ve en dikkat edilmesi gereken ergenlik dönemi içinde zararlı alışkanlıklar edindiğinin, bazı çocuklarda bu alışkanlıkların bağımlılığa dönüştüğünün bilincinde olmalıdır (Dilbaz, 2013).

2.3.2.2. Aile Etkeni

Aile tanım olarak; üyelerinin birbirlerine karşı hak, ödev ve sorumluluklarının olduğu, amaçları ortak olan insanlardan oluşan birliktir (Toktamış, 2008). Özellikle ergenlerin davranışlarına rehberlik edecek değerleri kazanması, toplumsal sorumluluklarını öğrenmesi konusunda yardıma gereksinimleri vardır. Bu gereksinimlerin karşılanmasında etkili olan ilk temel kurum ailedir (Şahin ve Çevener Özçelik, 2016). Tekin'e (2014) göre aile, üyelerinin gündelik hayatta karşılaştıkları sorunlara çözüm bulan kurumdur. Yörükoğlu (1980) aileyi, insan ilişkilerinin sergilendiği bir sahneye benzetmektedir. Çocuk, insan ilişkilerini bütün karmaşık yönleriyle bu sahnede gözlemleyerek yaşamaktadır. Gordon'a (1993) göre ailedeki anne ve baba; çocuğun ilk öğretmenleridir.

İletişim teknolojilerinin gelişmesi ile birlikte hızlı bir toplumsal değişim yaşanmaya başlamış ve bu değişim toplumun en küçük yapı taşı olan aileleri etkilemiştir. Toplumu şekillendiren çocukların, özellikle de kişiliklerinin oluştuğu ergenlik döneminde aileleri tarafından doğru yöntemlerle yetiştirilmeleri eğitim sistemini ve ülke geleceğini etkilemektedir (Topşar, 2015). Charles Dickens bir memleketin yükselmesinin aile içindeki ilişkilere bağlamış; Montaigne ülkeyi idare etmekle bir aileyi idare etmeyi eşdeğer tutmuştur (aktaran: Ertan, 2016, s. 45). Dorothy Law Nolte ise ‘Devletlerine çeki düzen vermek isteyenler önce evlerine çeki düzen verdiler’ sözüyle devleti yönetmeye giden yolun aile ilişkilerinden geçtiğini belirtmiştir (Kalkınç, 2010, s. 47).

Hayata dair ilk eğitimin gerçekleştiği, çocukların kimliklerinin teşekkül ettiği ailede; anne babanın bilgi, değer, tutum, davranışları, rol ve alışkanlıkları, sosyal ilişkileri, çocuklarına model olmaktadır (Çalışkan ve Özbay, 2015; Kırık, 2014, s. 340). Ailesinin yansıması olan çocuk, anne ve babasının davranışlarını taklit ederek kişiliğini ve hayatını onlardan gördüklerine, öğrendiklerine göre şekillendirmektedir (Öksüz, 2002). Çocukların en uzun süre ve en yakın etkileşimde bulunduğu kişiler aileleri olduğundan anne ve baba çocukta temel karakterlerin oluşmasında başrolü oynamaktadır (Törüner ve Büyükgönenç, 2012).

Açıl ve Purtaş (2008) bireyleri oyun bağımlılığına iten nedenleri incelemiş ve ailenin bu konuda en büyük etken olduğunu belirtmiştir. Adı geçen araştırmacılara göre aile ortamında sosyal kabul, güven, sevgi, değerli olma, şefkat gibi duygusal ihtiyaçların karşılanmamış olması bilgisayar oyun bağımlılığını artırmaktadır. AMATEM (Alkol ve Uyuşturucu Madde Bağımlıları Tedavi ve Araştırma Merkezi, 1996) bağımlılıkta aile etkeninin önemine değinmiş ve bağımlı kişiler üzerinde yapılan araştırmalarda bağımlıların ailelerinin özelliklerini sıralamıştır. Bu özellikler; aile içinde gencin özdeşim kurabileceği bir bireyin olmaması, aşırı koruyucu, kollayıcı ya da baskıcı ve ilgisiz aile, aile içinde bağımlı olan bir üyenin varlığı, aile içi iletişim eksikliği, parçalanmış/ boşanmış aileler, ebevyenlerden birinin kaybıdır (Balcı, 2014).

Aile kurumunun önemine yasal düzenlemelerde de yer verilmektedir. Öyle ki Eylül 2007 tarihinde yayınlanan “60. Hükümet Programı Eylem Planında” Sosyal Yapının Güçlendirilmesi (SYG) amacıyla yapılacak faaliyetlerden SYG-28 numaralı faaliyet alanında Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü sorumlu kuruluş olarak görevlendirilmiştir. SYG 28 nolu maddede yer alan faaliyetin tanımı “Aile kurumunun güçlendirilmesi, statüsünün geliştirilmesi

ve aile üyelerinin bir bütün olarak yaşam standartlarının yükseltilmesi yönünde çalışmalar sürdürülecektir” şeklinde ifade edilmiştir (60. Hükümet Eylem Planı, 2008: xiii ve 13). Devlet Planlama Teşkilatı Dokuzuncu Kalkınma Planında (2007-2013) çocuğun bakımı ve yetiştirilmesi için ideal ortam olan aileye yönelik eğitici programların yaygınlaştırılmasını (madde 624) öngörmüştür (DPT, 2006). Bu sebeple Aile ve Toplum Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından ailelere ve/veya aileyi oluşturan bireylere yönelik aile eğitimleri düzenlenmektedir. Ailelere yönelik eğitim hareketlerinin öncelikle Fransa’da 1929 yılındaki çabalarla başladığı görülmektedir. 1949’da programların gözden geçirilmesiyle yeniden örgütlenen hareket Paris Ana-Babalar Okulu’na dönüşmüştür. Daha sonra Fransa’daki bu hareketin, başta İsviçre, İtalya, Hollanda ve Lüksemburg olmak üzere diğer Avrupa ülkelerine de yayıldığı görülmektedir. Almanya’da “Familien- Bildung – Ein Kooperations projekt (Aile Eğitimi – Bir İşbirliği Projesi)” başlıklı pojesi ‘Güçlü aileler güçlü toplumları oluşturur’ sloganı ile yürütülmüştür. Ailelere verilen eğitim, düzenlenen seminerler yoluyla olduğu gibi, internet ortamları kullanılarak da verilmektedir. Örneğin Singapur Hükümeti’nin e-vatandaşlık sistemi içerisinde gerçekleştirdiği aileye ve bireye yönelik bilgilendirmeler sunan online sitesi ‘<http://fcd.ecitizen.gov.sg/>’ ailedeki her bireye ihtiyaç duyabileceği önemli konular (çocuklar ve aileler, ergenlik ve gençlik vb.) hakkında bilgi sağlamayı amaçlamaktadır (Aile Eğitim Programı/ AEP, 2011).

2.3.2.3. Öğretmen Etkeni

Çocukların eğitilmesinde aileden sonra en büyük etkiye sahip olan kişiler; öğretmenlerdir. Öğretmenlik mesleği; yetişmekte olan nesli, ailesi, çevresi, milleti, devleti ve vatani için daima yararlı, yapıcı, yaratıcı iyi bir insan ve iyi bir vatandaş olarak yetiştirme sanatıdır. Öğretmenlerin yetiştirdiği bu insanlar, ailesini ve milletini mutlu kılar, yurdunu kalkındırır, devletini güçlendirir (Tekışık, 1987). Öğretmenler, öğrencileriyle olumlu ilişkiler kurarak onların okula bağlılığını, motivasyonlarını, kendine güvenlerini, akademik performanslarını, psikolojik ve sosyal durumlarını olumlu etkilemektedir (Arastaman, 2011, s. 103). Benard (1997) bu tür öğretmenlik performansı sergileyen öğretmenleri “mentör” (turnaround teachers) olarak adlandırır. Mentör öğretmenler her öğrencinin ilgisini, amacını ve hayalini göz önünde bulundurarak öğrenci merkezli öğretim yaklaşımıyla öğrenciye güven, sevgi, aidiyet, güç ve

anlam duygusu kazandırır. Öğrencilerinin bireysel ve sosyal gelişimini olumlu yönde geliştirmeyi amaçladıklarından onların yapmış oldukları hataları eleştirerek yargılama yoluna gitmez. Örneğin öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamaya karşı duymuş oldukları isteğin arkasındaki sebepleri, öğrenci tarafında yer alarak öğrenmeye çalışır (Arastaman, 2011, s. 103).

Öğrenciler, öğretmenlerini model alarak onların tutum ve davranışlarını gözlemleyip ilgilerini çeken davranışları sorgulamadan örnek alır. Öğrenciler, anne babalarından sonra rol model olarak gördükleri öğretmenleri, “her zaman ulaşılabilir, şartsız kabul sahibi, sevecen, selam veren ve gülümseyen” kişiler olarak görmek ister (Bayraktar ve Gün, 2007). Bu bağlamda Newman ve Blackburn (2002) öğretmen-öğrenci ilişkilerinin kısa süreli ve geçici olmaması, karşılıklı etkileşime dayanması gerektiğini belirtmektedir. Wahome de (2003) öğretmeni; öğrencilere saygı gösteren, açıklama yapan ve onları yönlendiren kişiler olarak tanımlamaktadır.

Cemaloğlu (2018) öğretmenleri iki kategoriye ayırır. Bunlardan ilki trafik polisi öğretmen diğeri de lider öğretmendir. Trafik polisi öğretmen; her şeyi emir-komuta içerisinde yapmaya çalışan bazen başarılı olan bazen de başarısız olan öğretmen olarak tasvir edilebilir. Lider öğretmen ise öğrenciyi etkileyerek yüreğine dokunan, onlara değerli olduğunu hissettiren, motive eden öğretmenlerdir. Lider öğretmenlerin en önemli avantajı, her öğrencinin pin kodunu bilmeleri ve onlarla etkili iletişim kurup onları yönlendirebilmeleridir. Öyle ki Amidon ve Hunlcr (1966 aktaran: Sünbül, 1996) öğrencileri güdüleyerek bilgi vermenin yanında öğretmenlerin öğrencilere danışmanlık da yapmaları gerektiğini belirtmiştir.

Havighursl ve Ncu-Gartcn’a (1967 aktaran: Sünbül, 1996) göre öğretmen rolleri; öğrenmeyi sağlama, sınıf yönetimi, mesleksi ustalık, değerlendirmenin yanı sıra güven verme, topluma lider olma ve aile üyeliğidir. Adı geçen araştırmacılara göre öğrencilere ilgi, sevgi gösterme onlara toplumsal davranışlar kazandırma öğretmenlerin sorumluluğundadır. Sünbül (1996) de toplumda dengeli bireyler yetiştirmenin öğretmenin görevlerinden olduğunu belirtir. Türkiye Cumhuriyeti’nin kurucusu Atatürk’e göre öğretmenler; çocuğa yalnız alfabe okutan bir varlıktan ibaret değildir. Bu sebeple Atatürk yüklendikleri misyon nedeniyle öğretmenleri toplumun en fedakar ve saygıdeğer insanları olarak tanımlamıştır (1923-Atatürk’ün S.D.İ.S).

Atatürk, 16 Temmuz 1921 günü Ankara’da Maarif Kongresi’ni toplamış; öğretmenlere yeni nesli yetiştirirken gelecek için hazırlanan vatan evlatlarına her türlü zorluk karşısında yılmamalarının öğretilmesini esas göstermiştir (Kapluhan, 2014). Atatürk’e göre eğitimin gayesi yalnız hükümete memur yetiştirmek değil, daha ziyade memlekete ahlaklı, karakterli, cumhuriyetçi, inkılapçı, müspet, atılgan, başladığı işleri başarabilecek kabiliyette, dürüst muhakemeli, iradeli, hayatta tesadüf edeceği engelleri yenmeye kudretli, karakter sahibi gençler yetiştirmektir. Bu sebeple Atatürk, eğitim programlarının ve eğitim sisteminin de belirtilen amaca göre düzenlemesi gerektiğinin altını çizmiştir (Avcı, 2008; Senemoğlu, 2001). Türkiye’de 1739 sayılı Milli Eğitim Temel Kanunu’nun Genel Amaçları’nın 2. maddesinde milli eğitimin amacının beden, zihin, ahlak, ruh ve duygu bakımından dengeli ve sağlıklı bir şekilde gelişmiş bir kişiliğe ve karaktere, hür ve bilimsel düşünme gücüne, geniş bir dünya görüşüne sahip, insan haklarına saygılı, kişilik ve teşebbüse değer veren, topluma karşı saygı duyan... kişiler yetiştirmek olduğu belirtilmiştir. Bu sebeple öğretmenler öncelikle topluma faydalı, iyi insan özellikleri taşıyan, doğru alışkanlıklara sahip çocukları kazandıran kişilerdir (Milli Eğitim Vakfı/ MEV, 2017).

2.3.3. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığının Önlenmesinde Ailelere, Öğretmenlere Düşen Görevler

Bilgisayar oyunları özellikle ergenler için boş zaman geçirme ve eğlence aracı olduğundan ergenlerin bilgisayar oyunlarına bağımlılığı karşısında anne babalar ve öğretmenler çaresiz kalabilmektedir (Koçak ve Köse, 2014). Aile; daha önceki dönemlerde çocuğun eğitiminde birinci derece sorumlu iken, bilim ve teknolojinin etkisi altında ortaya çıkan hızlı toplumsal değişimler, ailenin sorumluluklarını okul gibi başka toplumsal kurumlarla paylaşmasına neden olmuştur (Işık, 2007). Aileler, okulların yardımı olmaksızın çocuklarını yetiştiremeyecekleri gibi, okullar da ailelerle işbirliği yapmaksızın öğrencilerini gerektiği şekilde yetiştiremezler (Aslanargun, 2007; Kebeci, 2006; Özgan ve Aydın, 2010; Yıldırım ve Dönmez, 2008).

13. yy. da yaşamış Zernuci isminde bir bilgin, “Eğitim ve öğretimde başarı, üç unsurun gayretine bağlıdır. Bunlar öğretmen, öğrenci ve baba (veli)’dır ” diyerek, aile ile okul arasında kurulması gereken ilişkiyi formüle etmiştir (Çelik, 2005). Harrison’a (2003, s. 82) göre de

eğitim bir bütünselliktir; anne-baba, öğretmen bu bütünün parçalarıdır ve hepsi birer eğitmendir. Dolayısıyla bütünün parçaları birbirini desteklemedikçe başarıya ulaşılamayacaktır. Bu sebeple aile ve okul, bireyin kişiliğinin sağlıklı bir biçimde şekillendirilmesinde ve sosyo-kültürel açıdan toplumla uyum içinde yaşama becerisini elde etmesinde diğer toplumsal kurumlardan daha etkin ve etkili iki önemli kurumdur (Eker ve Aşlamacı, 2016).

Jinott “Çocuklar donmamış beton gibidir; üzerlerine ne düşse iz yapar” sözüyle çocuk eğitiminde aile ve öğretmenlerin önemini vurgulamıştır (Ergenç ve Yıldırım, 2007). Okul çağına kadar çocukların ilk ve doğal öğretmenleri, başta anneleri olmak üzere aileleridir. Okul çağıyla birlikte öğretmenlerin de çocukların eğitmenliğini üstlenmesi anne ve babaların eğiticilik rollerinin sonlandığı anlamına gelmemektedir. Çünkü okuldaki eğitim öğrenciye bilgi, beceri ve tutum kazandırırken bunu sadece okul hayatı için sınırlandırmamakta, bilakis öğrencinin okulda edindiği bu kazanımları yaşantısının bütününe yansıtmasını amaçlamaktadır. Bu nedenle, öğrencinin okul dışındaki yaşantısının şekil almasında öğretmen ve anne baba arasındaki işbirliği önemlidir (Eker ve Aşlamacı, 2016). Çocuğun gelişimi öncelikle ailenin kendisine vereceği telkinlerle, eğitimle, terbiyeyle, motivasyonla şekillenir. Ailede sosyal ilişki iyiye, çocuk motive ediliyorsa, sosyal bir insan olarak büyür. Ama ailede aile içi ve sosyal ilişkiler çok zayıf ve çocuğun davranışlarında örnek alabileceği kimse olmadığı gibi bir de tersine örnekler mevcutsa çocuk körelmekle kalmaz kendisine yanlış rota çizer (Aydın, 1997).

Aileler bilgisayar oyun bağımlılarına yönelik sağlık merkezlerinin açılmasında, çocuğun güvensiz, kuşkulu, antisosyal olmasında, suça ve bilgisayar oyunlarına (bağımlılık düzeyinde) yönelmesinde en büyük etkiye sahiptir (İnanç, 2005). Aydın’a (1997) göre de sorunlu aileler sorunlu bireyler yetiştirdiğinden ailedeki olumsuz ilişkiler bilgisayar oyun bağımlılığına neden olabilmektedir. Özellikle çocukları en hassas ve en dikkat edilmesi gereken ergenlik dönemi içinde olan aileler çocuklarının bu dönemde zararlı alışkanlıklar edinilebildiğinin, bazı çocuklarda bu alışkanlıkların bağımlılık düzeyine ulaşabildiğinin bilincinde olmalıdır (Dilbaz, 2013). Toplumun en küçük sosyal birimi olan aile, kişiyi sosyal duruma getiremezse kişi bu gereksinimini diğer ortamlarda karşılayacaktır (Celkan, 2005, s. 62). Bu sebeple aileler, sosyalleşmesinden sorumlu oldukları çocuklarının (Tan, 1995, s.85) özellikle ergenlik döneminde karşılaştıkları sorunlarının çözümünü bilgisayar oyunlarında aramamaları için çocuklarına

yakın ilgi göstererek sabırlı, anlayışlı bir tutum sergilemelidir (Aral, Gürsoy ve Yıldız Bıçakçı, 2006).

ABD’de 2001 yılından itibaren uygulanan ‘Arkada Eğitilmemiş Çocuk Kalmasın’ projesiyle başarısız çocuklara daha başarılı okullara gitme hakkı verilirken bazı uygulamalarda ise başarısız çocuklar daha çok yalnızlığa itilmektedir. Sosyal olarak reddedilen çocukların yalnızlaştığı görüldüğünden öğrencilerinin yalnızlık yaşamaması ve bu yalnızlıklarını bilgisayar oyunları gibi çeşitli bağımlılıklarla gidermemeleri için başarısız öğrencilerin sorunlarına yönelmek öğretmenlerin sorumlulukları arasında yer alır (Çetinkaya, 2013, s. 8). Yalnızlık bilgisayar oyun bağımlılığına neden olan en büyük etkenlerden biri olduğundan öğretmenler özellikle yalnız çocukların gösterdikleri ipuçlarına karşı dikkatli olmalıdır. Bullock (1998), yalnızlık yaşayan öğrencilerini tespit edebilmeleri için öğretmenlerin, öğrencilerini gözlemlerken şu hususlara dikkat etmesi gerektiğini belirtmiştir. Bunlar; öğrencinin ürkek, utangaç, güvensiz ya da mutsuz görünmesi; öğrencinin çevresinde olup bitene karşı ilgisiz olması; öğrencinin arkadaşları tarafından dışlanmış olması ya da öğrencinin isteyerek arkadaşlarından uzak durması; öğrencinin gerekli sosyal becerilere sahip olmasına rağmen bu becerileri kullanmak istememesi; öğrencinin akran zorbalığına maruz kalması; öğrencideki yalnızlığın süreklilik göstermesi.

Ergenin sosyalleşmesinde aile ve okulunun olduğu kadar arkadaş ilişkilerinin de önemli etkisi vardır (Steinberg, 2013; Yavuzer, 2013). Ergenlik döneminde sosyalleşmeyi sağlayan arkadaş ilişkileri, ergenin yalnızlık düzeyini düşürmekte, yetişkinliğe geçişini kolaylaştıran sosyal rolleri deneyimlemesini sağlamaktadır (Zorbaz, 2013, s. 63). Bu sebeple aileler, çocuklarını bilgisayar oyunlarında edindikleri sanal arkadaşlıklara değil, gerçek yaşamdaki arkadaşlıklara yönlendirmeli ve arkadaşlığın önemini vurgulamalıdır. Bunu sağlarken aile, ergenlerin olumlu arkadaşlık kurmalarına ve ergenlerin uygun ortamlarda arkadaşlarıyla görüşmelerine fırsat oluşturmali, çocuğun arkadaş çevresi konusunda duyarlı davranmalıdır (Derin, 2013, s. 13). Gazalî, çocuk terbiyesinde arkadaş çevresinin önemini vurgulamış ve “çocuk terbiyesinin özü, onu kötü arkadaş çevresinden uzak tutmaktır” demiştir (Çelikel, 2006, s. 106). Özgan ve Aydın’a (2010) göre de aileler çocuklarının arkadaş çevrelerini tanımalıdır.

Çocuğun arkadaş çevresinde onu bilgisayar oyunlarına yöneltici durumlar oluştuğunda çocuğa ‘hayır’ diyebilme becerisi kazandırılmalı; çocuklara, sorunlarla karşılaştıklarında sorunların

çözümünü sanal oyunlarda arayarak sorunlardan kaçmak yerine, sorun çözme becerisi öğretilmeli, çocuğa yönelik koruyucu, otoriter, baskıcı veya ilgisiz tutumlardan kaçınarak tutarlı bir disiplin anlayışı benimsenmelidir. Bu disiplin türünde ailede mantıklı, tutarlı, sınırları belli ve nedenleri açıklanmış kurallar olmalı, bu kurallar konusunda çocuklar bilinçlendirilmeli ve tüm aile bireyleri bu kurallara uymalıdır (Cömert ve Güven, 2016). Baskıcı bir tutum sergileyen ailelerde ve öğretmenlerde çocuklarda daha sık davranış bozuklukları görüldüğünden bilgisayar oyun bağımlılığının yaşanmaması için ailede veliler, okulda öğretmenler çocuklara duyarlı ve bilinçli yaklaşmalı, tatlı sert bir disiplin anlayışı benimsenmelidir. Bu bilincin oluşması amacıyla aileler ve öğretmenler çocukları anlamalarını, tanımalarını sağlayacak eğitim programlarına katılmalı, kendilerini geliştirebilecekleri yayınlardan faydalanmalıdır (Erdoğan ve Demirkasımoğlu, 2010). Karaman ve Kurtoglu'nun (2009) öğretmen adayları üzerinde yapmış oldukları araştırmaya göre öğretmenler bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda bir takım bilgileri olmasına karşın tam olarak bilgisayar oyun bağımlılığının nasıl önlenebileceğiyle ilgili bilgi sahibi değildir. Ersoy ve Yaşar (2003), çalışmalarında ortaokul 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar kullanım becerileri bakımından öğretmenlerden ve anne- babalardan daha iyi oldukları sonucuna ulaşmıştır.

Karan (2006, s. 36-38) ve Kıran (2011), çocuklarını bilgisayar oyunlarının zararlı etkilerinden koruyabilmek için ailelerin dikkat etmeleri gereken noktaları şöyle sıralamaktadır: Aileler, çocuklarıyla sürekli diyalog halinde olmalı ve onların hangi oyunlara girdiklerinden haberdar olmak için bilgisayarı ortak yaşam alanlarına örneğin oturma odasına ekranı görülebilir şekilde yerleştirmelidir. Ailelerin bu tür kontrolleri çocuklarının oyun bağımlılığının önüne geçmektedir. Akçay ve Özcebe (2012) ve Öztürk (2015) çalışmalarında ailelerin çocuklarının bedensel gelişimini desteklemek amacıyla çocuklarıyla alternatif fiziksel etkinlikler (kitap okuma, parka gitme, oyun oynama, sportif faaliyetler vb.) yaparak onlarla nitelikli zaman geçirmelerinin önemini vurgulamıştır. Özellikle aileler çocuklarının doğal ortamda oyun oynamasına imkan tanınmalıdır (Cömert ve Güven, 2016).

Cemaloğlu (2017) nitelikli zaman geçirmenin kurulan ilişkilerde çok önemli olduğunu belirtmiş ve ailelerin çocuklarıyla yaşadıkları kranosları karioslara dönüştürmelerini tavsiye etmiştir. Kranos; saatteki zaman dilimi, karios ise hissedilen zaman dilimidir. Çocuklarla uzun zaman konuşmak etkili değildir önemli olan etkili zaman süresi oluşturmaktır. Benzer şekilde Can

(2008, s. 26), ailelerin çocukları ile birlikte nitelikli birlikteliklerini artırmaları, kültür ve eğlence amaçlı gezilere çıkmaları, tiyatro izlemeleri, tv seyretmeleri gerektiğini belirtmiş, konuyla ilgili olarak başta aileler ve ergenler olmak üzere toplumun tüm kesimlerinin bilinçlendirilip, bilgilendirilmeleri gerektiğinin altını çizmiştir. Tüm bunları yaparken ailelerin güler yüz ve tatlı dille aile içi iletişimi sağlamaları çocuklarını yuvalarına bağlar. Aksi taktirde çocuklar bağlanacakları, ait olma ihtiyacını karşılayacakları yeni arayışlar içine girer (Ertan, 2016, s. 132).

Çin’de bilgisayar oyunu bağımlısı lise öğrencilerinin çoğunun aile ilgisinden ve desteğinden yoksun olduğu sonucuna ulaşılmıştır (Huang vd., 2009 aktaran: Horzum ve Ayas, 2013). Aile desteğinden mahrum kalarak bilgisayar oyunlarına yönelen çocuk ve gençler böylece aile içi ilişkilerin bozulmasına neden olmakta bu döngü bu şekilde devam etmektedir (Gürcan vd., 2008, s. 23). Yapılan araştırmalarda genellikle annelerin babalara göre ergenlerin günlük sorunlarıyla daha çok ilgilendikleri, daha anlayışlı ve daha açık davrandıkları; buna karşılık babaların daha otoriter oldukları, duygularını çocuklarına daha az yansıttıkları, ergenlerin anneleriyle daha çok çatışma yaşadıkları görülmüştür (Noller ve Callan, 1990). O.A. Batista (aktaran: Ertan, 2016, s. 45) tüm bu çatışmaların çözümü için anne babaların çocuklarıyla vakit geçirmesini önermiş, ailelerin çocuklarına bağışlayacakları en güzel mirasın, onlara ayırdıkları zaman olduğunu vurgulamıştır. Aile üyelerinin birbirleriyle az ilişkide bulunduğu ve birbirlerine mesafeli oldukları ailelerde, üyeler genellikle birbirlerinin davranış ve düşüncelerinden habersizdir. Bilgisayar oyunlarında geçirilen uzun zaman aileler ve çocukları arasındaki iletişimin de azalmasına neden olmaktadır (Çakır, 2013).

Çocuklar/ ergenler kabul göreceği, kendini ifade edeceği ortam arayışında olduklarından ailelerinden yeterli ilgiyi göremediklerinde, arkadaşlık ilişkileri kuramadıklarında, okulda başarısız olduklarında sosyal medyaya, internet kafelere, bilgisayar oyunlarına yönelebilmektedir (Kelleci, 2008). Konuyla ilgili yapılan araştırmalar ailelerinden gerekli desteği göremeyen, aile içi çatışmalar yaşayan çocukların daha fazla bilgisayar oyunu bağımlısı olduğu savını desteklemektedir (Chiu vd. 2004; Esen, 2009, s.1338; Jeong ve Kim, 2011; Ögel, 2012; Bozkurt, 2013; Horzum ve Ayas, 2013; Aksoy, 2015).

Çocuklara, özellikle ergenlik dönemindeki süreçte ailelerinin sevmediği, hoşlanmadığı şeyler cazip gelmektedir. Örneğin aileler bilgisayar oyunlarına karşı ise ergen bilgisayar oyunlarına

daha çok zaman ayırabilmektedir. Bu durumda ailelerin bilgisayar oyunlarını çatışma aracı olmaktan çıkarması gerekir aksi takdirde bu çatışmalar devam edebilir. Ailenin sevdiği, ilgilendiği şeyler ergen için önemini yitirdiğinden bilgisayar oyunu oynarlarken ailelerinin örneğin onların yanında kitap okuması, bilgisayar oyunlarını çatışma aracı olmaktan çıkarır (Erboy, 2010, 218). Ailelerin çocuklarıyla iletişimlerinde yapmış oldukları diğer bir hata, çocuk tam kendisini bilgisayara kaptırmış oynarken “hadi ders çalış” denilmesidir. Bu durumda çocuk, kendisini en zevk aldığı etkinlikten alıkoyan derse tepki verebilir. Onun yerine “Vaktin doluyor, bak sana 10 dakika daha müsaade. 10 dakika sonra dersinin başına oturacaksın” denilirse daha iyi olur. Aksi halde çocuklar aileleri ile zıtlaşır ve ilişkileri daha da bozulur. Bozulan ilişkiyi düzeltmekse oldukça zordur. Aileler çocuklarıyla iletişime geçmek istemelerine karşın onların isteksiz olmalarından yakınır. Ergenler de ailelerinin konuşmaya başladıklarında konuyu hep bilgisayar oyunlarına ya da derslerine getirmelerinden sıkılmaktadır. Bu da aralarında diğer bir iletişim sorununa neden olur (Tarhan, 2007).

Öğretmenler ve aileler çocuklarla/ergenlerle aralarında duvar örülmesine neden olan iletişim engellerini kullanmaktan özellikle kaçınmalıdır. Etiketlenen, cezalandırılan, suçlanan, tartışılan, nasihat edilen, eleştirilen öğrenciler, karşısındakıyla iletişim kurmayarak olumsuz davranışlar sergilediklerinden sorunlardan çok çözüm yollarına odaklanmak; öğretmenler, aileler ve çocuklar için daha sağlıklı sonuçlar doğuracaktır (Ögel, 2012). Ergenler, kendilerini zorlayan topluma ve ailelerine karşı bilgisayar oyunlarını isyan aracı olarak da kullandıklarından aile, çocuklarının karşısında değil yanında olduğunu hissettirmelidir (Koçak ve Köse, 2014). Bu nedenle gençlerde bilinçli ve kontrollü bilgisayar oyunu oynama davranışının oluşmasında temel ilke; ailede güven, demokrasi, destek, güçlü iletişim ve olumlu aile-çocuk ilişkisinin geliştirilmesidir (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016). Kontrolcü, baskıcı veya aşırı koruyucu tutumlar ergenlerin farklı sosyal tavırlar geliştirmesine neden olduğundan aile ortamının demokratik olması gerekmektedir (Steinberg, 2013). Özellikle, “çocuğuma güveniyorum ama çevreye güvenmiyorum” görüşüyle çocuklarını eve hapseden aşırı koruyucu aileler sokağa çıkamayan çocuklarını bilgisayar oyunu oynamaya mecbur bırakabilmektedir (Şahin ve Özçelik, 2016).

İnal ve Kiraz (2008) ailelerin çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunları konusunda üç noktaya dikkat etmeleri gerektiğini belirtir. Bunlar; oyunların içeriklerinde nelerin yer aldığı,

bireylerin eğlenirken neler yaptığı ve oyunların bir yandan eğlendirirken diğer yandan örtük olarak bireylere aktarmayı amaçladığı temel noktaların neler olduğudur. Ergenlik dönemine özgü problemler, aileyle ve çevreyle ilişki kurmakta zorlanma ve içe dönüklük gibi sebeplerle kendilerini yalnız hisseden bu yalnızlıklarını da sosyal yaşamlarında gideremeyen çocuklar için bilgisayar oyunları, bir kaçış ortamı olmaktadır (Kırık, 2014, s. 341). Pek çok aile, öğretmen ve eğitim çalışanı çocuğun şiddetten etkilenmeyeceğini ya da çocuğun izlediklerini unutacağını düşündüğünden şiddet görüntülerine maruz kalan çocuklara karşı duyarsız kalır. Ancak çocuklar bu görüntüleri unutmazlar. Bu sebeple aileler ve öğretmenler oyunlardaki şiddet görüntülerini hafife almamalı çocukların bu görüntüleri izlemesine fırsat tanımamalıdır (Duran, 2014). Öğretmenler, öğrencilerinin olumlu davranışlar sergilemesinden sorumlu olmakla birlikte ders başarılarından da sorumludur. Bilgisayar oyun bağımlılığı olan öğrenciler ise hem kendi yaşam kalitelerini düşürücü olumsuz davranışlar sergilemekte hem de bu bağımlılıkları onların not ortalamasını düşürmektedir (Bayraktar ve Gün, 2007). Bu sebeple öğretmenlerin öğrencileri ile ilgili tutumları onların aile içi ve sosyal ilişkileriyle birlikte okul başarılarını da etkilemektedir (Erdoğan, 2007). Aile ise çocuğunun başarısızlık duygusuyla bilgisayar oyunlarına yönelmesini engellemek adına çocuğunu başkalarıyla kıyaslamamalı, gösterdiği ilerlemeyi onun kapasitesine göre değerlendirmelidir (Ögel, 2001). Özgan ve Aydın'a (2010) göre aileler ve öğretmenler çocukları ilgi alanlarına göre kendilerini geliştirebilecekleri sosyal aktivitelere yönlendirmeli okullarda öğretmenler bu tür aktivitelerin düzenlenmesinde öncül olmalıdır.

Çocuk/ergen gününün büyük bir çoğunluğunu okulda geçirdiği için sosyalleşmesi konusunda öğretmenlere önemli sorumluluklar düşmektedir (Güngörmüş, 2015). Örneğin okullarda dans, müzik, resim, sporsal aktiviteler gibi sosyalleştirici birçok faaliyet gerçekleştirilebilir. Böylelikle de ergenler arkadaşlarıyla sanal ortamlarda vakit geçirmek yerine yüzyüze iletişim kurma imkanı kazanacaktır (Şahin ve Özçelik, 2016). Turkle'ye (2011) göre ergenler yeteneklerini tam anlamıyla kullanamamakta; internetin ve bilgisayarın yanlış kullanımı, özellikle ergenleri toplumsal yaşamdan uzaklaştırıp izole etmekte ve yüz yüze ilişkileri azaltmaktadır. Bu sebeple aileler ve öğretmenler, çocuklarla daha yakından ilgilenerek ve yüz yüze ilişkilerini arttırarak gelecek kuşaklar için sağlıklı ve rasyonel bilgisayar kullanımına katkıda bulunabilir (Günüç ve Doğan, 2013). Ayrıca öğretmenler bilgisayar oyunlarına meraklı öğrencilerini engellemek yerine, onların bu ilgilerini geliştirebilecekleri faaliyetlere

yönlendirebilir. Örneğin Osmaniye’de zamanlarının büyük kısmını bilgisayar oyunları oynayarak geçiren 15 yaşındaki iki lise öğrencisinin öğretmeni durumu farketmiş ve bu öğrencileri proje yarışmasına katılmaya teşvik etmiştir. Öyle ki bu öğrenciler, ellerini kullanamayan engelli çocukları düşünerek tamamen sesli komutlarla oynanabilen bilgisayar oyunu tasarlamışlardır (Aybek, 2017). Kars’a (2010, s. 58) göre, anne baba ve öğretmenler verilen öğretmen örneğindeki gibi duyarlı olmalı, çocukla etkileşime geçmeli, zaman yönetimi konusunda ona yardımcı olmalıdır.

Çocuk/ergenle kurulan iletişimde saygı içerikli bir dil kullanımı son derece önemlidir. Kendisine saygı duyulduğunu düşünen çocuk, kendisinin de saygı göstermesi gerektiği fikrini geliştirerek uyarılara açık olur bu da çocuğun yanlış alışkanlıklar edinmesini önler. Çocuklara/ergene saygı duyulması onlara verilen değerin yansımasıdır (Erbil, Divan ve Önder, 2006). Ailesi ve öğretmenleri tarafından değer görmeyen, farkedilmeyen, varlığını kanıtlayamayan çocuk içine kapanarak olumsuz davranışlara ve bağımlılığa yönelebilir. Öğretmenlerin öğrencilerine karşı duyarlı ve hassas yaklaşması, akademik başarıyı her özelliğin önünde başat bir etken olarak görmemesi, öğrencilerinin her birine değer vermesi gerekmektedir. Öyle ki öğretmen, çocuğun/gencin sadece ders başarısına odaklanmamalı, herhangi bir derste gösterdiği başarısızlığı tüm yaşantısına genellememeli (Horn etkisi: olumsuz özellikleri genelleme), başarılı ve yetenekli olduğu özelliklerini ön plana çıkartarak okul ortamını sevdirmelidir (Can ve Arslan, 2017). Aile ve öğretmenler, sorunların çözümünde iletişime açık olmalı, kendinin yeterli olamadığı durumlarda çocuğunun bir uzmandan yardım almasını sağlamalıdır (Özel ve Zelyurt, 2016).

Çocuklar ve ergenler iletişimde oldukları kişinin ses tonuna, yüz ifadesine ve sergilenen davranışlara karşı oldukça hassastır ve kendilerine nasihat edilmesinden, suçlayıcı dil kullanılmasından hoşlanmazlar (Saygılı, 2015, s. 172). Fransız yazar Joseph Joubert (aktaran: Uysal, 2016, s. 189) çocukların nasihatten çok iyi örneğe ihtiyaçları olduğunu vurgulamıştır. Aile ya da öğretmenler çocuklarla konuşurken suçlama ya da sorgulamayla konuşmaya başladıklarında çocuklar onlara daha çok direnç gösterir. ‘Neden bilgisayarda bu kadar çok oyun oynuyorsun?’ yerine ‘acaba çözemediğin sorunlar ya da seni üzen nedenlerden ötürü mü oyunu bu kadar çok oynuyorsun merak ediyorum’ şeklinde bir cümle kullanmak çocuğun iletişime geçmesini kolaylaştırır. Böylece davranış yerine duygulara vurgu yapmak davranışla

ilgili konuşmanın kendiliğinden başlamasını sağlar (Levine, 2010, s. 111). Toprak (2017), bağımlılıktan kurtulmanın en önemli yolunun koruyucu önlemler almak olduğunu belirtmiş, ailelere bazı önerilerde bulunmuştur. Bu öneriler; 2 yaşına kadar çocukları tablet ya da bilgisayar tarzı teknolojik aletlerden uzak tutmak, en az 6 yaşına kadar internet kullanımının olmaması, 0-6 yaş arasındaki süreçte de geleneksel oyunlara ve akran ilişkilerine yönlendirilmesi, eğer çocuk bilgisayar başında saatlerini harcıyorsa, yemek yemek için bile bilgisayar başından kalkmıyorsa, bilgisayar başındayken geçirdiği zamanı ailesinden gizlemek için birçok yalan uyduruyorsa bir bağımlılığın geliştiğini düşünüp psikolojik destek alınması ve 15 yaşına kadar bireysel bir tabletinin ya da bilgisayarının olmamasıdır.

Kasap Süslü (2014) ailelere teknolojinin oyununa gelmeyerek çocuklara oyun oynama alışkanlığını kazandırmalarını önermektedir. Ailelerin çocuklarıyla kurdukları iletişimde dikkat etmeleri gereken diğer bir husus; çocukta düzeltmek istedikleri olumsuz davranışı çocuklarının olumlu meziyetlerini içeren iki övgü arasında ifade ettikleri ‘tost tekniğini’ kullanmalarıdır (Cemaloğlu, 2017). Erboy (2010, s. 220) da bu iletişim yöntemini ‘sandviç tekniği’ olarak adlandırmakta, bu yöntemin çocukla iletişimde kullanılması gerektiğini belirtmektedir. Ona göre bir eleştiri, ancak iki övgü arasında sunulursa o kişinin davranışında etkili olduğundan iletişim; önce olumlu mesaj, ardından negatif eleştiri ve sonra olumlu mesaj ile sonlandırılır. Örneğin aile, bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda kendini kısıtlamaya çalışan fakat bunda başarılı olamayan çocuklarına karşı ‘Bilgisayar oyunlarını oynamayı azaltmaya çalışmana çok seviniyoruz. Son zamanlarda oyun oynamak için farketmeden çok zaman harcıyorsun yine de gösterdiğin çaba için çok teşekkür ederiz’ ifadesi ile yaklaştığında gençle aile arasında olumlu bir iletişimin oluşması beklenir (Ögel, 2012). Pygmalion etkisi olarak adlandırılan beklentilere uygun davranmada (Cemaloğlu, 2016) öğrenci aile/ öğretmen tarafından başarısız/ olumsuz olarak adlandırılıyorsa o da bunu kabullenerek başarılı/ olumlu olmak için çaba sarfetmeyebilir. Bu sebeple öğretmenler ve aileler çocuklarını oyun bağımlısı, işe yaramaz, tembel vb. gibi sözlerle etiketlememeli onlarla olumlu ifadelerle beklentilerine uygun olarak konuşmalıdır.

Aileler ve öğretmenler ergenlik döneminin özelliklerinin (Çetinkaya, 2013, s. 8) ve bu dönemde çocukların bedenlerini beğenmediklerinde toplum arasına karışmak istemediklerinden bilgisayar oyunlarına yöneldiklerinin bilincinde olmalıdır. Ergen, oyun oynamayı bıraktığında bedeniyle ilgili sorunların ortaya çıkacağına inandığından ailesinin önerilerine kayıtsız kalabilir

(Ögel, 2012). Aileler ergenin olumsuz davranışına engel olmak için öncelikle onların edindikleri bu yanlış bilgiyi değiştirmelidir. Cemaloğlu (2017) bilginin tutumlara, tutumların da davranışlara dönüştüğünü belirterek yanlış davranışların önüne geçilmesi için öncelikle yanlış bilginin düzeltilmesi gerektiğini vurgular. Başka bir örnekte çocuk/ ergen bilgisayar oyunları olmadan vakit geçiremeyeceğini, sıkılacağını ve çok mutsuz olacağı düşüncesine sahipse öncelikle kişide ki bu yanlış bilgi düzeltilmelidir. Bu durumda aile ya da öğretmenler, mutluluğun ya da eğlenceli vakit geçirmenin tek kaynağının bilgisayar oyunları olmadığını, bunları sağlayan alternatif etkinlikler olduğu bilgisini vermeli ve kişiyi bu etkinliklere yönlendirmelidir.

Aileler, çocukları ile hikaye anlatımı yöntemini kullanarak bağ kurabilir, rahatsız olunan davranışı hikaye içinde vererek ilgiyi, dikkati hikaye üzerine çekebilir. Örneğin oyun bağımlısı bir çocuğun yaşadığı sıkıntıları hikayeleştirerek ona anlatabilir. Bu da çocukları bilgisayar oyunlarından uzaklaştırmada kullanılan yöntemlerden biridir. Çocuğun, özellikle kitap okumayı seven arkadaş grupları içine katılmasını teşvik etmek de yine çocukları uzun süre oynanan bilgisayar oyunlarından uzak tutmanın farklı bir yöntemidir (Cemaloğlu, 2017). Çocuklar öncelikle ailelerini ve öğretmenlerini kendilerine örnek aldıklarından okuyan ve okumaya teşvik eden ailelerin, öğretmenlerin ve çocuğun çevresinde bulunan diğer kişilerin, okuma alışkanlığı yüksek bir toplum yaratmada önemli rolleri bulunmaktadır (Aktaş ve Gündüz, 2004, s. 21). Eğitim evde aile tarafından, okulda öğretmen tarafından ortaklaşa yürütüldüğünden anne babaya ve öğretmenlere düşen görev, çocuklarının bu araçların iyi yönlerinden yararlanmalarını sağlamak ve zararlarından korumaktır (Louv, 2010).

Önleyicilik ve erken tanı, bağımlılıkla mücadelede en etkin yöntemlerden biri olduğundan (Ergenç ve Yıldırım, 2007) ailelerin ve öğretmenlerin öncelikle çocuğa sevgi ile yaklaşımlarının bağımlılıkta önleyici olduğu düşünülmektedir (Noyan, 2018). Mahatma Gandi'ye (aktaran: Kalkınç, 2010, s. 49) göre de sevginin başarısız olma ihtimali yoktur. Bu sebeple çocuğa sevildiği hissettirilmeli karşılaştığı problemler de sevgi diliyle konuşularak ve sevgi dolu bir yaklaşımla çözülmelidir. Sevginin beraberinde getirdiği diğer bir kavram da ilgidir. Sevgi bağları güçlü bir ailede yetişen bireylerin aileleri onlarla ilgilenmekte, mutluluklarını ve sorunlarını birbirleriyle paylaşmakta, birlikte vakit geçirmeye özen göstermektedir. Dolayısıyla sevgi ve ilgiyle birlikte iletişimin de kuvvetli olması gençleri oyun

bağımlılığı gibi davranışlardan alıkoymaktadır. Bu tür sevgi temeli üzerine kurulu ailelerde bireyler, sorumluluklarının da farkında olduğundan, gereğinden fazla oyun oynadıklarında kendilerini huzursuz hissederek bu davranışlarından vazgeçmektedir (Çakır, 2013).

Okullardaki branş ve sınıf öğretmenlerinin yanı sıra bu tür okullarda görev yapan rehber öğretmenlere de bilgisayar oyun bağımlılığının önüne geçmede önemli görevler düşmektedir. Öyle ki bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili öğrencilerin yaş düzeyine uygun bilgiler, görsel sunular, broşür ya da kitapçıklar rehber öğretmenlerce hazırlanabilir, okulun dergi çalışmalarına rehber öğretmenler tarafından konuyla ilgili yazılar yazılabilir, eğitici filmler izlettirilebilir. Yine öğrencilerden bu konudaki düşüncelerini ve hislerini içeren yazılar yazmaları istenerek okul rehberlik panosuna konuyla ilgili yayınlar ve yazılar asılabilir. Öğrencilerin boş zamanlarını verimli bir şekilde değerlendirmelerine katkı sağlayacak her türlü sosyal faaliyetlerin okul içinde gerçekleştirilmesine destek vermek, okul dışı sosyal etkinliklere yönlendirmek (Gökçearslan ve Günbatır, 2012) rehber öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılığını önleme çalışmaları içerisinde yer alabilir.

Öğretmenlerin aile ile kuracakları iletişimde dikkat etmeleri gereken hususlar şu şekilde sıralanabilir; sorunu aileye yüzyüze açmak (telefon ile bildirmemek), aileyi suçlamamak (çocuğunuzla ilgilenmiyorsunuz, bilgisayar başından kaldıramıyorsunuz, nasıl anne babasınız vs.), sorunun çözümünde ailenin yanında olduğunu samimi bir dille ifade etmek, sorunun çözümünde ailenin görevleri ve önemi hakkında bilgi vermek, etkili aile içi iletişimin önemini vurgulamak, sorunun çözümünün zaman alacağını, acele edilmemesi gerektiğini vurgulamak (Ögel, 2001). Öğretmenlerin ve ailelerin çocukla/ gençle iletişimde yukarıda belirtilen hususlara dikkat etmeleri bilgisayar oyun bağımlılığında koruyucu ve önleyici olmakta; bağımlı öğrencilerde ise tedavi sürecinde olumlu gelişmelerin yaşanmasına neden olmaktadır (Ergenç ve Yıldırım, 2007).

2.3.4. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığını Önleme Çalışmaları

Bilgisayar oyun bağımlılığının önlenmesi için yasal çalışmalar yapılmaktadır. Örneğin Kore’de büyüyen bu problemle ilgilenmek, önleme çalışmaları yapmak üzere bir hükümet birimi oluşturulmuştur (Freeman, 2008). Yine Çin’de yaşanan yoğun oyun bağımlılığı nedeniyle

2000’li yıllarda devlet, önleyici çalışmalara ağırlık vermiştir. Örneğin okulların 200 metre yakınında internet kafelerin veya oyun salonlarının açılmasına izin verilmemekte bununla beraber; çok sıkı ruhsat prosedürleri, iş saatlerinin kontrolü ve bağımlılık önleyici yazılımların kurulumu gibi çalışmalar yapılmaktadır (Çetinkaya, 2013, s. 8).

Türkiye’de ise oyun bağımlılığını önleme adına yasal düzenlemelere gidilmiştir. Ayrıca Bakanlıklar’da ve RTÜK’te konuyla ilgili çalışmalar yapılmaktadır. Kalkınma Bakanlığı’nca hazırlanan 2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı’na göre bilgi ve iletişim teknolojileri konusunda bilinçlendirme için ilköğretim ve ortaöğretim müfredatına oyun bağımlılığının dahil edilmesi ve öğretmenlere ilgili içerik konusunda hizmet içi eğitim verilmesi planlanmıştır (Strateji ve Bütçe Başkanlığı, 2015). Yine Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı’nca "Dijital Oyunlar Çalıştayı ve Sempozyumu’ düzenlenmiş (Uysal, 2017, s. 190), Avrupa Konseyi tarafından hazırlanan ‘İnternet Okuryazarlığı El Kitabı’ (2006) RTÜK tarafından Türkçeleştirilerek yayınlanmış, MEB’e bağlı ‘eba’ portalında konuyla ilgili görseller paylaşımına açılmıştır.

Aile ve Toplum Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından bireylerin aile yaşamına olumlu katkılar sunmalarını sağlayacak bilgi, beceri, tutum ve davranışlar kazanmalarını hedefleyen aile eğitimleri 2008 yılından itibaren düzenlenmektedir. Diyanet İşleri Bakanlığı da ailelerin çocuklar/ ergenlerle ilgili sorularına yanıt vermek ayrıca onların teknolojiye olan alışkanlıkları ve bağımlılıklarıyla ilgili bilgi ve öneri sunmak için iletişim kanalları oluşturmakta; müftülüklerde ‘Bağımlılıkla Mücadele Koordinatörleri’ birimi kurarak camii ve okullarda bilgilendirici programlar düzenlemektedir (Bozarslan, 2018). Ayrıca Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine duyarsız kalmamaktadır. Örneğin Türkiye’de ve dünyada, çocukları ve gençleri intihara sürükleyen, ‘Mavi Balina’ oyunundan sonra “Mariam’ oyunu aileleri tedirgin ettiğinden bu oyuna erişim, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı’nın girişimiyle engellenmiştir (Sabah, 2018).

Belirtilen düzenlemelerin yanı sıra 4 Mayıs 2007 tarihinde kabul edilen ve 23 Mayıs 2007 tarihli 26530 sayılı Resmi Gazete’de yayınlanan 5651 sayılı ‘İnternet Ortamında Yapılan Yayınların Düzenlenmesi ve Bu Yayınlar Yoluyla İşlenen Suçlarla Mücadele Edilmesi Hakkında Kanun’ yürürlüğe girmiştir. Ancak ergenlerin şiddet içeren oyunlara rahatlıkla ulaşmalarını önleyen, oyun yazılımlarının gelişim dönemlerine uygunluğunu değerlendiren,

derecelendiren ve denetleyen yasal düzenlemelerde ve uygulamalardaki eksiklik henüz tam olarak giderilememiştir (Gürcan vd., 2008, s. 25).

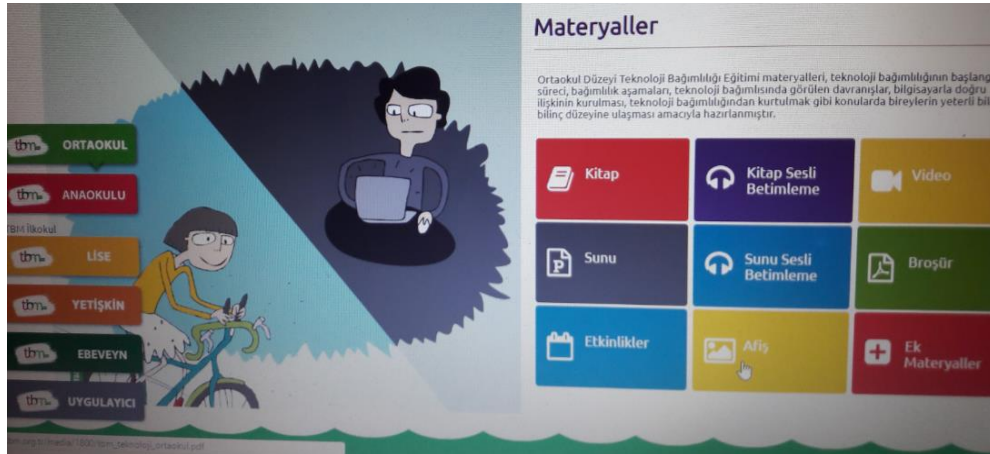
Türkiye’de bilgisayar oyunu bağımlılığının zararlı etkilerinin önlenmesi için yerel kuruluşların, cemiyetlerin de çalışmaları bulunmaktadır. Örneğin Denizli’de, ‘Mavi Balina’ bilgisayar oyununu oynayan çocukların intihar etmesinin ardından Pamukkale Kaymakamlığı, çocukları bilgisayar ve cep telefonu bağımlılığından kurtarmak için ‘Teknolojinin Bilinçli ve Güvenli Kullanımı Projesi’ kapsamında 'Pamukkale Nomofobi Günü' düzenlemiştir. Bu etkinlikte kortejde yürüyen öğrenciler, telefon ve bilgisayar maketleri giyerek teknoloji bağımlılığının zararlarını anlatan mesajlar vermiş; bağımlılığı anlatmak için de kendilerini birbirlerine zincirle bağlamışlardır. Bazı öğrenciler de müzik aletleri ve spor malzemeleriyle yürüyerek teknoloji yerine spor ya da müziği seçmeleri gerektiği mesajını vermiştir. Projeyi düzenleyen Pamukkale Kaymakamı Hayrettin Balcıoğlu, cep telefonu ve bilgisayar bağımlılığına karşı mücadele başlattıklarını belirterek mobil cihazlardan uzak kalma korkusu anlamındaki nomofobiye dikkat çekmek istediklerini, çocukları intihara kadar sürükleyen bilgisayar oyunlarına karşı bir devlet yöneticisi olarak duyarsız kalamadığını, okullar kapsamında yürütülen proje oluşturduklarını, bu projelerin uygulanmasıyla konuyla ilgili % 11,9'luk olumlu bir gelişme yaşandığını ifade etmiştir (Pamukkale Kaymakamlığı Proje Ofisi, 2018).

Bursa’da özel bir okulun öğretmenleri tarafından, aile eğitimleri kapsamında gerçekleştirilen ‘Teknoloji Bağımlılığına Dikkat’ başlıklı tiyatro oyunu ile ailelerin dikkati “teknoloji bağımlılığı” konusuna çekilmek istenmiştir. Benzer etkinlikler Ankara’da Büyükşehir Belediyesi ve Keçiören Belediyesi tarafından da düzenlenmiş olup; Büyükşehir Belediye Tiyatrosu oyuncularını ‘Tiryakigiller’ oyunuyla elinden oyun oynadığı cep telefonu düşmeyen bu uğurda gecesi gündüzüne karışan, üniversite sınavına da bu bağımlılığından ötürü hazırlanamayan genç örneğini işlemiştir. Ankara Keçiören Belediye Başkanı da ‘Hacivat Çocuklara Teknolojiyi Anlatıyor’ tiyatro oyunu ile çocuklara geleneksel gölge sanatını hatırlatarak onlara teknolojinin zararlarını anlatmayı amaçladıklarını belirtmiştir. Bu oyunda teknoloji, insanları birbirinden uzaklaştıran toplumsal bir tehdit olarak aktarılmış, söz konusu tehdide karşı toplumu uyarmak için Türk gölge oyunu Hacivat ve Karagöz’den yararlanılmıştır (Koç, 2017, s. 132).

Özellikle Yeşilay Cemiyeti, oluşturulan ‘Yeşilcan’ karakteriyle ‘Türkiye bağımlılıkla mücadele eğitim programı (tbm) zararsız teknoloji’ dizisini hazırlamış ve öğrencilerin, velilerin kullanımına sunmuştur. Bu eğitim programlarında ‘Yeşilcan’ karakteri; karikatür, etkinlik, çizgi film ve hikayelerle, videolarla bilgisayar oyunlarının da dahil olduğu teknoloji kullanımının zararlarına dikkat çekmektedir. Ortaokul düzeyi için hazırlanan seride ‘teknoloji canavara dönüşmeden’ temasıyla bağımlılık, teknoloji bağımlılığı, belirtileri, oyun bağımlılığının belirtileri, koruyucu önlemler, bağımlılıktan kurtulmak için öneriler hikaye ve görsellerle desteklenmiş ayrıca hazırlanan afişler pano ve duvarlara asılmak üzere okullara dağıtılmıştır.



Şekil 3: Yeşilayca hazırlanan afiş örneği. www.tbm.org.tr adresinden erişilmiştir.



Şekil 4: Yeşilay’ın internet sitesindeki etkinlikler. www.tbm.org.tr adresinden erişilmiştir.

Bağımlılıkla mücadelede 2015 yılının temmuz ayından itibaren ‘Yeşilay Danışmanlık Merkezleri /YEDAM’ kurulmuş olup bu merkezlerde psikologlar danışmanlık hattı (444 7955) vasıtası ile hizmet vermektedir. Böylece YEDAM bağımlılıkla mücadelede terapi yönteminden yararlanmaktadır (Özoğlu, 2019)

2.4. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar

Bilgisayar oyunu bağımlılığı üzerine Türkiye’de ve yurt dışında yapılan çalışmalar aşağıda başlıklar altında sıralanmıştır.

2.4.1. Türkiye’de Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar

Teknolojik gelişmelerin değiştirdiği oyun anlayışı ile öğrenciler daha çok bilgisayarda oyun oynadıklarından birçok araştırmacı bilgisayar oyunlarının etkilerini, bilgisayar oyun bağımlığını ve bağımlığın altında yatan nedenleri araştırmaya başlamıştır (Öztürk, 2007; Gürçan vd., 2008, s. 27; Horzum vd., 2008; Erboy, 2010; Keser ve Esgi, 2012; Şahin ve Tuğrul, 2012; Köse, 2013; Taş, Eker ve Anlı, 2014). Ayrıca alanyazında bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili yayımlanmış çok sayıda bilimsel makale bulunmaktadır. Horzum’un (2011), Horzum vd.’nin (2011), Güllü vd.’nin (2012), çalışmaları bunlardan bazılarıdır.

Kıcırcı vd. (2002) bilgisayar oyunlarının, 15–16 yaş grubu (lise 1. sınıf) öğrencilerin yaşamlarındaki rolünü; Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2005), üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyunu tercihlerini; Bilgi (2005) bilgisayar oyunu oynama ile yalnızlık düzeyi arasındaki ilişkiyi incelemiştir. İnal ve Çağıltay (2005), ilköğretime devam eden öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamalarına ilişkin incelemelerde bulunarak oynadıkları bilgisayar oyunlarının özellikleri ve oyun tercihleri ile bunları etkileyen etkenleri araştırmıştır. Bakar, İnal ve Çağıltay (2006), öğretmen adaylarının ticari amaçlı bilgisayar oyunlarını eğitsel amaçlı kullanıp kullanamayacaklarını; Samancı (2006), şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkilerini incelemiştir. Odabaşıoğlu vd. (2007) günde 8-10 saat bilgisayar oyunu oynayan bu sebeple evden ve okuldan sık sık kaçan lise öğrencisi bağımlılığı inceleyerek davranışlarındaki değişiklikleri gözlemiştir.

Alanyazında “Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeği” Horzum vd. (2008) tarafından geliştirilmiş, çeşitli araştırmalarda kullanılmıştır. Bu ölçek Türkiye’de bilgisayar oyun bağımlılığını ölçmek için kullanılan ilk araç özelliğini taşımaktadır. Aynı ölçekle Erboy (2010), Horzum (2011), Güllü vd. (2012), Şahin ve Tuğrul (2012) ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden etkenleri çeşitli değişkenlere (cinsiyet, cinsiyet, SED, sınıf düzeyi, bilgisayara sahip olma, sınıf, anne baba meslekleri, ailenin aylık geliri, okul dışı boş zaman vb.) göre incelemiştir. Keser ve Esgi (2012) aynı ölçeği, ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı hakkında benlik algılarını belirlemek amacıyla ilköğretim 6, 7 ve 8. sınıfta öğrenim gören öğrencilere uygulamıştır. Horzum, 2013 yılında Ayas ile yapmış olduğu “İlköğretim Öğrencilerinin İnternet Bağımlılığı ve Aile İnternet Tutumu” adlı araştırmasında aynı ölçeği Samsun’daki ilköğretim öğrencilerine uygulamıştır. Belirtilen ölçek dışında Kaya (2013) çalışmasında lise öğrencileri üzerinde “Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeği”ni uygulamış; Yalçın Irmak ve Erdoğan (2015) ‘Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği (DOBÖ)’ni geliştirmiştir. Böylece Türkiye’de bilgisayar oyun bağımlılığını ölçmek için; Horzum, Ayas ve Balta’nın (2008), Kaya’nın (2013), Yalçın Irmak ve Erdoğan’ın (2015) geliştirmiş olduğu bu üç farklı ölçme aracının kullanıldığı görülmektedir.

Yukarıda adı geçen çalışmalardan başka Öz (2009), çalışmasında bilgisayar oyunlarının sadece olumsuz etkileri olmadığına dikkat çekerek olumlu etkileri olduğunu da vurgulamıştır. Çakır (2013) bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin görüşlerini almış, bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerindeki etkilerini belirlemeyi amaçlamış; Köse (2013) 13-14 yaş grubu ergenlerin bilgisayar oyunlarını oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme durumlarını betimsel olarak araştırmıştır. Şiddet içeren bilgisayar oyunlarını araştıran Kıran (2013) bu tür bilgisayar oyunlarına yönelim ve bunlardan etkilenme düzeyini tespit etmiştir. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarını, Koçak ve Köse (2014) ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçlerini, Taş vd. (2014) lise öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılık düzeylerini çeşitli değişkenlere göre incelemiştir. Bilgin (2015) ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarıyla iletişim becerileri arasındaki ilişkiyi araştırmıştır. Torun vd. (2015) bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin sosyal yaşam ve akademik davranışları üzerindeki etkilerini, Odabaşı (2016) üniversite öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin mutluluk düzeyleriyle ilişkisini, Ulum (2016) ise 6-13 yaş arası çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkiyi incelemiştir.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili belirtilen çalışmaların yanı sıra Türkiye’de konuyla ilgili kitaplar da yayımlanmıştır. Dinç (2010) ‘İnternet Bağımlılığı’; Ögel (2012) ‘İnternet Bağımlılığı’; Terek Ünal ve Batı (2012) ‘Dijital Oyunlar’; Kurt (2014) ‘Küçük Adamlara Büyük Oyunlar’; Tarhan (2014) ‘Bağımlılık’; Üstünel (2015) ‘Oyun Bağımlılığı’; Akel (2016) ‘Çocuğumu İnternette Kaybettim’; Tezel (2018) ‘Bilgisayar Oyunları Tarihi’, Türkiye’de konuyla ilgili yazılan kitaplardandır. Bunlardan Ömür Kurt’un “Küçük Adamlara Büyük Oyunlar” adlı kitabında, bilgisayar oyunlarından örnekler sunularak, oyunlar içine yerleştirilen mesajlar irdelenmiştir. Kurt (2014), adı geçen kitabında bilgisayar oyunlarının bilinen fiziksel ve psikolojik zararlarının yanı sıra içinde çok ciddi siyasi ve kültürel propaganda araçları olduğunu belirtmiş, özellikle üç boyutlu oyunlarda Araplar’ın ve Doğulu halkın ‘terörist’, Amerikalılar’ın ise ‘kurtarıcı’ olarak gösterildiğini ifade etmiştir. Bilgisayar oyunlarının bir propaganda aracı olması konusunda, Amerika’nın ünlü Neo-Nazi gruplarından National Alliance’in sözcüsü William Pierce “Genç insanlara ulaşmak istiyoruz ve bunun en iyi yolu da bilgisayar oyunları. Bilgisayar oyunları olduğu ve bu oyunlar insanları etkiledikleri sürece, bu metaları politik görüşlerimizi yaymak için kullanmak zorundayız” demektedir (Sezen, 2019).

Türkiye’de konuyla ilgili, ilkokul düzeyindeki çocuklara da hitap eden kitaplar yayımlanmıştır. Örneğin Nikhila Kilambi’nin yazdığı, Hüseyin Üstünel’in (2014) yayına hazırladığı ‘Oyun Bağımlılığı Bilinçli Toplum’ kitabında oyun bağımlısı bir çocuğun (Doruk) bağımlılıktan uzak, dengeli bir hayata kavuşması anlatılmaktadır. İlkokul 1. sınıflar için değerler eğitimi seti-2 ‘Bilgisayar Oyunu’ kitabında Paksu (2016) bilgisayar oyunlarına çok fazla zaman ayıran maymun Maymış’in, öğretmeninin yardımıyla yaptığı hatayı farkedip oyunlara olan düşkünlüğünden vazgeçmesini anlatmaktadır.

Bilgisayar oyunu bağımlılığı ile ilgili Türkiye’de yapılan akademik çalışmalar Tablo 2’de listelenmiştir.

Tablo 2

Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı İle İlgili Türkiye’deki Çalışmalar

Durdu, P. , Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2005), “Türkiye’deki öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası bir karşılaştırma”, 22. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara
İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler. Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, 14 Mayıs 2005
Tüzün, H. (2006). Bilgisayar oyunlarının yararları ve zararları. İ-Net-Tr’06, XI. Türkiye’de İnternet Konferansı’nda Sunulan Bildiri, Aralık, Ankara.
Öztürk, D. (2007). Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İzmir.
Gürçan, A., Özhan, S., ve Uslu, R. (2008). Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri. Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü Yayınları
Horzum, M., Ayaş, T. ve Çakır-Balta, Ö. (2008). “Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği,” Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi, Cilt:3, Sayı:30,: 79-83.
Yılmaz, B. , (2008). İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi. 6. International Educational Technology Conference, 6-9 May, Anadolu University, Eskişehir.
Öz, M. (2009). Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel performansına etkisinin incelenmesi. Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
Erboy, E. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler. Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal. Bil. Ens. Yüksek Lisans Tezi: Aydın
Kars, G.B. (2010). Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi. Yayınlanmamış yüksek lisans tezi. Ankara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara
Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Eğitim ve Bilim,36(159), s. 56-68.
Kıran, Ö. (2011). Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun Örneği), Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Samsun Sempozyumu Bildirisi.
Sağlam, H. (2011). Bilgisayar oyunlarının ergen öğrencilerin sosyalleşme süreci ve şiddet eğilimleri üzerindeki etkileri, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Sakarya.
Güllü M, Arslan C, Dundar A, Murathan F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. ADYU Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi; 9: 89-100.
Şahin, C., ve Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. Journal of World of Turks, 4(3), 115-130.
Kaya B, A. (2013).Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenilirlik çalışması. T.C.GOP Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi.
Gökçearslan, Ş. ve Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi; 23: 419-35.
Hazar, K. (2014). Lise öğrencilerinde internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının spora katılım düzeyi ve bazı değişkenler ile ilişkisinin araştırılması. Niğde Üniversitesi. Sosyal Bilimler Enstitüsü Beden Eğitimi ve Spor Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi: Niğde
Ayhan, B., ve Çavuş, S. (2015). Online game addiction among high school students. C. Daba-Buzoianu ve H. Arslan içinde, Contextual Approaches inCommunication, (s. 85-93). Frankfurt: Peterlang Academic Research
Irmak, A. Y. Ve Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği, Anatolian Journal Of Psychiatry, 16 (Special Issue.1).
Topşar, H. (2015). Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zeka ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi.
Ayhan, B., Çavuş, S. ve Tuncer, M. (2016) . Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması.
Karaca S, Gök C, Kalay E, Başbuğ M, Hekim M, Onan N, Unsal Barlas G. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi

2.4.2. Yurt Dışında Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Üzerine Yapılan Çalışmalar

Yurt dışı alanyazında bilgisayar oyunları ile ilgili bir çok araştırmaya rastlanmaktadır. 1980’li yılların başlarından itibaren bilgisayar dünyasında hızlı gelişmelerin yaşanması ile bilgisayar oyunları üzerinde yapılan çalışmalar da önemli oranda artmıştır (Aguliera ve Mendez, 2003). Garite’e (2003) göre bilgisayar oyunları üzerine yapılan araştırmalar daha çok oyunların şiddet gibi olumsuz etkileri üzerine yoğunlaşmış; buna karşın sosyal, ekonomik ya da politik şartların getirdiği durumların göz önünde tutulduğu çalışmalar arka planda kalmıştır.

Çocuk ve ergenlerin bilgisayar oyunu bağımlılıklarını Salguero ve Moran, 2002; Rooij vd., 2010; Jeong ve Kim, 2011; Wan ve Chiou, 2013; ergen ve yetişkin bilgisayar oyunu kullanıcılarını ise özellikle Griffiths vd. (2004) incelemiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili yurt dışındaki çalışmalar incelendiğinde sıklıkla ergenlerdeki oyun bağımlılığı ve ona etki eden etkenlerin (Chiu vd., 2004; Yang, 2005), bilgisayar oyunlarının ergenler üzerindeki olumlu etkilerinin (Griffiths, 2000; Güneydoğu ve Michigan, 1988 aktaran: Bilgin, 2015) ve olumsuz etkilerinin (Harman, Lindsey ve Liar, 2005), ergenlerdeki oyun bağımlılığıyla birlikte artan şiddetin (Colwell, Grady ve Rhaiti, 1995; Salguero ve Morán, 2002; Hauge ve Gentile, 2003; Wan ve Chiou, 2006), bilgisayar oyunlarını oynayanların demografik yapılarının (Griffiths vd., 2004; Whang, 2005; Hsu ve Lu, 2007), saldırganlık ve bilgisayar oyunları ilişkisinin (Anderson ve Bushman, 2001; Anderson, Gentile ve Buckley, 2007) araştırıldığı çalışmalar bulunmaktadır. Bu araştırmaların dışında Colwell (2003, s.119), Japonya’da 12-13 yaş grubundaki ergenlerin bilgisayar oyunu oynama davranışları ile sosyal izolasyon, saldırganlık ve benlik saygısı arasındaki ilişkiyi; Wood, Griffiths ve Eatough (2004) bilgisayar oyun bağımlılığıyla ilgili veri toplama yöntemlerini araştırmıştır.

Dünyada yaygınlaşan bilgisayar oyunlarının büyük bir çoğunluğunun şiddet içerikli olması (Buckley ve Anderson, 2006) yurtdışında bu konu ile ilgili bir çok araştırmanın (Setzer ve Duckett, 1994; Anderson ve Bushman, 2002; Mathews vd., 2005; Kim, Namkoong, Ku ve Kim (2008)) yapılmasına neden olmuştur. Chiu vd. (2004) ise çocuk ve gençlerdeki oyun bağımlılığını ölçmek için ölçek geliştirmiştir. Bu ölçekte evrensel olarak oyun bağımlılığını ölçen DSM’den farklı maddeler kullanılmıştır. Han vd. (2012) ailesel nedenlerin ergenlerin

bilgisayar oyun bağımlılığına etkisini; Yee, Ducheneaut ve Nelson (2012) bilgisayar oyunu bağımlılığının nedenlerini araştırmıştır.

Bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili yurt dışında alanyazında yapılan çalışmalar Tablo 3'te sıralanmıştır:

Tablo 3

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı İle İlgili Yurt Dışı Alanyazındaki Çalışmalar

Shotton, M. A. (1989). Computer addiction? A Study of computer dependency. London, New York, Philadelphia: Taylor ve Francis.
Fisher, S., (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. Addictive Behaviors,19; 545-553.
Setzer VW, Duckett GE. (1994). The risks to children using electronic games. This paper was presented as a poster paper at the Asia Pacific information technology in training and education. Conference and Exhibition.
Colwell, J., Grady, C. ve Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem and gratification of needs in adolescents. Journal of Community ve Applied Social Psychology. 5. 195–206.
Griffiths, M. (1997). Computer game playing in early adolescence. Youth ve Society , 29 (2), 223-237.
Salguero, R. A. T., ve Moran, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. Addiction, 97(12), 1601-1606.
Hauge MR, Gentile DA. (2003) Video game addiction among adolescents: associations with academic performance and aggression. Presented at Society for Research In Child Development Conference.
Chiu, S.; Lee, J.Z. ve Huang, D.H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. Cyberpsychology ve Behavior. 7(5), 571–581.
Smith, G., (2004). How do computer games affect your children?. Eğitim Araştırmaları Dergisi, Ankara: Anı Yayıncılık, Yıl 5, Sayı,17.
Wood, R.T.A.; Griffiths, M.D. ve Eatough, V. (2004). Online data collection from video game players: Methodological Issues. Cyberpsychology ve Behavior. 7(5). 511-518
Ng, B.D. ve Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. CyberPsychology ve Behavior, 8, 110-113.
NIMF (2005). Computer and video game addiction. National institute on media and the family.
Whang, S.M. (2005).Online games dynamics in Korean society: Experiences and Lifestyles in the Online Game World. The Association of Asian Social Science Research Councils (AASSREC). 206-227
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 ve Behavior. 9(3). 308–316.
Wan, C. S., ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. CyberPsychology ve Behavior, 9(6), 762-766.
Charlton, J. P., ve Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. Computers in Human Behavior(23), 1531–1548.
Hsu, C.L. ve Lu, H.P. (2007). Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective. Computers in Human Behavior. 23. 1642– 1659
Kim, E.J., Namkoong, K., Ku, T., ve Kim, S.J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. European? 23(3), 212–218.
Wood, R.T.A. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. Int. J. Mental Health Addict., 6, 169-178.
Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. Psychological Science :a journal of the American Psychological Society /APS, 20(5), p. 594-602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x

(E.T:10.02.2012).

Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., ve Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.

Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.

Zhou, Y., ve Li, Z. (2009). Online game addiction among Chinese college students measurement and attribution. B. K. Wiederhold, ve G. Riva (Dü) içinde, *Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2009* (s. 149-154). Amsterdam: Ios Press.

King, D. L., Delfabbro, P. H., ve Griffiths, M. D. (2010). Recent innovations in video game addiction research and theory. *Global Media Journal- Australian Edition*, 4(1), 1-13.

Mehroof, M. ve Griffiths M.D. (2010). Online Gaming Addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety and trait anxiety. *Cyberpsychology ve Behavior*, 13(3), 313–316.

Rooji, A.J., Scchoenmakers, M. , Vermulst, A.A, Eijnden RJ, Van de Mheen D. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*; 106: 205-12.

Weinstein, A. M. (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

Chang, K. J., ve An, E. J. (2011). Effects of internet game addiction on healthrelated lifestyle of Korean elementary school students. *The FASEB Journal*, 25, 770-22.

Jeong, E. J., ve Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(4), 213-221.

Schmit, S., Chauchard, E., Chabrol, H., Sejourne, N. (2011). Assessment of social character-istics, coping strategies, self-esteem and depressive symptoms in relation withonline video game addiction among adolescents and young adults. *L'Encéphale*, 37(3), 217–223.

Kuss, D. J., ve Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *Int J Ment Health Addiction*(10), 278-296.

Xu, Z., Turel, O., ve Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.

Drummond A, Sauer Jd (2014) Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, Mathematics Or Reading. *Plos One* 9:E87943.

Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3):202-209.

Kiraly O, Griffiths MD, Urban R, Farkas J, Kokonyei G, Elekes Z, et al. (2014). Problematic internet use and problematic online gaming are not the same findings from a large nationally representative adolescent sample *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2014; 17: 749-54.

Kowert R, Domahidi E, Quandt T. (2014). The relationship between online video game involvement and gaming-related friendships among emotionally sensitive individuals. *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2014; 17: 447-52.

Lehenbauer-Baum M, Klaps A, Kovacovsky Z, Witzmann K, Zahlbruckner R, Stetina BU. Addiction and engagement: an Explorative study toward classification criteria for internet gaming disorder. (2015). *Cyberpsychol Behav Soc Netw* 2015; 18: 343-9.

Muller KW, Janikian M, Dreier M, Wollfling K, Beutel ME, Tzavara C et al. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *Eur Child Adolesc Psychiatry*; 24: 565-74.

Yurt içi ve yurt dışı alanyazın çalışmaları incelendiğinde bu çalışmaların bilgisayar oyunlarının, bu oyunların uzun süre oynanmasının beraberinde getirde olumsuz etkilerin üzerine yoğunlaştığı görülmektedir. Belirtilen olumsuz etkilerden biri olan bilgisayar oyun bağımlılığı ve şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının etkileri üzerine de bir çok çalışma

mevcuttur. Özellikle ergen grubu içinde yer alan ortaokul öğrencilerinin incelendiği çalışmalar ise sınırlıdır.

Çocukların bilgisayar oyun bağımlısı olmasında önemli bir etkiye sahip olan ailelerin ve öğretmenlerin dahil edildiği, bu etkenlerin bağımlılıkla, bilgisayar oyunları ile ilişkilendirildiği çalışmaya ise rastlanmamıştır. Ailelerin bilgisayar oyunları ile ilişkilendirildiği çalışmalar ise çok kısıtlı düzeydedir. Bilgisayar oyun bağımlılığı, üzerinde araştırma yapılması gereken güncel bir konudur. Ve bu konu; çocukları eğiten aile ve öğretmen etkenlerini kapsayarak incelenmelidir. Çünkü her tür bağımlılıkta olduğu gibi bilgisayar oyun bağımlılığında da en büyük görev aile ve öğretmenlere düşmektedir. Bu sebeple bu çalışmanın yaşanan bilgisayar oyun bağımlılığı sorununa dikkat çekmesi, bu sorunu çözüme ulaştıran ya da sorun olmasını engelleyen başat etkenler öğretmen ve ailelerin görüşlerine yer vermesi açısından alanyazında belirtilen çalışmalardan farklı olduğu düşünülmektedir.

BÖLÜM III

YÖNTEM

Çalışmanın bu bölümünde, araştırma modeli, evren ve örneklem, veri toplama araçları, verilerin toplanması ve verilerin analizine ilişkin bölümlere yer verilmektedir.

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma ile ortaokul öğrenci velilerinin ve öğretmenlerinin; çocuk/ergenlerin bilgisayar oyunu oynama davranışlarına, bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerine ilişkin görüşleri alınmış ayrıca onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkileyen etkenler öğretmenler ve veliler tarafından belirlenmiştir. Araştırmada çocuk/ergenlerin bilgisayar oyun bağımlılıkları ortaokul öğretmenleri ve öğrenci velileri tarafından çeşitli değişkenlere göre incelendiğinden betimsel tarama modeli kullanılmıştır. Karasar (2006, s. 77) tarama modelini, geçmişte ya da halen var olan bir durumu olduğu gibi betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımı olarak tanımlamaktadır.

Betimsel araştırmalarda, varlıkların, kurumların, grupların ve çeşitli alanların “ne” olduğu tanımlanarak açıklanır. Bu tür araştırmalarda, mevcut olaylar daha önceki olay ve koşullarla ilişkilendirilerek çözümlenmeye çalışılır (Kaptan, 1998, s. 241).

Betimsel tarama modelinde olan bu çalışma kapsamında nicel araştırma yöntemi kullanılmıştır.

3.2. Evren ve Örneklem

Araştırmada, araştırmacıya evren ve örnekleme ulaşma konusunda kolaylık sağlayan uygun örnekleme yöntemi kullanıldığından araştırmanın evrenini, 2017-2018 eğitim öğretim yılında Ankara'nın Yenimahalle ilçesindeki devlete bağlı kamu ortaokullarındaki öğretmenler ve bu okullardaki öğrenci velileri oluşturmaktadır. Araştırmada okullar SED'lerine göre (alt-orta-üst) seçildiğinden özel okullar araştırmaya dahil edilmemiştir.

Araştırmanın evreni, Ankara Yenimahalle İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün 2017-2018 yılı istatistikleri esas alınarak belirlenmiştir. Evrene dair bilgiler Tablo 4'te yer almaktadır:

Tablo 4

Araştırmanın Evrenine İlişkin Dağılım

<i>Okulun SED'i</i>	<i>Okul Sayısı</i>	<i>Öğretmen Sayısı</i>	<i>Veli Sayısı</i>
Üst	10	548	8176
Orta	16	775	13000
Alt	9	400	6536
Toplam	35	1723	27712

Yenimahalle İlçe M.E.M, İstatistik Birimi, 2018.

Evrene ilişkin örneklem belirlenirken çok aşamalı örnekleme yöntemi (multi-stage sampling) kullanılmıştır. İlk olarak Yenimahalle ilçesinde bulunan ortaokullar, Yenimahalle İlçe Milli Eğitim Müdürlüğü'nün yetkilileri ve ilgili okul yöneticileriyle görüşülerek, okullar ziyaret edilerek sosyo-ekonomik düzeylerine göre gruplandırılmış ve bu okullardaki öğretmen ve veli sayısı Ankara İl Milli Eğitim Müdürlüğü'nün 2017-2018 eğitim istatistiklerinden yararlanılarak tespit edilmiştir. Belirlenen okullardan uygulama kapsamındaki okullar, tabakalı örnekleme yöntemi ile tespit edilmiştir. Tabakalı örnekleme, evrendeki alt grupların belirlenip bunların evren büyüklüğü içindeki oranlarıyla örnekleme temsili edilmelerini sağlayan bir örnekleme yöntemidir (Büyüköztürk vd., 2012, s. 150). Bu amaçla araştırma evrenini oluşturan ortaokulların SED'lerine göre genel toplam içindeki oranı hesaplanarak uygun örnekleme yöntemiyle okullar seçilmiştir. Tablo 5'te SED'lerine göre örnekleme alınan okul sayısı, oranları ve örnekleme alınan ortaokullar verilmiştir.

Tablo 5

SED'lerine Göre Örneklem Alınan Ortaokullar, Sayısı ve Oranları

<i>Okulun SED'i</i>	<i>Okul Sayısı ve Okullar</i>	<i>Oran %</i>
Üst	3 Gaziosman Paşa Ortaokulu Nasrettin Hoca Ortaokulu Atatürk Ortaokulu	29
Orta	4 Haydar Aliyev Ortaokulu Ziya Gökalp Ortaokulu Şehit Öğretmen Mehmet Ali Durak Ortaokulu Anadolu Ortaokulu	45
Alt	2 Şükufe Nihal Ortaokulu Yahyalar Ortaokulu	26

Örneklem alınan okullardaki 250 öğretmene ulaşılmış fakat 24 adet ölçme aracı uç değerlere sahip olduğundan bunlar değerlendirme dışı tutulmuştur. Böylece araştırmaya 226 öğretmen ölçeği dahil edilmiştir. 8744 veliye ulaşmanın zorluğu nedeniyle örneklem alınacak veli sayısını belirlemek için aşağıdaki formül kullanılmıştır (Büyüköztürk vd., 2012, s. 150):

$$n = \frac{Nt^2pq}{d^2(N-1) + t^2pq}$$

Formülde yer alan simgelerin anlamları şöyledir:

n: Örneklem büyüklüğü

N: Evren büyüklüğü

t: Belirli bir anlamlılık düzeyinde, t tablosuna göre bulunan teorik değer

p: İncelenen olayın görülüş sıklığı (gerçekleşme olasılığı)

q: İncelenen olayın görülmeyiş sıklığı (gerçekleşmeme olasılığı)

d: Duyarlılık (Örneklem hatası)

Örneklem büyüklüğünün belirlenmesinde, evren için p tahmini yoksa $p=q=0,5$ alınabilir. İncelenen olayın % 95 güven aralığında, $d=0,05$ örnekleme hatası ile teorik t değeri 1,96 ya denk gelmektedir (Büyüköztürk vd., 2012, 150). Aşağıda, araştırmada örneklem büyüklüğünü belirlemek için belirlenen değerler, formülde yerine konulmuştur:

$$n = \frac{27712 \times (1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}{(0,05)^2 \times (27712 - 1) + (1,96)^2 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$n = \frac{26614,6048}{69,2775 + 0,9604} = 378,9$$

Örneklem büyüklüğünün belirlenen formül çerçevesinde hesap edilmesi ile örneklem büyüklüğünün en az 379 kişiden oluşması gerektiği tespit edilmiştir. Araştırmanın veri toplama sürecinde karşılaşılabilecek güçlükler de düşünüldüğünde belirlenen örneklem büyüklüğünün altına düşmemek için toplamda 9 ortaokuldan 427 öğrenci velisine ulaşılmıştır. Fakat 137 adet ölçme aracı uç değerlere sahip olduğundan bunlar değerlendirme dışı tutulmuştur. Böylece araştırmaya 290 veli ölçeği dahil edilmiştir.

Araştırmaya katılan öğretmenlere ilişkin demografik özellikler Tablo 6’da; velilere ilişkin betimsel bilgiler Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 6

Araştırmaya Katılan Öğretmenlerin Demografik Özellikleri

Kategoriler	Frekans	%
Cinsiyet	Kadın	119
	Erkek	107
Branş	Müzik	8
	Türkçe	26
	Sosyal B.	25
	Fen B.	33
	Matematik	21
	Görsel S.	25
	Beden E.	10
	Rehberlik	21
	Teknoloji T.	13
	Din K.	18
	İngilizce	17
	Bilişim	9
Kıdem	0-5 yıl	58
	5-10 yıl	44
	10-15 yıl	25
	15-20 yıl	35
	20 yıl ve üzeri	64
Toplam	226	100

Araştırmaya katılan 226 öğretmenin 119'u (%52,4) kadın, 107'si (% 47,6) erkektir. Araştırmaya katılan öğretmenler branşlarına göre incelendiğinde; öğretmenlerden 8'i (% 3,5) müzik; 26'sı (% 11,5) Türkçe; 25'i (% 11) sosyal bilgiler; 33'ü (% 15) fen bilgisi; 21'i (% 9) matematik; 25'i (% 9) görsel sanatlar; 10'u (% 4) beden eğitimi; 13'ü (% 6) teknoloji tasarım; 18'i (% 8) din kültürü ve ahlak bilgisi; 17'si İngilizce (% 8); 9'u (% 4) bilişim öğretmeni; 21'i (% 9) de rehber öğretmendir. 226 öğretmenin 58'i (% 26) 0-5 yıl kıdeme sahip; 44'ü (% 19) 5-10 yıl; 25'i (% 11) 10-15 yıl; 35'i (% 15) 15-20 yıl; 64'ü (% 28) ise 20 yıl ve üzeri kıdeme sahiptir.

Tablo 7

Ailelerle İlgili Değişkenlere İlişkin Betimsel Bilgiler

Değişken		N	%
Çocuğunun Cinsiyeti	Kız	151	52
	Erkek	139	48
Çocuğunun Sınıf Düzeyi	5.sınıf	73	25
	6.sınıf	86	30
	7. sınıf	64	22
	8.sınıf	67	23
Çocuğunun Devam Ettiği Okulun Öğretim Biçimi	Tekli	71	24
	İkili	219	76
Anne Eğitim Durumu	İlkokul	86	29,6
	Ortaokul	71	24,4
	Lise	69	23,8
	Üniversite	62	21,4
	Lisansüstü	2	0,8
Baba Eğitim Durumu	İlkokul	55	19
	Ortaokul	67	23
	Lise	86	29,7
	Üniversite	79	27,3
	Lisansüstü	3	1,0
Anne Çalışma Durumu	Çalışıyor	78	27
	Çalışmıyor	212	73
Baba Çalışma Durumu	Çalışıyor	270	93
	Çalışmıyor	20	7
Anne-Babanın Çocukla Yaşama Durumu	Anne baba ile	200	69
	Anne/baba ile	69	23,8
	Birlikte değil	21	7,2
Gelir Durumu	0-1700 TL.	78	27
	1701-3500 TL.	103	36
	3501 TL ve üzeri	109	37
TOPLAM		290	100

Araştırmaya katılan 290 ailenin 151'inin (% 52) çocuğu kız; 139'unun (% 48) ise erkektir. Bu ailelerin 73'ünün (% 25) çocuğu 5. sınıf; 86'sının (% 30) 6. sınıf; 64'ünün (% 22) 7. sınıf ve 67'sinin (% 23) çocuğu 8. sınıf öğrencisidir. Okulun öğretim biçimine göre, ailelerin 71'inin (% 24) çocuğu tekli; 219'unun (% 76) çocuğu ikili öğretim biçiminde öğrencidir. Anneler eğitim durumlarına göre incelendiğinde; annelerin 86'sı (% 29,6) ilkokul; 71'i (% 24,4) ortaokul; 69'u

(% 23,8) lise; 62'si (% 21,4) üniversite; 2'si (% 0,8) de lisansüstü eğitim mezunudur. Araştırmaya katılan ailelerin baba eğitim durumları dağılımları ise şöyledir: babaların 55'i (% 19) ilkokul; 67'si (% 23) ortaokul; 86'sı (% 29,7) lise; 79'u (% 27,3) üniversite; 3'ü (% 1) lisansüstü eğitim mezunudur.

Araştırmaya katılan aileler anne-baba çalışma durumuna göre incelendiğinde; annelerin 78'inin (% 27), babaların 270'inin (% 93) çalıştığı; annelerin 212'sinin (% 73), babaların 20'sinin (% 7) çalışmadığı görülmektedir. Araştırmaya katılan 290 ailenin 200'ünün (% 69) çocuğu anne ve baba ile; 69'unun (% 23,8) çocuğu yalnız anne ya da baba ile birlikte yaşarken 21'inin (% 7,2) çocuğu anne ve babasından ayrı olarak yaşamaktadır. Gelir durumlarına göre ise; 78 aile (% 27) 0-1700 TL gelire sahipken, 103 aile (% 36) 1701-3500 TL, 109 aile (% 37) de 3501 TL ve üzeri gelire sahiptir.

3.3. Veri Toplama Araçları ve Geliştirilmesi

Araştırmada, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ve bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen etkenler hem ortaokul öğretmenlerinin hem de öğrenci velilerinin görüşlerine dayalı olarak ortaya koyma amaçlandığından, öğretmenler ve veliler için iki ayrı veri toplama aracı kullanılmıştır. Öğretmenlere ve velilere uygulanan veri toplama aracının geliştirilme süreci aşağıda ayrı başlıklar altında açıklanmıştır.

3.3. 1. Öğretmenlere Uygulanılan Veri Toplama Aracı

226 öğretmene uygulanan veri toplama aracı 'Oyun Bağımlılık Düzeyini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği' ve 'Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeyini Belirleme Ölçeği' olmak üzere iki kısımdan oluşmuştur.

3.3.1.a. Oyun Bağımlılık Düzeyini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği

Birinci kısımda 17 sorudan oluşan ‘Oyun Bağımlılık Düzeyini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği’ kullanılmış olup burada öncelikle öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının öğrencinin cinsiyetine, yaşına, sınıf düzeyine, okulun öğretim biçimine, anne-baba ile yaşama durumuna, anne-baba eğitim düzeyine, anne-baba çalışma durumuna ve aylık gelirine, çocuğun kendine ait cep telefonu ve bilgisayar/ tablete sahip olma durumuna göre farklılaşmasına yönelik öğretmen görüşlerinin alındığı sorulara ve öğretmenlerin öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamalarına ilişkin görüşlerine yer verilmiştir.

Öğretmenlerden öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerini etkileyen etkenlere ilişkin verilen seçeneklerden kendilerine uygun olanı seçmeleri istenmiş, bilgisayar oyunlarına ilişkin görüşlerinin alındığı kısım ise 5’li likert tipi dereceleme ölçeğine göre, “Her zaman (5), Sık Sık (4), Bazen (3), Nadiren (2) ve Hiçbir Zaman (1)” şeklinde düzenlenmiştir. Öğretmenlerin bilgisayar oyunlarına ilişkin görüşlerinin alındığı kısımda, öğretmenlerin ölçekte yer alan soruları anlama durumunu ve vermiş oldukları cevaplar arasındaki tutarlılığı belirlemek amacıyla ters madde kullanılmıştır. ‘Oyun Bağımlılık Düzeyini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği’nde öğretmenlerin bilgisayar oyunlarına ilişkin görüşlerinin alındığı 9. sorudaki ‘Öğrencilerimin kendilerine ait cep telefonu, bilgisayarı/ tableti olma durumu onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkiler’ maddesinin ters maddesi 12. soruda ‘Öğrencilerimin teknolojik araçlara sahip olması onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkilmez’ olarak düzenlenmiştir.

3.3.1.b. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği

Ölçeğin ikinci kısmında, araştırmanın bağımlı değişkeni olan ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini belirlemeye yönelik Horzum vd. (2008) tarafından geliştirilen ve güvenilirliği için Cronbach Alpha iç tutarlılık katsayısı 0,85 olarak hesaplanan 21 madde ve 4 boyuttan oluşan “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” geliştirilerek kullanılmıştır. Araştırmacı tarafından geliştirilen ölçek başlangıçta 18 sorudan ve tek boyuttan oluşmakta olup güvenilirliği 0,878 olarak bulunmuştur. Araştırmada veri toplamada kullanılan ‘Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği, 5’li likert tipi dereceleme ölçeğine göre, “Her zaman (5),

Sık Sık (4), Bazen (3), Nadiren (2) ve Hiçbir Zaman (1)” şeklinde düzenlenmiştir. Likert ölçekleri tutum ölçümlerinde sıklıkla kullanılan bir ölçek türüdür ve önceden oluşturulan faktörlere, bu faktörlerin içerdiği maddelere kişilerin ne oranda katıldıklarını ortaya koymak için kullanılmaktadır (Önk, 2015).

‘Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği’nde öğretmenlerin soruları anlama durumunu ve vermiş oldukları cevaplar arasındaki tutarlılığı belirlemek amacıyla ters madde kullanılmıştır. Ölçekte, 6. maddede yer alan ‘Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istemelerine rağmen bırakamaz’ soru formu 17. soruda ters madde olarak ‘Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynamayı istedikleri zaman bırakabilir’ soru formuyla sorulmuştur.

3.3. 2. Velilere Uygulanılan Veri Toplama Aracı

Velilere uygulanılan veri toplama aracı ‘Oyun Bağımlılık Düzeyine Etki Eden Etkenleri Belirleme Ölçeği’ ve ‘Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği’ olmak üzere iki kısımdan oluşmuştur.

3.3.2.a. Oyun Bağımlılık Düzeyine Etki Eden Etkenleri Belirleme Ölçeği

Birinci kısımda 22 sorudan oluşan ‘Oyun Bağımlılık Düzeyine Etki Eden Etkenleri Belirleme Ölçeği’ kullanılmış olup burada öncelikle öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının öğrencinin cinsiyetine, yaşına, sınıf düzeyine, okulun öğretim biçimine, çocuğun anne ve baba ile yaşama durumuna, anne-baba eğitim düzeyine, anne-baba çalışma durumuna, ailenin aylık gelirine, çocuğun kendine ait cep telefonu ve bilgisayar/ tablete sahip olma durumuna göre farklılık göstermesine ilişkin bilgilerin alındığı sorulara ve velilerin çocuklarının bilgisayar oyunu oynamalarına ilişkin görüşlerine yer verilmiştir. Velilerin ölçekte yer alan soruları anlama durumunu ve vermiş oldukları cevaplar arasındaki tutarlılığı belirlemek için ölçekte, ters madde kullanılarak geçerlik güvenirliği test edilmiştir. Öyle ki 12. soruda yer alan ‘Bilgisayar oyunu oynaması çocuğumun sosyal yaşamını olumsuz yönde etkilemektedir’ soru formu 21. soruda ters

madde olarak ‘Bilgisayar oyunu oynamak çocuğumu sosyalleştirmektedir’ soru formuyla sorulmuştur.

3.3.2.b. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği

İkinci kısımda ise, araştırmanın bağımlı değişkeni olan ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini belirlemeye yönelik Horzum vd.’nin (2008) ‘Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği’ araştırmacı tarafından geliştirilerek 18 maddeli olarak 427 öğrenci velisine uygulanmıştır. ‘Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeğinde’ öğretmenlerin soruları anlama durumunu ve vermiş oldukları cevaplar arasındaki tutarlılığı belirlemek amacıyla ters madde kullanılmıştır. Ölçekte, 6. maddede yer alan ‘Çocuğum bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istemesine rağmen bırakamaz’ soru formu 17. soruda ters madde olarak ‘Çocuğum bilgisayar oyunu oynamayı istedikleri zaman bırakabilir’ soru formuyla sorulmuştur.

Araştırmacı tarafından amacına uygun olarak geliştirilen, ters madde kullanılarak geçerlik güvenilirliği test edilen bu ölçekte ilgili değişiklikler uzman görüşleri de alınarak yapıldıktan sonra ölçme aracına son şekli verilmiş, ölçme aracının yapı geçerliği test edilerek ve ölçme aracı çalışma grubunda yer alan okullardaki 10 öğretmene uygulanarak, uygulama öncesinde soru maddelerinin öğretmenler tarafından okunup anlaşılmasında bir sorun olup olmadığı kontrol edilmiştir. Yapılan bu ön uygulama ile soru maddelerinin okunup anlaşılmasında herhangi bir sorun olmadığı anlaşıldığından ölçme aracının uygulanabilmesi için gerekli izinler alınarak araştırmanın verileri 10 Şubat-20 Nisan 2018 tarihleri arasında toplanmıştır.

3.4. Verilerin Toplanması

12.12.2017’de Ankara Valiliği Milli Eğitim Müdürlüğü’nden ölçeğin uygulanmasıyla ilgili gerekli izin yazısı alındıktan sonra yeterli sayıda çoğaltılarak ilgili okullardaki öğretmenlere uygulayıcı tarafından; ailelere ise öğrenciler vasıtası ile 10 Şubat-20 Nisan 2018 tarihleri arasında uygulanmıştır. Ölçeğin doldurulmasıyla ilgili bilgilendirme öğretmenlere uygulayıcı

tarafından; öğrenci velilerine ise rehber öğretmen veya sınıf öğretmenleri aracılığı ile yapılmıştır. Öğretmenlere uygulanması sırasında uygulayıcı, öğretmenlerin ölçeği doldurmasını beklemiş; öğrenciler aracılığıyla velilere doldurulan ölçek formları için ise uygulama yapılan okullara tekrar giderek doldurulan ölçek formlarını toplamıştır.

3.5. Verilerin Çözümlemesi ve Analiz Edilmesi

Araştırmada, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ve bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen etkenler hem ortaokul öğretmenleri hem de öğrenci velileri tarafından belirlendiğinden, öğretmenler ve veliler için iki ayrı veri toplama aracı kullanılarak veriler analiz edilmiştir. Veriler ile yapılacak analize karar vermede öncelikle verilerin dağılımı ‘Tek Örneklem Kolmogorov Smirnov Testi’ uygulanarak incelenmiştir. Tablo 8 incelendiğinde ‘Öğretmen ve Veli Görüşlerine Göre Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği’nin toplam puanlarına ait çarpıklık, basıklık, mod, medyan ve aritmetik ortalama değerleri görülmektedir.

Tablo 8

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği Verilerinin Dağılımı

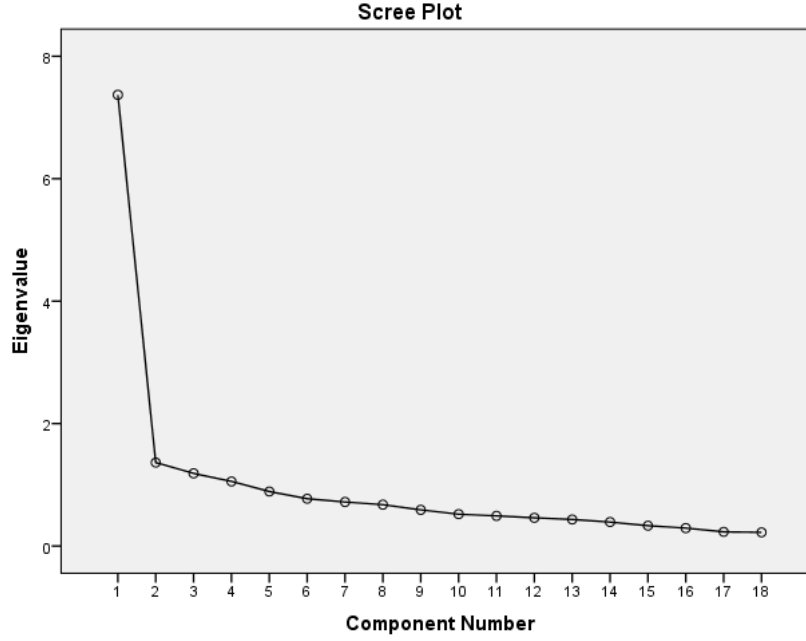
	N	Aritmetik Ortalama	Medyan	Mod	Çarpıklık	Çarpıklık Hatası	Basıklık	Basıklık Hatası
Öğretmen Görüşlerine Göre	226	50,6460	51,0000	48,00	-,112	,162	,408	,322
Veli Görüşlerine Göre	290	35,0552	32,0000	29,00	1,034	,143	,390	,285

Tablo 8 incelendiğinde öğretmenlere uygulanan ‘Oyun Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği’nde Skewness yani basıklık değerinin 0,408; çarpıklık değerinin -0,112 olduğu görülmektedir. Yine Tablo 6’ya göre velilere uygulanan ölçekte Skewness basıklık değeri 0,390; çarpıklık değeri 1,034’tür. Skewness basıklık değerinin -1,5 ile +1,5 arasında

olması (Tabachnick ve Fidell, 2013) ve Kurtosis yani çarpıklık değerinin -2 ile +2 arasında olması (George ve Mallery, 2010) verilerin normal dağıldığını göstermektedir. Bu durumda analizlere parametrik analizler ile devam edilmiştir.

Veri toplama aracında kayıp değerlerin olmadığı saptandıktan sonra, tek değişkenli uç değer için standart Z değerleri incelenmiş ve sınır değerleri (-3, +3) aralığı dışında olan 24 adet uç değer silinerek veriden çıkartılmıştır. Çok değişkenli uç değer olup olmadığının tespit edilmesi için ise Mahalanobis uzaklığı hesaplanmış ve veride çok yönlü uç değer olmadığı tespit edilmiştir. Böylece örneklemdaki 226 öğretmene uygulanan ölçekten elde edilen verilerin hesaplanmasında aritmetik ortalama ($\bar{x}$), standart sapma (S), frekans (f), yüzde (%), Cronbach's Alpha iç tutarlılık katsayısı, normallik testi, açıklayıcı ve doğrulayıcı frekans analizi istatistiksel testleri uygulanmış faktör analiziyle faktör yük değerleri hesaplanmıştır.

Öğretmen görüşlerine göre öğrencilerin oyun bağımlılık ölçeğinin yapı geçerliliğini sağlamak ve ölçekte yer alan maddelerin faktör yüklerinin belirlenerek işlevsel bir boyutlandırmanın elde edilmesi (Büyüköztürk, 2011, s. 21) amacıyla faktör analizi yapılmıştır. Faktör analizi yapılmadan önce verilerin faktör analizine uygunluğu Kaiser Mayer Olkin (KMO) ve Bartlett testiyle test edilmiştir. Değerlendirmeye alınan 18 maddeden oluşan ölçek için KMO değeri 0,922, Bartlett testi sonucu $\chi^2 = 2008,989$ ($p \leq .05$) olarak bulunmuştur. KMO'nun .60'dan yüksek, Bartlett testinin anlamlı çıkması verilerin faktör analizi için uygun olduğunu gösterir (Büyüköztürk, 2011, s. 21). Ölçeğin kaç faktörden oluşacağına karar verebilmek için yamaç birikinti grafiği incelenmiştir (Şekil 5).



Şekil 5: Yamaç birikinti grafiği

Yamaç birikinti grafiği faktör sayısına karar vermede kullanılır. Dikey eksen öz değerleri, yatay eksen faktörleri gösterir. Grafikte dik eğim veren noktalar alınır. Yüzeysel düz eğim veren noktalar alınmaz. Grafiğin yatay eğime geçtiği noktadan itibaren yatay bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerinde kalan noktaların arası, boyut olarak kabul edilir. Grafikte yüksek ivmeli, hızlı düşüşün yaşandığı faktör, önemli faktör sayısını verir (Can, 2013). Şekil 5'teki yamaç birikinti grafiği incelendikten sonra ölçeğin tek faktörlü olmasına karar verilmiştir. Yapılan faktör analizi sonucu ölçek maddelerinin faktör özdeğerleri hesaplanmıştır (Tablo 9).

Tablo 9

Öğretmen Görüşlerine Göre Oyun Bağımlılık Ölçeği Faktör Analizi

Öğretmen Öğrencilerin Ölçeği Maddeleri	Görüşlerine Oyun Bağımlılık	Göre	Faktör Yükleri	Açıklanan Varyans Oranı	Cronbach Alfa Değeri
ÖOBD9			0,826		
ÖOBD11			0,819		
ÖOBD10			0,798		
ÖOBD13			0,738		
ÖOBD15			0,718		
ÖOBD5			0,705		
ÖOBD4			0,662		
ÖOBD8			0,658	% 40,94	0,90
ÖOBD16			0,629		
ÖOBD14			0,621		
ÖOBD6			0,619		
ÖOBD12			0,608		
ÖOBD18			0,608		
ÖOBD1			0,598		
ÖOBD7			0,46		
ÖOBD2			0,455		
ÖOBD3			0,416		
ÖOBD17			0,31		

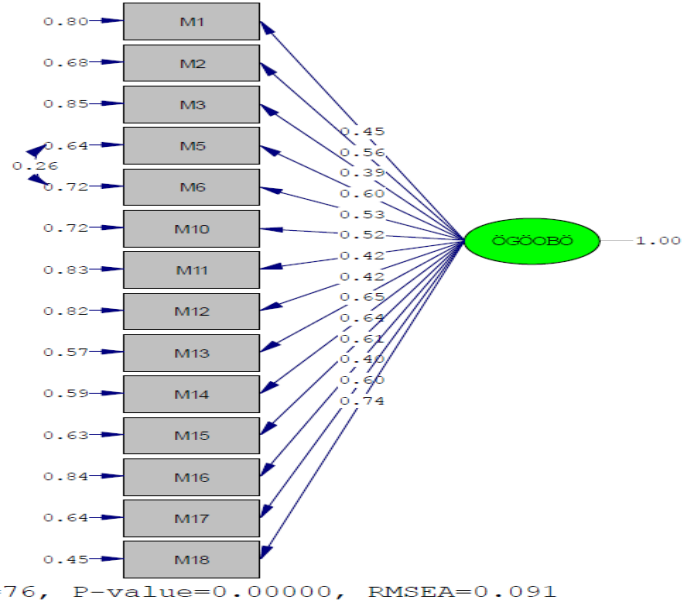
Yapılan faktör analizi sonucunda ölçekte binişik madde ya da faktör öz değeri 0,30'un altında madde bulunmamaktadır. Alanyazında, bir maddenin faktör yük değeri için 0,30 ya da daha yüksek olması seçim için iyi bir ölçüttür. Ayrıca bir maddenin iki faktör için yüksek yük değeri

verdiğinde yük değerleri arasındaki farkın binişiklik oluşturmaması için en az ,10 olmasına dikkat edilmesi gerekmektedir (Can, 2013). Bu bağlamda 18 maddeden oluşan ölçek tek faktörden oluşmakta ve toplam varyansın % 40,94'ünü açıklamaktadır. Ayrıca 'Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Ölçeği'nin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı 0,90 olarak bulunmuştur.

Doğrulamalı faktör analizi (DFA), çalışmada kullanılan veya yeni geliştirilen ölçeklerin geçerliliğini belirlemek için kullanılır. Bu doğrultuda geliştirilen veri toplama aracının doğrulamalı faktör analizi ile yapı geçerliliği incelenmiştir. Gelişmiş istatistiksel tekniklerden biri olan DFA'yı oluşturmak için bazı varsayımlar yerine getirilmelidir (Çokluk vd., 2012, s. 275). Bu varsayımlardan ilki olarak, istatistiksel analiz için örneklem büyüklüğünün uygunluğu kontrol edilerek araştırmanın örnekleminin araştırmanın veri toplama aracı olan ölçekteki her bir maddenin sayısının en az 5 katı sonucu elde edilmiştir. Örneklemin 226 kişi olması ve 18 adet ölçek maddesi bulunması bu varsayımın yerine getirildiğini göstermektedir.

Ölçekte doğrusallık ve çok değişkenli normallik varsayımları incelenmiş olup, saçılma diyagramına göre değişkenler arasında doğrusal bir ilişki olduğu ve Bartlett's testine göre verilerin çok değişkenli normal dağıldığı söylenebilir. Değişkenler arasında çoklu bağlantılılık problemi olup olmadığının incelenmesi amacıyla değişkenler arasındaki korelasyonlar incelenmiş ve sonuçlar çoklu bağlantı probleminin olmadığına işaret etmiştir. Model verilerinin uyumluluğunun geliştirilmesi için önerilen değişiklikler arasında, teorik olarak mümkün olan χ^2 değerinde önemli azalmaya yol açan maddelerde değişiklik yapılabilir (Jöreskog ve Sörbom, 1993, s. 11).

Şekil 6 incelendiğinde 18 maddelik yapıdan doğrulamalı faktör analizi sonucunda anlamsız veya çok düşük yol katsayısına sahip 4, 7, 8 ve 9. maddeler analizden çıkartılarak 14 maddelik tek faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Elde edilen modele ilişkin uyum değerleri incelenerek modelin doğrulanıp doğrulanmadığı söylenebilir.



Şekil 6: Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Ölçeği Doğrulayıcı Faktör Analizi

Anlamlılık değeri olan p, beklenen kovaryans matrisi ile gözlenen kovaryans matrisi arasındaki farkın (değerinin) manidarlığı hakkında bilgi verir. DFA’da p değerinin anlamlı olması beklenir (Çokluk, Şekercioğlu ve Büyüköztürk, 2010, 275) ve $p=.000$; $p<.05$ olarak elde edilmiştir. Beklenen kovaryans matrisi ile gözlenen kovaryans matrisi arasındaki fark anlamlıdır. Modele ilişkin uyumluluk indeksleri Tablo 10’da verilmiştir:

Tablo 10

Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi

İndex	Mükemmel Uyum Ölçütü	Kabul Edilebilir Uyum Ölçütü	Araştırma Bulgusu	Sonuç
χ^2/sd	0-3	3-5	2,84	Mükemmel uyum
RMSEA	$.00 \leq RMSEA \leq .05$	$.05 \leq RMSEA \leq .10$	.09	İyi uyum
CFI	$.95 \leq CFI \leq 1.00$	$.90 \leq CFI \leq .95$	.93	İyi uyum
NNFI	$.95 \leq NNFI (TLI) \leq 1.00$	$.90 \leq NNFI (TLI) \leq .95$	.92	İyi uyum
NFI	$.95 \leq NFI \leq 1.00$	$.90 \leq NFI \leq .94$	.90	İyi uyum
SRMR	$.00 \leq SRMR \leq .05$	$.05 \leq SRMR \leq .08$	.07	İyi uyum

Schumacker, R.E., Lomax, R.G. (1996). *A Beginner's guide to structural equation modeling*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

DFA’da öncelikle incelenmesi gereken uyumluluk indeksi Ki-kare (X^2) uyum istatistigiğidir ve serbestlik derecesine olan oranının 3’ün altında olması mükemmel uyuma 5 ve altında olması iyi uyum olduğunu belirtir (Kline, 2005). Bu oran 7,62 olarak bulunmuştur. RMSEA; hata karelerinin ortalamasının karekökü olup, modelin anlamlı olabilmesi için 0,05’den küçük olduğunda mükemmel uyum, 0,10’dan küçük olduğunda ise iyi uyum olduğunu söyler (Steiger, 1990). RMSEA değeri 0,09 olarak bulunmuştur ve iyi uyum göstermektedir.

CFI; model tarafından tahmin edilen kovaryans matrisi ile sıfır hipotezli modelin kovaryans matrisini karşılaştıran bir uyum indeksidir (Hooper, Coughlan ve Mullen, 2008). CFI 0 ile 1 arasında değişen değerler alır. 0,95 ile 1 arasında CFI değerine sahip bir modelin iyi uyum içinde olduğu, 0,90 ile 0,95 arasında CFI değerine sahip bir modelin kabul edilebilir uyum içinde olduğu söylenebilir (Hu ve Bentler, 1999). Araştırmanın 0,93 bulunan CFI değeri iyi uyumu gösterir. CFI indeksi yapısal eşitlik modellerinde en yaygın olarak kullanılan uyum indeksidir (Fan, Thompson ve Wang, 1999).

NFI; normlaştırılmış uyum indeksi olup, CFI’ya alternatif olarak Bentler ve Bonett (1980) tarafından geliştirilmiştir. Bu indeks varsayılan modelin temel ya da sıfır hipoteziyle olan uygunluğunu araştırır. NFI değeri 0,90 olarak elde edilmiştir ve iyi uyum olduğunu gösterir. Ayrıca normlaştırılmamış uyum indeksi olan NNFI değeri ise 0,90 olarak bulunmuştur ve bu değer iyi uyum olduğunu gösterir (Şehribanoğlu, 2005).

SRMR; standartlaştırılmış ortalama hataların kareköküdür. SRMR değeri 0’a yaklaştıkça modelin uyum iyiliği artar. Model, 0,05’ten düşük bir SRMR değeri almışsa iyi uyum; 0,05 ile 0,08 arasında bir SRMR değeri almışsa kabul edilebilir uyum içerisindedir (Hu ve Bentler, 1999). Araştırmada bulunan 0,07’lik değer iyi uyumu göstermektedir.

Uyum indeksleri genel olarak değerlendirildiğinde χ^2/sd , SRMR, CFI, NFI, NNFI ve RMSEA değerleri açısından model veriye iyi uyum göstermektedir. Diğer bir ifade ile modelin doğrulandığı ve yapı geçerliliğinin sağlandığı söylenebilir.

Ölçeğin güvenilirliğini belirlemek için ölçek maddelerinin birbiriyle ilişkili olarak aynı yapıyı ölçen Cronbach’s Alpha iç tutarlılık katsayısı hesaplanmıştır. Cronbach Alfa güvenilirlik katsayısı, maddelerin ağırlıklı olarak puanlandığı ya da derecelendirme yöntemiyle puanlandığı durumlarda kullanılır (Can, 2013). Alanyazında Cronbach Alfa katsayısının 0,80 ile 1 arasındaki değerleri ölçeğin yüksek derecede güvenilir olduğunu; 0,60 ile 0,79 arasındaki değerler güvenilir

olduğu; 0,40 ile 0,60 arasındaki değerler düşük güvenilirlikte olduğu ve 0 ile 0,39 arasındaki değerlerin güvenilir olmadığı belirtilmektedir (Büyüköztürk, 2011, s. 21). Bu bağlamda ölçeğin tamamına ilişkin Cronbach Alfa katsayıları Tablo 11’de yer almaktadır.

Tablo 11

Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği Güvenilirlik Analizi

	Madde Sayısı	Cronbach's Alfa(α)
Toplam	14	0,878

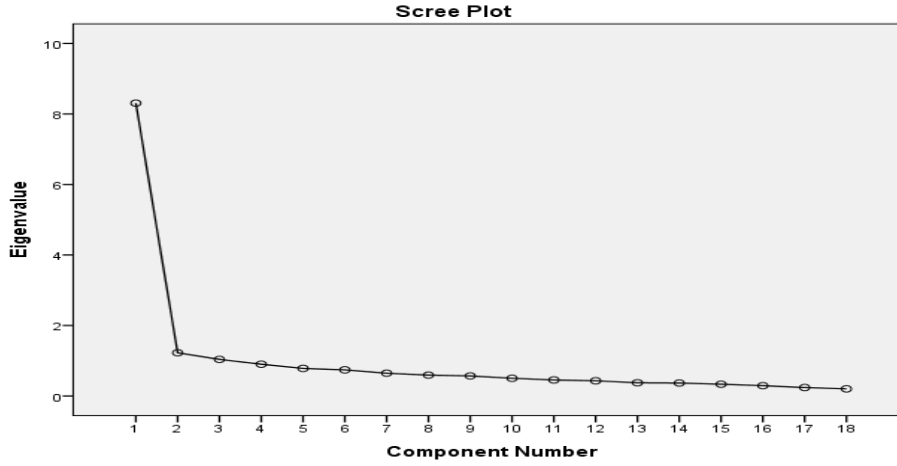
Tablo 11’de belirtildiği gibi ölçeğin Cronbach Alfa katsayısı 0,878 olarak bulunmuştur. Bu değerlere göre yapılan güvenilirlik analizi sonucunda ölçeğin güvenilir olduğu belirlenmiştir.

Ölçekteki 14 soruya verilen yanıtlar 1’den 5’e kadar puanlandığından ölçeğin sıklık aralığı 14-70 puandır. Elde edilen puan; 14 puan ise çok düşük, 15-28 puan arası düşük, 29-42 puan arası orta, 43-56 puan arası yüksek, 57-70 puan arası çok yüksek olarak değerlendirilmektedir. Puanın yüksek olması öğrencinin bilgisayar oyunlarına yönelik bağımlılığının da yüksek olduğunu göstermektedir. Verilerin dağılımı normal olduğundan parametrik testler uygulanmıştır. Parametrik dağılımda ölçek alt boyutlarının diğer değişkenlerle ilişkisinde iki değişkenli veriler için bağımsız grup t-testi; ikiden fazla değişkenli veriler için de Anova analizi uygulanmıştır.

Veri toplama arasındaki kayıp değerlerin olmadığı saptandıktan sonra, tek değişkenli uç değer için standart Z değerleri incelenmiş ve sınır değerleri (-3, +3) aralığı dışında olan 32 adet uç değer silinerek veriden çıkartılmıştır. Çok değişkenli uç değer olup olmadığının tespit edilmesi için ise Mahalanobis uzaklığı hesaplanmış ve veride çok yönlü 105 adet uç değer olduğu tespit edilerek analizden çıkartılmıştır. Böylece toplamda 137 ölçek analizden çıkarılarak 290 öğrenci velisi araştırma kapsamında yer almıştır. Çalışmada ölçme aracı araştırmacı tarafından geliştirildiğinden açımlayıcı ve doğrulayıcı faktör analizleri uygulanmıştır.

Veli görüşlerine göre öğrencilerin oyun bağımlılık ölçeğinin yapı geçerliliğini sağlamak ve ölçekte yer alan maddelerin faktör yüklerinin belirlenerek işlevsel bir boyutlandırmanın elde edilmesi (Büyüköztürk, 2011, s. 21) amacıyla faktör analizi yapılmıştır. Faktör analizi yapılmadan önce verilerin faktör analizine uygunluğu Kaiser Mayer Olkin (KMO) ve Bartlett

testiyle test edilmiştir. Değerlendirmeye alınan 18 maddeden oluşan ölçek için KMO değeri 0,941, Bartlett testi sonucu $\chi^2 = 3972,854$ ($p \leq .05$) olarak bulunmuştur. KMO'nun ,60'dan yüksek, Bartlett testinin anlamlı çıkması verilerin faktör analizi için uygun olduğunu gösterir (Büyüköztürk, 2011, s. 21). Ölçeğin kaç faktörden oluşacağına karar verebilmek için yamaç birikinti grafiği incelenmiştir (Şekil 7).



Şekil 7: Yamaç birikinti grafiği

Yamaç birikinti grafiği faktör sayısına karar vermede kullanılır. Dikey eksen öz değerleri, yatay eksen faktörleri gösterir. Grafikte dik eğim veren noktalar alınır. Yüzeysel düz eğim veren noktalar alınmaz. Grafiğin yatay eğime geçtiği noktadan itibaren yatay bir çizgi çizilir. Bu çizginin üzerinde kalan noktaların arası, boyut olarak kabul edilir. Grafikte yüksek ivmeli, hızlı düşüşün yaşandığı faktör, önemli faktör sayısını verir (Can, 2013). Şekil 7'deki yamaç birikinti grafiği incelendikten sonra ölçeğin tek faktörlü olmasına karar verilmiştir. Yapılan faktör analizi sonucu ölçek maddelerinin faktör özdeğerleri hesaplanmıştır (Tablo 12).

Tablo 12

Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği Faktör Analizi

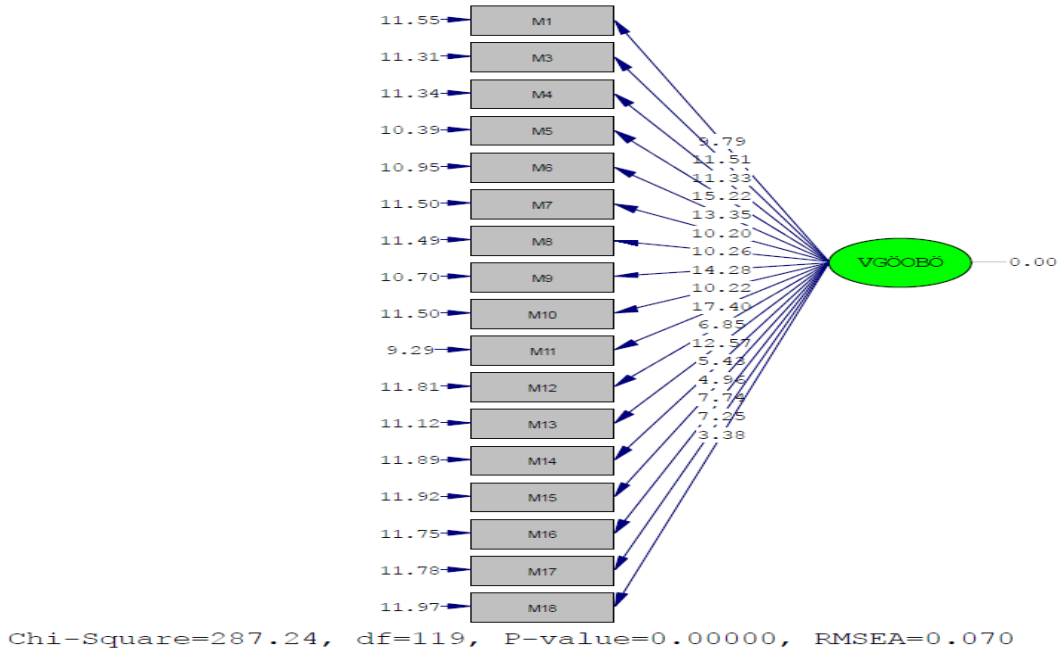
Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Ölçeği Maddeleri	Faktör Yükleri	Açıklanan Varyans Oranı	Cronbach Alfa Değeri
VOBD11	,864		
VOBD9	,825		
VOBD5	,815		
VOBD4	,761		
VOBD6	,758		
VOBD3	,756		
VOBD13	,753		
VOBD10	,730	% 46,15	0,92
VOBD7	,705		
VOBD1	,684		
VOBD8	,671		
VOBD12	,617		
VOBD16	,610		
VOBD17	,567		
VOBD15	,559		
VOBD14	,533		
VOBD18	,451		
VOBD2	,317		

Yapılan faktör analizi sonucunda ölçekte binişik madde ya da faktör öz değeri 0,30'un altında madde bulunmamaktadır. Alan yazında, bir maddenin faktör yük değeri için 0,30 ya da daha yüksek olması seçim için iyi bir ölçüttür. Ayrıca bir maddenin iki faktör için yüksek yük değeri verdiğinde yük değerleri arasındaki farkın binişiklik oluşturmaması için en az ,10 olmasına

dikkat edilmesi gerekmektedir (Can, 2013). Bu bağlamda 18 maddeden oluşan ölçek tek faktörden oluşmakta ve toplam varyansın % 46,15'ini açıklamaktadır. 'Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Ölçeği'nin Cronbach alfa güvenilirlik katsayısı 0,92 olarak bulunmuştur.

Doğrulamalı faktör analizi (DFA), çalışmada kullanılan veya yeni geliştirilen ölçeklerin geçerliliğini belirlemek için kullanılır. Geliştirilen veri toplama aracının doğrulamalı faktör analizi ile yapı geçerliliği incelenmiştir. Gelişmiş istatistiksel tekniklerden biri olan DFA'yı oluşturmak için bazı varsayımlar yerine getirilmelidir (Çokluk vd., 2012, s. 275). Bu varsayımlardan ilki olarak, istatistiksel analiz için örneklem büyüklüğünün uygunluğu kontrol edilerek araştırmanın örnekleminin araştırmanın veri toplama aracı olan ölçekteki her bir maddenin sayısının en az 5 katı sonucu elde edilmiştir. Örneklemin 290 kişi olması ve 18 adet ölçek maddesi bulunması bu varsayımın yerine getirildiğini göstermektedir. Doğrusallık ve çok değişkenli normallik varsayımları incelenmiş olup, saçılma diyagramına göre değişkenler arasında doğrusal bir ilişki olduğu ve Bartlett's testine göre verilerin çok değişkenli normal dağıldığı söylenebilir. Değişkenler arasında çoklu bağlantılılık problemi olup olmadığının incelenmesi amacıyla değişkenler arasındaki korelasyonlar incelenmiş ve sonuçlar çoklu bağlantı probleminin olmadığına işaret etmiştir. Model verilerinin uyumluluğunun geliştirilmesi için önerilen değişiklikler arasında, χ^2 değerinde önemli azalmaya yol açan maddelerde değişiklik yapılabilir (Jöreskog ve Sörbom, 1993, s. 11).

Şekil 8'deki görsel incelendiğinde 18 maddelik yapıdan doğrulamalı faktör analizi sonucunda anlamsız veya çok düşük yol katsayısına sahip madde 2 analizden çıkartılarak 17 maddelik tek faktörlü bir yapı elde edilmiştir. Elde edilen modele ilişkin uyum değerleri incelenerek modelin doğrulanıp doğrulanmadığı söylenebilir.



Şekil 8: Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerini Belirleme Ölçeği Doğrulayıcı Faktör Analizi

Anlamlılık değeri olan p , beklenen kovaryans matrisi ile gözlenen kovaryans matrisi arasındaki farkın (değerinin) manidarlığı hakkında bilgi verir. DFA’da p değerinin anlamlı olması beklenir (Çokluk vd, 2010, 275). $p=,000$; $p<,05$ olarak elde edilmiştir. Beklenen kovaryans matrisi ile gözlenen kovaryans matrisi arasındaki fark anlamlıdır. Modele ilişkin uyumluluk indeksleri Tablo 13’de verilmiştir.

Tablo 13

Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeğinin Doğrulayıcı Faktör Analizi

İndex	Mükemmel Uyum Ölçütü	Kabul Edilebilir Uyum Ölçütü	Araştırma Bulgusu	Sonuç
χ^2/sd	0-3	3-5	2,41	Mükemmel uyum
RMSEA	$.00 \leq RMSEA \leq .05$	$.05 \leq RMSEA \leq .10$	.07	İyi uyum
CFI	$.95 \leq CFI \leq 1.00$	$.90 \leq CFI \leq .95$	.96	Mükemmel uyum
NNFI	$.95 \leq NNFI (TLI) \leq 1.00$	$.90 \leq NNFI (TLI) \leq .95$	.95	Mükemmel uyum
NFI	$.95 \leq NFI \leq 1.00$	$.90 \leq NFI \leq .94$	.93	İyi uyum
SRMR	$.00 \leq SRMR \leq .05$	$.05 \leq SRMR \leq .08$	.07	Mükemmel uyum

Schumacker, R.E., Lomax, R.G. (1996). *A Beginner's guide to structural equation modeling*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

DFA’da öncelikle incelenmesi gereken uyumluluk indeksi Ki-kare (X^2) uyum istatistiğidir ve serbestlik derecesine olan oranı 3’ün altında olması mükemmel uyuma 5 ve altında olması iyi uyum olduğunu söyler (Kline, 2005). Bu oran 7,62 olarak bulunmuştur. RMSEA; hata karelerinin ortalamasının karekökü olup, modelin anlamlı olabilmesi için 0,05’den küçük olduğunda mükemmel uyum, 0,10’dan küçük olduğunda ise iyi uyum olduğunu söyler (Steiger, 1990). RMSEA değeri 0,7 olarak bulunmuştur ve iyi uyum göstermektedir.

CFI 0 ile 1 arasında değişen değerler alır. 0,95 ile 1 arasında CFI değerine sahip bir modelin iyi uyum içinde olduğu, 0,90 ile 0,95 arasında CFI değerine sahip bir modelin kabul edilebilir uyum içinde olduğu söylenebilir (Hu ve Bentler, 1999). Araştırmanın 0,96 bulunan CFI değeri mükemmel uyumu gösterir.

NFI değeri 0,93 olarak elde edilmiştir ve iyi uyum olduğunu gösterir. Ayrıca normlaştırılmamış uyum indeksi olan NNFI değeri ise 0,95 olarak bulunmuştur ve mükemmel uyum olduğunu gösterir (Şehribanoğlu, 2005).

SRMR değeri 0’a yaklaştıkça modelin uyum iyiliği artar. Model, 0,05’ten düşük bir SRMR değeri almışsa iyi uyum; 0,05 ile 0,08 arasında bir SRMR değeri almışsa kabul edilebilir uyum içerisinde (Hu ve Bentler, 1999). Araştırmada bulunan 0,05’lik değer mükemmel uyumu göstermektedir.

Uyum indeksleri genel olarak değerlendirildiğinde χ^2/sd , SRMR, CFI, NFI, NNFI ve RMSEA değerleri açısından model veriye iyi uyum göstermektedir. Diğer bir ifade ile modelin doğrulandığı ve yapı geçerliliğinin sağlandığı söylenebilir.

Velilere uygulanan ölçeğin güvenirlik analizi için Cronbach Alfa katsayısına bakılmıştır. Bu bağlamda ölçeğin tamamına ilişkin Cronbach Alfa katsayıları Tablo 14’te yer almaktadır.

Tablo 14

Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeğinin Cronbach Alfa Güvenilirlik Analizi Sonuçları

	Madde Sayısı	Cronbach's Alfa(α)
Toplam	17	0,926

Tablo 14'te belirtildiği gibi ölçeğin Cronbach Alfa katsayısı 0,926 olarak bulunmuştur. Alanyazında Cronbach Alfa katsayısının 0,80 ile 1 arasındaki değerleri ölçeğin yüksek derecede güvenilir olduğunu, 0,60 ile 0,79 arasındaki değerlerin güvenilir olduğu, 0,40 ile 0,60 arasındaki değerlerin düşük güvenilirlikte olduğu ve 0 ile 0,39 arasındaki değerlerin güvenilir olmadığı belirtilmektedir (Büyüköztürk, 2011, s. 21). Bu değerlere göre yapılan güvenilirlik analizi sonucunda ölçeğin güvenilir çıktığı belirlenmiştir.

Ölçekteki 17 soruya verilen yanıtlar 1'den 5'e kadar puanlandığından ölçeğin sıklık aralığı 17-85 puandır. Elde edilen puan; 17 puan ise çok düşük, 18-34 puan arası düşük, 35-51 puan arası orta, 52-68 puan arası yüksek, 69-85 puan arası çok yüksek olarak değerlendirilmektedir. Puanın yüksek olması öğrencinin bilgisayar oyunlarına yönelik bağımlılığının da yüksek olduğunu göstermektedir.

Veriler normal dağılım gösterdiğinden ölçek alt boyutlarının diğer değişkenlerle ilişkisinde iki değişkenli veriler için parametrik testlerden bağımsız grup t-testi; ikiden fazla değişkenli veriler için de Anova analizi uygulanmıştır.

BÖLÜM IV

BULGULAR ve YORUM

Bu bölümde, araştırma kapsamında toplanan verilerin çözümlenmesiyle edilen bulgular sunularak yorumlanmıştır.

4.1. Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Bulgular ve Yorum

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerine ilişkin frekans ve yüzde değerleri Tablo 15’te görülmektedir:

Tablo 15

Öğretmen ve Veli Görüşlerine Göre Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Betimsel Bilgiler

Öğretmen Görüşlerine Göre			Veli Görüşlerine Göre		
Bağımlılık Düzeyi	Frekans	Yüzde (%)	Bağımlılık Düzeyi	Frekans	Yüzde (%)
Düşük	7	3,1	Düşük	191	65,9
Orta	156	69	Orta	73	25,2
Yüksek	63	27,9	Yüksek	25	8,6
			çok yüksek	1	,3
Toplam	226	100	Toplam	290	100

Tablo 15 incelendiğinde öğretmenlerin % 69’una göre öğrenciler orta düzeyde, % 27,9’una göre yüksek düzeyde, % 3,1’ine göre düşük düzeyde oyun bağımlısıdır. Velilerin % 65,9’una göre çocukları düşük düzeyde, % 25,2’sine göre orta, % 8,6’sına göre yüksek, % 0,3’üne göre de çok yüksek düzeyde bilgisayar oyun bağımlısıdır. Bu araştırmada öğretmenlerin çoğuna (% 69) göre öğrenciler orta düzey bilgisayar oyun bağımlısıyken, velilerin çoğuna (% 65,9) göre aynı öğrenciler düşük düzey bilgisayar oyun bağımlısıdır. Öğretmen ve veli görüşleri arasında oluşan bu farklılığın nedeni; öğretmenlerin öğrencileri daha nesnel değerlendirebilmelerine karşın ailelerin çocuklarını nesnel bakış açısıyla değerlendirememelerinden ve ‘bağımlılık’ gibi olumsuz bir davranışı çocuklarına yakıştıramamalarından ya da öğretmenlerin öğrencileri gözlemlemede, öğrencileriyle ya da öğrencilerin aileleriyle iletişim kurmada yaşanan yetersizliklerden kaynaklanabilir.

4.2. Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Öğrencilerin Cinsiyetine, Yaşına Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular ve Yorum

Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin öğrencilerin cinsiyetine, yaşına göre karşılaştırılmasına ilişkin bulgular ve bu bulguların yorumlanması sırasıyla sunulmuştur.

4.2.1. Cinsiyet

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı puanlarının cinsiyete göre karşılaştırılması Tablo 16’da sunulmuştur.

Tablo 16

Oyun Bağımlılığı Puanlarının Cinsiyete Göre Karşılaştırılması

		N	$\bar{X}$	S	sd	t	P
Öğretmen	Kız	173	50,54	7,77	224	-,438	,889
	Erkek	53	51,05	6,09			
Veli	Kız	151	33,11	10,67	288	-2,983	,003
	Erkek	139	37,16	12,44			

Tablo 16 incelendiğinde öğretmen ve veli görüşlerine ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin cinsiyet değişkenine göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ilişkisiz örneklemeler için t testinde öğretmen katılımcılarda kızların puan ortalaması ($\bar{X}=50,54$) ile erkeklerin puan ortalaması ($\bar{X}=51,05$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($t_{(224)}=-,438$, $p>0,05$). Veli görüşlerine göre ise, kızların puan ortalaması ($\bar{X}=33,11$) ile erkeklerin puan ortalaması ($\bar{X}=37,16$) arasında anlamlı bir fark görülmüştür ($t_{(288)}=-2,983$, $p<0,05$).

Öğretmenlere göre bilgisayar oyun bağımlılığı cinsiyete göre farklılaşmazken, velilere göre erkek öğrencilerde daha fazla olmak üzere cinsiyete göre farklılaşmaktadır.

Velilere göre erkek çocuklarının kız çocuklarına göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olmasının nedeni; erkek çocukların kız çocuklarına göre daha serbest hareket edebilmesi, erkeklerin internet kafe vb. ortamlara daha rahat girmesi olabilir.

4.2.2. Yaş

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı puanlarının yaşa göre karşılaştırılması Tablo 17’de görülmektedir.

Tablo 17

Oyun Bağımlılığı Puanlarının Yaşa Göre Karşılaştırılması

		<i>Kareler Toplamı</i>	<i>df</i>	<i>Kareler Ortalaması</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
Öğretmen	Gruplar Arası	222,416	3	74,139	1,362	,255
	Gruplar İçi	120,265	222	54,438		
	Toplam	12307,681				
Veli	Gruplar Arası	80,094	3	26,698	,193	,901
	Gruplar İçi	39581,024	286	138,395		
	Toplam	39661,117				

Tablo 17’de görüldüğü üzere öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin yaşa göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ANOVA analizi sonucunda, öğretmenler için 9-11 yaş katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=48,15$), 11-13 yaş katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=51,34$), 13-15 yaş katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=50,48$) ve 15-17 yaş katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=51,50$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(3-222)}= 1,362, p>,05$). Veli görüşlerine göre ise, 9-11 yaş katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=34,42$), 11-13 yaş katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=35,46$), 13-15 yaş katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=35,40$) ve 15-17 yaş katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=32,00$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(3-286)}= ,193, p>,05$).

Öğretmenler ve veliler bilgisayar oyun bağımlılığının yaşa göre değişmediği görüşündedir. Oyun bağımlılığına farklı yaş grubundan öğrencilerde rastlanması bu görüş üzerinde etkili olabilir.

4.3. Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Okulla İlgili Değişkenlere Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular ve Yorum

Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin okulla ilgili değişkenlerden sınıf düzeyi ve okulun öğretim biçimine göre karşılaştırılmasına ilişkin bulgular ve yorumları sırasıyla sunulmuştur.

4.3.1. Sınıf Düzeyi

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin sınıf düzeyi değişkenine göre karşılaştırılması Tablo 18’de görülmektedir.

Tablo 18

Oyun Bağımlılığı Puanlarının Sınıf Düzeyine Göre Karşılaştırılması

		<i>Kareler Toplamı</i>	<i>df</i>	<i>Kareler Ortalaması</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
Öğretmen	Gruplar Arası	167,180	3	55,727	1,019	,385
	Gruplar İçi	12140,502	222	54,687		
	Toplam	12307,681				
Veli	Gruplar Arası	399,974	3	133,325	,971	,407
	Gruplar İçi	39261,143	286	137,277		
	Toplam	39661,117				

Tablo 18’de görüldüğü gibi öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin sınıf düzeylerine göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ANOVA analizi sonucunda, öğretmenler için 5.sınıf katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=51,94$), 6.sınıf katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=50,00$), 7.sınıf katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=50,09$) ve 8.sınıf katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=51,90$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(3-222)}= 1,019$, $p>,05$). Veli görüşlerine göre de 5.sınıf katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=35,12$), 6.sınıf katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=33,55$), 7.sınıf katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=35,35$) ve 8.sınıf katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=36,94$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(3-286)}= ,971$, $p>,05$).

Yapılan bu araştırmada öğretmen ve veli görüşlerine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri sınıf düzeyine göre farklılaşmamaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılık düzeyinin yaşa göre farklılaşmadığı görüşünde olan öğretmen ve velilerin, sınıf düzeyinde de etkili olmadığını belirtmesi yanıtlarının tutarlı olduğunun bir göstergesidir.

4.3.2. Okulun Öğretim Biçimi

Öğretmen görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin okulun öğretim biçimi değişkenine göre karşılaştırılması Tablo 19’da görülmektedir:

Tablo 19

Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Okulun Öğretim Biçimine Göre Karşılaştırılması

	Kareler Toplamı	df	Kareler Ortalaması	F	P
Gruplar Arası	118,505	2	59,252	1,084	,340
Gruplar İçi	12189,177	223	54,660		
Toplam	12307,681				

Veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin okulun öğretim biçimi değişkenine göre karşılaştırılmasına ilişkin bulgular Tablo 20’de sunulmuştur.

Tablo 20

Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Okulun Öğretim Biçimine Göre Karşılaştırılması

	N	$\bar{X}$	S	Sd	t	P
Tekli	71	32,61	10,05	288	-2,027	,044
İkili	219	35,84	12,12			

Tablo 19’da ve Tablo 20’de görüldüğü üzere öğretmen görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin okulun öğretim biçimine göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ANOVA analizi sonucunda, tekli belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=52,58$), ikili belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=50,00$) ve farketmez belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=50,62$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(2-223)}= 1,084, p>,05$).

Veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin okulun öğretim biçimine göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ilişkisiz örneklem için t testi analizi sonucunda, tekli belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=32,61$)

ve ikili belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=35,84$) arasında istatistiksel olarak anlamlı bir farklılık görülmüştür ($t_{(288)}=-2,027$, $p<0,05$).

Yapılan bu araştırmada öğretmen görüşlerine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri okulun öğretim biçimine göre farklılaşmamakta; veli görüşlerine göre ise ikili (sabahçı/öğlenci) öğretim biçiminde daha fazla olmak üzere farklılaşmaktadır. Bilgisayar oyunları boş zaman etkinliği olduğundan; ikili öğretim biçiminde çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin daha fazla olmasının nedeni, çocukların kalan boş zamanlarının tekli öğretim biçimine göre daha fazla olması olabilir.

4.4. Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Anne ve Baba İle İlgili Değişkenlere Göre Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular ve Yorum

Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin anne ve baba ile ilgili değişkenlerden anne ve babanın eğitim durumuna, çalışma durumuna, çocukla yaşama durumuna ve gelir durumuna göre karşılaştırılmasına ilişkin bulgular ve yorumları sırasıyla sunulmuştur.

4.4.1. Anne ve Baba Eğitim Durumu

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin anne eğitim durumuna göre karşılaştırılmasına ilişkin Tablo 21 verilmiştir:

Tablo 21

Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Anne Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırılması

		<i>Kareler Toplamı</i>	<i>df</i>	<i>Kareler Ortalaması</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
Öğretmen	Gruplar Arası	237,552	6	39,592	,718	,635
	Gruplar İçi	12070,129	219	55,115		
	Toplam	12307,681				
Veli	Gruplar Arası	828,619	4	207,155	1,520	,196
	Gruplar İçi	38832,499	285	136,254		
	Toplam	39661,117				

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin anne eğitim durumuna göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ANOVA analizi sonucunda, öğretmenler için okuryazar değil katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =49,02), ilkokul olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =49,82), ortaokul olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =50,25), lise olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =50,50), üniversite olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =52,81), lisansüstü olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =56,00) ve etkilemiyor belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =51,12) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(6-219)} = ,718, p > ,05$).

Veli görüşlerine göre de anne eğitim durumu ilkokul olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =35,47), ortaokul olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =35,00), lise olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =34,03), üniversite olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =37,15) ve lisansüstü olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =27,00) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(4-285)} = 1,520, p > ,05$).

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin baba eğitim durumuna göre karşılaştırılmasına ilişkin Tablo 22 sunulmuştur:

Tablo 22

Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Baba Eğitim Durumuna Göre Karşılaştırılması

		<i>Kareler Toplamı</i>	<i>df</i>	<i>Kareler Ortalaması</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
Öğretmen	Gruplar Arası	367,889	5	73,578	1,359	,242
	Gruplar İçi	11939,792	220	54,272		
	Toplam	12307,681				
Veli	Gruplar Arası	339,283	4	84,821	,615	,652
	Gruplar İçi	39321,834	285	137,971		
	Toplam	39661,117				

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin baba eğitim durumuna göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ANOVA analizi sonucunda, öğretmen görüşlerine göre okuryazar değil katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=47,90$), ilkokul olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=51,36$), ortaokul olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=51,76$), lise olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=49,37$), üniversite olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=53,27$) ve etkilemiyor belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=50,91$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(5-220)}= 1,359$, $p>,05$). Veli görüşlerine göre de baba eğitim durumu ilkokul olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=36,61$), ortaokul olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=33,43$), lise olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=34,73$), üniversite olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=36,22$) ve etkilemiyor belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=34,08$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(4-285)}= ,615$, $p>,05$).

Araştırmada veli ve öğretmen görüşlerine göre anne ve baba eğitim durumunun çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği bulgusuna ulaşılmıştır. Öyle ki okur yazar olmayan ya da ilkokul mezunu ailelerin çocuklarında bağımlılık davranışı örneklerine rastlanılıyorsa, üniversite ya da lisansüstü eğitim mezunu ailelerin çocuklarında da bağımlılık davranışlarına rastlanılmaktadır. Bu sebeple bilgisayar oyun bağımlılarının ailelerinin eğitim durumlarının çeşitlilik göstermesi, veli ve öğretmenlerin bu görüşte olmalarında etken olabilir.

4.4.2. Anne ve Baba Çalışma Durumu

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin anne çalışma durumuna göre karşılaştırılması Tablo 23'te sunulmuştur:

Tablo 23

Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Anne Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması

		Kareler Toplamı	df	Kareler Ortalaması	F	p
Öğretmen	Gruplar Arası	159,688	2	79,844	1,466	,233
	Gruplar İçi	12147,993	223	54,475		
	Toplam	12307,681				
Veli	Gruplar Arası	554,630	2	277,315	2,035	,133
	Gruplar İçi	39106,487	287	136,260		
	Toplam	39661,117				

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin anne çalışma durumuna göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ANOVA analizi sonucunda, öğretmen görüşlerine göre annesi çalışan belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=51,42$), annesi çalışmayan puan ortalaması ($\bar{X}=48,59$) ve etkilemiyor belirtenlerin puan ortalaması ($\bar{X}=50,37$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(2-223)}= 1,466$, $p>,05$). Veli görüşlerine göre ise, annesi çalışan belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=35,70$), annesi çalışmayan belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=34,63$) ve etkilemiyor belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=57,00$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(2-287)}= 2,035$, $p>,05$).

Öğretmen görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri baba çalışma durumuna göre Tablo 24'te karşılaştırılmıştır:

Tablo 24

Öğretmen Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Baba Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması

	Kareler Toplamı	df	Kareler Ortalaması	F	p
Gruplar Arası	129,873	2	64,937	1,189	,306
Gruplar İçi	12177,808	223	54,609		
Toplam	12307,681				

Veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin baba çalışma durumuna göre karşılaştırılmasına ilişkin Tablo 25 aşağıda sunulmuştur.

Tablo 25

Veli Görüşlerine Göre Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Baba Çalışma Durumuna Göre Karşılaştırılması

	N	$\bar{X}$	S	Sd	t	p
Çalışıyor	270	35,18	11,71	288	,674	,501
Çalışmıyor	20	33,35	11,84			

Tablo 24'te görüldüğü üzere öğretmen görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin baba çalışma durumuna göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ANOVA analizi sonucunda, babası çalışan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=51,08$), babası çalışmayan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=47,45$) ve etkilemiyor belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=50,60$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(2-223)}= 1,189$, $p>,05$). Tablo 25 değerlendirildiğinde veli görüşlerine göre, ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin baba çalışma durumuna göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ilişkisiz örneklem için t testi sonucunda, babası çalışan belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=35,18$) ve babası çalışmayan belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=33,35$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($t_{(288)}=,674$, $p>0,05$).

Araştırmada veli ve öğretmen görüşlerine göre anne ve baba çalışma durumunun çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır. Öyle ki veliler ve öğretmenler

anne/babası çalışan ve çalışmayan çocuklarda yeterli ebeveyn kontrolü sağlanamadığı görüşünde olduklarından bu bulguya ulaşılmış olabilir.

4.4.3. Anne ve Babanın Çocukla Yaşama Durumu

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin anne ve babanın çocukla yaşama durumuna göre karşılaştırılmasına ilişkin Tablo 26 sunulmuştur.

Tablo 26

Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Çocukla Birlikte Yaşama Durumuna Göre Karşılaştırılması

		Kareler Toplamı	df	Kareler Ortalaması	F	P
Öğretmen	Gruplar Arası	24,118	3	8,039	,145	,933
	Gruplar İçi	12283,563	222	55,331		
	Toplam	12307,681				
Veli	Gruplar Arası	95,248	2	47,624	,345	,708
	Gruplar İçi	39656,869	287	137,860		
	Toplam	39661,117				

Tablo 26’da görüldüğü gibi öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin anne babanın çocukla birlikte yaşama durumuna göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için ANOVA analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda öğretmenlerde, çocuk anne baba aile yaşıyoru tercih edenlerin puan ortalaması ($\bar{X}$ =49,81), çocuk sadece anne/baba aile yaşıyoru tercih edenlerin puan ortalaması ($\bar{X}$ =51,16), çocuk anne baba aile ile yaşamıyoru tercih edenlerin puan ortalaması ($\bar{X}$ =50,72) ve etkilemiyor diyen katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}$ =50,48) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(3-222)}= ,145$, $p>,05$). Veli görüşlerine göre, çocuk anne baba aile yaşıyoru tercih edenlerin puan ortalaması ($\bar{X}$ =35,20), çocuk sadece anne/baba aile yaşıyoru tercih edenlerin puan ortalaması ($\bar{X}$ =34,04) ve çocuk anne baba aile ile yaşamıyoru tercih edenlerin puan ortalaması ($\bar{X}$ =31,00) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(2-287)}= ,345$, $p>,05$).

Araştırmada veli ve öğretmen görüşlerine göre anne baba ile birlikte yaşama durumunun çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği bulgusuna ulaşılmıştır. Tek ebeveynli ailelerde oyun bağımlısı çocuklar olduğu gibi anne ve babası ile yaşayan çocuklarda da bağımlılık davranışının olduğuna ilişkin örnekler vardır. Bu sebeple, öğretmen ve veli görüşlerine göre çocuğun anne ve baba ile yaşama durumu oyun bağımlılığı açısından belirleyici bir etken değildir denilebilir.

4.4.4. Anne ve Babanın Gelir Durumu

Öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin anne babanın gelir durumuna göre karşılaştırılmasına ilişkin Tablo 27 sunulmuştur:

Tablo 27

Öğrencilerin Oyun Bağımlılığı Puanlarının Gelir Durumuna Göre Karşılaştırılması

		<i>Kareler Toplamı</i>	<i>df</i>	<i>Kareler Ortalaması</i>	<i>F</i>	<i>p</i>
Öğretmen	Gruplar Arası	197,752	3	65,917	1,208	,308
	Gruplar İçi	12109,930	222	54,549		
	Toplam	12307,681				
Veli	Gruplar Arası	177,369	2	88,685	,645	,526
	Gruplar İçi	39483,748	287	137,574		
	Toplam	39661,117				

Tablo 27’de görüldüğü üzere öğretmen ve veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin gelir durumuna göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için ANOVA analizi yapılmıştır. Bu analiz sonucunda öğretmen görüşlerine göre aile geliri 0-1700tl olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=47,57$), 1701-3500 olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=51,18$), 3501-üzeri olan katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=50,92$) ve etkilemiyor belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=50,87$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(3-222)}= 1,208, p>,05$).

Veli görüşlerine göre; geliri 0-1700tl belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=35,09$), 1701-3500 belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=34,32$) ve 3501-üzeri belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=36,17$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(2-287)}=,645, p>,05$).

Araştırmada veli ve öğretmen görüşlerine göre gelir durumunun bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği bulgusuna ulaşılmıştır. Her ne kadar bilgisayar, cep telefonu, internet bağlantısı, internet kafe kullanımı maddi bir harcamayı gerektirse de öğretmen ve veliler oyun bağımlılığı düzeyinin gelire bağlı olmadığı görüşündedir. Katılımcıların bu görüşte olmasının nedeni, bilgisayar oyun bağımlılığının SED’i yüksek ya da düşük aile çocuklarında görülmesi olabilir.

4.5. Çocuğun Kendine Ait Bilgisayar/ Tablet/ Cep Telefonu Olmasına İlişkin Bulgular ve Yorum

Veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyinin çocuğun kendine ait bilgisayar/tablet ya da cep telefonu olmasına göre karşılaştırılmasına ilişkin Tablo 28 aşağıda sunulmaktadır:

Tablo 28

Oyun Bağımlılığı Puanlarının Çocuğun Tablet/ Cep Telefonu Olma Durumuna Göre Karşılaştırılması

	<i>Kareler Toplamı</i>	<i>df</i>	<i>Kareler Ortalaması</i>	<i>F</i>	<i>P</i>
Gruplar Arası	436,471	3	145,490		
Gruplar İçi	39224,646	286	137,149	1,061	,366
Toplam	39661,117				

Veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin çocuğun kendine ait bilgisayar/tablet ya da cep telefonu olmasına göre anlamlı şekilde farklılaşıp farklılaşmadığını ortaya çıkarmak için yapılan ANOVA analizi sonucunda, bil/tablet var belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=35,33$), ceptel var belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=33,82$), ikisi de

yok belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=33,51$) ve ikisi de var belirten katılımcıların puan ortalaması ($\bar{X}=36,67$) arasında anlamlı bir fark görülmemiştir ($F_{(3-286)}= 1,061, p>,05$).

Veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri çocuğun kendine ait bilgisayar/tablet ya da cep telefonu olmasına göre farklılaşmamaktadır.

Öğrencilerin kendilerine ait cep telefonu, bilgisayarı/tableti olma durumunun onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkilemesiyle ilgili öğretmen görüşleri bu maddeye ilişkin ters madde kullanılarak incelenmiştir. Soru maddesine ilişkin cevaplar ve ters maddeye verilen cevaplar Tablo 29’da karşılaştırılmıştır:

Tablo 29

Öğrencilerin Cep Telefonu, Bilgisayarı/ Tableti Olma Durumunun Onların Bilgisayar Oyun Bağımlılıklarını Etkilemesi/ Etkilememesiyle İlgili Öğretmen Görüşleri

Öğrencilerin kendilerine ait cep telefonu bilgisayarı/tableti olma durumunun onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkileme durumu			Öğrencilerin teknolojik araçlara sahip olma durumunun onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkilememe durumu		
	Frekans	Yüzde (%)		Frekans	Yüzde (%)
Nadiren	12	5,3	Nadiren	19	8,4
Bazen	37	16,4	Bazen	93	41,2
Sık sık	118	52,2	Sık sık	87	38,5
Her zaman	59	26,1	Her zaman	25	11,1
			Hiçbir zaman	2	0,9
Toplam	226	100	Toplam	226	100,0

Tablo 29’da görüldüğü üzere öğretmenlerin % 52,2’sine göre öğrencilerin kendilerine ait cep telefonu, bilgisayarı/tableti olma durumu onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını sık sık etkilemekte, % 26,1’ine göre her zaman, % 16,4’üne göre bazen, % 5,3’üne göre de nadiren etkilemektedir. Buna karşın kullanılan ters maddede öğretmenlerin % 41,2’sine göre öğrencilerin teknolojik araçlara sahip olması onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını bazen; % 38,5’ine göre sık sık, % 11,1’ine göre her zaman, % 8,4’üne göre nadiren etkilememekte ve % 0,9’una göre öğrencilerin teknolojik araçlara sahip olması onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını hiçbir zaman etkilememektedir.

Öğretmenlere göre öğrencilerin kendilerine ait cep telefonu, bilgisayarı/tableti olma durumu onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkilemektedir. Fakat ters maddeye verilen yanıtlardan elde edilen bulguya göre öğretmenlerin çoğu (% 99,1) teknolojik araçlara sahip olunmasının bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği görüşündedir. Bu da öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerinin teknolojik araçlara (cep telefonu, bilgisayar/tablet) göre farklılaşmasına yönelik sorulara öğretmenlerin çoğunlukla tutarlı cevap vermediğini göstermektedir. Bunun nedeni öğretmenlerin ölçekteki belirtilen maddeleri dikkatli okumamalarından kaynaklanabilir.

4.6. Öğretmenlerin ve Velilerin Bilgisayar Oyunlarıyla İlgili Görüşlerine İlişkin Bulgular ve Yorum

Öğretmenlerin ve velilerin bilgisayar oyunları ile ilgili görüşlerine (bilgisayar oyunlarının bağımlılık yapmasına, zaman kaybı olmasına, sosyal yaşamı olumsuz etkilemesine, okul başarısını olumsuz etkilemesine, faydalı olduğuna ve ödül olarak kullanılabileceğine, bilgisayar oyunu oynanmasına kısıtlama getirilmesine, uzun süre oynandığında engellenmesine, zararlarının anlatılmasına, takip edilmesine, oyunların çocukla birlikte ve boş zamanlarda oynanmasına) ilişkin bulgular ve yorumları sırasıyla sunulmuştur.

4.6.1. Bağımlılık Yapması

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamasının onlarda bağımlılık yapma durumuyla ilgili öğretmen ve veli görüşlerine ilişkin frekans ve yüzde dağılımları Tablo 30'da verilmiştir:

Tablo 30

Bilgisayar Oyunlarının Bağımlılık Yapmasına İlişkin Betimsel Tablo

Öğretmen			Veli		
	Frekans	Yüzde (%)		Frekans	Yüzde (%)
Nadiren	10	4,4	Nadiren	60	20,7
Bazen	47	20,8	Bazen	88	30,3
Sık sık	103	45,6	Sık sık	47	16,2
Her zaman	66	29,2	Her zaman	26	9,0
			Hiçbir zaman	69	23,8
Toplam	226	100,0	Toplam	290	100,0

Tablo 30 incelendiğinde öğretmenlerin % 45,6'sı öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamasının sık sık bağımlılığa neden olduğu; % 29,2'si her zaman, % 20,8'i bazen ve % 4,4'ü de nadiren bağımlılığa neden olduğu görüşündedir. Velilerin % 30,3'üne göre çocukların bilgisayar oyunu oynaması bazen bağımlılığa neden olmakta; % 20,7'sine göre nadiren, % 16,2'sine göre sık sık ve % 9,0'una göre de her zaman bağımlılığa neden olmakta; velilerin % 23,8'ine göre de çocukların bilgisayar oyunu oynaması hiçbir zaman bağımlılığa neden olmamaktadır.

Öğretmenlere ve velilerin % 76,2'sine göre bilgisayar oyunu oynamak bağımlılığa neden olmaktadır. Öğretmenlerin ve velilerin bu görüşte olmasının nedeni, davranışların bir süre sonra alışkanlığa, alışkanlıkların da bağımlılığa dönüştüğü düşüncesinde olmalarıdır denilebilir.

4.6.2. Zaman Kaybı Olması

Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamasının zaman kaybı olmasıyla ilgili öğretmen ve veli görüşlerine ait frekans ve yüzde dağılımları Tablo 31'de sunulmuştur:

Tablo 31

Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamasının Zaman Kaybı Olmasıyla İlgili Betimsel Tablo

Öğretmen			Veli		
	Frekans	Yüzde (%)		Frekans	Yüzde (%)
Nadiren	9	4,0	Nadiren	32	11,0
Bazen	40	17,7	Bazen	67	23,1
Sık sık	126	55,8	Sıksık	44	15,2
Her zaman	51	22,6	Her zaman	137	47,2
	226	100,0	Hiçbir zaman	10	3,4
Toplam			Toplam	290	100,0

Tablo 31’de görüldüğü üzere öğretmenlerin % 55,8’ine göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynaması sık sık, % 22,6’sına göre her zaman, % 17,7’sine göre bazen ve % 4,0’üne göre de nadiren zaman kaybına neden olmaktadır. Velilerin % 47,2’sine göre çocuklarının bilgisayar oyunu oynaması her zaman, % 23,1’ine göre bazen, % 15,2’sine göre sık sık ve % 11,0’ine göre de nadiren zaman kaybına neden olmaktadır. Buna karşılık velilerin % 3,4’üne göre çocuklarının bilgisayar oyunu oynaması zaman kaybı değildir.

Araştırmadan elde edilen bulguya göre öğretmenlerin ve velilerin % 96,6’sı çocukların bilgisayar oyunu oynamasını zaman kaybı olarak görmektedir. Aile ve öğretmenler çocukların uğraşlarının karşılığını somut olarak görmek isteyebilir. Örneğin çocuğun ders çalışmasının sonucu akademik başarı, kitap okumalarının karşılığı etkili konuşma ve yazma, sosyal etkinliklerde yer almalarının karşılığı sosyalleşme olarak kendini gösterebilir. Öğretmen ve aileler bilgisayar oyunları oynayan çocuklarının bu uğraşlarının karşılığında herhangi bir olumlu etki görmediklerinde bu oyunları zaman kaybı olarak değerlendirebilir.

4.6.3. Sosyal Yaşamı Olumsuz Etkilemesi

Bilgisayar oyunu oynamanın öğrencilerin sosyal yaşamını olumsuz etkilemesiyle ilgili öğretmen ve veli görüşlerine ait frekans ve yüzde dağılımları Tablo 32’de verilmiştir:

Tablo 32

Bilgisayar Oyunlarının Sosyal Yaşamı Olumsuz Etkilemesine İlişkin Betimsel Tablo

Öğretmen			Veli		
	Frekans	Yüzde (%)		Frekans	Yüzde (%)
Nadiren	54	23,9	Nadiren	65	22,4
Bazen	100	44,2	Bazen	99	34,1
Her zaman	12	5,3	Her zaman	87	30,0
Hiçbir zaman	12	5,3	Hiçbir zaman	3	1,0
Sık sık	48	21,2			
Toplam	226	100,0	Toplam	290	100,0

Tablo 32 incelendiğinde öğretmenlerin % 44,2'sine göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onların sosyal yaşamını bazen olumsuz etkilemekte; % 23,9'una göre nadiren, % 21,2'sine göre sık sık, % 5,3'üne göre de her zaman olumsuz etkilemektedir. Buna karşın öğretmenlerin % 5,3'üne göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onların sosyal yaşamını hiçbir zaman olumsuz etkilememektedir. Velilerle ilgili araştırma bulguları incelendiğinde velilerin % 34,1'ine göre çocukların bilgisayar oyunu oynaması onların sosyal yaşamını bazen olumsuz etkilemekte; % 30'una göre her zaman ve % 22,4'üne göre nadiren olumsuz etkilemekte; buna karşın velilerin % 1,0'ine göre çocuklarının bilgisayar oyunu oynamaları onların sosyal yaşamını hiçbir zaman olumsuz etkilememektedir.

Velilere göre bilgisayar oyunu oynamanın öğrencilerin sosyal yaşamını olumsuz etkilemesiyle ilgili sorunun ters maddesi olan bilgisayar oyunu oynamanın çocuğu sosyalleştirmesine ilişkin veli görüşleri Tablo 33'te sunulmuştur:

Tablo 33

Bilgisayar Oyunlarının Çocuğu Sosyalleştirmesine İlişkin Veli Görüşleriyle İlgili Betimsel Tablo

	Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	207	71,4
Nadiren	40	13,8
Bazen	26	9,0
Sık sık	8	2,8
Her zaman	9	3,1
Toplam	290	100,0

Tablo 33 incelendiğinde velilerin % 71,4'üne göre bilgisayar oyunu oynamak çocuğu sosyalleştirmemektedir. Buna karşın velilerin % 13,8'ine göre nadiren, % 9,0'una göre bazen, % 3,1'ine göre her zaman ve % 2,8'ine göre de sık sık bilgisayar oyunu oynamak çocuğu sosyalleştirmektedir. Bilgisayar oyunu oynamanın öğrencilerin sosyal yaşamını olumsuz etkilemesine ve ilgili sorunun ters maddesi olan bilgisayar oyunu oynamanın çocuğu sosyalleştirmesine ilişkin velilerin yanıtları analiz edildiğinde genel olarak şu bulguya ulaşılır; bilgisayar oyunu oynamak çocukların sosyalleşmesini olumsuz etkilemektedir. Öyle ki araştırmada hemen hemen tüm velilere (% 99) ve öğretmenlere (% 94,7) göre bilgisayar oyunu oynamak çocuğun sosyal yaşamını olumsuz etkilemektedir. Öğretmenlerin ve velilerin bu görüşte olmasının nedeni, geleneksel oyunların çocuğu akranları içinde oynamaya teşvik etmesine karşın bilgisayar oyunlarının çocuğu sosyal ortamlardan uzaklaştırdığına ilişkin yargıları olabilir.

4.6.4. Okul Başarısını Olumsuz Etkilemesi

Bilgisayar oyunu oynamanın öğrencilerin okul başarısını olumsuz etkilemesiyle ilgili öğretmen ve veli görüşlerine ait dağılımlar Tablo 34’te verilmiştir:

Tablo 34

Bilgisayar Oyunlarının Okul Başarısını Olumsuz Etkilemesiyle İlgili Öğretmen ve Veli Görüşlerinin Betimsel Tablosu

Öğretmen			Veli		
	Frekans	Yüzde (%)		Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	1	,4	Hiçbir zaman	44	15,2
Nadiren	18	8,0	Nadiren	57	19,7
Bazen	82	36,3	Bazen	81	27,9
Sık sık	91	40,3	Sık sık	33	11,4
Her zaman	34	15,0	Her zaman	75	25,9
Toplam	226	100,0	Toplam	290	100,0

Tablo 34 incelendiğinde öğretmenlerin % 40,3’üne göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onların okul başarısını sık sık olumsuz etkilemekte; % 36,3’üne göre bazen, % 15,0’ine göre her zaman, % 8,0’ine göre de nadiren olumsuz etkilemekte; öğretmenlerin % 0,4’üne göre de öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onların okul başarısını olumsuz etkilememektedir. Velilerin % 27,9’una göre çocuklarının bilgisayar oyunu oynamaları onların ders başarısını bazen olumsuz etkilemekte; % 25,9’una göre her zaman, % 19,7’sine göre nadiren ve % 11,4’üne göre sık sık olumsuz etkilemekte; % 15,2’sine göre de çocuklarının bilgisayar oyunu oynamaları onların ders başarısını hiçbir zaman olumsuz etkilememektedir.

Araştırmadan elde edilen bulguya göre öğretmenlerin % 99,6’sına ve velilerin % 84,8’ine göre bilgisayar oyunu oynamak ders başarısını olumsuz etkilemektedir. Öğretmenler ve veliler etkin ders çalışmaya ayrılan zamanın beraberinde akademik başarıyı da getirdiği görüşünde olabilir. Bu nedenle ders aktivitelerine harcanması gereken zamanın bilgisayar oyunları ile geçirilmesini ders başarısı açısından olumsuz bir etken olarak değerlendirmiş olabilirler.

4.6.5. Faydalı Olması ve Ödül Olarak Kullanılabilmesi

Bilgisayar oyunlarının öğrenciler için faydalı olduğuna ilişkin öğretmen ve veli görüşlerine ait dağılımlar Tablo 35’te verilmiştir:

Tablo 35

Bilgisayar Oyunlarının Öğrenciler İçin Faydalı Olduğuna İlişkin Betimsel Tablo

Öğretmen			Veli		
	Frekans	Yüzde (%)		Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	2	,9	Hiçbir zaman	171	59,0
Nadiren	30	13,3	Nadiren	55	19,0
Bazen	98	43,4	Bazen	47	16,2
Sık sık	70	31,0	Sık sık	5	1,7
Her zaman	26	11,5	Her zaman	12	4,1
Toplam	226	100,0	Toplam	290	100,0

Tablo 35’te görüldüğü üzere öğretmenlerin % 43,4’üne göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onlar için bazen; % 31,0’ine göre sık sık, % 13,3’üne göre nadiren, % 11,5’ine göre her zaman olmak üzere öğretmenlerin % 99,1’ine göre faydalıdır. Öğretmenlerin % 0,9’una göre ise öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları onlar için faydalı değildir. Velilerin % 19,0’una göre nadiren, % 16,2’sine göre bazen, % 4,1’ine göre her zaman ve % 1,7’sine göre de sık sık olmak üzere velilerin % 41’ine göre çocuklarının bilgisayar oyunu oynamaları onlar için faydalı iken velilerin % 59,0’una göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaları faydalı değildir.

Bilgisayar oyunlarının ödül olarak kullanılabileceğine ilişkin öğretmen ve veli görüşlerine ait dağılımlar Tablo 36’da sunulmuştur:

Tablo 36

Bilgisayar Oyunlarının Ödül Olarak Kullanılabileceğine İlişkin Betimsel Bilgiler

Öğretmen			Veli		
	Frekans	Yüzde (%)		Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	3	1.3	Hiçbir zaman	155	53,4
Nadiren	21	9.3	Nadiren	52	17,9
Bazen	74	32.7	Bazen	56	19,3
Sık sık	105	46.5	Sık sık	15	5,2
Her zaman	23	10.2	Her zaman	12	4,1
Toplam	226	100	Toplam	290	100,0

Tablo 36 incelendiğinde öğretmenlerin % 46,5'ine göre bilgisayar oyunları sık sık ödül olarak kullanılabilmekte, % 32,7'sine göre bazen, % 10,2'sine göre her zaman, % 9,3'üne göre de nadiren ödül olarak kullanılabilmektedir. Öğretmenlerin % 1,3'üne göre, velilerin % 53,4'üne göre ise bilgisayar oyunları hiçbir zaman ödül olarak kullanılmamalıdır. Bilgisayar oyunlarının ödül olarak kullanılabileceği görüşünde olan velilerin % 19,3'üne göre bazen, % 17,9'una göre nadiren, % 5,2'sine göre sık sık ve % 4,1'ine göre her zaman bilgisayar oyunları ödül olarak kullanılabilir.

Araştırmadan elde edilen bulgular incelendiğinde öğretmenlerin % 99,1'ine göre bilgisayar oyunları faydalı ve % 98,7'sine göre ödül olarak kullanılabılırken velilerin % 59'una göre bilgisayar oyunları faydalı olmamakla birlikte % 53,4'üne göre bilgisayar oyunları ödül olarak kullanılamaz. Öğretmenler öğrenme faaliyetlerini kolaylaştırdığını düşündükleri için bilgisayar oyunlarının faydalı olabileceği ve ödül olarak kullanılabileceği görüşünde olabilir. Öyle ki çocuklar görev olduğunda yapmak istemeyip oyun olduğunda yapmak istediklerinden ödevler, etkinlikler oyun formatına sokularak verildiğinde öğrenci için daha verimli olabilmektedir.

Velilerin çoğu ise bilgisayar oyunlarının faydalı olabileceğini ve ödül olarak kullanılabileceği görüşüne katılmamaktadır. Bu durum bilgisayar oyunlarının faydalı olması ve ödül olarak kullanımı konusunda öğretmen ve veliler arasında görüş ayrılığı olduğunu ortaya koymaktadır. Öyle ki velilerin çoğu çocuklarının ders başarısını olumsuz etkilediği ve zaman kaybı olarak gördükleri bilgisayar oyunlarını faydalı olarak değerlendirmediklerinden, ödül olarak oyunlardan yararlanmak istemedikleri söylenebilir.

4.6.6. Çocuklarının Bilgisayar Oyunu Oynamasına Kısıtlama Getiren, Uzun Süre Bilgisayar Oyunu Oynadığında Çocuğunun Oyun Oynamasını Engelleyen, Uzun Süre Bilgisayar Oyunu Oynamanın Zararlarını Çocuğuna Anlatan, Bilgisayar Oyunlarını ve Oynadıkları Süreyi Takip Eden Velilere İlişkin Bulgular ve Yorum

Çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına kısıtlama getirdiğini ifade eden velilere ilişkin dağılımlar Tablo 37’de verilmiştir:

Tablo 37

Çocuklarının Bilgisayar Oyunu Oynamasına Kısıtlama Getirdiğini İfade Eden Velilere İlişkin Betimsel Tablo

	Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	11	3,8
Nadiren	26	9,0
Bazen	86	29,7
Sık sık	78	26,9
Her zaman	89	30,7
Toplam	290	100,0

Tablo 37’de görüldüğü üzere velilerin % 30,7’si her zaman, % 29,7’si bazen, % 26,9’u sık sık ve % 9,0’u nadiren olmak üzere velilerin % 96,2’si çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına kısıtlama getirmekte, buna karşın velilerin % 3,8’i çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına kısıtlama getirmemektedir. Uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında çocuğunun oyun oynamasını engelleyen velilere ilişkin dağılımlar Tablo 38’de verilmiştir:

Tablo 38

Uzun Süre Bilgisayar Oyunu Oynadığında Çocuğunun Oyun Oynamasını Engelleyen Velilere İlişkin Betimsel Tablo

	Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	26	9,0
Nadiren	23	7,9
Bazen	57	19,7
Sık sık	61	21,0
Her zaman	123	42,4
Toplam	290	100,0

Tablo 38'e göre velilerin % 42,4'ü her zaman, % 21,0'i sık sık, % 19,7'si bazen, % 7,9'u da nadiren olmak üzere velilerin % 91'i çocukları uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında onları engellemektedir. Buna karşın velilerin % 9,0'u uzun süre bilgisayar oyunu oynasalar da çocuklarını engellememektedir. Çocuğu uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında bu davranışının zararlarını çocuğuna anlatan velilere ilişkin dağılımlar Tablo 39'da verilmiştir.

Tablo 39

Çocuğu Uzun Süre Bilgisayar Oyunu Oynadığında Bu Davranışının Zararlarını Çocuğuna Anlatan Velilere İlişkin Betimsel Tablo

	Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	19	6,6
Nadiren	12	4,1
Bazen	25	8,6
Sık sık	59	20,3
Her zaman	175	60,3
Toplam	290	100,0

Tablo 38'e göre velilerin % 60,3'ü her zaman, % 20,3'ü sık sık, % 8,6'sı bazen, % 4,1'i nadiren olmak üzere % 93,4'ü çocuğu uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında bu davranışının zararlarını çocuğuna anlatmakta; buna karşın velilerin % 6,6'sı çocuğu uzun süre bilgisayar oyunu oynasa da hiçbir zaman bu davranışının zararlarını çocuğuna anlatmamaktadır. Velilerin çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarını ve oynadıkları süreyi takip etmesine ilişkin görüşlerine ait dağılımlar Tablo 40'ta sunulmuştur.

Tablo 40

Velilerin Çocuklarının Oynadıkları Bilgisayar Oyunlarını ve Oynadıkları Süreyi Takip Etmesine İlişkin Görüşleri

	Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	13	4,5
Nadiren	19	6,6
Bazen	41	14,1
Sık sık	73	25,2
Her zaman	144	49,7
Toplam	290	100,0

Tablo 40'a göre velilerin % 49,7'si her zaman, % 25,2'si sık sık, % 14,1'i bazen, % 6,6'sı da nadiren olmak üzere velilerin % 95,5'i çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarını ve oynadıkları süreyi takip etmektedir. Buna karşın velilerin % 4,5'i çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarını ve oynadıkları süreyi hiçbir zaman takip etmemektedir. Araştırmadan elde edilen bulgulara göre velilerin % 96,2'si çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına kısıtlama getirmekte, % 95,5'i çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarını ve oynadıkları süreyi takip etmekte; % 93,4'ü çocuğu uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında bu davranışının zararlarını çocuğuna anlatmakta ve % 91'i çocuğu uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında onu engellemektedir. Velilerin bu davranışlarının nedeni, çocuklarını bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerine karşı koruma çabalarıdır denilebilir.

4.6.7. Öğretmenlerin ve Velilerin Boş Zamanlarında Bilgisayar Oyunu Oynama Durumlarına, Çocuğuyla Birlikte Bilgisayar Oyunu Oynadığını İfade Eden Velilere İlişkin Bulgular ve Yorum

Öğretmenlerin ve velilerin boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynama durumlarına ilişkin dağılımların yer aldığı Tablo 41 sunulmuştur:

Tablo 41

Öğretmenlerin ve Velilerin Boş Zamanlarında Bilgisayar Oyunu Oynama Durumlarına İlişkin Betimsel Tablo

Öğretmen			Veli		
	Frekans	Yüzde (%)		Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	6	2.7	Hiçbir zaman	207	71,3
Nadiren	25	11.1	Nadiren	43	14,8
Bazen	73	32.3	Bazen	26	9,0
Sık sık	98	43.4	Sık sık	6	2,1
Her zaman	24	10.6	Her zaman	8	2,8
Toplam	226	100	Toplam	290	100

Tablo 41'e göre öğretmenlerin % 43,4'ü sık sık, % 32,3'ü bazen, % 11,1'i nadiren, % 10,6'sı da her zaman olmak üzere öğretmenlerin % 97,3'ü boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamaktadır. Buna karşın öğretmenlerin % 2,7'si boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamamaktadır. Velilerin ise % 71,3'ü hiçbir zaman boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamamakta; buna karşın velilerin % 14,8'i nadiren, % 9,0'u bazen , % 2,8'i her zaman ve % 2,1'i de sık sık olmak üzere velilerin % 28,7'si boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamaktadır. Çocuğuyla birlikte bilgisayar oyunu oynadığını ifade eden velilere ilişkin dağılımlar Tablo 42'de sunulmuştur:

Tablo 42

Çocuğuyla Birlikte Bilgisayar Oyunu Oynadığını İfade Eden Velilere İlişkin Betimsel Tablo

	Frekans	Yüzde (%)
Hiçbir zaman	208	71,7
Nadiren	41	14,1
Bazen	38	13,1
Sık sık	2	0,7
Her zaman	1	0,3
Toplam	290	100,0

Tablo 42'ye göre velilerin % 14,1'i nadiren, % 13,1'i bazen , % 0,7'si sık sık ve % 0,3'ü de her zaman olmak üzere velilerin % 28,3'ü çocuğuyla bilgisayar oyunu oynamaktadır. Buna karşın velilerin % 71,7'si hiçbir zaman çocuklarıyla birlikte bilgisayar oyunu oynamamaktadır. Araştırmaya katılan velilerin % 71,3'ünün boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamamasının ve velilerin % 71,7'sinin hiçbir zaman çocuğuyla birlikte bilgisayar oyunu oynamamasının nedeni, velilerin ergenlik dönemindeki çocuklarına rol model olma çabaları olabilir. Veliler, çocuklarında görmek istemedikleri davranışı kendileri yapmayarak onlara örnek olmaya çalışabilir. Araştırmadan elde edilen diğer bir bulguya göre öğretmenlerin % 97,3'ü boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamaktadır. Bu durumda öğretmenlerinin davranışlarını gözleyerek model alan öğrenciler de bilgisayar oyunu oynamanın her boş zamanda yapılacak bir aktivite olduğu yargısına ulaşabilir.

BÖLÜM V

TARTIŞMA

Bu bölümde, araştırma kapsamında toplanan verilerin alt problemlere yönelik çözümlenmesiyle edilen bulgular; ilgili alanyazındaki araştırma sonuçları ile karşılaştırılarak ortak ve farklı yönlerine vurgu yapılmıştır.

5.1. Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyine İlişkin Tartışma

Araştırmada öğretmenlere göre öğrencileri genellikle orta düzey bilgisayar oyun bağımlısıdır. Elde edilen bu bulguyu destekler nitelikte diğer bir çalışma Ulum’a aittir. 6-13 yaş çocuklarda bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini araştıran Ulum (2016, s. 49) öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyini ‘orta düzey’ olarak bulmuştur. Araştırmada veli görüşlerine göre çocukların genellikle düşük düzeyde bilgisayar oyun bağımlısı olduğu bulgusuna ulaşılmıştır. Elde edilen bu bulguyu Wo’nun (2004), Horzum’un (2011), Şahin ve Tuğrul’un (2012) çalışmaları da desteklemektedir. Belirtilen araştırmacılardan Şahin ve Tuğrul, çalışmasında 4 ve 5. sınıf öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyini; Wo ve Horzum da ilköğretim öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerini düşük olarak tespit etmiştir.

5.2. Oyun Bağımlılığının Cinsiyete, Yaşa Göre Farklılaşmasına İlişkin Tartışma

Öğretmenlere göre bilgisayar oyun bağımlılığı cinsiyete göre farklılaşmazken, velilere göre erkek öğrencilerde daha fazla olmak üzere cinsiyete göre farklılaşmaktadır. Alanyazında, bu araştırmadaki öğretmen görüşlerine göre öğrencilerin oyun bağımlılığının cinsiyete göre farklılaşmadığı bulgusunu destekleyen çalışmalar bulunmaktadır. Fisher'in (1994), Colwell, Grady ve Rhaiti'nin (1995), Ögel'in (2012), Taş vd.'nin (2014) çalışmaları bunlardan bazılarıdır.

Araştırmada veli görüşlerine göre öğrencilerin oyun bağımlılığı erkeklerde daha fazla olmak üzere cinsiyete göre farklılaşmıştır. Alanyazında bilgisayar bağımlılığının cinsiyete göre farklılaştığı ve erkeklerin kızlardan daha fazla bilgisayar oyunu bağımlısı olduğu bulgusunu destekleyen bir çok çalışma (Hauge ve Gentile, 2003; Griffiths vd., 2004; İnal ve Çağıltay, 2005; Ko vd., 2005; Yılmaz, 2008; Erboy ve Vural, 2010; İnan, 2010; Horzum, 2011; Jeoung ve Kim, 2011; Mentzoni vd., 2011; Güllü vd., 2012; Keser ve Esgi, 2012; Şahin ve Tuğrul, 2012; Çelik vd., 2014; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014; Bilgin, 2015; Çankaya ve Ergin, 2015; Mohaç, 2015; Odabaşı, 2016; Ulum, 2016) bulunmaktadır. Asya Ülkeleri'nde 2013 yılında yapılan araştırmada oyun bağımlılığı gözlenen bireylerin çoğunlukla 12-20 yaş arası erkekler olduğu gözlenmiştir. Elde edilen bu veri bilgisayar oyun bağımlılığının daha çok erkeklerde olduğunu göstermektedir (Ünal, Terek ve Batı, 2012). Malezya'da Eow Mahmud (2009) tarafından yapılan çalışmada da erkek öğrencilerin (% 91,3) kız öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyunu oynadıkları bulgusuna ulaşılmıştır. Kızıldağ (2015), Türkiye'de yapılan araştırmalara göre ergenlerin % 70'inin bilgisayar oyunu oynadığını ve bunların çoğunluğunun erkek olduğunu belirtmiştir.

Alanyazında yapılan araştırmalara göre bilgisayar oyun bağımlılığı daha çok erkeklerde görülmekle birlikte erkeklerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri de kızlara göre daha yüksektir (Chiu vd., 2004; İnal ve Çağıltay, 2005; Gentile, 2009; Erboy, 2010; Horzum vd., 2011; Keser ve Esgi, 2012; Gökçearslan ve Durakoğlu, 2014). Bu durumun nedeni; erkeklerin kızlara göre teknolojik aletlere daha fazla ilgi göstermesi (Hopcan ve Yılmaz, 2013), oyun boyunca erkeklerin beyinlerindeki memnuniyet bölgesinin kadınlara göre daha fazla aktif olması (Wiki, 2008), erkeklerin kızlara göre daha fazla serbest olması ve bilgisayar oyunlarına ulaşma açısından internet kafelere gitmekte daha rahat olmaları (Horzum, 2011) ile açıklanabilir. Çakır

vd.'ye (2011) göre erkeklerin daha fazla bilgisayar oyunu oynamasının nedeni erkeklerin beyindeki doyum bölgesinin kadınlara göre daha aktif olmasıdır. Erkeklerin daha fazla bilgisayar oyunu oynamasının diğer bir nedeni de, ailelerin bilgisayarı ve bilgisayar oyunlarını erkek oyuncağı olarak görmesidir (Akçay ve Özcebe, 2012). Öyle ki 2009 ESA (European Space Agency-Avrupa Uzay Ajansı) raporuna göre de ABD'de dijital oyun satın alanların % 52'sini erkekler oluşturmaktadır (Ünal, Terek ve Batı, 2012).

Çelik'in (2013) yapmış olduğu araştırma bulgusu ise bu araştırmadaki veli görüşlerince erkeklerin daha fazla oyun bağımlısı olduğu bulgusu ile çelişmektedir. Öyle ki Çelik (2013) kız öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sıklığını erkek öğrencilere göre daha yüksek bulmuştur. Benzer olarak Öncel ve Tekin de (2015) çalışmalarında kız öğrencilerin erkek öğrencilere göre daha fazla bilgisayar oyun bağımlısı olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu bulgu (bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin kızlarda, erkeklere göre daha fazla olması) bu çalışma ve erkeklerin bilgisayar oyun bağımlılığının kızlardan fazla olduğunu öne süren yukarıda adı geçen araştırma sonuçları ile ters düşmektedir.

Araştırmada öğretmen ve veli görüşlerinden elde edilen bulgulara göre oyun bağımlılığı düzeyi yaşa göre farklılaşmamaktadır. Alanyazında bu bulguyu destekleyen çalışmalar bulunmaktadır. Örneğin Ögel (2012), Taş vd. (2014), Bilgin (2015) ve Ulum (2016, s. 61) araştırmalarında çocukların bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin yaş bakımından anlamlı bir farklılık göstermediği bulgusuna ulaşmıştır. Arnas (2005), bu araştırmada elde edilen bulgulardan farklı olarak çalışmasında bilgisayar oyunu oynama ile yaş arasında anlamlı bir farklılık bulmuş; 11-13 ve 14-18 yaş grubundaki çocukların bilgisayar kullanmaya ve bilgisayar oyunları oynamaya diğer etkinliklerden daha fazla zaman ayırmakta olduğunu ifade etmiştir.

Vollmer vd. (2014), oyun bağımlılığının yaşa göre farklılaştığını, yaş arttıkça bilgisayar oyunu oynama davranışının azaldığı bulgusuna ulaşmışlardır. Bu bulgusunun aksine Yıldız (2016), yaş arttıkça bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyinin arttığını belirtmiştir. Arnas (2005) 3-18 yaş grubundaki çocukların yaşları arttıkça bilgisayar oyunlarına ayırdıkları sürelerin de arttığını savunarak bu konuda Yıldız'ı (2016) desteklemektedir. Çelik (2013), Yalçın Irmak ve Erdoğan (2016) çalışmalarında bilgisayar oyunu oynama davranışını yaş etkenine göre incelemiş; bu araştırmacılarından Yalçın Irmak ve Erdoğan (2016) 10-19 yaş arasında; Çelik (2013) 11-14 yaşlarında bilgisayar oyunu oynama davranışının diğer yaş gruplarına göre daha yüksek

olduğunu saptamıştır. Torun vd. (2015) bilgisayar oyunu oynama davranışını hem yaş etkenine hem cinsiyet etkenine göre incelemiş ve erkeklerin en çok (% 88) 13-16 yaş grubunda; kızların en çok (% 84) 9-12 yaş gurubunda bilgisayar oyunu oynadığı bulgusuna ulaşmıştır.

5.3. Oyun Bağımlılığının Okulla İlgili Etkenlere Göre Farklılaşmasına İlişkin Tartışma

Yapılan bu araştırmada öğretmen ve veli görüşlerine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri sınıf düzeyine göre farklılaşmamaktadır. Araştırmadan elde edilen bu bulgu, Bilgin'in (2015), Çakır vd.'nin (2011), Güllü vd.'nin (2012), Horzum vd.'nin (2011), Keser ve Esgü'nün (2012), Taş vd.'nin (2014), Ulum'un (2016, s. 61), Vollmer vd.'nin (2014) çalışmalarından elde edilen bulgularla tutarlılık taşımaktadır. Her ne kadar bu çalışmada ve yukarıda sıralanan bu çalışmayı destekleyen araştırmalarda sınıf düzeyinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini farklılaştırmadığı bulgusuna ulaşılmış olsa da alanyazında sınıf düzeyi yükseldikçe oyun bağımlılık düzeyinin azaldığı yönünde çalışmalar (Horzum, 2011; Şahin ve Tuğrul, 2012) mevcuttur. Bu bulgunun aksi yönünde, sınıf düzeyi arttıkça oyun bağımlılık düzeyinin de arttığı bulgusuna ulaşan çalışmalara da (Erboy, 2010; Tuğrul, 2012; Çelik vd., 2014; Aksoy, 2015) rastlanmaktadır. Örneğin adı geçen araştırmacılardan Erboy (2010) ve Şahin ve Tuğrul (2012), 4. ve 5. sınıf öğrencileri üzerinde yapmış oldukları çalışmada 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının 4. sınıftaki öğrencilere göre daha yüksek olduğu; Öncel ve Tekin (2015) 8. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının 5. ve 6. sınıf öğrencilerine göre daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmışlardır. Durdu vd. (2005) Öncel ve Tekin'in çalışmasındakine benzer bir bulguyla 8. sınıf öğrencileriyle birlikte 5. sınıf öğrencilerinde de bilgisayar oyunu oynama sürelerinin arttığını ifade etmiştir. Horzum'un (2011) ilköğretim öğrencileri üzerinde yaptığı çalışmada ise 4. sınıf öğrencilerinin oyun bağımlılığı düzeyi 3. ve 5. sınıftaki öğrencilere oranla daha yüksek bulunmuştur.

Yapılan bu araştırmada öğretmen görüşlerine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri okulun öğretim biçimine göre farklılaşmamakta; veli görüşlerine göre ise ikili öğretim biçiminde daha fazla olmak üzere farklılaşmaktadır. Öyle ki Horzum vd. (2008) Wan ve Wen (2013) oyunu eğlence ve boş zaman etkinliği; ve Çavuş'a (2016) göre bilgisayar oyunları bir boş zaman etkinliği olduğundan ikili öğretim biçiminde çocukların bilgisayar oyun bağımlılığı

düzeyinin daha fazla olmasının nedeni, çocukların kalan boş zamanlarının tekli öğretim biçimine göre daha fazla olmasıdır.

5.4. Oyun Bağımlılığının Aile İle İlgili Etkenlere Göre Farklılaşmasına İlişkin Tartışma

Araştırmada veli ve öğretmen görüşlerine göre anne ve baba eğitim durumunun çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği bulgusuna ulaşılmıştır. Anne ve baba eğitim durumunun çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediğine ilişkin benzer bulguya Ertekin, Ertekin, Uludağ ve Tekin'in (2016) yapmış oldukları araştırmada da ulaşılmış ve internet bağımlılığı ile anne ve baba eğitim düzeyi arasında anlamlı bir ilişki bulunamamıştır. Benzer olarak Çelik vd. (2014) anne eğitim durumunun öğrencilerin bağımlılık düzeyini etkilemediği sonucuna ulaşmıştır. Araştırma bulgusundan farklı olarak Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) araştırmalarında anne ve babanın eğitim düzeyi arttıkça ortaokul öğrencisi olan çocuklarının oyun bağımlılık düzeyinin arttığı sonucuna ulaşmıştır. Kıran (2013) bu bulgunun aksine anne ve babanın eğitim düzeyi yükseldikçe öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sıklığının azaldığı bulgusuna ulaşmıştır.

Koçak ve Köse (2014) çalışmalarında annesi üniversite mezunu olan öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama sürelerinin diğer öğrencilere göre daha fazla olduğunu belirtmiştir. Bu bulguyla aynı doğrultuda olarak Ayhan ve Çavuş (2014) anne eğitim durumu arttıkça bağımlılık düzeyinin de arttığını tespit etmiştir. Benzer olarak İnan (2010), Şahin ve Tuğrul (2012) çalışmalarında annenin eğitim düzeyinin yükselmesiyle oyun bağımlılığının arttığını buna karşın baba eğitim durumuna göre öğrencilerin bağımlılık düzeylerinin farklılaşmadığı bulgusuna ulaşmıştır. İnan'a (2010, s. 66) göre babanın, anneye göre çocuk üzerinde denetim konusunda daha az etkisinin olması bu sonuçta etkilidir. Bu düşüncenin aksine Kayri ve Günüç'ün (2010) araştırmasında, baba eğitim durumunun oyun bağımlılığı konusunda önemli bir yordayıcı olduğu ortaya çıkmıştır.

Araştırmada veli ve öğretmen görüşlerine göre anne ve baba çalışma durumunun çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır. Bu bulgunun aksine Çankaya ve Ergin (2015) çalışmalarında annesi ve babası çalışan çocukların, annesi ve babası çalışmayanlara göre daha fazla evde bilgisayar oyunu oynadıkları bulgusuna ulaşmıştır. Bu durumun nedeni;

çocukların evde yalnız olması ya da anne-baba gibi ona sözünü dinletecek, sorumlu davranacak bir yetişkinin olmamasıyla çocuğun başıboş kalması, ona keyif veren bilgisayar oyunları ile vaktini dilediğince geçirmesidir. Koçak ve Köse (2014) bu durumun nedeninin annenin çalışıyor olmasından dolayı çocuğuyla ilgilenememesinden ve çocuğun evde tek başına zaman geçirmesinden kaynaklanmış olabileceğini belirtir.

Araştırmada veli ve öğretmen görüşlerine göre anne baba ile birlikte yaşama durumunun çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği sonucuna ulaşılmıştır. Çocuklar için aile çok önemli olduğundan bu kurumun parçalanmış olması çocukların bilgisayar oyunlarına olan bağımlılığını olumsuz etkileyebilmektedir. Parçalanmış olarak tabir edilen, ayrı ayrı yaşamak zorunda kalan ailelerin çocuklarının bağımlı olma riskinin fazla olduğu araştırmalarla ortaya konulmuştur (Çelik, 2006). Tsitsika vd.'nin (2011) Yunanistan'da ergenlerle yapmış oldukları çalışmanın sonuçlarına göre, boşanmış ailelerden gelen ergenlerde oyun bağımlılığının daha sık görüldüğü bulgulanmıştır. Adı geçen araştırmacılara göre bunun nedeni çocukların bilgisayar oyunu oynamaları konusunda aile denetiminin azalması olabilir.

Annesi öldükten sonra yaşadığı ailevi sorunlar sebebiyle oyun bağımlısı olan bir çocuğun bağımlılıktan kurtulma mücadelesini konu edinen Burkhard Spinnen'in 'Nevena' (2012 aktaran: Uysal, 2017, s. 191) adlı romanında da tek ebeveynlik sonucu çocukların içine düştükleri buhran ana karakter Patrick üzerinden anlatılmaktadır. Neyse ki bu romanda Patrick, tüm olumsuzluklara karşı kendisini yalnız bırakmayan, kendisine duyarlılıkla yaklaşan babası Henner'in desteğiyle bilgisayar oyun bağımlılığından kurtulmuştur. Adı geçen romanda da görüldüğü üzere aile içerisinde duygusal fakirleşmeye maruz kalan çocuklar/ gençler tarafından oynanan bilgisayar oyunları, bozulmuş aile ilişkilerinin yerine konulmaktadır (Mogel, 2008). Turkle (2008) babasız ya da babası ev dışında olan özellikle erkek ergenlerde babanın fiziki ya da manevi yokluğunun çocuklarda oyun bağımlılığını artırdığını belirtmektedir.

Zimbardo ve Coulombe (2017) ABD'de oyun bağımlılığının en fazla boşanmış anne ile yaşayan erkek çocuklarında olduğunu belirtmiştir. Buna karşın Öngider Gregory (2016) boşanmış aile ya da tek ebeveynli olmanın aslında tek başına olumsuz bir durum olmadığı düşüncesindedir. Ona göre asıl olumsuzluklar oluşan boşluğu diğer ebeveynin doğru bir biçimde kapatamaması ile ortaya çıkar. Wolfgang Van Goethe (aktaran: Ertan, 2016, s. 47) en mükemmel kadını çocuklarına babalarının yokluğunda bile baba olacak kadın; en mükemmel erkeği çocuklarına

annelerinin yokluğunda bile anne olacak erkek olarak tanımlamaktadır. Bu görüşe göre tek ebeveynlik (anne/babanın olmaması) bağımlılık nedeni değildir. Asıl bağımlılığa iten neden tek ebeveynin çocuğu için daha fazla sorumluluk ile çabalamaması/ çabalayamamasıdır.

Araştırmada veli ve öğretmen görüşlerine göre gelir durumunun bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği bulgusuna ulaşılmıştır. Bu bulgu Balta ve Horzum'un (2008), Güllü vd.'nin (2012), Keser ve Esgi'nin (2012), Çelik vd.'nin (2014) çalışmalarından elde edilen bulgularla örtüşmektedir. Benzer olarak Ulum (2016, s. 4) çalışmasında, aile aylık gelir düzeyi ile bilgisayar oyun tutumları arasında anlamlı farklılığın olmadığı bulgusuna ulaşmıştır.

Bakırköy Ruh ve Sinir Hastalıkları Hastanesi'nde 'İnternet Bağımlılığı Tedavi Merkezi' uzman doktorlarından Ormancı ve Konkan (2012) gelir ya da eğitim durumunun internet ve oyun bağımlılığı için yordayıcı olmadığını belirtmekte; oyun bağımlılığıyla ilgili tedavi görenlerin arasında fabrika sahibi olan ya da annesinin emekli maaşıyla geçinen kişilerin olmasını bu duruma örnek olarak göstermektedir. Bu çalışmada her ne kadar anne eğitim ve gelir durumunun çocukların bilgisayar oyun bağımlılığını etkilemediği bulguna ulaşılmış olsa da Ayhan ve Çavuş'un (2014) çalışmasında aile gelir durumu ve anne eğitim düzeyi arttıkça bağımlılık düzeyinin de arttığı tespit edilmiştir. Ayhan ve Çavuş (2014), Ertekin vd. (2016), Horzum (2011), aile geliri fazla olan öğrencilerin bağımlık düzeylerinin daha fazla olduğunu öne sürmüştür. Bayraktar'ın (2013), Günüş ve Kayrı'nin (2016) yapmış olduğu çalışma da gelir durumunun yükselmesiyle birlikte internet kullanımının ve bağımlılığının arttığı yönündedir. Aile gelirinin artmasıyla birlikte oyun bağımlılığının artmasının nedeni olarak gelirin öğrencilere akıllı telefon, bilgisayar, tablet gibi teknolojik araçların alınmasına imkan sağlaması gösterilebilir (Çelik, 2013). Gelirle birlikte oyun bağımlılığının artmasının diğer bir nedeni de oyunlara harcanan paradır. Çünkü oyunlara harcanan para ile bağımlılık düzeyi arasında benzer bir ilişki söz konusudur (Ayhan ve Çavuş, 2014). Bilgin (2015) ve Odabaşı (2016, s. 75) ise bu düşüncelerin aksine; gelir düzeyi azaldıkça ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyinin arttığını saptamıştır. Buna karşın Kubey ve Larson (1990)'un çalışmasında oyun oynayanların çoğunun orta düzeyde gelire sahip oldukları belirlenmiştir.

5.5. Oyun Bağımlılığının Bilgisayar/ Tablet Cep Telefonu Sahibi Olma Durumuna Göre Farklaşmasına İlişkin Tartışma

Veli görüşlerine göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri çocuğun kendine ait bilgisayar/tablet ya da cep telefonu olmasına göre farklılaşmamaktadır. Bu bulguyu Bilgin'in (2015), Gökçearslan ve Durakoğlu'nun (2014), Horzum'un (2011), Ulum'un (2014, s. 4) ve Yıldız (2016) desteklemektedir.

Öğretmenler, öğrencilerinin kendilerine ait cep telefonu, bilgisayarı/tableti olma durumunu onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkileyen bir neden olarak görmektedir. Bazı araştırmacılara (Çağıltay, 2005; Çakır, 2013; Çakır vd. 2011; Durdu, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2005; Güllü vd., 2012; Horzum, Ayas ve Balta 2012; Şahin ve Tuğrul, 2012; Yıldız, 2016) göre de bilgisayar sahibi olma öğrencinin oyun bağımlılığı düzeyini artıran bir etkidir.

Shi (2007 aktaran: Horzum vd., 2011) yaptığı araştırmada bilgisayar sahibi olanların, olmayanlara göre bağımlılık düzeyinin yüksek olduğunu ifade etmiş ve ulaşılabilirliğin bağımlılıkta önemli bir etken olduğunu belirtmiştir. Akçay ve Özcebe'nin (2012) ve Samancı'nın (2006) araştırmaları da bu düşüncüyü desteklemektedir. Öyle ki Akçay ve Özcebe (2012) evlerinde bilgisayar bulunan çocukların % 22,6'sinin, bilgisayarı oyun oynamak amacı ile kullandığını belirtmiştir. Torun vd.'ne (2015) göre de bilgisayarı kullanma amaçları içinde bilgisayar oyunları ilk sırayı almaktadır.

Samancı (2006) yapmış olduğu araştırmasında, evinde bilgisayar olan öğrencilerin tamamına yakınının evdeki zamanlarının büyük bölümünü bilgisayar oyunları oynayarak geçirdikleri; Güllü vd. (2012) kişisel bilgisayara sahip olmanın bilgisayar oyunlarına düşkünlük oluşturabileceği bulgusuna ulaşmıştır. Çocuğun kendine ait bilgisayar/tablet ya da cep telefonu olmasının oyun bağımlılığını artırdığını ifade eden araştırmacıların aksine Erboy (2012) kişisel bilgisayara sahip olmayanların bilgisayar oyun bağımlılıklarının diğerlerine göre daha yüksek olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Öyle ki bilgisayara sahip olmayan bu öğrenciler de bilgisayarı okullarından ve internet kafelerden rahatlıkla temin edebilmektedir. Yıldız (2016) ise evde bilgisayara sahip olmanın değil bilgisayarda oyun oynayabilme imkânına sahip olmanın ve bilgisayar oyunu için fazla zaman harcamanın oyun bağımlılığına neden olacağını belirtmiştir.

5.6. Veli Görüşlerine İlişkin Tartışma

Araştırmadan elde edilen bulgu değerlendirildiğinde; öğretmenlere ve velilerin çoğuna göre bilgisayar oyunu oynamak bağımlılığa neden olmaktadır. Benzer olarak Döner (2011) ve Ertekin vd. (2016), internette uzun süre oynanan oyunların bağımlılık düzeyini artırabileceği görüşündedir. Daha önce bilgisayar bağımlılığı üzerine yapılan araştırmalarda bilgisayar oyunlarının uzun oynama sürelerine neden olduğu, bunun da kişiyi bağımlı duruma getirdiği bulgusuna ulaşılmıştır (Kaya, 2013, s. 23; Gökçearsan ve Durakoğlu, 2014). Bilgin'e (2015) göre ise bilgisayar oyunları giderek artan hazzla neden olduğundan bu hazzla bilgisayar oyunu oynamaya daha fazla zaman ayıran kişiler giderek bağımlı olurlar.

Araştırma bulgusuna göre, öğretmenlerin ve velilerin çoğu öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamasını onların sosyal yaşamını olumsuz etkilediği görüşündedir. Alanyazında çeşitli çalışmalarda (Aksoy, 2015; Turgut, 2016) çocukların bilgisayar oyunlarında geçirdikleri zaman nedeniyle ailesine, arkadaşlarına, okul işlerine ve hobilerine daha az zaman ayırdıkları bulgusuna ulaşılmıştır. Benzer olarak Koçak ve Köse (2014), bilgisayar oyunlarının ergenlerin aile, okul ve arkadaşlık ilişkilerini, sosyal ilişkilerini olumsuz etkilediğini belirtmiştir. Adı geçen araştırmada 7. ve 8. sınıfa giden öğrencilerin % 40,5'i bilgisayar oyunlarının kendilerini arkadaşlarıyla vakit geçirmekten alıkoyduğunu, yüzyüze iletişimden uzaklaştırdığını ve bu nedenle bireysel bir yaşamı tercih ettiklerini belirtmiştir. Bu araştırmadan elde edilen bulguyu destekler nitelikte başka bir bulguya da Tohoku Üniversitesi'nde ulaşılmış, belirtilen araştırma ile bilgisayar oyunlarının sosyalliği olumsuz etkilediği bilimsel olarak açıklanmıştır (Ulusoy, 2008). Öyle ki üniversitedeki araştırmacılar uzun süre bilgisayar oyunu oynayan binlerce çocuğun beyinlerini MR (Manyetik Rezonans) çalışmalarıyla incelemiş, beyinlerinin öğrenme ve sosyal becerilerinde önemli rol oynayan frontal loblarında, akranlarına göre gelişim geriliği görmüştür. Bu görüşle aynı doğrultuda olarak bilgisayar oyunlarının kişinin sosyal hayatını olumsuz etkilediği, özellikle onu yalnızlaştırdığı görüşüne katılarak bilgisayar oyunlarının sıcak iletişimi ve insani ilişkileri zedelediğini savunan araştırmacılar (Shapiro, 1992; Kelleci, 2008; Kırık 2014) bulunmaktadır. Odabaşıoğlu vd.'nin (2007, s. 71) konuyla ilgili çalışmalarında, oyun bağımlısı gençte anksiyete, depresyon, sosyal problemler ve içe dönüklük davranışlar olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Ayas'ın (2012) ve Horzum (2011)'un çalışmaları da bilgisayar oyunlarının öğrencilerin sosyal ilişkilerini olumsuz etkilediği yönündeki bulgularını desteklemektedir.

Güllü vd. (2012) 12-18 yaş aralığındaki 10.800 gençle yaptığı araştırmada bilgisayar oyunları ile zamanını geçiren ergenlerin sosyal gelişimlerinin önemli ölçüde gerilediğini; Subrahmanyam vd. (2000) aşırı derecede ve özellikle şiddet içeren bilgisayar oyunu oynamanın çocukların sosyal gelişimlerini olumsuz yönde etkilediğini belirtmiştir. Torun vd. (2015) bilgisayar oyunlarının çocukların sosyal iletişimlerini az etkilediğini, Çelik (2013) araştırmadan elde edilen bulgudan farklı olarak bilgisayar oyunu oynama sıklığıyla sosyalleşme arasında anlamlı bir ilişki olmadığı bulgusuna ulaşmıştır. Benzer olarak Bilgi (2005) ve Solak (2012) bilgisayar oyunu oynama ile yalnızlık düzeyi arasında ilişki olmadığını ifade etmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgu değerlendirildiğinde öğretmenlerin ve velilerin çoğuna göre bilgisayar oyunu oynamak ders başarısını olumsuz etkilemektedir. Bu düşünceye Hauge ve Gentile (2003), Horzum (2011), Koçak ve Köse (2014) katılmaktadır. Anne-babalar bilgisayar ve interneti çoğunlukla çocuklarının ders başarılarını artırıcı bir yardımcı kaynak olarak görmelerine karşın (Prot vd. 2014) bilgisayar; yeterince denetim sağlanamadığında pahalı bir oyun aracı haline gelebilmekte, ders başarısını olumsuz etkilemektedir (Koçak ve Köse, 2014).

Araştırmadan elde edilen bu bulgudan farklı olarak Odabaşı (2016, s. 71) araştırmasında oyun oynama sıklığının öğrencilerin ders başarısını etkilemediği bulgusuna ulaşmıştır. Drummond ve Sauer (2014) tarafından 2009 yılı Uluslararası Öğrenci Değerlendirme Programı'na [Programme for International Student Assessment (PISA)] katılan 22 ülkeden 192.000'den fazla öğrenci verisi değerlendirilmiş ve bilgisayar oyunlarının ergenlerin fen bilimleri, matematik ve okuma ders başarıları üzerinde çok az etkisi olduğu ortaya koyulmuştur. Torun vd. de (2015) yaptıkları araştırmada bilgisayar oyunlarının öğrenme aktivitelerini çok az etkilediğini belirtmiştir.

Araştırmadan elde edilen bulgular incelendiğinde öğretmenlerin çoğuna göre bilgisayar oyunları faydalı olmakta ve göre ödül olarak kullanılabilir. Velilerin çoğu ise bu bulgunun aksine bilgisayar oyunlarını faydalı olarak görmemekle birlikte bilgisayar oyunlarının ödül olarak kullanılamayacağı görüşündedir.

Öğretmenler, öğrenme üzerinde teknoloji tabanlı görsel unsurların olumlu etkisi olduğuna inanmaktadır (Yolcu ve Bayram, 2016). Kula ve Erdem'e (2005) göre bilgisayar oyunları, sahip oldukları motive edici ve eğlendirici unsurlardan dolayı etkili bir öğrenme için eğitim ve öğretim uygulamalarında fayda sağlayabilir. Benzer düşüncede olan Yavuzer'e (2002) göre de çocuk

günlük yaşamında ve eğitimi sırasında öğrendiği pek çok kavramı bilgisayar oyunları ile pekiştirebilir. Bu sebeple bilgisayar oyunları doğru amaçlarla, uygun zamanlarda kullanıldığında faydalı olmaktadır. Her ne kadar Torun vd.'nin (2015) yaptıkları çalışmada bilgisayar oyunlarının öğrenme faaliyetlerini az etkilediği bulunmuş olsa da sonuçta kısmen de olsa faydalı olduğu belirlenmiştir. Fakat Ögel (2012), bilgisayar oyunlarını ödül olarak sunmanın yanlışlığına dikkat çekerek ödülün çocuğun öğrenme sürecini vazifeye dönüştürdüğünü ileri sürer. Bolat da (2016) 'Beni Ödülle Cezalandırma' kitabında sunulan ödüllerin yapılan faaliyetleri göreve dönüştürdüğüne katılır. Ona (2018) göre ailelerin, bilgisayar oyunu oynamayı ödül aracı olarak kullanmaları çocukların/ergenlerin bağımlı olmasına neden olmaktadır. Çünkü ödülün fazla olduğu yerde bağımlılık vardır (Ögel, 2012). Oysa öğrenme süreci oyun olarak algılandığında çocuğun başarısı artar. Çocuk görev olduğunda yapmak istemez ancak oyun olduğunda yapmak ister. Örneğin saatlerce bilgisayarda oyun oynayan bir çocuk bilgisayarda yapılması gerekli olan 20 dakikalık ödev için sıkıntı yaşıyorsa bu onu görev olarak algıladığındandır (Cemaloğlu, 2015).

Cemaloğlu (2016) çocukların görev/ oyun ayrımını kullanarak bilgisayar oyun bağımlılığı yaşayan bir gencin ailesine şu şekilde bir yöntem izlemelerini tavsiye etmiş ve bağımlılığın önüne geçilmesine yardımcı olmuştur. Öyle ki her gün saatlerce bilgisayar oyunu oynayan çocuklarına aile tarafından, oyun oynadığı her saat için belli bir ücret koyulmuştur. Her hafta saat başı verilen ücrette azalma olmuş ve en son çok cüzi bir bedele düşen oyun oynama vazifesini çocuk yapmak istemeyerek bilgisayarda oyun oynamayı bırakmıştır. Bunun nedeni daha önce çocuğa oyun olan bilgisayar oyunu oynama davranışının göreve dönüşmesidir.

Araştırmadan elde edilen bulguya göre velilerin çoğu bilgisayar oyunları oynamanın faydalı olduğunu düşünmemektedir. Alanyazında bu düşüncüyü destekleyen çalışmalar (Akbulut, 2013, s. 68; İnan, 2010; Media Development Authority, 2012; Tahiroğlu vd., 2010) bulunmaktadır. Öz Pektaş'a (2017), Uysal'a (2017, s. 184) ve Yavuzer'e (2007, s. 71) göre kontrollü ve eğitsel amaçlarla kullanıldığında bilgisayar oyunları faydalı hale gelmektedir. Nasıl ki işlevsel sabitlik yasası ile buz parçası geminin batmasının nedeni olarak görüldüğünden olumsuz algılanmış ve Titanik'in batması sonrası kimse buz parçasının üstüne çıkmayı düşünmemiş ise (Cemaloğlu, 2017) bilgisayar oyunlarının tamamen olumsuz algılanması nedeniyle de ondan fayda sağlanması düşünülememiş olabilir. Fakat bu algı bilgisayar oyunlarının kontrollü olarak ve

eğitsel amaçlı kullanılmasıyla değiştirilebilir. Böylece teknolojinin bir taraftan faydalı olurken diğer taraftan insanlara zarar vermesiyle ortaya çıkan yaratıcı yıkımı da (Cemaloğlu, 2017) bilgisayar oyunları açısından önlenmiş olur.

Araştırmadan elde edilen bulguya göre velilerin çoğu, çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına kısıtlama getirmektedir. Yeşilyurt'a (2014) göre de bazı aileler, çocuklarının sağlığını olumsuz etkilediği ve bilgisayar oyunlarının bağımlılığa neden olduğu algısıyla bilgisayar oyunu oynamalarını kısıtlamaktadır. Bu bulgunun aksine Funk, Hagan ve Schimming'e (1999) göre aileler oyunların içeriğinin nadiren farkında olup çocuklarının bilgisayar oyunu oynamalarına herhangi bir kısıtlama getirmemektedir. Amerika Pediatri Akademisi (the American Academy of Pediatrics) çocukların büyük bir kısmının bilgisayar oyunları ile zamanlarını geçirmeleri nedeniyle ailelere çocuklarının bilgisayar ve diğer medya ortamları başında geçirecekleri zamanı kısıtlamalarını, çocuklarını fiziksel kondisyonu sağlayan aktiviteler ile mümkün olduğunca yaratıcı oyunlara yönlendirmelerini önermektedir (Çakır, 2013). Buna karşın Ulum (2016, s. 4), ailelerin bilgisayar oyunu oynamada kısıtlamaya gitmesinin, çocuklarının bilgisayar oyunlarına karşı tutumlarını değiştirmeyeceğini belirtir.

Araştırmada öğretmenlerin çoğunun boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynadığı bulgusuna ulaşılmıştır. Velilerin çoğu ise bu bulgunun aksine boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamadıklarını belirtmiştir. Rideout, Foehr ve Roberts (2010) yapmış olduğu araştırmada velilerin boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamadığı bulgusuna ulaşmıştır. Arslan (2004) ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar kullanım alışkanlıkları ile velilerin bilgisayar kullanım alışkanlıkları arasında pozitif bir ilişki olduğu bulgusuna ulaşmıştır. Benzer bulguyla Dinç (2010), Akçay ve Özcebe (2012) anne ve babaların bilgisayar oyunu oynama durumlarına göre çocukların bilgisayar oyunu oynama davranışlarının arttığını saptamıştır.

Araştırmadan elde edilen bulguya göre velilerin çoğu çocuklarıyla birlikte bilgisayar oyunu oynamamaktadır. Konuyla ilgili olarak Griffiths (2003) velilerin çocukla bilgisayar oyunları da olsa oyun oynamasının önemine değinmiş; ailelerin çocuklarıyla uygun oyunlar oynayarak birlikte vakit geçirmelerinin, oyun içeriğiyle ilgili çocukla konuşmanın, tartışmanın, çocuğun gerçek ve sanal dünya arasındaki farkı algılamasına yardımcı olacağını, çocukla aile arasındaki iletişimi artıracaklarını vurgulamıştır. Tongar'a (2017) göre de çocuğun yönettiği, ailenin 'müdahil' değil, dahil olduğu bir oyun sırasında çocuk kazanma kaybetme duygularını deneyimler; problem

özme becerisi ve özgüveni artar, ailesiyle bağı kuvvetlenir. Aile ocuęa anlatarak öğretemediklerini oyun içinde eğlendirerek öğretir. Bu sebeple aileler, kimi zaman ocukla birlikte bilgisayar oyunları oynamalı, onlara oyunların avantajlarını/ dezavantajlarını aktarmalıdır (Yavuzer, 2013). Aileler, oyun içindeki şiddet gösteren kahramanlarla özdeşleşmemeleri için ocuklarıyla birlikte olmalı, oyun hakkında ocukla konuşmalıdır. Böylece aile katılımı ocuęu, bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden korur (Tarhan ve Nurmedov, 2014).

Araştırmadan elde edilen bulguya göre öğretmenlerin ve velilerin çoęu bilgisayar oyunlarını zaman kaybı olarak görmektedir. Türkiye’de 2010 yılında ocukları ve ailelerini kapsayan bir araştırmaya göre de aileler ocuklarının bilgisayar oyunu oynamalarını zaman kaybı olarak değerlendirmektedir (Erboy, 2010). Araştırmadan elde edilen bulgulara göre; velilerin çoęu ocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarını ve oynadıkları süreyi takip etmekte, ocuęu uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında bu davranışının zararlarını ocuęuna anlatmakta ve ocuęu uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında onu engellemektedir.

Rideout vd.’nin (2010) konuyla ilgili çalışmalarından elde edilen bulgular da bu çalışma sonucunda elde edilen bulgularla tutarlıdır. İlgili araştırmada velilerin; ocukları uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında bu davranışının zararlarını ocuęuna anlattığını, genellikle ocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarını ve oynadıkları süreyi takip ettiklerini ve ocukları uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında ocuklarını engellediklerini belirtilmiştir.

ocuęu uzun süre bilgisayar oyunları oynadığında velinin bu davranışının zararlarını ocuęuna anlatmanın oyun bağımlılıęında yeterli olmadığını düşünen Akel (2016, s. 180) bu durumu ailelerin ocuklarına ‘uçurumun tehlikelerini anlattım, hadi uçurumun kenarında oyna’ demesine benzetmektedir. Baumrind (1980) çalışmasında aileleri tarafından engellenen, cezalandırılan, aile ilişkileri soęuk ergenlerin bilgisayar oyunlarına daha ok bağımlı oldukları sonucuna ulaşmıştır. Ayhan ve avuş’a (2014) göre ergenlerin oynadıkları bilgisayar oyunları ve kullanım süreleri veliler tarafından dikkatle takip edilmeli ve denetlenmelidir. Pek ok ülkede bilgisayar oyunlarının piyasaya çıkmasından anne ve babalara satışına kadar geniş bir alanda kontrol mekanizması varken, Türkiye’de gerek satışa sunulurken piyasada satılan gerekse de internet ortamında oynanan bilgisayar oyunlarına ilişkin yeterli bir denetleme ve derecelendirme sistemi (CD kutusu üzerine konulan hangi kategori hangi yaş grubuna ait olduęu bilgilerin yer alması dışında) bulunmadığından bilgisayar oyunlarının oynanmasına ilişkin kontrol, denetleme

öncelikle ailelerin sorumluluğundadır (Akçay ve Özcebe, 2012, s. 69). Buna karşın aileler çocuklarının gözlerinin önünde olması, az enerji harcaması, terlememesi, kendilerini meşgul etmemesi gibi nedenlerle çocuklarının bilgisayar oyunlarına fazla zaman harcamalarına kayıtsız kalabilmektedir (Dinç, 2010).

Çalışkan ve Özbay (2015) 12-14 yaş aralığındaki öğrencilerin teknoloji kullanımını incelediği araştırmalarında aile kontrolü ve denetiminden uzaklaşan ergen adaylarının zamanlarının büyük çoğunluğunu fiziksel aktivitelerden ziyade dijital aktivitelere ayırdığını bu nedenle de ailelerin bilgisayar oyunu oynayan çocuklarını kontrol etmeleri gerektiğini belirtmiştir. Griffiths de (2003) ailelerin çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarını takip etmeleri gerektiğini belirtmiş; ailelere çocuklarının “ne kadar”, “nerede”, “ne zaman” ve “ne tür” bilgisayar oyunları oynayabileceği ile ilgili temel kurallar/sınırlar oluşturmalarını, bu konuda kararlı olmalarını önermiştir. Aksoy (2015) çocuklarıyla yeteri kadar ilgilenmeyen, çocuklarının nerede ne kadar zaman harcadığından habersiz olan ailelerin çocuklarının bilgisayar oyunlarında daha uzun süreler harcadığını ve bir süre sonra bağımlı hale geldiğini ifade etmiştir.

Günüç ve Yiğit (2017) konuyla ilgili çalışmalarında oyun bağımlısı olan/ olmayan çocukların aile yapıları arasında bazı farklılıklar bulmuştur. Öyle ki araştırmada çocuklarını kontrol etmeyen, çocuklarını ihmal eden, çocuklarıyla ilgilenmeyen ailelerin çocuklarının, çocuklarını kontrol eden ailelerin çocuklarına göre daha fazla oyun bağımlısı olduğu bulgusuna ulaşmıştır.

Çocukların uzun süre bilgisayar oyunu oynamaları görmezden gelinmemekle birlikte engellenmemelidir de. Çünkü çocuklar bilgisayar oyunları ile büyüdüğü için yetişkinlerin de gerçeklik alanı olan bilgisayara ayak uydurmaları gerekmektedir (Uysal, 2017, s. 188). Bazı aileler çocuklarının yaşadıkları zamana göre değil, kendi yaşadıkları zamana göre davranarak onların bilgisayar oyunu oynamalarına engel olmaktadır. Aileler, çocuklarını teknolojik aletleri çok az gördükleri kendi çocukluk dönemleriyle karşılaştırmamalı, gözünü açtığı andan itibaren hayatının her alanında sık sık teknolojik aletleri gören çocuk/ ergenlerin teknolojik aletlerle sağlıklı ilişki kurmakta zorlanmalarını anlayışla karşılamalıdır (Dinç, 2010, s. 82).

Şad (2012) yasaklayıcı tutum içinde olan ailelere çocuklarının tepki gösterdiğini, yasaklamaların ise bilgisayar oyun ortamını daha çekici kıldığını belirtmiştir. Çünkü insanlarda doğuştan gelen bir merak hissi vardır ve bu his yasaklara karşı ergenlerde daha fazladır (Ergenç ve Yıldırım,

2007). Griffiths vd. (2004), saygı ve değer görme duygusuyla bilgisayar oyunlarına bağımlı olan ergen ve yetişkinlerin bu alışkanlıklarının aniden yasaklanması ile saldırganlaşacaklarını ifade etmişlerdir. Örneğin San Francisco’da 17 yaşındaki D. oyun konsolunu kendisinden alan ve oyun oynamasını yasaklayan ebeveynlerini silahla başlarından vurmuş, olay yerinden kaçarken yanına sadece favori bilgisayar oyununun CD’sini almıştır (Kaya, 2013, s. 95, 96). Bilgisayar oyun bağımlılığına dikkat çekmek için MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü tarafından sunulan çevrimiçi eğitim platformu EBA (Eğitim Bilişim Ağı) tarafından hazırlanan animasyon videolarda da ailelerin yasaklayıcı ve engelleyici tutumunun çözüm olmadığı vurgulanmaktadır (www.eba.gov.tr/video/izle). Çünkü teknolojik gelişmelere bu kadar çok maruz kalır iken çocuklarını bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden korumak için onların oyun oynamasına izin vermemek, meydana gelen her olumsuzlukta teknolojik aletlerin varlıklarını suçlamak doğru değildir (Fröhlich ve Lehmkuhl, 2012). Bu sebeple veliler çocuklarının bilgisayar oyunları oynamasını engellemek yerine bilgisayar oyunlarının neden olabileceği tehlikeleri önceden fark edebilmeli ve gerekli tedbirleri almalıdır.

Dinç (2010, s. 47) bağımlılığı önlemede parmağını emen çocuk örneğini vermekte çocuk parmağını emiyor diye parmağını kesmenin çözüm olmadığı gibi bilgisayarı da yaşantının içinden çıkarmanın mümkün olmadığını bu sebeple teknoloji kullanımı konusunda çocukları bilinçlendirmenin gerekli olduğunu vurgulamıştır. Peyami Safa’ya (aktaran: Ertan, 2016, s. 146) göre ideal terbiye; çocuğu hatasından ötürü cezalandırmak değil onu hata yapmaktan alıkoymaktır. Özellikle Türk toplumunda çocuklarını bilgi ve iletişim teknolojilerinin olumsuz etkilerinden korumak için onları engelleme yolunu tercih eden ailelerin bu davranışlarının altında teknolojiyi kullanma becerilerinden yoksun olmaları diğer bir ifade ile eğitimsizlik faktörü yatmaktadır (Çalışkan ve Özbay, 2015). 2012 yılındaki Türkiye Büyük Millet Meclisi (TBMM) Teknoloji Bağımlılığı Meclis Araştırma Komisyonu’nun raporu bu yargıyı doğrulamaktadır. Bu rapora göre çocukların % 78’i ailelerinden daha fazla bilişim teknolojileri bilgisine sahip olduğundan Türkiye’de aileler, çocuklarının bilgisayar kullanımını denetleyememektedir (TBMM, 2012).

Yasaklama ve engellemelerin yaşanmaması için aileler, çocuklarını bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden korumalı bunun için de oyunların içeriğini ve oyunlarda geçirilen süreyi kontrol etmeli, çocuklarının doğru oyun alışkanlıkları edinmesine yardım edecek yeterlilikte

bilgisayar bilgi ve becerisine sahip olmalıdır (Döner, 2011). Öyle ki Eski Yunan Düşünürü Eflatun (M.Ö. 427-347) "Devlet" ve "Protogaras" adlı yapıtlarında çocukların eğitimi için öncelikle model aldıkları anne ve babalarının eğitilmeleri gerektiğini vurgulamıştır (Çelik, 2013).

Gölge ve Arlı'nın (2002) yapmış oldukları araştırmaya göre de çocukların üçte ikisinin aileleri internet okur-yazarı olmadığı için, çocuklar bilgisayar oyunlarında kendilerini koruyabilme adına aile desteğinden yoksun kalmakta ya da tamamen engellenmektedir. Bilgisayar oyunları özellikle gençler ve ergenler arasında popüler ve yaygın eğlence aracı olarak kullanıldığından (Yalçın Irmak ve Erdoğan, 2016) teknolojik değişimlere karşı çocukların duyarsız olmalarını beklemek ve onların oyun oynamalarını her fırsatta engellemek çocukları daha çok risk altında bırakmakta; böylece engellenen çocuklar teknolojik doyuma ulaşmak, arkadaş grubu ile bu ihtiyaçlarını karşılamak için internet kafeler gibi güvensiz, denetimsiz ortamlara yönelmektedir (Gölge ve Arlı, 2002).

Garnagey ve Anderson'un (2003) çalışmasından elde edilen bulgulara göre de ailelerin sadece 1/3'i çocuklarının favori oyunlarını düzenli bir şekilde takip etmekte buna karşın 2/3'si çocuğunun ne tür bilgisayar oyunları oynadığını bilmemektedir. Rideout vd.'nin (2010) yaptıkları araştırmaya göre çocukların ve gençlerin çoğunluğu (% 70), ailelerinin kendilerini kontrol ederek oynadıkları bilgisayar oyunu türlerine ve oynarken ne kadar zaman harcayacaklarına ilişkin kurallar koymaları gerektiğini belirtmiştir. Louv (2010) hızla eve kapanan ve teknoloji bağımlısı haline gelen çocuklardaki doğa yoksunluğunu anlattığı 'Doğadaki Son Çocuk' kitabında 'kötü hava yoktur, yalnızca yanlış kıyafet vardır' düşüncesiyle teknoloji bağımlılığına bakış açısını dile getirir. Louv'a (2010) göre nasıl ki yağmurlu havada yağmurluk geçirilmesi, karda sıcak tutan elbiseler giyilmesi gibi tedbirlerin alınması, yağmuru ve karı kişiyi zor durumda bırakan etkenler olmaktan çıkarıyorsa çocukların bilgisayar oyunu oynamalarına karşı ailelerin ya da öğretmenlerin gerekli tedbirlerleri almaları da bilgisayar oyunlarını olumsuz bir davranış olmaktan çıkarabilir. Burada bahsedilen tedbirler; çocukların oynadıkları bilgisayar oyunlarının ve oynadıkları sürenin takip edilmesi, uzun süre bilgisayar oyunu oynandığında bu davranışının zararlarının çocuğa anlatılması olabilir. Gerekli tedbirler alındığında bilgisayar oyunları çocuklar için hayatı zorlaştıran bir tehdit (yağmur) değil; ürün verimine neden olan bir berekete (yağmur) dönüşecektir.

BÖLÜM VI

SONUÇ ve ÖNERİLER

6.1. Sonuçlar

Bu bölümde araştırmanın bulgular ve yorumlarına yönelik sonuçlar alt problemler sırasında verilmiştir.

1. Öğretmenlerin çoğuna göre ortaokul öğrencileri orta düzeyde bilgisayar oyun bağımlısı iken velilerin çoğuna göre ortaokul öğrencileri düşük düzeyde bilgisayar oyun bağımlısıdır.
2. Öğretmenlere göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre farklılık göstermezken velilere göre oyun bağımlılık düzeyi cinsiyete göre erkeklerde daha fazla olmak üzere farklılaşmaktadır.
3. Öğretmen ve velilere göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri yaş değişkenine göre farklılık göstermemektedir.
4. Öğretmen ve velilere göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri okulun sınıf düzeyine göre farklılık göstermemektedir.
5. Öğretmenlere göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri okulun öğretim biçimine göre farklılık göstermezken velilere göre oyun bağımlılık düzeyi en çok ikili öğretim yapan okulların öğrencilerinde daha fazla olmak üzere farklılaşmaktadır.

6. Öğretmen ve velilere göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri anne ve babanın eğitim durumuna göre farklılık göstermemektedir.
7. Öğretmen ve velilere göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri anne ve babanın çalışma durumuna göre farklılık göstermemektedir.
8. Öğretmen ve velilere göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri anne ve babanın çocukla yaşama durumuna göre farklılık göstermemektedir.
9. Öğretmen ve velilere göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri ailenin gelir durumuna göre farklılık göstermemektedir.
10. Velilere göre ortaokul öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeyleri kendilerine ait bilgisayar/tablet ya da cep telefonu olma durumuna göre farklılık göstermemektedir.
11. Öğretmenlere göre öğrencilerin kendilerine ait cep telefonu, bilgisayar/tableti olma durumu onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkilemektedir. Fakat ilgili sorunun ters maddesinden elde edilen sonuca göre öğretmenlerin çoğu öğrencilerin kendilerine ait cep telefonu, bilgisayar/tableti olma durumunun onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkilemediği görüşündedir.
12. Velilerin çoğu ve öğretmenler çocukların bilgisayar oyunu oynamasının bilgisayar oyun bağımlılığına neden olduğunu düşünmektedir.
13. Velilerin çoğuna ve öğretmenlere göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynaması zaman kaybına neden olmaktadır.
14. Öğretmenlerin ve velilerin çoğuna göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynaması onların sosyal yaşamını olumsuz etkilemektedir.
15. Öğretmenlerin ve velilerin çoğuna göre öğrencilerin bilgisayar oyunu oynaması onların okul başarısını olumsuz etkilemektedir.
16. Velilerin çoğu çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasını faydalı bulmazken, öğretmenlerin çoğu öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynamasını faydalı bulmaktadır.

17. Velilerin çoğuna göre bilgisayar oyunları ödül olarak kullanılmamalı iken öğretmenlerin çoğuna göre bilgisayar oyunları ödül olarak kullanılabilir.

18. Velilerin çoğu çocuklarının bilgisayar oyunu oynamasına kısıtlama getirmekte, çocuklarıyla birlikte bilgisayar oyunu oynamamakta, çocuğu uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında onu engellemekte, çocuğu uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında bu davranışının zararlarını ona anlatmakta, çocuklarının oynadıkları bilgisayar oyunlarını ve oynadıkları süreyi takip etmektedir.

19. Velilerin çoğu boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamamakta iken öğretmenlerin çoğu boş zamanlarında bilgisayar oyunu oynamaktadır.

6.2. Öneriler

Araştırma bulgularına ve sonuçlara dayalı olarak öneriler aşağıda iki başlık altında yer almaktadır.

6.2.1. Uygulamaya Yönelik Öneriler

1. Aileler, bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden ve bilgisayar oyun bağımlılığından çocuklarını korumak için oyunların içeriğini ve oyunlarda geçirilen süreyi takip etmeli, yeterli bilgisayar bilgi ve becerisine sahip olmalıdır.

2. Aileler, kimi zaman çocuklarıyla birlikte çocuğa uygun bilgisayar oyunlarını oynayabilirler.

3. Aileler ve öğretmenler çocukları kendilerine uygun sosyal faaliyetlere yönlendirmelidir.

4. Aileler ve öğretmenler çocuklara oyun bağımlılığıyla ilgili eğitici filmler izlettirilmesini ve konuyla ilgili yazılı eserlerin çocuklar tarafından okunmasını sağlayarak bilgisayar oyunlarının kullanımı konusunda çocuklarda farkındalık ve bilinç oluşturabilir.

5. Aileler ve öğretmenler çocukları bilgisayar oyunlarının olumsuz etkilerinden ve oyun bağımlılığından korumak için engelleme yöntemine başvurmamalı, bilgisayar oyunlarını ödül aracı olarak kullanmamalıdır.

6. Öğretmenler; ailelerin, öğrencilerin ve öğretmenlerin bilgisayar oyun bağımlılığı konusunda farkındalıklarını artıracak seminer ve eğitim organizasyonları düzenleyebilir.
7. Öğretmenler, okullarda oyun bağımlılığıyla ilgili broşür ya da kitapçık oluşturabilir.
8. Öğretmenler, eğitsel faaliyetlerde bilgisayar oyunlarından daha fazla yararlanabilir.

6.2.2. Araştırmalara Yönelik Öneriler

1. Bu araştırma Ankara ilinde kamu ortaokullarına devam eden öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyini, bu düzeye etki eden etkenleri belirlemeyi amaçlamakla birlikte bilgisayar oyunlarına ilişkin öğretmen ve veli görüşlerini içermektedir. Dolayısıyla, bu araştırma sadece kamu ortaokulları düzeyinde yapıldığından ileride yapılacak farklı bir araştırma ile özel okullar ve meslek okulları da dahil edilerek ilkökul, ortaokul, lise ve üniversite düzeylerindeki bilgisayar oyun bağımlılığını kapsayacak daha bütünsel bir araştırma yapılabilir.
2. Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyine, bu düzeye etki eden etkenlere ve bilgisayar oyunu bağımlılığına ilişkin eğitim ve okul paydaşlarının görüşlerinin yer aldığı daha kapsamlı araştırmalar yapılabilir.

KAYNAKLAR

- Abalı, O. (2007). *Günümüz çocuklarına psikososyal tesirler*. Ankara: Adeda.
- Açıl, M. & Purtaş, A. (2008). *Ergenlik psikolojisi (anne-baba ve eğitimcilere)*. İstanbul: Hepsî Çocuk.
- Akbaloğlu, A. (2016). *Türk Oyun Sektörünün Tarihi*. [https://teknoforza.net/turk-yapimi-oyunlar/adresinden erişilmiştir](https://teknoforza.net/turk-yapimi-oyunlar/adresinden-erişilmiştir).
- Akbulut, Y. (2013). Çocuk ve ergenlerde bilgisayar ve internet kullanımının gelişimsel sonuçları. *Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 3(2), 53–68.
- Akçay, D., & Özcebe, H. (2012). Okul öncesi eğitim alan çocukların ve ailelerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıklarının değerlendirilmesi. *Çocuk Dergisi*, 66-71.
- Akel K. (2016). *Çocuğumu internette kaybettim*. İstanbul: Az Kitap.
- Akgül, E. (2011). *Bırakın kendi kendine oynasın*. <http://www.psikoloji.com.tr> adresinden erişilmiştir.
- Akgündüz H, Oral B & Avanoğlu Y (2006). Bilgisayar oyunları ve internet sitelerinde sanal şiddet öğelerinin değerlendirilmesi, *Millî Eğitim Dergisi*, 171, 67-83.
- Akkemik, S. (2007). *Bilgisayar oyunu ve oyuncusu*. [http://www.enformatikse-minerleri.com/dos-yalar/seminer1/oyun_oyuncu_adresinden erişilmiştir](http://www.enformatikse-minerleri.com/dos-yalar/seminer1/oyun_oyuncu_adresinden-erişilmiştir).
- Akpınar Özdemir, G. (2011). *Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi birinci sınıf öğrencilerinin madde bağımlılığı ile ilgili görüşleri*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Aksaçoğlu, A.G. & Yılmaz, B. (2007). Öğrencilerin Televizyon İzlemeleri ve Bilgisayar Kullanmalarının Okuma Alışkanlıkları Üzerine Etkisi. *Türk Kütüphaneciliği*, 21(1),3-28.

- Aksoy, V. (2015). İnternet bağımlılığı ve sosyal ağ kullanım düzeylerinin fen lisesi öğrencilerinin demografik özelliklerine göre değişimi ve akademik başarılarına etkisi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 3(19), 365-383.
- Aksoy, A.B. & Dere Çiftçi, H. (2014). *Erken çocukluk döneminde oyun*. Ankara: Pagem
- Aksüt M., Avşar T. & Kul, D. (2012). *Erinlik dönemindeki bireylerin bilişime ilişkin tutumları*. XX. Türkiye'de İnternet Konferansı 1-3 Aralık 2015, İstanbul Üniversitesi.
- Aktaş, Ş. & Gündüz, O. (2004). *Yazılı ve sözlü anlatım: kompozisyon sanatı*. Ankara: Akçağ.
- Alper, K., Aytan, N., & Ünlü, S. (2015). Görsel medya çağında çocukların video oyun bağımlılıkları. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 4(1), 98-106.
- Altıparmak, C. (2017). *En uzun oyun oynama rekorunu bu Türk kırdı*. <http://www.webeyn.com/en-uzun-oyun-oynama-rekorunu-bu-turk-kirdi/> adresinden erişilmiştir.
- Amerikan Psikiyatri Birliği, (2000). *DSM-IV-TR Tanı ölçütleri başvuru el kitabı*. (Çev. Ed: Köroğlu, 2005). Ankara: Hekimler.
- American Psychiatric Association, (2013). *Cautionary statement for forensic use of DSM-5*. In Diagnostic and statistical manual of mental disorders (5th ed.). Washington, DC: Author.
- And, M. (2016). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Yapı Kredi.
- Anderson, C.A. & Ford, C.M. (1986). Affect of the game player: Short-term effects of highly and mildly aggressive video games. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 12(4), 290-402.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001), Effects of violent games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353–359.
- Anderson CA, Carnagey N. (2009). Causal effects of violent sports video games on aggression: Is it competitiveness or violent content. *J. Exp Soc Psychol*, 45, 731-739.

- Anderson, C. A., Gentile, D. A. & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. London, UK: Oxford University.
- Anderson, J.A. & Olnhausen, K.S. (1999). Adolescent self-esteem: A foundational disposition. *Nursing Science Quarterly*, 12, 62-67.
- Andiç B, İşler S. (2010). *Ölüm, cinsellik ve güç tuzağında çocuk*. Günümüzde Çocuk Oyunlarında ve Oyuncaklarında Yaşanan Değişimler Sempozyumu. Ankara: 09-10 Aralık 2010.
- Aral, N., Gürsoy, F. & Yıldız Bıçakçı, M. (2006). Yetiştirme Yurdunda Kalan ve Kalmayan Kız Ergenlerin Yalnızlık Düzeylerinin İncelenmesi, *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 5 (15), 10-19.
- Arastaman, G. (2011). *Öğrenci yılmazlığına etki eden faktörlere ilişkin Ankara ili genel lise ve anadolu lisesi yönetici, öğretmen ve öğrenci görüşleri*. Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Arısoy, Ö. (2009). İnternet bağımlılığı ve tedavisi. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 1(1).
- Arnas Y.A. (2005). Evaluation of Using Interactive Communication Tools Habit of 3-18 Age Group Children and Adolescents. *The Turkish Online Journal Of Educational Technology* – Tojet October 2005 Issn: 1303-6521 4(4): 59-66.
- Arslan, A. (2017). Geçmişten Günümüze Uzanan Süreçte Oyun ve Oyuncaklardaki Farklılaşmanın İncelenmesi (Sivas İli Örnekleme). *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)* <http://dergipark.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Arslan, A., Yücel, S. & Güllü, M. (2010). *İlköğretim ve ortaöğretimde öğrenim gören öğrencilerin spor ve oyun alışkanlıklarının incelenmesi*. Fırat Üniversitesi, Kurumsal Açık Arşiv <https://openaccess.firat.edu.tr/xmlui/handle/11508/8194> adresinden erişilmiştir.
- Arslan, N. & Arslan Cansever, B. (2012). Ergenlerin boş zaman değerlendirme algısı. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 42, 23-35.

- Aslanargun, E. (2007). Okul - Aile İşbirliği ve Öğrenci Başarısı Üzerine Bir Tarama Çalışması, *Manas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 18, 119-135.
- Atasoyu, A. (2015). Mahremiyet Meşrutiyet ve Sosyal Ağlar. *Teknik Haber*. <http://www.dicle.edu.tr/Contents/d821189f> adresinden erişilmiştir.
- Avcı, H. E. (2005). Çocuk ve Oyun. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 86. (Nisan- Haziran 2005). Golden Print.
- Avcı, R. (2006). *Şiddet davranışı gösteren ve göstermeyen ergenlerin ailelerinin aile işlevleri, öfke ve öfke ifade tarzları açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Avcı, C. (2008). *Atatürk'ün Eğitim Hakkındaki Düşünceleri*. <https://www.bilgi-cik.com/yazi/ataturkun-egitim-hakkindaki-dusunceleri-dr-cemal-avci> adresinden erişilmiştir.
- Avşar, Z., Avcı, K. (2016). Dijital sağlık oyunları. *TRT Akademi*. 1(2), 472 – 486.
- Ayas, T. (2012). Lise öğrencilerinin internet ve bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerinin utangaçlıkla ilişkisi. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Bilimleri*, 12(2), 632-535.
- Aybek, Ş. (2017). *Bilgisayar oyunları ve televizyon bağımlılığı eğitimle engellenmezse intihara sürükleyebiliyor*. [www.egitimajansi.com/sahin-aybek/bilgisayar-oyunlari ve televizyon-bagimlilikiegitimleengellenmezse-intihara-suruklayabiliyor-.html](http://www.egitimajansi.com/sahin-aybek/bilgisayar-oyunlari-ve-televizyon-bagimlilikiegitimleengellenmezse-intihara-suruklayabiliyor-.html) adresinden erişilmiştir.
- Aydın, H. (2019). *Dijital oyunlar ve bireyler üzerindeki etkileri*. www.dagkent.com/index.php/harun-aydin/106 adresinden erişilmiştir.
- Aydoğdu Karaaslan, İ. (2015). Dijital oyunlar ve dijital şiddet farkındalığı: ebeveyn ve çocuklar üzerinde yapılan karşılaştırmalı bir analiz. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(36), 806-818.
- Ayhan, B., & Çavuş, S. (2014). *Online Game Addiction Among High School Students*. C. Daba-Buzoianu & H. Arslan (Dü) içinde, *Contextual Approaches in Communication*, (s. 85-93). Frankfurt: Peterlang Academic Research.

- Ayhan, B., Çavuş, S. & Tuncer, M. (2016) . Bilgisayar oyunları ve bağımlılık: Üniversite öğrencileri üzerine bir alan araştırması. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, 43.
- Bakar, A., İnal, Y. & Çağıltay, K. (2006). *Interaction patterns of children while playing computer games*. Paper presented at the ED-MEDIA Conference, 26–30 June 2006, Orlando, FL.
- Bakar, A. Tüzün H. & Çağıltay, K. (2008). Öğrencilerin eğitsel bilgisayar oyunu kullanımına ilişkin görüşleri: sosyal bilgiler dersi örneği. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (H. U. Journal of Education) 35,27-37.
- Bakay, M. E. (2001). *İzmir’de lise öğrencilerinin internet kullanma koşulları ve yeterlilik düzeyleri*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Balcı, M. (2014). Bağımlılıkla mücadele. <http://www.muharrembalci.com/hukukdunyasi/alintilar/r/370.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Balçıklı, T. (2016). *Eskiden sokaktan eve girmeyen çocuklar, şimdi evden çıkmıyor*. <https://www.haberturk.com/saglik/haber/1217396-mahkumlardan-daha-az-disari-cikan-cocuklar> adresinden erişilmiştir.
- Balkaya Çetin, A. (2014). *Ergenlerin internet ve problemlili internet kullanım davranışlarının bazı psiko-sosyal özellikler açısından incelenmesi*. Doktora Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir. <https://tez.yok.gov.tr/UlusalTezMerkezi> adresinden erişilmiştir/.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Bandura A, Ross D, Ross S.A (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *J Abnorm Soc Psychol*; 67, 3–11.
- Bartholow, B.D. & Anderson C.A. (2002). Effects of Violent Video Games on Aggressive Behavior: Potential Sex Differences. *Journal of Experimental Social Psychology*. 38, 283–290, DOI:10.1006/jesp.2001.1502.

- Bartholow, B.D, Bushman, B, Sestir, M. (2006). Chronic Violent Video Game Exposure and Desensitization to Violence: Behavioral and Event Related Brain Potential. *Journal of Experimental Social Psychology*, 42, 532–539.
- Baş, H. (2019). *Dünyayı oyuna getirdik!*. <http://www.milliyet.com.tr/dunyayi-oyuna-getirdik--ekonomi-2814016/> adresinden erişilmiştir.
- Başal, H. A. (2007). Geçmiş yıllarda Türkiye’de çocuklar tarafından oynanan çocuk oyunları. *Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2, 243-266.
- Başaran, M. & Altuner, Ş.G. (2016). *İlkokul 4. sınıf öğrencilerinin okuma alışkanlıklarının çeşitli değişkenler açısından incelenmesi (Yozgat Örneği)*. I.Uluslararası Bozok Sempozyumu Bildiri Kitabı, 2.Cilt.
- Başpınar, E. (2016). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun kitabının bilgisayar oyunlarının üretimi ve Türkiye’de oyun kültürüne verilen önem açısından incelenmesi*. <http://webcache.googleusercontent.com/blogspot.com/2016/09/kultur-endustrisi-urun-olarak-dijital> adresinden erişilmiştir.
- Baudrillard, J. (1988). *The evil demon of images*. (Çev. Paul Patton ve Paul Fross). Sydney: University of Sydney.
- Baumrind, D. (1980). New directions in socialization research. *American Psychologist*, 35, 639–652.
- Baydaş Sayılğan, Ö. (2012). *Bir siberdrama biçimi olarak dijital oyun: Alice Harikalar Diyarında’ Örneği*. www.academia.edu/Bir_Siberdrama_Biçimi_Olarak_Dijital_Oyun_Alice_Harikalar adresinden erişilmiştir.
- Bayırtepe, E., & Tüzün, H. (2007). Oyun-tabanlı öğrenme ortamlarının öğrencilerin bilgisayar dersindeki başarıları ve özyeterlik algıları üzerine etkileri. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 33, 41-54.
- Bayraktar, F. (2013). İnternet ve ergen gelişimi. (Ed., M, Kalkan ve C, Kaygusuz). Ankara: Anı.

- Bayraktar F. ve Gün Z. (2007). *Incidence and correlates of internet usage among adolescents in North Cyprus*. *Cyber- psychol Behav*; 10, 191-197.
- Beard, K. W. 2015. Internet Addiction: A Review of Current Assessment Techniques and Potential Assessment Questions. *CyberPsychology & Behavior*, 8(1).
- Benard, B. (1997). *Turning it around for all youth: From risk to resilience*. (ERIC Document Reproduction Service No. ED 412309).
- Bentler, P. M. & Bonett, D. G. (1980). Significance tests and goodness of fit in the analysis of covariance structures. *Psychological Bulletin*, 88, 588–606.
- Berkowitz, L. (1984). Some effects of thoughts on anti- and prosocial influence of media events: A cognitive neoassociationist analysis. *Psychological Bulletin*, 95 (3), 410-427.
- Bilgi, A. (2005). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Bilgili, A. (2006). *Bilgisayar oyunu oynayan ve oynamayan ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık, depresyon ve yalnızlık düzeylerinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Bilgin, H. C. (2015). *Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılık düzeyleri ile iletişim becerileri arasındaki ilişki*. Pamukkale Üniversitesi <http://hdl.handle.net/11499/641> adresinden erişilmiştir.
- Binark, M. (2007). Sanal ortamda dijital oyun kültürü dijital oyunlar: Sektör, içerik ve oyuncular. *Folklor Edebiyat Dergisi*. 13 (50), 11-25.
- Bayraktutan Sütçü, G. & M. Binark. (2006). *Screenwide socialization: so new, so familiar: Usage patterns of new media*. European Sociology Association-Annual Conference, Abstracts, s. 14. 03- 05 Kasım 2006, Antalya.

- Binark, M. & Bayraktutan Sütçü, G. (2007). *Teknogünlüklerdeki çok(lu) sessiz yaşamlar: Yeni medyanın sessiz enstrümanları –yeni orta sınıf gençlik*. Yeni Medya Çalışmaları içinde, derleyen Mutlu Binark. Ankara: Dipnot, s. 147- 175. [ISBN:978-975-9051-40-2]
- Binark, M. & Bayraktutan Sütçü, G. (2008) *Kültür Endüstrisi Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon.
- Binark, M. & Bayraktutan Sütçü, G. (2008). *Dijital oyun kültürü ve Türkiye’de gençliğin internet kullanım pratikleri: çevrim içi ve çevrim dışı kimlik egzersizleri, hareketsiz toplumsallaşma ve sanal kariyer yapma –Ankara’da etnografik alan çalışması*. <http://ulakbim.gov.tr/> adresinden erişilmiştir.
- Binark, M. & Bayraktutan Sütçü, G. (2009). *The usage patterns of new media by new middle class young people*. Media+Generations Conference, Università Cattolica del Sacro Cuore, 11- 12 Eylül 2009, Milano, İtalya.
- Bolat, Ö. (2016). *Beni ödülle cezalandırma*. İstanbul: Doğan.
- Bolat, Ö. (2018). *Çocuklar neden doğada olmalı?* <http://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/ozgur-bolat/cocuklar-neden-dogada-olmali-40744597> adresinden erişilmiştir.
- Bozarslan, M. (2018). Teknoloji bağımlılığıyla mücadelede Diyanet devrede. <https://webcache.googleusercontent.com> adresinden erişilmiştir.
- Bozkurt, A. (2013). *Açık ve uzaktan öğretim: Web 2.0 ve sosyal ağların etkileri*. http://www.academia.edu/2536910/Acik_ve_Uzaktan_Ogretim_Web_2.0_ve_Sosyal_Aglarin_Etkileri adresinden erişilmiştir.
- Bozkurt, A. (2014). Homo ludens. Dijital oyunlar ve eğitim. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*. 5(1), 1-21.
- Bölükbaş, K., Yıldız, M.C., (2005). İnternet Kullanımında Kadın Erkek Eşitsizliği. *Dumlupınar Üniv. Sosyal Bilimler Dergisi*, 12.
- Brisbois, K. (2007). *I, Video Game*, [TV programı], F. Bailey ve R. Barbato (Yürütücü Yapımcı), A World of Wonder Production. Discovery Networks International.

- Brus, A. (2013). A Young people's perspective on computer game addiction. *Addiction Research and Theory*, 21(5), 365–375.
- Buckley, K. E. & Anderson, C. A. (2006). *A theoretical model of the effects and consequences of playing video games*. P. Vorderer & J. Bryant (Eds.), *Playing Video Games - Motives, Responses, and Consequences* (pp. 363-378). Mahwah, NJ: LEA.
- Bullock, J.R. (1998). *Loneliness in Young Children*. Urbana, IL:ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education. (ERIC Document Reproduction Service No. ED419624).
- Buchman DD & Funk JB (1996) *Video and computer games in the '90s: Children's time commitment and game preference*. 24, 12-16.
- Burak, Y., Ahmetoğlu, E., (2015). Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Saldırganlık Düzeylerine Etkisinin İncelenmesi, *International Periodical for the Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10, 11. www.turkishstudies.net. adresinden erişilmiştir.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2002). Violent video games and hostile expectations: A test of the general aggression model. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 1679–1684.
- Büyüköztürk, Ş. (2011). *Sosyal Bilimler İçin Veri Analizi El Kitabı - İstatistik, Araştırma Deseni, Spss Uygulamaları ve Yorum*. Ankara: Pegem Akademi.
- Büyüköztürk, Ş., Çakmak, E. K., Akgün, Ö. E., Karadeniz, Ş., Demirel, F. (2012). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Pegem Akademi.
- Calado, F., Alexandre, J., & Griffiths, M. D. (2014). *Mom, dad it's only a game!* Perceived gambling and gaming behaviors among adolescents and young adults: An exploratory study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 12(6), 772–794.
- Campbell, 1999 Campbell, M. (1999). Knowledge discovery in deep blue. *Communication of the Acm*, 42(11), 65-67.

- Can, B. (2008). *İlköğretim programının uygulanması sürecinde velilerin katılımları ve okula ilişkin tutumları*. Yüksek Lisans Tezi, Osmangazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eskişehir.
- Can, A. (2013). *SPSS ile bilimsel araştırma sürecinde nicel veri analizi*. Ankara: Pegem Akademi.
- Can, E. & Arslan, B. (2017). *Öğretmenlerin sınıf yeterliklerine ilişkin öğrenci görüşleri*. <http://dergipark.gov.tr/download/article-file/506888> adresinden erişilmiştir.
- Canbolat, S.Ö. (2016). *Bebeğimle oynuyorum: 0-6 Ay İçin 101 Oyun*. İstanbul: Hayy.
- Cao, F., & Su, L. (2006). Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features. *Child: Care, Health and Development*, 33(3), 275–281.
- Carstens, A., & Beck, J. (2005). Get ready for the gamer generation. *TechTrends*, 49(3), 22-25.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental SocialPsychology*, 43, 489–496.
- Celkan, Y.H. (2005). *21.Yüzyıl'da sosyoloji ve eğitim, küreselleşme ve toplum*. Trabzon:Hegem.
- Cemaloğlu, N. (2016, Ekim 16). Ödül öğrenmeyi destekler mi? *Kamudan haber*. <http://www.kamudanhaber.net/odul-ogrenmeyi-destekler-mi-makale,3243> adresinden erişilmiştir.
- Cemaloğlu, N. (2016, Ekim 16). Velilere mektup. *Kamudan haber*. <http://www.kamudanhaber.net/velilere-mektup-makale,3238.html> adresinden erişilmiştir.
- Cemaloğlu, N. (2016, Ekim 16). Etkili yönetim. *Kamudan haber*. <http://www.kamudanhaber.net/etkili-yonetim-makale,3247.html> adresinden erişilmiştir..
- Cemaloğlu, N. (2016, Ekim 16). Kendini gerçekleştiren kehanet. *Kamudan haber*. <http://www.kamudanhaber.net/etkili-yonetim-makale,3247.html> adresinden erişilmiştir.

- Cemaloğlu, N. (2018, Temmuz 27). Davranış nasıl değişir? *Kamudan haber*. <http://www.kamudanhaber.net/guncel/davranis-nasil-degisir-h356604.html> adresinden erişilmiştir.
- Cemaloğlu, N. (2017, Haziran 18). Eleştirel ve yaratıcı düşünme üzerine...*Kamudan haber*. <http://www.kamudanhaber.net/guncel/elestirel-ve-yaratici-dusunme-uzerineh353995.html> sayfasından erişilmiştir.
- Cengizhan, C. (2005). Öğrencilerin bilgisayar ve internet kullanımında yeni bir boyut: internet bağımlılığı. *M.Ü. Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, (22), 83–98.
- Chan PA, Rabinowitz T. (2006). A cross-sectional analysis of video games and attention deficit hyperactivity disorder symptoms in adolescents. *Ann Gen Psychiatry*. 5,16-26.
- Chang, K. J., & An, E. J. (2011). Effects of internet game addiction on healthrelated lifestyle of Korean elementary school students. *The FASEB Journal*, 25, 770-22.
- Chang, M. K., Man Law, S. P. (2008). Factor structure for young's Internet addiction test: A confirmatory study. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2597-2619.
- Charlton, J. P., & Danforth, I. D. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior* (23), 1531–1548.
- Chermack, S., Berman, M., & Taylor, S. (1997). Effects of provocation on emotions and aggression in males. *Aggressive Behavior*, 23, 1-10.
- Chiu, S.; Lee, J.Z. & Huang, D.H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology ve Behavior*, 7(5), 571–581.
- Chumbley, J. & 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 ve Behavior*. 9(3). 308–316.
- Colwell, J., Grady, C. & Rhaiti, S. (1995). Computer games, self-esteem andgratification of needs in adolescents. *Journal of Community ve Applied Social Psychology*. 5, 195–206.

- Colwell, J., Kato, M. (2003). Investigation of the relationship between social isolation, self-esteem, aggression, and computer game play in Japanese adolescents. *Asian Journal of Social Psychology*, 6(2), 149-158.
- Cooper, J., Mackie, D., (1986). Video games and aggression in children. *Journal of Applied Social Psychology*, 16, 726-744.
- Cömert, S., Güven, G. (2016). Çocukların bilgisayar kullanım sıklıkları, bilgisayar kullanım amaçları ve bilgisayar kullanım amaçları ve bilgisayarda tercih ettikleri oyun türlerinin incelenmesi. *Journal of International Management, Educational and Economics Perspectives* 4 (1), 31–37.
- Crick, K.A & Dodge, K.A. (1996). *Child development, social information-processing mechanisms in reactive and proactive aggression*. Wiley Online Library. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8624.1996.tb01778.x> adresinden erişilmiştir.
- Cumbeley J. & 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. *Cyber Psychology Behavior*, 9, 3. <https://doi.org/10.1089/cpb..> adresinden erişilmiştir.
- Çakır, H. (2013). Bilgisayar oyunlarına ilişkin ailelerin yaklaşımı ve öğrenci üzerindeki etkilerin belirlenmesi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 9(2), 138–150. <http://doi.org/10.17860/EFD.89744> adresinden erişilmiştir.
- Çalışkan, Ö.,Özbay, F. (2015). 12-14 Yaş Aralığındaki İlköğretim Öğrencilerinde Teknoloji Kullanımı Eksenli Yabancılaşma ve Anne Baba Tutumları: Düzce İli Örneği. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(39), 441–458. <http://doi.org/10.1017> adresinden erişilmiştir.
- Çamsarı, U.M. (2013). Z kuşağı çocukları. *Genç Haber Dergisi*, 1(1), 26-28.

- Çankaya, G., Ergin, H. (2015). *Çocukların oynadıkları oyunlara göre empati ve saldırganlık düzeylerinin incelenmesi*. Uluslararası Katılımlı III. Çocuk Gelişimi ve Eğitimi Erken Müdahale Kongresi'nde sunulmuş bildiri, Ankara.
- Çankaya, S., Karamete A. (2008). Eğitsel bilgisayar oyunlarının öğrencilerin matematik dersine ve eğitsel bilgisayar oyunlarına yönelik tutumlarına etkisi. *Mersin Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 4(2), 115-127.
- Çavuş, S. & Ayhan, B. (2014). *Computer Game Addiction: A Field Study on Adolescents*. 12. International Symposium Communication in the Millennium. 15-18 June, Eskişehir, 197-208.
- Çelebi, A. (1999). *Bağımlı mısınız?*, Hekim Forumu ocak - şubat 1999, <http://www.istabip.org.tr/hf/hf199.asp>. adresinden erişilmiştir.
- Çelik, E. (2013). Lise son sınıf öğrencilerinin yılmazlık özelliklerinin duygusal dışavurum açısından incelenmesi. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 17(2), 221-236.
- Çelik, A., Çelen, F.K., Seferoğlu, S.S. (2014). Ortaokul öğrencilerinin internet bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenler açısından incelenmesi. *Paperpresented at the Akademik Bilişim*, Mersin Üniversitesi, Mersin.
- Çelikel, B. (2006). *Gazalî'nin eğitim görüşü*. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Çelikkan, E. (2014). [www. hurriyet.com.tr/dijital-oyun-pazarinin-gelisimi-icin-yeni-strateji-hazirlaniyor--26654198](http://www.hurriyet.com.tr/dijital-oyun-pazarinin-gelisimi-icin-yeni-strateji-hazirlaniyor--26654198) adresinden erişilmiştir.
- Çetin, Y. (2013). *Madde bağımlılığı ve Yalova ölçeğinde madde bağımlılığı algısı*. Yüksek Lisans Tezi, Yalova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yalova.
- Çetinkaya, M. (2013). *İlköğretim öğrencilerinde internet bağımlılığının incelenmesi*, Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir

- Çimen, G.E. (2018). *Video Oyunu Türleri: Macera Oyunları*. <https://kahramangiller.com/bilgisayar-oyunu/video-oyunu-turleri-macera-oyunlari/> adresinden erişilmiştir.
- Çok, F., Artar, M., Şener, T. & Bağlı, M. (2004). Kentlerdeki açık alanlarda çocuk oyunları: Ankara örneği. B. Onur ve N. Güney (Ed.). *Türkiye’de çocuk oyunları: Araştırmalar içinde*. (s. 16-28). Ankara: Kök.
- Çokluk, Ö., Şekercioğlu, G., Büyüköztürk, Ş. (2010). *Sosyal bilimler için çok değişkenli istatistik SPSS ve LISREL uygulamaları*. Ankara: PegemA Akademi.
- Çukurluöz Ö. (2016). *Lise öğrencilerinin dijital bağımlılıklarının incelenmesi Ankara ili Çankaya ilçesi örneği*. Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Yüksek Lisans Tezi, Ankara.
- D’Anna, S. (2004). *Tanrılar Okulu*. Çev: Yelda Gürlek , Goa Basım.
- Demirbaş, Y. (2014). Bilgisayar oyunları ve gerçeklik ilişkisi çerçevesinde oyunlaştırma ve alternatifler. Doktora Tezi, Marmara Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Demirci, A. & Nazik, H. (2001). Çocuk ve bilgisayar. *Tüketici Bülteni*, 13:153.
- Demirel, Ö., Seferoğlu, S. ve Yağcı, E. (2003). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: PegemA.
- Demirtaş, T. (2007). *İlköğretim okullarında matematik dersinin öğretiminde karşılaşılan sorunlar ve çözüm önerileri*. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Denizci Nazlıgül M., Baş, S., Akyüz Z. & Yorulmaz, O. (2018). İnternette oyun oynama bozukluğu ve tedavi yaklaşımları. *Addicta: The Turkish Journal On Addictions*.
- Derin, S. (2013). *Lise öğrencilerinde internet bağımlılığı ve öznel iyi oluş*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Dewit, P. (1993). The amazing video game boom. *Time*, pp:66-73

- Dietz, T. L. (1998). An examination of violence and gender role portrayals in video games: implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425-443.
- Dilbaz, N. (2013). *Madde Kullanım Riski ve Madde Bağımlılığından Korunma*. Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı, Aile Eğitim Programı, Ankara.
- Diler, F.G. (2014). *Türkiye bilgisayar oyununda dünyanın zirvesine tirmanıyor*. <http://www.agos.com.tr/tr/yazi/8167/turkiye-bilgisayar-oyununda-dunyanin-zirvesine-tirmaniyor> adresinden erişilmiştir.
- Dill, K.E., Gentile D.A., Richter W.A. (2005). *Violence, sex, age and race in popular video games: a content analysis*. Featuring females: Feminist Analyses of Media. E. Cole, J. Henderson-Daniel (Ed), Washington, DC: American Psychological Association s.115-130.
- Dill, K. E., Gentile, D. A., Richter, W. A., Dill, J. C. (2001). *Portrayal of women and minorities in video games*. Paper presented at the 109th Annual Conference of the American Psychological Association, San Francisco.
- Dinç, M. (2010). *İnternet bağımlılığı*. İstanbul: Ferfir Eğitim.
- Ding, Shuqing Jin, Xiaoyin Niu, Hao Ren, Shukun Fu, Quan Li. (2014). *A comparison of the analgesia efficacy and side effects of paravertebral compared with epidural blockade for thoracotomy*. An Updated Meta-Analysis. <https://doi.org/10.1371/journal.pone> adresinden erişilmiştir.
- Dirier, Ü. (2010). *Kanser hastası çocuk ve ergenler için geliştirilen bilgisayar oyunu “re-mission” tedavilerin etkisini arttırıyor*. www.ufuktarhan.com/makale/kanser-hucrelerini-olduren-oyun adresinden erişilmiştir.
- Do, T. V., & Lee, J. W. (2009). A Multiple-Level 3D-LEGO Game In Augmented Reality For Improving Spatial Ability. *In Human-Computer Interaction. Interacting in Various Application Domains* (pp. 296-303). Springer Berlin Heidelberg.
- Doğan H, Işıklar A, Eroğlu SE. (2008). Ergenlerin problemli internet kullanımlarının bazı değişkenler açısından incelenmesi. *KKEFD*, 18, 106-122.

- Dolu, O., B ker, H., & Uludağ, H. (2010). Şiddet i erikli video oyunlarının  ocuklar ve gen ler  zerindeki etkileri: saldırganlık, şiddet ve su a dair bir deęerlendirme. *Turkish Journal of Forensic Sciences*, 9(4), 54–75.
- Doruk, D. (2007). * ğrenme isteksizlięinin internet kullanımıyla iliřkilendirilmesi (ergen Boyutu)*. Y ksek Lisans Tezi, Beykent  niversitesi Sosyal Bilimler  niversitesi, İstanbul.
- D ner, C. (2011). *İlk ğretim  ğrencilerinde internet baęımlılıęının farklı deęiřkenlere g re incelenmesi*. Y ksek Lisans Tezi, Ankara  niversitesi Eęitim Bilimleri Enstit s , Ankara.
- Drummond A, Sauer Jd (2014). *Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, Mathematics Or Reading*. Plos One 9:E87943.
- Durak, M. (2009). *İnternetteki şiddet oyunları, katiller yaratıyor*. <http://www.hurriyet.com.tr/kelebek/internetteki-siddet-oyunlari-katiller-yaratiyor-12952130> sayfasından eriřilmiřtir.
- Duran, D. (2014). * ocuk şiddeti unutmaz*. <https://www.ihf.com.tr/haber-psikolog-duran-cocuk-siddeti-unutmaz-336892/>
- Durdu, P. , Hotomaroęlu, A. &  aęıltay, K. (2005). *T rkiye'deki  ğrencilerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihleri: ODT  ve Gazi  niversitesi  ğrencileri arası bir karřılařtırma*. 22. Biliřim Teknolojileri Iřıęında Eęitim Konferansı, Ankara.
- Duygulu, S. (2011). *Bilgisayar oyunlarının olumsuz etkileri*. http://www.tavsiyeeđiyorurum.com/makale_6453.html, adresinden eriřilmiřtir.
- DPT (Devlet Planlama Teřkilatı), (2009). *Bilgi toplumu istatistikleri*. Bilgi toplumu stratejisi (2006-2010). Devlet Planlama Teřkilatı M steřarlıęı, Ankara.
- Dye, M. W., Green, C. S., & Bavelier, D. (2009). Increasing speed of processing with action video games. *Association for Psychological Science*, 8(16), 321-326.
- Egger, O. & Rauterberg, M. (1996). *Internet behaviour and addiction*. Zurich: Swiss Federal Institute of Technology (ETH), Unpublished master's thesis.

EĞİTEK (Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, 2008). <http://egitek.meb.gov.tr> adresinden erişilmiştir.

Eker, E. ve Aşlamacı, İ. (2016). Çocuğun okul eğitiminde ailenin rolü:İğdır İmam Hatip Okulları örneğinde bir değerlendirme. *Uluslararası Aile İçi Eğitim Çalıştayı*. <http://webcache.googleusercontent.com> adresinden erişilmiştir.

Elmas, O., Kete, S., Hızlısoy, S.S. & Kumral, H.N. (2015). Teknolojik cihaz kullanım alışkanlıklarının okul başarısı üzerine etkisi. *SDÜ Sağlık Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 6 (2).

Eni, B. (2017). *Lise öğrencilerinin dijital oyun bağımlılığı ve algıladıkları ebeveyn tutumlarının değerlendirilmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul..

Eow, Y., Ali, W., Mahmud, R., Baki, R. (2009). Form one students engagement with computer games and its effect on their academic achievement in a Malaysian secondary school. *Computers & Education*, 1082-1091.

Erbil, N., Divan, Z. & Önder,P. (2006). Ergenlerin benlik saygısına ailelerinin tutum ve davranışlarının etkisi. *Aile ve Toplum Eğitim Kültür ve Araştırma Dergisi*, 3(10).

Erboy, E. (2010). *İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına etki eden faktörler*. Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Aydın.

Erboy, E., & Vural, R. (2010). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını etkileyen faktörler. *Ege Eğitim Dergisi*, 39-58.

Erdoğan, Ç. & Demirkasımoğlu, N. (2010). Ailelerin eğitim sürecine katılımına ilişkin öğretmen ve yönetici görüşleri. *Kuram ve Uygulamada Eğitim Yönetimi*,16 (3), 399-431.

Erdoğdu, Y. (2007). Ana-baba tutumları ve öğretmen davranışları ile öğrencilerin akademik başarıları arasındaki ilişkiler. *Sakarya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 13, 23-3314.

- Erekmeççi, M. & Fidan, Ş. (2012). *Oyun tasarım platformları: Oyunun eğitim ve kültüre etkisi*. <http://webcache.googleusercontent.com/pjbl7JjMX4J:dergipark.gov.tr/> adresinden erişilmiştir.
- Ergenç G. & Yıldırım, E. (2007). *Madde kullanımı önleme klavuzu*. <http://tekirdag.meb.gov.tr/arge/upload/files/MaddeKullanimiOnlemeKilavuzu.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Erikson, E.H. (1965). *Childhood and society*. WW Norton, New York.
- Erkal, M.E., (1998). *Sosyolojik açıdan spor*. İstanbul: Der.
- Ersoy A. & Yaşar Ş.(2003). İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin internet kullanma durumları. *Dergipark Akademik*, 1(4), 1 – 14.
- Ertan, M. (2016). *En güzel kitap annem aile, insan ve hayat öyküleri*. Ankara: Armada.
- Ertekin, Y.H., Ertekin, H., Uludağ, A., & Tekin, M. (2016). İlköğretim sekizinci sınıf öğrencilerinde internet bağımlılığı: Çanakkale örnekleme. *Türk Aile Hek. Dergisi*, 20(2), 72-76.
- Esen, K. B. (2009). Çeşitli değişkenlere göre ergenlerde internet bağımlılığının yordanması. *e-Journal of New World Sciences Academy Education Sciences*, 4(4), 1331-1340.
- EU Kids Online (21.10.2010). *Avrupa çevrimiçi çocuklar araştırma projesi*. <https://www.eukidsonline.metu.edu.tr> adresinden erişilmiştir.
- Fan, X., Thompson, B., & Wang, L. (1999). *Effects of sample size, estimation methods and model specification on structural Equation Modeling Fit Indexes*, *Structural Equation Modeling*, 6(1), 56-83.
- Ferguson, C.J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatr Q.* 78, 309-316.
- Fisher, S., (1994). Identifying video game addiction in children and adolescents. *Addictive Behaviors*, 19, 545- 553.

- Fleer, M. (2014). The demands and motives afforded through digital play in early childhood activity settings. *Learning, Culture and Social Interaction*, 3(3):202-209.
- Foti K.E., Eaton D.K., Lowry R. vd. (2011) Sufficient sleep, physical activity, and sedentary behaviors. *Am J Prev Med*. 41, 596-602.
- Freeman, C.B. (2008) .Internet gaming addiction. *The Journal for Nurse Practitioners*, 4,1, 42-47.
- Fromm, E. (1996). *Özgürlükten Kaçış*. (Ş. Yeğin, Çev.). İstanbul: Payel.
- Fromme, J., Meder, N. (2001). *Zum kreativen Umgang mit elektronischen Bildschirmspielen*, Opladen: Leske+Budrich.
- Fröhlich, J., Lehmkuhl, G. (2012). *Computerund Internet erobern die Kindheit*. Vomnormalen Spielverhalten bis zur Suchtund deren Behandlung,Stuttgart: Schattauer.
- Funk J.B., Elliott R., Urman M., Flores G., Mock R. (1999). Measuring attitude change following a "resensitization" intervention: The Attitudes Towards Violence Scale. *J Interpers Violence*,14: 1123-1136.
- Galloway, A. R. (2004). Social realism in gaming. *The International Journal of Computer Game Research*, 4(1).
- Garite, M. (2003). *The ideology of interactivity* (or, video games and the taylorization of leisure). DIGRA 2003 Conference, University of Utrecht, The Netherlands.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18. *Psychological Science :a journal of the American Psychological Society (APS)*, 20(5), p. 594-602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x (E.T:10.02.2012).
- Gentile, D. A., & Walsh, D. A. (2002). A normative study of family media habits. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 23, 157–178.
- Gentile, D.A., Anderson, C.A. (2006). *Violent video games: Effects on youth and public policy implications*. N. Dowd, D. G. Singer, & R. F. Wilson (Eds.), *Handbook of Children*,

- Culture, and Violence (pp. 225-246). Thousand Oaks, CA. Retrieved from <http://books.google.com/boks>
- George, D.,Mallery, M. (2010). *SPSS for Windows Step by Step:A Simple Guide and Reference*, 17.0 update (10a ed.) Boston: Pearson.
- Geray, H. (2004). *Toplumsal arařtırmalarda nicel ve nitel yöntemlere giriş: iletişim alanından örneklerle*, Ankara: Siyasal.
- Gonçarov, İ. A. (2016). *Oblamov*. (S. Demirci, Çev.). Ankara: İş Bankası Kültür.
- Gordon, T., (1993). *Etkili öğretmenlik eğitimi*. (E. Aksay, B. Özkan, Çev.). İstanbul: YA-PA.
- Gökçearslan, Ş. & Durakoğlu, A. (2014). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, 23, 419-35.
- Gökçearslan, Ş., & Günbatar, M. S. (2012). Ortaöğrenim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama*, 2(2), 10-24.
- Gökçearslan, Ş., Seferoğlu, S.S., (2016). Ortaokul öğrencilerinin internet kullanım biçimleri: riskli davranışlar ve fırsatlar. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 24(1), 383-404.
- Gölge, E. & Arlı, M. (2002). *Üniversite öğrencilerinin üniversite dışında bilgisayar ve internet kullanma durumları*. Türkiye’de İnternet Konferanslarında sunulan bildiri. Gazi Üniversitesi, Ankara, 19-21 Aralık.
- Graham, S., Kyle, M. (2008). Language Learners & Computer Games: From Space Invaders to Second Life. *TESL-EJ*, 11, (4)
- Griffiths, M. (1997). Computer game playing in early adolescence. *Youth ve Society*, 29(2), 223-237.
- Griffiths, M.D. (2000).Excessive internet use:Implications for sexual behavior. *Cyber Psychology & Behaviour*, 3(4), 537-552.

- Griffiths, M. D. (2009). The role of context in online gaming excess and addiction: some case study evidence. *International Journal of Mental Health Addiction*, 8, 119-125.
- Güllü M, Arslan & C, Dünder A, Murathan F. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılıklarının incelenmesi. *ADYU Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*; 9, 89-100.
- Gümrükçü Özdemir, N. (2006). *Sanal topluluklarda izlenimi yönetme*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Günay, G. (2011). *Şiddet içerikli online bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencilerinin saldırganlık tepkileri üzerindeki etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Çanakkale.
- Güngörmüş, G. (2007). Web tabanlı eğitimde kullanılan oyunların başarıya ve kalıcılığa etkisi. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Güngörmüş, Z. (2015). *Adölesan dönemi ve aile*. Aile Temelli Sağlık Yaklaşımı. Kuşuoğlu S, Demirbağ CS (Ed). Ankara: Akademisyen Tıp, 213-225.
- Günindi, Y. (2011). Bağımsız anaokullarına ve anasınıflarına devam eden çocukların sosyal becerilerinin değerlendirilmesi. *Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 12(1), 133-144.
- Günüç, S. (2009). *İnternet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi ve bazı demografik değişkenler ile internet bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Van.
- Günüç, S., & Kayri, M. (2010). Türkiye’de internet bağımlılık profili ve internet bağımlılık ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlilik-Güvenirlilik çalışması. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* (39), 220-232.
- Günüç, S. & Doğan, A. (2013). The relations between Turkish adolescents internet addiction, their perceived social support and family activities, *Computers in Human Behavior*, 29, 2197-2207.

- Günüç, S. & Yiğit, E. (2017). *Öğrencilerde dijital oyun bağımlılığının incelenmesi: Van ili örneği*. 2nd International Academic Research Congress (INES 2017) II. INES Uluslararası Akademik Araştırmalar Kongresi, Antalya. 18-21 October/Ekim 2017.
- Gürcan, N. (2010). *Ergenlerin Problemlı İnternet Kullanımları İle Uyumları Arasındaki İlişkinin İncelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Konya.
- Gürcan, A., Özhan, S., & Uslu, R. (2008). *Dijital oyunlar ve çocuklar üzerindeki etkileri*. Ankara: Başbakanlık Aile ve Sosyal Araştırmalar Genel Müdürlüğü.
- Gwinnell, E. & Adamec, C. (2006). *The encyclopedia of addiction and addictive behaviours*. Newyork-USA: Facts On File.
- Han D.H. ,Kim, S.M., Lee Y.S. & Renshaw P.F. (2012). The effect of family therapy on the changes in the severity of on-line game play and brain activity in adolescents with on-line game addiction. *Psychiatry Res.*, May 31, 202 (2), 31-126.
- Haris, J. (2001). *The effects of computer games on young children*. Home office research, Development and Statistics Directorate Communications Development Unit, London, 7-14.
- Harrison, S. (2003). *Mutlu Çocuk*. (M. Sağlam, Çev.). İstanbul: Dharma.
- Hatcher, B., Pape D. & Nicosia R.T. (1988). Group games for global awareness. *Journal Childhood Education*, 65, 1.
- Hauge, M. R., & Gentile, D. A. (2003, April). *Video game addiction among adolescents: Associations with academic performance and aggression*. Poster presented at the 2003 Society for Research in Child Development Biennial Conference, Tampa, FL. 2010-05-26Retrievedfrom<http://www.psychology.iastate.edu/FACULTY/dgentile/SRCD%20Video%20Game%20Addiction.pdf>..
- Hazar, K. (2014). *Lise öğrencilerinde internet ve bilgisayar oyun bağımlılığının spora katılım düzeyi ve bazı değişkenler ile ilişkisinin araştırılması*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Esntitüsü, Niğde.

- Hazar, Z., Tekkurşun Demir G., & Dalkıran, H. (2017). Ortaokul öğrencilerinin geleneksel oyun ve dijital oyun algılarının incelenmesi: karşılaştırmalı metafor çalışması. *Uluslararası Türkçe Edebiyat Kültür Eğitim Dergisi*, 2(1), 115-132.
- Huesmann L.R., Kirwil, L. (2007). *Why observing violence increases the risk of violent behavior in the observer*. Flannery D,Vazsonyi AT, Waldman ID (editor). The Cambridge Handbook of Violent Behavior and Aggression. Cambridge: Cambridge University, 545-571.
- Hooper, D., Coughlan, J., Mullen, M. (2008). Structural equation modelling: guidelines for determining model fit. *Electronic Journal of Business Research Methods*, 6(1), 53-60.
- Hopcan S., Yılmaz M.B. (2013).İlköğretim öğrencilerinin internet kafe kullanımlarının farklı değişkenlere göre incelenmesi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 10, 23-34.
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M., Ayas, T. & Çakır-Balta, Ö. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk Psikolojik Danışma Ve Rehberlik Dergisi*, 3, 30, 79-83.
- Houghton, R., El Sawy, O., Gray, P., Donegan, C., & Joshi, A. (2004). Vigilant information systems for managing enterprises in dynamic supply Chains: Real-Time Dashboards At Western Digital, *MIS Quarterly Executive*, (3, 1), p 1.
- Hsu, C.L. & Lu, H.P. (2007). Consumer behavior in online game communities: A motivational factor perspective. *Computers in Human Behavior*. 23, 1642– 1659.
- Hu, L.T. & Bentler, P.M. (1999). *Cutoff criteria for fit indexes in covariance structure analysis: Conventional criteria versus new alternatives*, Structural Equation Modeling, 6(1), 1-55.
- Huesmann, L. R. (1998). *The role of social information processing and cognitive schema in the acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior* (p: 73-109), in “Human Aggression: Theories, Research and Implications For Social Policy” (Ed.Russell G. Geen & Edward Donnerstein). Academic Press, New York.

- Huh, S., Bowman, N. D. (2008). Perception of and addiction to online games as a function of personality traits. *Journal of Media Psychology*, 13(2), 2-31.
- Humphreys, S. (2008). Ruling the Virtual World: Governance in Massively Multiplayer Online Games. *European Journal of Cultural Studies*, 11, 149-171.
- Hussain, Z., Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively-multi-player online role-playing games: A Pilot Study. *International Journal of Mental Health and Addiction*., 7, 563-571.
- Hüttenmoser, M., Degen-Zimmerman, D. (1995). *Room for children: Empirical studies on the importance of living environment for everyday life and development of children*. National Transport and Urban Research Program No. 70 (NRP 25), Zurich.
- Irwansyah. I. (2005). *Internet uses, gratifications, addiction, and loneliness among international students*. University of Hawaii, Department of Communication, Unpublished master's thesis.
- Işık, H. (2007). *Okul öncesi eğitim kurumlarında gerçekleştirilen okul-aile işbirliği çalışmalarının anne-baba görüşlerine dayalı olarak incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- İçişleri Bakanlığı Araştırma ve Etütler Merkezi, (2012). *Araştırma Raporları*. http://www.arem.gov.tr/proje/ars.../ic_goc_sorun_cozum.htm adresinden erişilmiştir.
- İkiz, F. E., Savcı, M., Asıcı, E., Yörük, C. (2015). Üniversite öğrencilerinde problemlili internet kullanımı ile psikolojik belirtiler arasındaki ilişkinin incelenmesi. *International Journal of Human Sciences*, 12(2), 688–702. <http://dx.doi.org/10.14687/ijhs.v12i2.3336> adresinden erişilmiştir.
- İmamoğlu A. & Şirin T. (2011). Televizyon ve internet'te şiddet içeren programların çocuğun ruh dünyasına etkileri. *Ekev Akademi Dergisi*, 15(46), 31-50.
- İnal, Y. & Çağıltay, K. (2005). *İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve oyun tercihlerini etkileyen faktörler*. Özel Tevfik Fikret Okulları, Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu, Ankara. <http://simge.metu.edu.tr/conferences> adresinden erişilmiştir.

- İnal Y & Kiraz E (2008) Bilgisayar oyunları ideoloji içerir mi?, *Türk Eğitim Bilimleri Dergisi*, 6(3), 523-544.
- İnan, A. (2010). *İlköğretim II. kademe ve ortaöğretim öğrencilerinde internet bağımlılığı*. Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- İnandı, T. & Akyol, İ. (2001). Bilgisayar kullanımı ile ilgili sağlık sorunları. *Sürekli Tıp Eğitimi Dergisi*, 10(3). <http://www.ttb.org.tr/STED/sted0301/3.html>. 02/01/2017 adresinden erişilmiştir.
- İşçiabaşı, Y. (2011). Bilgisayar, internet ve video oyunları arasında çocuklar. *Selçuk İletişim Dergisi*, 7(1).
- Jang K.S., Hwang S.Y., Choi J.Y. (2008). Internet Addiction and Psychiatric Symptoms Among Korean Adolescents. *Journal of School Health*, 78(3), 165–171.
- Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, 14(4), 213-221.
- Jiang, Q. (2014). Internet addiction among young people in China. *Internet Research*, 24(1), 2-20.
- Johnson, B. (2009). *Depression and addiction*. Schwartz T.L. ve Petersen T.J. (Ed.) Depression: treatment strategies and management (2. Basım) içinde (s. 151-167). New York.
- Jöreskog, K. G., Sörbom, D. (1993). *Lisrel 8: Structural equations modeling with the SIMPLIS command language*. Chicago: Scientific Software International.
- Kağıtçıbaşı, Ç. (2006). *Yeni insan ve insanlar*. İstanbul: Evrim.
- Kale, M., (2009). *Eğitimin temel kavramları*. İçinde Eğitim Bilimine Giriş Edt: Emin Karip. Ankara: Pegem Akademi.
- Kalkınç, F. (2010). *Okul evde başlar*. İzmir: Fer Kitap.

- Kapıcıoğlu, İ. (2008). *Üniversite öğrencilerinin şiddet algısı*. Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Konya.
- Kapluhan, E. (2014). 1921 Maarif Kongresi'nin Türk eğitim tarihindeki yeri ve önemi. *Yalova Sosyal Bilimler Dergisi* 4 (8).
- Kaptan, S. (1998). *Bilimsel araştırma ve istatistik teknikleri*. Ankara: Tekışık Web.
- Kara, U.Y. (2014). *Kimlik oyunu video oyunları*. İstanbul: İletişim.
- Karabacak, N. (1996). *Sosyal bilgiler dersinde eğitsel oyunların öğrencilerin erişim düzeyine etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Karaca S, Gök C, Kalay E, Başbuğ M, Hekim M, Onan N, Ünsal Barlas G. (2016). Ortaokul öğrencilerinde bilgisayar oyun bağımlılığı ve sosyal anksiyetenin incelenmesi. *Dergi Park Clinical and Experimental Health Sciences*/ 6(1), 14 – 19.
- Karaman, M. K., Kurtoğlu, M. (2009). *Öğretmen adaylarının internet bağımlılığı hakkındaki görüşleri*. Akademik Bilişim 09 - XI. Akademik Bilişim Konferansı Bildirileri, Harran Üniversitesi, Şanlıurfa.
- Karan, G. (2006). *Anne Babalar İçin İnternet Rehberi*. İstanbul: Epsilon.
- Karasar, N. (2006). *Bilimsel Araştırma Yöntemi*. Ankara: Nobel.
- Kars, G.B. (2010). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının çocuklarda saldırganlığa etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Kartha D. (2010). Effects of video games on children. Retrieved from www.buzzle.com/articles/effectsof-videogames-on-children.html. Kasap Süslü, N.E. (2014). *Çocuk eğitiminde oyun dili*. İstanbul: Hayy.
- Kaya, A. (2013). *Çevrimiçi oyun bağımlılığı ölçeğinin geliştirilmesi: Geçerlik ve güvenirlik çalışması*. Yüksek Lisans Tezi, GOP Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Tokat.

- Kaya, A.B. & Moduk, H., Adana Bilim ve Sanat Merkezi (2017). *İnternet oyunlarındaki sohbet sayfalarının çocuk gelişimine ve mahremiyet algısına etkisi*. Medya- İletişim <https://webcache.googleusercontent.com/search> adresinden erişilmiştir.
- Kaya S. & Elgün, A. (2015). Eğitsel oyunlar ile desteklenmiş fen öğretiminin ilkokul öğrencilerinin akademik başarısına etkisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 23(1), 329-342.
- Kaymak, Ö. , Erşan, M. (2006). İnsanlığın yeni sosyal problemi: oyun bağımlılığı. www.hurriyet.com.tr-yeni-sosyal-problemi-oyun-bagimlilik adresinden erişilmiştir.
- Kaytanlı, U., (2011). *Bilgisayar oyunları*. İçinde Ö. Özer (Ed), Medyada şiddet ile çocuk ve ergenlerdeki psikopatoloji kültürü, Uzmanlık Tezi, İstanbul.
- Kebeci, S. (2006). *Okul-aile birliğinin okul performansı üzerinde rolü*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Keepers, G.A. (1990). Pathological preoccupation with video game. *Journal of the American Academy of Child and Adolescents Psychiatry*, 29, 49-50.
- Kelleci, M., (2008). İnternet, cep telefonu, bilgisayar oyunlarının çocuk ve gençlerin ruh sağlığına etkileri. *TAF Preventive Medicine Bulletin*, 7(3), 253-256.
- Kerr, Aphra (2010). *Beyond billiard balls: transnational flows, cultural diversity and digital games*. In: Governance of digital game environments and cultural diversity : transdisciplinary enquiries. Edward Elgar, Cheltenham, U.K., 47-73. ISBN 9781848446830
- Keser, H., & Esgi, N. (2012). An analysis of self-perceptions of elementary school students in terms of computer game addiction. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 46, 247–251.
- Kıcıır, K., Yapıcı, G., Alev, E. Bayram, F., Kuruçaylı, K., (2002). *Bilgisayar oyunlarının, bu oyunları oynayan 15 – 16 yaş grubu (Lise 1. Sınıf) bireylerin yaşamlarındaki rolü*. http://www.academia.edu/The_Role_of_the_Computer_Games_in_lives_9th_Grade adresinden erişilmiştir.

- Kılıç, E. & Kurtoğlu, E. (2015). *Bilgisayar oyunlarının öğrenciler üzerinde bıraktığı olumlu ve olumsuz etkilerinin araştırılması*. Marmara Üniversitesi, Atatürk Eğitim Fakültesi Kaynak Taraması, İstanbul.
- Kıran, Ö. (2011). *Şiddet içeren bilgisayar oyunlarının ortaöğretim gençliği üzerindeki etkileri (Samsun Örneği)*. Samsun İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Samsun Sempozyumu Bildirisi.
- Kıran, Ö. (2013). *Ortaöğretim öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarına ilgileri üzerine bir araştırma*. Muğla : VII. Ulusal Sosyoloji Kongresinde Sunulan Bildiri.
- Kırık, A.M. (2014). Aile ve çocuk ilişkisinde internetin yeri: nitel bir araştırma. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*. 3(1) Makale No: 32 ISSN: 2146-9199.
- Kızıldağ, Ö. (2015). *Ergenleri anlama kılavuzu*. İstanbul: Elma.
- Kim, E.J., Namkoong, K., Ku, T., & Kim, S.J. (2008). The relationship between online game addiction and aggression, self-control and narcissistic personality traits. *European?* 23(3), 212–218.
- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2010). Recent innovations in video game addiction research and theory. *Global Media Journal- Australian Edition*, 4(1), 1-13.
- King D.L., Gradisar M., Drummond A. vd. (2013) The impact of prolonged violent video-gaming on adolescent sleep: An experimental study. *J Sleep Res.* 2, 137–143.
- Kiraly O., Griffiths M.D., Urban R., Farkas J., Kokonyei G., Elekes Z., et al. Problematic internet use and problematic online gaming are not the same findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychol Behav Soc. Netw*; 17, 749-54.
- Kirriemuir, J. (2002). Video gaming and digital learning technologies: Relevance and opportunities. *Dlib Magazine*.
- Kirsh, S.J. (2003). The effects of violent video games on adolescents The overlooked influence of development. *Aggress Violent Behav*, 8, 377–389.

- Kirsh, S. J. (2006). *Children, Adolescents and media violence: a critical look at the research*. London: Sage.
- Klimmt C., Schmid H., Orthmann J. (2009). Exploring the enjoyment of playing browser games. *Cyberpsychol Behav.* Apr;12(2):231-4. doi: 10.1089/cpb.2008.0128.
- Kline, R. B. (2005). *Principle and practice of structural equation modelling. (Second Edition)*. New York: The Guilford Press.
- Ko, C.H., Yen, J.Y., Chen, C.C., Chen, S.H., & Yen, C.F. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, 193(4), 273-277.
- Ko C.H., Yen J.Y., Chen C.S., Chen C.C, Yen C.F. (2008). *Psychiatric comorbidity of internet addiction in college students: An Interview Study*. CNS Spectr; 13, 147-153.
- Koç, P. (2017). *Ana akım medyanın internet haber sitelerinde çevrimiçi oyunlara yönelik bağımlılık temsili*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Koçak, H. & Köse, Z. (2014). Ergenlerin bilgisayar oyunu oynama alışkanlıkları ve sosyalleşme süreçleri üzerine bir araştırma (Kütahya ili örneği). *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 1, 21-32.
- Koçyiğit, S., Tuğluk, M. N., Kök, M. (2007). Çocuğun gelişim sürecinde eğitsel bir etkinlik olarak oyun. *Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16(16), 324–342.
- Koptagel, G., (1978). *Yeşil alan gereksinimi ve düzensiz kentleşmenin yarattığı ruhsal sorunlar*. Büyük İstanbul Yeşil Alan Sorunları Sempozyumu, İstanbul, 117-123.
- Koyuncu, H. (2018). *Şiddet içeren bilgisayar oyunları saldırgan davranışları arttırıyor mu?*. <https://webcache.googleusercontent.com> adresinden erişilmiştir.
- Köksal, M. S. (2006). Kavram öğretimi ve çoklu zekâ teorisi. *Kastamonu Eğitim Dergisi*, 14(2), 473-480.

- Kubey, R., Larson, R. (1990). The use and experience of the new video media among children and young adolescents. *Communication Research*, 17, 107–130.
- Kula, A. & Erdem, M. (2005). Öğretimsel bilgisayar oyunlarının temel aritmetik işlem becerilerinin gelişimine etkisi, *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (H. U. Journal of Education)* 29, 127-136.
- Kulaksızoğlu, A. (2014). *Ergenlik psikolojisi*. İstanbul: Remzi.
- Kuntsche, E.N. (2004). Hostility among adolescents in Switzerland? Multivariate relations between excessive media use and forms of violence. *J Adolesc Health*; 34: 230 236.
- Kurt, Ö. (2014). *Küçük Adamlara Büyük Oyunlar*. İstanbul: Pozitif.
- Kurt, Ö. (2014). <http://www.hurriyet.com.tr/oyun-bagimlilikinin-cozumu-var-36293806> adresinden erişilmiştir.
- Kurt, N. (2017). *Aile suç duyurusunda bulundu: 'Mavi Balina' oğlumuzu aldı*. <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/aile-suc-duyurusunda-bulundu-mavi-balina-oglumuzu-aldi> adresinden erişilmiştir.
- Kurt, A.S., İnce, P., Arslan, F.T. (2014). İlköğretim ikinci kademedeki öğrenim gören öğrencilerin bilgisayara karşı tutumları. *The Journal of Pediatric Research*, 1(1), 22-27.
- Kurtoğlu, R. (2014). Uluslararası ekonomide 'Oyun Teorisi' ve yaklaşan küresel finans savaşı. *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 16(1), 225-258.
- Kurtyılmaz, Y. (2005). *Öğretmen adaylarının saldırganlık düzeyleri ile akademik başarıları, iletişim ve problem çözme becerileri arasındaki ilişkiler*. Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eskişehir.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Internet gaming addiction: A Systematic Review of Empirical Research. *Int J Ment Health Addiction* (10), 278-296.
- Kuss, D. J., Griffiths, M. D., Binder, J. F. (2013). Internet addiction in students: prevalence and risk factors. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 959–966.

- Kuşay, Y. & Akbayır, Z. (2014). Dijital oyunlar ile tüketime yolculuk: “öğrenme yaklaşımı açısından çocuk kullanıcılara yönelik bir araştırma. *Akdeniz İletişim Dergisi*, dergipark.gov.tr/download/article-file/494306 adresinden erişilmiştir.
- LaRose R., Mastro, D., Matthew S. E. (2001). *Journal Social Science Computer Review*, 19, 4, 395-413.
- Laird, J. E., van Lent, M. (2005). *The role of artificial intelligence in computer game genres*. In J. Raessens, F. Goldstein (Eds.), *Hand-book of computer game studies* (pp. 205-218). Cambridge, MA: MIT.
- Lehenbauer-Baum M., Klaps A., Kovacovsky Z., Witzmann K., Zahlbruckner R., Stetina B.U. (2015). Addiction and engagement: an Explorative study toward classification criteria for internet gaming disorder. *Cyberpsychol Behav Soc.*, 18, 9-343.
- Lemmens, J.S., Valkenburg, P.M., & Peter, J. (2009). Development and validation of a game addiction scale for adolescents. *Media Psychology*, 12(1), 77–95.
- Lenhart, A. (2015). *Teen, social media and technology overview*. Pew Research Center’s Internet & American Life Project, USA.
- Leonard, D. (2003). Live in your world, play in ours: race, video games, and consuming the other. *Studies in Media & Information Literacy Education*, 3(4).
- Levine, J.E. (2010). *Çocukların davranışlarını okumak* (Z. Duman, Çev.). İstanbul: Yakamoz Gelişim.
- Lin, G. H. C., Tsai, T. K. W., Chien, P. S. C. (2011). *Computer games functioning as motivation Stimulants international conference on computer assisted language learning (CALL)* in Date: Nov. 5, 2011 Location: Yunlin, Taiwan.
- Lin, S., Lepper, M. R. (1987). Correlates of children’s usage of videogames and computers. *Journal of Applied Social Psychology*, 17(1), 72-93.
- Lindström M. (2009). *Buy-ology*. İstanbul: Optimist - İş - Yönetim Dizisi.
- Louv, R. (2010). *Doğadaki son çocuk*. Ankara: Tübitak.

- Makas, Y. (2008). *Lise öğrenimi gören gençlerin internet kullanımlarının psikososyal durum ile ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Beykent Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Mangır, M. & Aktaş, Y. (1993). Çocuğun gelişiminde oyunun önemi. *Yaşadıkça Eğitim Dergisi*, 26, 14-18.
- Mascheroni, G., & Ólafsson, K. (2014). *Net children go mobile: risks and opportunities*. Second Edition. Milano: Educatt.
- Mathews, V. , Kronenberger WG. , Wang Y. , Lurito JT, Lowe MJ, Dunn DW.(2005). Media violence exposure and frontal lobe activation measured by functional magnetic resonance imaging in aggressive adolescents. *J Computer Assisted Tomography*, 29, 287-292.
- Mathews, N. L (2011). *Skill GAP: Quantifying the amount and type of generated violent content in video game play between variably skilled users*. Submitted to the faculty of the graduate school in partial fulfillment of the requirements for the degree master of arts in the department of telecommunications, Indiana.
- McKinley, R. A., McIntire, L. K., & Funke, M. A. (2011). *Operator selection for unmanned aerial systems: comparing video game players and pilots*. *Aviation, Space, and Environmental Medicine*, 82(6), 635-42.
- McLeod, J., Lin, L. (2010). A child's power in game-play. *Computers & Education*, 54, 517–527.
- MEB, EĞİTEK (Milli Eğitim Bakanlığı Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğü, 2008). *SBS sonuçlarının değerlendirilmesi hakkında genelge*. No: 2008/77.
- Mehroof, M. & Griffiths M.D. (2010). Online gaming addiction: The role of sensation seeking, self-control, neuroticism, aggression, state anxiety and trait anxiety. *Cyberpsychology ve Behavior*, 13(3), 313–316.
- Mengi, Z. (2009, Ekim 11). BB, X, y ve z kuşakları birbirinden çok farklı. <https://groups.yahoo.com/neo/groups/mbamarketingmanagement2008> adresinden erişilmiştir.

- Mentzoni R. A., Brunborg G. S., Molde H., Myrseth H., Skouverøe K. J. M., Hetland J., Pallesen S. (2011). Problematic video game use: Estimated prevalence and associations with mental and physical health. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*. 14:591–596.
- Mogel, H. (2008). *Psychologie des Kinderspiels: Von den frühesten Spielen bis zum Computerspiel*. Die Bedeutung des Spiels als Lebensform des Kindes, seine Funktion und Wirksamkeit für die kindliche Entwicklung (3.cilt). Heidelberg: Springer Medizin Verlag.
- Mohaç, G. (2015). *K.K.T.C Mağusa Bölgesi'nde ilkokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ile obezite arasındaki ilişki*. Yüksek Lisans Tezi, Doğu Akdeniz Üniversitesi Sağlık Bilimleri Fakültesi, Kuzey Kıbrıs. <http://hdl.handle.net/11129/3194> adresinden erişilmiştir.
- Monke, L.W. (2009). *The overdominance of computers contemporary and classic readings in education*. [www. books.google.com](http://www.books.google.com) adresinden erişilmiştir.
- Murat, R. (2013). *Ergenlik Rehberi*. İstanbul: Eşik.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. The future of narrative in cyberspace. New York: Free.
- Muslu, G. K., Bolışık, B., (2009). Çocuk ve gençlerde internet kullanımı. *Preventive Medicine Bulletin*, 8(5), 445-450.
- Muller, K.W., Janikian M., Dreier M., Wollfling K., Beutel M.E., Tzavara C. et al. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *Eur Child Adolesc Psychiatry*, 24, 565-74.
- National Coalition on Television Violence (1995). *National Television Violence Study: Executive Summary*, 1994-1995. Studio City, Calif
- Newman, T., Blackburn, S. (2002). *Transitions in the lives of children and young people: resilience factors*. Edinburgh: Scottish Executive Education Department.

- Ng, B.D. & Wiemer-Hastings, P. (2005). Addiction to the internet and online gaming. *CyberPsychology ve Behavior*, 8, 110-113.
- NIMF (2005). *Computer and video game addiction*. National institute on media and the family. Computer and video game addiction. <http://www.parentfurther.com>. adresinden erişilmiştir.
- Noller, P., Callan, V.J. (1990). Adolescents' perceptions of the nature of their communication with parents. *Journal of Youth and Adolescence*, 19(4), 349-362.
- Noyan, O. (2018). *Çağın vebası bağımlılığın ilacı: sevgi ve ilgi*. <https://indigodergisi.com/2018/09/bagimlilik-tedavisi-sevgi-ilgi> adresinden erişilmiştir.
- Odabaşı, Ş. (2016). *Üniversite öğrencilerinin online oyun bağımlılığı düzeylerinin öznel mutluluk düzeyleriyle ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Sakarya.
- Odabaşı H. F., Kabakçı I. & Çoklar A.N. (2007). *İnternet çocuk ve aile*. Ankara: Nobel .
- Odabaşıoğlu, G., Öztürk, Ö., Eraslan, D., Genç, Y. & Kalyoncu, Ö.A., (2007). İnternet bağımlılığı:kliniği ve tedavisi. *Journal of Dependence*, 8(1), 36-41.
- Ogelman, H.G. (2014). Okul öncesi eğitim kurumlarında serbest zaman etkinliklerinin gözlemlenmesi. Hatay: *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 11 (26).
- Olson, C. K., Kutner, L. A., Warner, D. E. (2008). The role of violent video game content in adolescent development: Boys' perspectives. *Journal of Adolescent Research*, 23(1), 55-75.
- Ormancı,Ö.Ş, Konkan, R. (2012). <http://www.hurriyet.com.tr/gundem/internet-basindan-kalkmamak-icin-altina-yapan-var-19805148> adresinden erişilmiştir.
- Ögel, K. (2001). *İnsan, Yaşam ve Bağımlılık. Tartışmalar ve Gerekçeler*. İstanbul: IQ Kültür Sanat.

- Ögel K. (2012). *İnternet bağımlılığı, internetin psikolojisini anlamak ve bağımlılıkla başa çıkmak*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür.
- Öksüz Y. (2002). Ergenin kişilik gelişiminde ebeveynin rolü. *Milli Eğitim Dergisi*, 155-156, Yaz- Güz.
- Öncel, M., & Tekin, A. (2015). Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı ve yalnızlık durumlarının incelenmesi. *İnönü Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, 2(4), 7-17.
- Öndeş, Ö. (2017). *Öğrenci refahı raporu*. <http://www.hurriyet.com.tr/egitim/mutsuzlukta-ilk-siradayiz-40432394> adresinden erişilmiştir.
- Öngider Gregory N. (2016). Boşanma mı yoksa çocuk için evliliği sürdürmek mi? Çocuğun psikolojik uyumu açısından önemli bir soru. *Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar*, 8(3) 275-289.
- Önk, M. (2015). *İlköğretim kurumu yöneticilerin liderlik tarzları ile çatışmayı yönetme stratejileri arasındaki ilişki (Ankara ili örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Öz, F. S. (1999). Bir grup lise öğrencilerinin kendini açma davranışı ile kendini kabul düzeyi arasındaki ilişki. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.
- Öz, M. (2009). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel performansına etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Öz Pektaş, H. (2017). Geleneksel çocuk oyunlarının modern eğitimde kullanılması. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10, 49.
- Özbay, E. (2016). *Çocuklar toplumun aynasıdır!* <http://demokratheber.org/> adresinden erişilmiştir.
- Özdoğan, B. (2000). *Çocuk ve oyun*. Ankara: Anı.
- Özen, F. (2001). *Türkiye’de okuma alışkanlığı*. Ankara: Kültür Bakanlığı.

- Özen, Ö. (2015). *Televizyondaki şiddetin çizgi filmler yolu ile okul öncesi çocuklara etkisi*. Doktora Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.
- Özgan, H. & Aydın, Z. (2010). *Okul-aile işbirliğine ilişkin yönetici, öğretmen ve veli görüşleri*. 9. Ulusal Sınıf Öğretmenliği Eğitimi Sempozyumu (20 -22 Mayıs 2010), Elazığ, 802-811.
- Özoğlu, İ.N. (2019). Bağımlılıkla Dünya Standartlarında Yerel Mücadele. *Yeşilay Dergisi*, 1020, 34.
- Öztürk, D. (2007). *Bilgisayar oyunlarının çocukların bilişsel ve duyuşsal gelişimleri üzerindeki etkisinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
- Öztürk Ö, Odabaşoğlu G, Eraslan D vd. (2007). İnternet bağımlılığı: kliniği ve tedavisi. *Bağımlılık Dergisi*, 8, 36-41.
- Öztütüncü-Doğan, F. (2006). Video games and children: violence in video games. *New Symposium Journal*, Ekim , 44(4) 161-164.
- Özutku, A. (2011). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunları çocukları saldırganlaştırıyor*. www.özelegitim.web.tr adresinden erişilmiştir.
- Parsa, A.F. (2009). *Dijital yerlilerle dünya 2.0 önde*. Habertürk Gazetesi, 22, 3 Ekim 2009.
- Passig, D., Eden, S. (2001). Virtual reality as a tool for improving spatial rotation among deaf and hard-of-hearing children. *CyberPsychology & Behavior*, 4(6), 681-686.
- Pate RR, Baranowski T, Dowda M, Trost SG. (1996). Tracking of physical activity in young children. *Medicine & Science in Sports & Exercise*. 28 (1),92-96.
- Pepe, K. (2011). A study on the playing of computer games, class success and attitudes of parents to primary school students. *Educational Research and Reviews*, 6(9), 657-663.
- Phillips, CA; Rolls, S; Rouse, A; Griffiths MD. (1995). Home video game playing in schoolchildren: A study of incidence and patterns of play. *Journal of Adolescence*, 18(6), 687-691.

- Poyraz, H. (2003). *Okul öncesi dönemde oyun ve oyuncak*. Ankara: Anı.
- Pensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants*. On the Horizon, MCB University, 9(5).
- Prensky, M. (2002). *The motivation of gameplay or, the REAL 21th century learning revolution*. <https://www.emeraldinsight.com> adresinden erişilmiştir.
- Prot S., Anderson C.A., Gentile D.A. vd. (2014). *The positive and negative effects of video game play*. Children And Media. A. Jordan, D. Romer (Eds) New York. Oxford University, 109-128.
- Rapeepisarn, K., Pongphankae, S., Wong, K.W. & Fung, C.C. (2008). *A comparative study of digital game platforms for educational purposes*. In: Ninth Postgraduate Electrical Engineering and Computing Symposium, (PEECS2008), 4th November 2008, Perth, W.A., 37-40.
- Rehbein F, Mößle T, Arnaud N, Rumpf HJ (2013). *Video game and internet addiction: The current state of research*. Nervenarzt 84, 569–575 10.1007/s00115-012-3721-4 [doi].
- Reiber, L. P. (1996). Seriously considering play: Designing interactive learning environments based on the blending of microworlds, simulations, and games. *Educational Technology Research & Development*, 44(2), 43–58.
- Rideout V.J., Foehr U.G., Roberts D.F. (2010). *Generation M2: media in the lives of 8- to 18-year olds*. Kaiser Family Foundation. <http://www.kff.org/entmedia.com> adresinden erişilmiştir.
- Roe ,K., Muijs, D. (1998). Children and computer games – a profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13(2), 181–200.
- Rooji,, A.J., Scchoenmakers, M.,Vermulst,A.A, Eijnden RJ, Van de Mheen D. (2010). Online video game addiction: identification of addicted adolescent gamers. *Addiction*, 106: 205-12.

- Sacks, D.P., Bushman, B.J. & Anderson, C.A.(2011). *Do violent video games harm children?* Comparing the scientific amicus curiae ‘Experts’ın Brown.V. EntertainmentMerchants Associ -ation. Northwestern University Law Review Colloquy, 106 1-12.
- Sağlam, H. (2011). *Bilgisayar oyunlarının ergen öğrencilerin sosyalleşme süreci ve şiddet eğilimleri üzerindeki etkileri*. Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sakarya.
- Salguero, R. A. T., & Moran, R. M. B. (2002). Measuring problem video game playing in adolescents. *Addiction*, 97(12), 1601-1606.
- Samancı, O. (2006). *Şiddet içerikli bilgisayar oyunlarının ilköğretim öğrencileri üzerindeki etkileri*. Unicef Uluslararası Katılımlı 1. Şiddet ve Okul: Okul ve Çevresinde Çocuğa Yönelik Şiddet ve Alınabilecek Tedbirler Sempozyumu, 28-31 Mart, İstanbul.
- Santrock, J.W. (2006). *Life-span development*. <http://ovidsp.ovid.com> adresinden erişilmiştir.
- Sarsılmaz, Ö. (2017). Çağımızın sorunu çocuklarda sanal oyun bağımlılığı.<https://www.istanbul.net.tr/istanbul-haberler/cagimizin-sorunu-cocuklarda-sanal-oyunbagimliligi/16869/1> adresinden erişilmiştir.
- Saygılı, S. (2015). *Ergenlik sorunları anne-babalar gençlere nasıl davranmalı?* İstanbul: Elit Kültür.
- Scherer K. (1997). College life on-line: Healthy and unhealthy internet use, *Journal of College Student Development*. <http://findarticles.com/p/articles> adresinden erişilmiştir.
- Schmit, S., Chauchard, E., Chabrol, H., Sejourne, N. (2011). Assessment of social characteristics, coping strategies, self-esteem and depressive symptoms in relation withonline video game addiction among adolescents and young adults. *L'Encéphale*, 37(3), 217–223.
- Schumacker, R.E., Lomax, R.G. (1996). *A Beginner's guide to structural equation modeling*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Shotton, M. A. (1989). *Computer addiction? A Study of computer dependency*. London, New York, Philadelphia: Taylor ve Francis.

- Setzer V.W., Duckett G.E. (1994). *The risks to children using electronic games*. This paper was presented as a poster paper at the Asia Pacific information technology in training and education. Conference and Exhibition.
- Sevinç, M. (2004). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa.
- Sevinç, M. (2009). *Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun*. İstanbul: Morpa Kültür.
- Sezen, T.İ & D. Sezen (2011). Dijital oyun tarihinin dönüm noktaları: oyunlar, yorumlar, teknolojik ve toplumsal gelişmeler. *Dijital Oyunlar: "Kendi Dünyanda Yaşa, Bizimkinde Oyna"* Gülin Terek Ünal ve Uğur Batı (derl.), İstanbul: Derin, 249-286.
- Sezen, T. (2019). Bilgisayar Oyunlarında Politik Etkiler. <https://www.academia.edu/1782411> adresinden erişilmiştir.
- Shapiro, Stuart C. (1992). *Artificial intelligence*. In Encyclopedia of Artificial Intelligence, New York.
- Sherry, J. L. (2001). *The effects of violent video games on aggression*. A Meta-Analysis International Human Communication, 27(3), 409-431.
- Sicart, M. (2003). *Family values: ideology, computer games & the sims*. DIGRA 2003 Conference, University of Utrecht, The Netherlands.
- Sisler, V. (2005). *Videogames and politics*. Presented in international centre for art and new technologies, Prague.
- Smith, G., (2004). How do computer games affect your children? *Eğitim Araştırmaları Dergisi*, 5, 17.
- Solak, M. Ş. (2012). *Ortaöğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu tutumları ile saldırganlık ve yalnızlık eğilimleri arasındaki ilişki*. Yüksek Lisan Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Soydan, A. (2011). *Oyun çeşitleri: platform ve bilgisayar oyunları, elektronik oyun türleri*. <https://abdurrahmansoydan059.wordpress.com/2011/04/06/oyun-cesitleri-platform-ve-bilgisayar-oyunlari-elektronik-oyun-turleri/> adresinden erişilmiştir.

- Soykan (1993) Soykan, F. (1993), “Türk Sinemasında Kadın ve Şiddet”, 3P: *Psikiyatri, Psikoloji, Psikofarmakoloji Dergisi*, 1(4), 21-31.
- Soylu C. (2013). *Oyunlar çocuklara zararlı mı?* <https://www.sabah.com.tr> adresinden erişilmiştir.
- Sönmez, F. (2016). *Sosyal medyanın, z kuşağı tüketicilerinin satın alma davranışları üzerindeki etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Manisa.
- Spence, J. (1988). The use of computer arcade games in behavior management. *Maladjustment and Therapeutic Education*, 6, 64-68.
- Squire, K. (2006). *Games as ideological worlds*. <http://www.academiccolab.org/resources> adresinden erişilmiştir.
- Steiger, J.H. (1990), Structural model evaluation and modification. *Multivariate Behavioral Research*, 25, 214-12.
- Steinberg, L. (2013). *Adolescence* (10th ed.). New York, NY: McGraw-Hill.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children’s activities and development. *The Future of Children*, 10, 123 – 144.
- Sun D.L., Ma N., Bao M., Chen X.C., Zhang D.R. (2008). Computer games: A double-edged sword? *Cyberpsychology and Behavior*, 11(5), 545–548.
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. New York: Gardner Press.
- Sünbül, A.M. (1996). Öğretmen niteliği ve öğretimdeki rolleri. *Eğitim Yönelimi Dergisi*, 2, 1., 597-607.
- Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., Walsh, D. A. (2010). Television and video game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, 126, 214–221.
- Şad, S.N. (2012). *Investigation of parental involvement tasks as predictors of primary students*. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1059918> adresinden erişilmiştir..

- Şahin, M. (2011). İlköğretim okulu öğrencilerindeki internet bağımlılığı. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Şahin, A. (2015). Bilgisayar oyunlarının 4, 5. ve 6. sınıf öğrencilerinin şiddet eğilimlerine etkileri. *Turkish Studies - International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 10(11), 1359–1376.
- Şahin, E. (2018). <https://www.haberler.com/liselilerin-bilgisayar-oyunu-kavgasi-cinayetle-bitti-son-dakika/445248> adresinden erişilmiştir.
- Şahin Ş. & Çöven Özçelik, Ç. (2016). Ergenlik dönemi ve sosyalleşme. <http://dergipark.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Şahin, T. Y., Yıldırım, S. (1999). *Öğretim teknolojileri ve materyal geliştirme*. Ankara: Anı.
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şalom (2012). *Sanal âlem fayda mı zarar mı?* <http://www.salom.com.tr/> adresinden erişilmiştir.
- Şehribanoğlu, S. (2005). *Yapısal eşitlik modelleri ve bir uygulaması*. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Van.
- Şenkoyuncu, Ö (2009). *Çocuklarımızı internet'teki tuzaklardan korumak*. http://www.tavsiye.ediyorum.com/makale_3918.htm adresinden erişilmiştir.
- Şimşek, N., Akça, N., K., & Şimşek, M. (2015). Lise öğrencilerinde umutsuzluk ve internet bağımlılığı. *TAF Prev Med Bull*, 14(1), 7-14. doi: 10.5455/pmb 1-1393401116
- Şirin, S. (2008). *Ölüm döşeğindeki çocukların 'keşke daha çok yapabilseydim' dediği şeyler!*. 4 Şubat 2018 <http://www.hurriyet.com.tr/yazarlar/selcuk-sirin/iszsizligi-kim-cozecek-40730670> adresinden erişilmiştir.
- Tabachnick, B.G. & Fidell, L.S. (2013). *Using Multivariate Statistics*. Pearson, Boston.
- Tabanlı, K. (2010). *Çok kullanıcı çevrimiçi oyunlar ve Simmel'in yabancı kavramı*. Yüksek Lisans Tezi, Kadir Has Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.

- Tahiroğlu A, Çelik G.G., Uzel M., Özcan N., Avcı A. (2008). Internet use among Turkish adolescents. *Cyberpsychol Behav*; 11, 149-171.
- Tahiroğlu, A. Y., Çelik, G.G., Fettahoğlu, Ç. Yıldırım, V., Toros, F., Avcı, A., ... Uzel, M. (2010). Psikiyatrik bozukluğu olan ve olmayan ergenlerde problemlerli internet kullanımı. *Nöropsikiyatri Arşivi Dergisi*, 47, 241–246.
- Tan, H. (1995). *Psikolojik Danışma ve Rehberlik*. İstanbul: Milli Eğitim.
- Tanner, L. (2007). *AMA considers video game overuse an addiction*. <http://www.washingtonpost.com/wpdyn/content> adresinden erişilmiştir.
- Tarhan, N. (2007). Çocuklar bilgisayar oyunlarından etkilenir mi? *Tefekkür Dergisi*. 19, 1.
- Tarhan, N. & Nurmedov, S. (2011). *Bağımlılık-sanal veya gerçek*. İstanbul: Timaş.
- Tarhan, N. & Nurmedov, S. (2014). *Sanal veya Gerçek Bağımlılık*. İstanbul: Timaş.
- Taş, İ., Eker, H., Anlı, G., (2014). Orta Öğretim Öğrencilerinin İnternet ve Oyun Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi. *Online Journal of Technology Addiction & Cyberbullying*, 1(2), 37-57.
- Taylan, H., Işık M. (2015). Sakarya’da ortaokul ve lise öğrencilerinin internet bağımlılığı. *International Periodical For The Languages, Literature ve History of Turkish or Turkic*. 10(6) Spring, 855-874.
- TBMM. (2012). Bilgi Toplumu Olma Yolunda Başta Bilişim Sektöründeki Gelişmeler Olmak Üzere İnternet Kullanımının Gençler ve Çocuklar Üzerindeki Etkilerini Araştırma Komisyonu. <https://acikerisim.tbmm.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- T.C. Başbakanlık Devlet Planlama Teşkilatı (2006). *Dokuzuncu Beş Yıllık Kalkınma Planı (2007-2013)*, Ankara.
- TDK, (2014). Online Sözlük. www.tdk.gov.tr. adresinden erişilmiştir.
- Tekışık, H. H. (1987). Türkiye’de öğretmenlik mesleği ve sorunları. *Hacettepe Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 2(2).

- Tezel, Y. (2018). *Bilgisayar oyunları tarihi*. İstanbul: Sokak Kitapları.
- Timisi, N. (2005). *Sanallığın gerçekliği: internetin kimlik ve topluluk alanına girişi*. İnternet, Toplum, Kültür içinde. (Der. M. Binark ve B. Kılıçbay) Ankara: Epos, 89-105.
- Titman, W. (1994). *Special places, special people*. The hidden curriculum of school grounds. WWF UK (World Wide Fund for Nature)/Learning Through Landscapes.
- Toksöz, M.R. (1999). *Yeni bir medya türü olarak etkileşimli bilgisayar oyunları*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Tongar, H.K. (2017). *Bağırmayan anneler bağırıp çağırmadan çocuk büyüme teknikleri*. İstanbul: hayykitap.
- Toprak B. (2017, Aralık 9). Bilgisayar oyunu öldürdü. *Yenişafak*. <https://www.yenisafak.com/bilgisayar-oyunu-oldurdu-olduren-bilgisayar-oyunu> adresinden erişilmiştir.
- Topşar, A.(2015). *Ortaokul 7. sınıf öğrencilerinde duygusal zeka ile bilgisayar oyun bağımlılığı arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul.
- Toran, M., Ulusoy, Z., Aydın, B., Deveci, T., Akbulut, A. (2016). Çocukların dijital oyun kullanımına ilişkin annelerin görüşlerinin değerlendirilmesi. *Kastamonu Eğitim Dergisi* 24(5), 2263-2278.
- Torun, F., Akçay, A., Çoklar, A. N. (2015). Bilgisayar oyunlarının ortaokul öğrencilerinin akademik davranış ve sosyal yaşam üzerine etkilerinin incelenmesi. *Karaelmas Journal of Educational Sciences*, 3(15), 25-35.
- Tozoğlu, E., Kuran, Ş. (2018). *AGÜ'den bilgisayar oyunları ile dünya tarihi dersi*. <http://www.agu.edu.tr/news/3709/AG%C3%9C%E2%80%99den%20Bilgisayar%20Oyunlar%C4%B1%20ile%20D%C3%BCny%C3%A4%20Tarihi%20Dersi...> adresinden erişilmiştir.
- Tören, A. (2011). *Erzincan'dan derlenen çocuk oyunlarının çocuk eğitimindeki yeri*. Yüksek Lisans Tezi, Erzincan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzincan.

- Törüner, K.E., Büyükgönenç, L. (2012). *Çocuk sağlığı temel hemşirelik yaklaşımları*. Ankara: Göktaş.
- Tsitsika, A., Critselis, E., Louizou, A., Janikian, M., Freskou, A., Marangou, E., Kormas, G., & Kafetzis, D. (2011). Determinants of internet addiction among adolescents: A case-control study. *Electronic Publication*, 11, 866-874.
- Tuğrul, B., Ertürk, G., Altınkaynak, Ş. & Güneş, G. (2014). Oyunun üç kuşaktaki değişimi, Change of the Play in Three Generations. *International Journal of Social Science*, 27, 1-16.
- Tural Sönmez, M., Dinç Artut, P. (2011). Web üzerinden sunulan eğitsel matematik oyunlarının kesirler ve ondalık sayılara ilişkin öğrenci başarısına etkisi. *Aydın Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, İstanbul.
- Turgut, Y.E. (2016). *Çocukların mobil internet deneyimleri: Kullanım, risk faktörleri ve risklerle başa çıkma stratejilerinin incelenmesi*. Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Erzurum.
- Turkle, S. (2008). *Always-on/always-on-you: The tethered self*. Handbook of mobile communication studies <http://sodacity.net/system/files/Sherry> adresinden erişilmiştir.
- Turvey, K. (2006). Towards deeper learning through creativity within online communities in primary education. *Computers & Education*, 46(3), 309-321.
- TÜİK (2012). *İnternet kullanım amaçları*. <http://www.tuik.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- TÜİK (2013). *Cep telefonu kullanım amaçları*. <http://www.tuik.gov.tr> adresinden erişilmiştir.
- Tüzün, H. (2006). *Bilgisayar oyunlarının yararları ve zararları*. Ankara: İ-Net-Tr'06, XI. Türkiye'de İnternet Konferansı'nda sunulan bildiri, Aralık.
- Ulum, H. (2016). *Çocuklarda bilgisayar oyunu bağımlılığı ile duygu ayarlayabilme arasındaki ilişkinin incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Çığ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Tarsus.

- Ulusoy, O. (2008). *Ergenlerde bilişim teknolojileri kullanımı ve saldırganlık ilişkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Adana.
- Uysal, D. (2017). Bilgisayar oyunlarında bağımlılık, şiddet ve kimlik kaybının çocuk ve gençler üzerindeki etkileri: Burkhard Spinnen'in 'Nevena' adlı romanı. *The Journal of Academic Social Science Studies*, 56, 177-200.
- İlhan, A. (2016). *Ortaöğretim öğrencilerinin siber zorbalık ve internet saldırganlık düzeyleri ile sosyal medyaya ilişkin tutumlarının incelenmesi (Çekmeköy Örneği)*. Yüksek Lisans Tezi, Yeditepe Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Ünal Terek, G. & U, Batı (2012). *Dijital oyunlar*. İstanbul : Derin.
- Ünsal, H. (2011). *Öğrenme öğretme kuram ve yaklaşımları*. Sevil Büyükalın Filiz (Ed.), Beyin temelli öğrenme. Ankara: Pegem.
- Üre, Ö.(2009). *Bilgisayar oyunları sosyalleşmede engel*. [www.geldik.com /annevecocuk sagligi](http://www.geldik.com/annevecocuk/sagligi) adresinden erişilmiştir.
- Üstünel, H. (2015). *Bilinçli toplum oyun bağımlılığı*. İstanbul: Dörtgöz.
- Üstündağ, E. (2017). *Almanya'da Mavi Balina oyunu Furkan'ın canını aldı*. <https://www.aksam.com.tr> adresinden erişilmiştir.
- Van Rooij, A. J. (2011). *Online video game addiction*. Exploring a new phenomenon [PhD Thesis].TheNetherlandas:ErasmusUniversity,Rotterdam. <http://repub.eur.nl/res> adresinden erişilmiştir.
- Vollmer, C., Randler, C., Horzum, M. B., Ayas, T. (2014). Computer game addiction in adolescents and its relationship to chronotype and personality. *SAGE Open*, 4(1), 1-9.
- Wahome, T. J. (2003). *Student perceptions of factors that promote resiliency in high schools*. Unpublished doctoral dissertation, University of California.
- Wan, C. S., ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology ve Behavior*, 9(6), 762-766.

- Wan, C-S. & Wen-Bin Chiou, W-B. (2013). Ergenler internet oyunlarına neden bağımlılar: Tayvan’da bir mülakat çalışması. (Çev. Fatma Kenevir). *Toplum Bilimleri*. 7, 14, 411-418.
- Wang, C. S. & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Wang L.C., Chen M.P. (2010) The effects of game strategy and preference-matching on flow experience and programming performance in game-based learning. *Innovations in Education and Teaching International*, 47, 39–52.
- Ward, L. (2004). *Computer games “Can help children learn”*. The Guardian. <http://education.guardian.co.uk/elearning/story/0,,1336801,00,html> adresinden erişilmiştir.
- Webster-Stratton, Carolyn & Reid, M. Jamila (2003). Treating conduct problems and strengthening social and emotional competence in young children: the dina dinosaur treatment program. *Journal of Emotional and Behavioral Disorders*, 11(3): 130-143.
- Weinstein, A. M. (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
- Whang, S.M. (2005).Online games dynamics in Korean society: Experiences and Lifestyles in the Online Game World. Ed.: Gale, F. ve Fahey, S. Youth in Transition: The Challenges of Generational Change in Asia. *The Association of Asian Social Science Research Councils (AASSREC)*. 206-227.
- Wood, R.T.A. (2008). Problems with the concept of video game “addiction”: Some case study examples. *Int. J. Mental Health Addict.*, 6, 169-178.
- Wood, R.T.A.; Griffiths, M.D. & Eatough, V. (2004). Online data collection from video game players: Methodological Issues. *Cyberpsychology ve Behavior*, 7(5). 511-518.
- Xu, Z., Turel, O., & Yuan, Y. (2012). Online game addiction among adolescents: motivation and prevention factors. *European Journal of Information Systems*, 21(3), 321-340.

- Yalçın Irmak A. (2014) Ortaöğretim öğrencilerinin dijital oyun oynama davranışlarının sağlık davranışı etkileşim modeline göre incelenmesi. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yalçın Irmak, A. & Erdoğan, S. (2015). Dijital oyun bağımlılığı ölçeği Türkçe formunun geçerliliği ve güvenilirliği. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 16 (Special Issue.1), 10-19.
- Yalçın Irmak, A. & Erdoğan, S. (2016). Ergen ve genç erişkinlerde dijital oyun bağımlılığı: güncel bir bakış. *Türk Psikiyatri Dergisi*, 27(2), 128-37.
- Yang, Z. (2005). Research on the correlation between life events and video game addiction in junior middle school students. *Chinese Journal of Clinical Psychology*. 13(2), 182-193.
- Yavuzer, H. (2007). *Çocuk psikolojisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yavuzer, H. (2013). *Ana-baba-çocuk*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yee, N (2002). *Understanding MMORPG addiction*. www.nickyee.com adresinden erişilmiştir.
- Yee, N. (2007). Motivations of play in online games. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, 772–775.
- Yee, N., Ducheneaut, N., Nelson, L. (2012, May). *Online gaming motivations scale: development and validation*. In Proceedings of the 2012 ACM annual conference on Human Factors in Computing Systems (pp. 2803-2806). ACM.
- Yeşilyaprak, B. (2013). *21. yüzyılda eğitimde rehberlik hizmetleri. Gelişimsel yaklaşım*. Ankara: Nobel.
- Yeşilyurt, F. (2014). *Ergenlerin çevrim içi oyunlardaki deneyimleri ve oyuna ilişkin tutumlarının incelenmesi*. Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Yeşilyurt, F. (2018). Ergenlerin oynadıkları çevrim içi oyunların cinsiyet, sınıf düzeyi ve ders başarısına göre incelenmesi. *Hasan Ali Yücel Eğitim Fakültesi Dergisi*, 15(2) 100-121.
- Yıldıran, N., (2004). *Fen Bilgisi dersinde atomun yapısı ve periyodik çizelge konusunun oyun ve modellerle öğretilmesinin başarıya etkisi*. Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

- Yıldırım, M.C., Dönmez, B. (2008). Okul-aile işbirliğine ilişkin bir araştırma (İstiklal İlköğretim Okulu Örneği). *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, 7(23), 98-115.
- Yılmaz, E (2004). *Elektronik oyunlar ve Türkiye*. simge.metu.edu.tr/conferences adresinden erişilmiştir.
- Yılmaz, B. (2008). *İlköğretim 6. ve 7. sınıf öğrencilerinin bilgisayara yönelik bağımlılık gösterme eğilimlerinin farklı değişkenlere göre incelenmesi*. 6. International Educational Technology Conference, 6-9 May, Anadolu University, Eskişehir.
- Yılmaz M. & Candan., F. (2018). Oyun sanal intihar Gerçek: The blue whale challenge/mavi balina oyunu üzerinden kurulan iletişimin neden olduğu intiharlar üzerine kuramsal bir değerlendirme. *DergiPark Akdeniz Üniversitesi İletişim Fakültesi Dergisi*, 270 – 283.
- Yılmaz, E., Çağıltay, K. (2004). *Elektronik oyunlar ve Türkiye*. In TBD 21. Ulusal Bilişim Kurultayı, 1-8 <http://www.simge.metu.edu.tr/conferences/TBD04-ElektronikOyunlar.pdf>. adresinden erişilmiştir.
- Yılmaz, E., Çağıltay, K. (2005). *History of digital games in Turkey*. Authors & Digital Games Research association DIGRA.
- Yolcu, H., Bayram, A. (2016). Eğitimde Teknoloji Kullanımı: Fatih Projesine Eleştirel Bakış. *Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 16 (4), 2111-2143.
- Young, K. (2009). Understanding online gaming addiction and treatment issues for adolescents. *The American Journal of Family Therapy*, 37(5), 355-372.
- Yörükoğlu, A. (1980), *Çocuk Ruh Sağlığı*, Ankara: Türkiye İşbankası.
- Yörükoğlu, A. (2008). *Çocuk ruh sağlığı*. 29. Basım, İstanbul: Özgür.
- Yurt, M.E. & Bayraktutan, O. (2016, Kasım 9). Kur'an eğitimi ve öğretiminde ailenin rolü üzerine bir değerlendirme. *Uluslararası aile içi eğitim*. www.igdir.edu.tr adresinden erişilmiştir.

- Zhou, Y., & Li, Z. (2009). *Online game addiction among Chinese college students measurement and attribution*. B. K. Wiederhold, ve G. Riva (Dü) içinde, Annual Review of Cybertherapy and Telemedicine 2009 (s. 149-154). Amsterdam: Ios Press.
- Zimbardo P. ,Coulombe N. D. (2017). *Bitik erkekler*. (Çev:Tolga Yalur). İstanbul:Pegasus.
- Zorbaz, O. (2013). *Lise öğrencilerinin problemli internet kullanımının sosyal kaygı ve akran ilişkileri açısından incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- Aile eğitim programı (2011). <https://ailetoplum.aile.gov.tr/uploads/pages/indirilebilir.../61-turkiyede-aile-degerleri.pdf> adresinden erişilmiştir.
- Bursa Milli Eğitim Müdürlüğü (2017). <https://bursa.meb.gov.tr/www/bursa-milli-egitimden-bagimlilikla-mucadele-message-projesi/icerik> adresinden erişilmiştir.
- Bursa tv (2018). <http://www.bursatv.com.tr/bursa-haber/bursa-da-16-yasindaki-genc-mavi-balina-kurbani-h31888.html> adresinden erişilmiştir.
- EBA (2017). [www.eba.gov.tr/ video/izle](http://www.eba.gov.tr/video/izle) adresinden erişilmiştir.
- Hürriyet (2010). [http:// www.hurriyet.com.tr/dunya/g-koreli-anne-babaya-vicdan-azabi-cezasi-14306988](http://www.hurriyet.com.tr/dunya/g-koreli-anne-babaya-vicdan-azabi-cezasi-14306988) adresinden erişilmiştir.
- Kıbrıs Manşet (2016). <https://www.kibrismanset.com/dunya/12-kisi-cepteki-oyun-yuzunden-olmus-h161284.html> adresinden erişilmiştir.
- Media Development Authority (2012). <http://www.mda.gov.sg/Documents/PDF> adresinden erişilmiştir.
- Milliyet (2017). <http://www.milliyet.com.tr/haberler/blue-whale> adresinden erişilmiştir.
- NTV (2017). <https://www.ntv.com.tr/turkiye/oyun-bagimlisi-genc-bilgisayar-basinda-oldu> adresinden erişilmiştir.
- Pamukkale Kaymakamlığı Proje Ofisi (2018). <http://www.teknolojiyonyonetiyoum.com/nomofobi-gunu> adresinden erişilmiştir.

Sabah (2013). <https://www.sabah.com.tr/dunya/2013/07/15/bilgisayar-oyunu-baba-katili-etti> adresinden erişilmiştir.

Sabah (2018). <https://www.sabah.com.tr/yasam/2018/05/22/mavi-balina-oyunundan-sonra-bu-kez-mariam-alarmi> adresinden erişilmiştir.

Strateji ve Bütçe Başkanlığı (2015). *2015-2018 Bilgi Toplumu Stratejisi ve Eylem Planı*. <http://www.bilgitoplumu.gov.tr/2015/2015-2018-bilgi-toplumu-stratejisi-ve-eylem-planı-yayimlandi-2/> adresinden erişilmiştir.

TBM Yeşilay (2017). <https://www.tbm.org.tr> adresinden erişilmiştir.

TÜİK (2014). *Yaşam memnuniyeti araştırması, 2013*. <http://tuik.gov.tr> adresinden erişilmiştir.

EKLER

Ek 1.

Öğretmen Görüşlerine Göre Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeylerini Etkileyen Etkenleri Belirleme Ölçeği

Saygıdeğer Meslektaşım,

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı'nda Doç. Dr. Sabri ÇELİK danışmanlığında doktora tez çalışması yapmaktayım. Bu anket, tez çalışmam kapsamında siz değerli ortaokul öğretmenlerimizin öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığına yönelik görüşlerini almak amacıyla oluşturulmuş ve bilgilerinize sunulmuştur.

Siz değerli öğretmenlerimizin görüşleri, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının mevcut durumunun tespit edilmesi, bu bağımlılığa etki eden faktörlerin belirlenmesi ve öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamalarıyla ilgili görüşlerini ortaya koyması açısından büyük önem taşımaktadır. Ölçek maddelerinin boş bırakılması araştırma sonuçlarını olumsuz etkileyeceği için maddelerin tamamının doldurulması gerekmektedir.

Araştırmama ilişkin tüm konularda bilgi almak için aşağıdaki e-posta adresimden bana ulaşabilirsiniz. Görüşlerinizi benimle paylaşıp değerli zamanınızı ayırdığınız ve çalışmama yaptığınız katkı için çok teşekkür ederim.

Saygılarımla.

Araştırmacı: Berru ULUSOY

berru.ulusoym@hazi.edu.tr

ÖĞRETMENLERE İLİŞKİN KİŞİSEL BİLGİLER:

1. Cinsiyetiniz: Kadın () Erkek ()
2. Branşınız, lütfen yazınız:
3. Kıdeminiz: 0-5 yıl () 5-10 yıl () 10-15 yıl () 15-20 yıl () 20yıl ve üzeri ()

ÖĞRENCİLERİN OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİ ETKİLEYEN ETKENLER:

1. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının hangi cinsiyet grubunda daha fazla olduğunu düşünüyorsunuz?

() Kız () Erkek () Cinsiyet oyun bağımlılığını etkilemez

2. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının hangi yaş aralığında daha fazla olduğunu düşünüyorsunuz?

() 9-11 () 11-13 () 13-15 () 15-17

3. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının hangi sınıf düzeyinde daha fazla olduğunu düşünüyorsunuz?

Sınıf Düzeyi

() 5 () 6 () 7 () 8

4. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının hangi 'okulun öğretim biçimi' nde daha fazla olduğunu düşünüyorsunuz?

Okulun Öğretim Biçimi

() Tekli () İkili () Okulun öğretim biçimi oyun bağımlılığını etkilemez

5. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının hangi ‘anne-baba eğitim düzeyi’nde daha fazla olduğunu düşünüyorsunuz?

Annenin Eğitim Durumu

() Okur yazar değil

() İlkokul

() Ortaokul

() Lise

() Üniversite

() Lisansüstü

() Etkilemiyor

Babanın Eğitim Durumu

() Okur yazar değil

() İlkokul

() Ortaokul

() Lise

() Üniversite

() Lisansüstü

() Etkilemiyor

6. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının hangi ‘anne-baba çalışma durumu’ nda daha fazla olduğunu düşünüyorsunuz?

Annenin Çalışma Durumu

() Çalışıyor

() Çalışmıyor

() Etkilemiyor

Babanın Çalışma Durumu

() Çalışıyor

() Çalışmıyor

() Etkilemiyor

7. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının hangi ‘aile gelir durumu’ nda daha fazla olduğunu düşünüyorsunuz?

Ailenin Gelir Durumu

() 0-1700 TL () 1701- 3500 TL () 3501 ve üzeri () Etkilemiyor

8. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığının hangi ‘anne ve babanın çocukla yaşama durumu’nda daha fazla olduğunu düşünüyorsunuz?

Anne ve Babanın Çocukla Yaşama Durumu

() Çocuk anne ve baba ile yaşıyor

() Çocuk anne ve baba ile yaşamıyor

() Çocuk sadece anne /baba ile yaşıyor

() Etkilemiyor

Aşağıda sıralanan maddelerde görüşünüze uygun olanı (X) işareti ile belirtiniz.

Maddeler	Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
9. Öğrencilerimin kendilerine ait cep telefonu, bilgisayar/tableti olma durumu onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkiler.					
10. Öğrencilerimin bilgisayar oyunu oynamaları onlarda bağımlılık yapar.					
11. Öğrencilerimin bilgisayar oyunu oynaması zaman kaybıdır.					
12. Öğrencilerimin teknolojik araçlara sahip olması onların bilgisayar oyun bağımlılıklarını etkilemez.					
13. Bilgisayar oyunu oynamak öğrencilerimin sosyal yaşamını olumsuz yönde etkiler.					
14. Bilgisayar oyunu oynamak öğrencilerimin okul başarısını olumsuz yönde etkiler.					
15. Bilgisayar oyunu oynamak öğrencilerim için faydalıdır.					
16. Bilgisayar oyunları ödül olarak kullanılabilir					
17. Öğrencilerim, boş zamanlarımda bilgisayar oyunu oynadığını bilir.					

BİRİNCİ BÖLÜM BİTTİ. LÜTFEN İKİNCİ BÖLÜME GEÇİNİZ.

Öğretmen Görüşlerine Göre “Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği”

Saygıdeğer Öğretmenlerimiz; elinizdeki form, öğretmenlerin görüşlerine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini belirlemek üzere geliştirilmiştir. Bu formda sıralanan maddelerden size uygun olanı (X) işareti ile belirtiniz. Tüm maddeleri cevaplayınız. Verdiğiniz bilgiler kesinlikle saklı kalacak ve araştırmacıdan başka kimse görmeyecektir. Çalışmaya katkıda bulunduğunuz için çok teşekkür ederim.

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
1	Öğrencilerim bilgisayarda oyun oynamak için ödevlerini aksatır.					
2	Öğrencilerim bilgisayarda oyun oynadıklarından okula geç kalır.					
3	Öğrencilerimi ders saatleri ve okul dışında bilgisayar oyunu oynarken görüyorum.					
4	Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynarken engellendiğinde sinirlenir.					
5	Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynamayı dört gözle bekler.					
6	Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istemelerine rağmen bırakamaz.					
7	Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynadıkları zaman kendilerini yalnız hissetmez.					
8	Öğrencilerim için bilgisayarda oyun oynamak, arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					
9	Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynamaya başladığında verilen süreden daha uzun süre oyun oynar.					
10	Öğrencilerim bilgisayarda kaybettikleri bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyar.					
11	Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynamaya doyamaz.					
12	Öğrencilerim arkadaşlarının oynadığı bilgisayar oyunlarını oynar.					
13	Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynamadıkları zamanlarda bilgisayarda oyun oynayacağı zamanı hayal eder.					
14	Öğrencilerim gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerinin özelliklerini gösterir.					
15	Öğrencilerim bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih eder.					
16	Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynadıkları süre hakkında yanlış bilgi verir.					
17	Öğrencilerim bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istedikleri zaman bırakabilir.					
18	Öğrencilerim bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, tv izleme vb.) tercih eder.					

ANKET TAMAMLANMIŞTIR. VERDİĞİNİZ DEĞERLİ BİLGİLER İÇİN TEŞEKKÜRLER.

EK 2.

Veli Görüşlerine Göre Ortaokul Öğrencilerinin Oyun Bağımlılık Düzeylerine Etki Eden Etkenleri Belirleme Ölçeği

Çok Kıymetli Velilerimiz,

Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Yönetimi ve Denetimi Anabilim Dalı'nda Doç. Dr. Sabri ÇELİK danışmanlığında doktora tez çalışması yapmaktayım. Bu anket, tez çalışmam kapsamında siz değerli velilerimizin ortaokul öğrencisi olan çocuklarının bilgisayar oyun bağımlılığına yönelik görüşlerini almak amacıyla oluşturulmuş ve bilgilerinize sunulmuştur.

Siz değerli velilerimizin görüşleri, ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının mevcut durumunun tespit edilmesi, bu bağımlılığa etki eden faktörlerin belirlenmesi ve öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamalarıyla ilgili görüşlerinizi ortaya koyması açısından büyük önem taşımaktadır. Ölçek maddelerinin boş bırakılması araştırma sonuçlarını olumsuz etkileyeceği için maddelerin tamamının doldurulması gerekmektedir.

Araştırmama ilişkin tüm konularda bilgi almak için aşağıdaki e-posta adresimden bana ulaşabilirsiniz. Görüşlerinizi benimle paylaşıp değerli zamanınızı ayırdığınız ve çalışmama yaptığınız katkı için çok teşekkür ederim.

Saygılarımla.

Araştırmacı: Berru ULUSOY

berru.ulusoy@gazi.edu.tr

ÖĞRENCİLERİN OYUN BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİ ETKİLEYEN ETKENLER:

1. Çocuğunuzun cinsiyetini belirtiniz.

Kız () Erkek ()

2. Çocuğunuzun yaşını lütfen yazınız.

Yaş:.....

3. Çocuğunuzun sınıf düzeyini işaretleyiniz.

Sınıf Düzeyi

5 () 6 () 7 () 8 ()

4. Çocuğunuzun devam ettiği okulun öğretim biçimini işaretleyiniz.

Okulun Öğretim Biçimi

() Tekli () İkili

5. Anne ve babanın eğitim durumunu işaretleyiniz.

Anne Eğitim Durumu

- () İlkokul
() Ortaokul
() Lise
() Üniversite
() Lisansüstü

Babanın Eğitim Durumu

- () İlkokul
() Ortaokul
() Lise
() Üniversite
() Lisansüstü

6. Anne ve babanın çalışma durumunu işaretleyiniz.

Anne Çalışma Durumu

- () Çalışıyor
() Çalışmıyor

Baba Çalışma Durumu

- () Çalışıyor
() Çalışmıyor

7. Anne ve babanın çocukla yaşama durumunu seçiniz.

- () Çocuk, anne ve baba ile birlikte yaşıyor () Çocuk, anne ve baba ile birlikte yaşamıyor
() Çocuk, sadece anne /baba ile yaşıyor

8. Ailenin gelir durumunu işaretleyiniz.

Ailenin Gelir Durumu

() 0-1700 TL () 1701- 3500 TL () 3501 ve üzeri

9. Çocuğunuzun kendine ait bilgisayar/ tablet ya da cep telefonu olma durumunu işaretleyiniz.

() Kendine ait bilgisayar/ tablet var.

() Kendine ait cep telefonu var.

() Kendine ait bilgisayar/ tablet veya cep telefonu yok.

Aşağıda sıralanan maddelerde görüşünüze uygun olanı (X) işareti ile belirtiniz.

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
10	Çocuğumun bilgisayar oyunu oynaması onda bağımlılık yapmaktadır.					
11	Çocuğumun bilgisayar oyunu oynamasının zaman kaybı olduğunu düşünüyorum.					
12	Bilgisayar oyunu oynaması çocuğumun sosyal yaşamını olumsuz yönde etkilemektedir					
13	Bilgisayar oyunu oynamak çocuğumun ders başarısını olumsuz yönde etkilemektedir.					
14	Bilgisayar oyunu oynamanın faydalı olduğunu düşünüyorum.					
15	Bilgisayar oyunlarının çocuğum için ödül olarak kullanılabileceğini düşünüyorum					
16	Çocuğumun bilgisayar oyunu oynamasına kısıtlama getiririm.					
17	Çocuğumla birlikte ben de bilgisayar oyunu oynarım.					
18	Boş zamanlarımda bilgisayar oyunu oynarım.					
19	Çocuğum uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında onun oyun oynamasını engellerim.					
20	Çocuğum uzun süre bilgisayar oyunu oynadığında bu davranışının zararlarını ona anlatırım.					
21	Bilgisayar oyunu oynamak çocuğumu sosyalleştirmektedir.					
22	Çocuğumun oynadığı bilgisayar oyunlarını ve oynadığı süreyi takip ederim.					

BİRİNCİ BÖLÜM BİTTİ. LÜTFEN İKİNCİ BÖLÜME GEÇİNİZ.

Veli Görüşlerine Göre “Çocukların Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Düzeyini Belirleme Ölçeği”

Kıymetli Velilerimiz; elinizdeki form, veli görüşlerine göre öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyini 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 araştırmacıdan başka kimse görmeyecektir.

Araştırmamıza katkıda bulunduğunuz için teşekkür ederiz.

Maddeler		Hiçbir Zaman	Nadiren	Bazen	Sık sık	Her Zaman
1	Çocuğum bilgisayarda oyun oynamak için ödevlerini aksatır.					
2	Çocuğum bilgisayarda oyun oynadığından okula geç kalır.					
3	Çocuğum okul dışındaki vaktinin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçirir.					
4	Çocuğum bilgisayar oyunu oynarken engellendiğinde sinirlenir.					
5	Çocuğum bilgisayar oyunu oynamayı dört gözle bekler.					
6	Çocuğum bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istemesine rağmen bırakamaz.					
7	Çocuğum bilgisayar oyunu oynadığı zaman kendini yalnız hissetmez.					
8	Çocuğum için bilgisayarda oyun oynamak, arkadaşlarıyla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					
9	Çocuğum bilgisayar oyunu oynamaya başladığında verilen süreden daha uzun süre oyun oynar.					
10	Çocuğum bilgisayarda kaybettiği bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyar.					
11	Çocuğum bilgisayar oyunu oynamaya doyamaz.					
12	Çocuğum arkadaşlarının oynadığı bilgisayar oyunlarını oynar.					
13	Çocuğum bilgisayar oyunu oynamadığı zamanlarda bilgisayarda oyun oynayacağı zamanı hayal eder.					
14	Çocuğum gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerinin özelliklerini gösterir.					
15	Çocuğum bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih eder.					
16	Çocuğum bilgisayar oyunu oynadığı süre hakkında yanlış bilgi verir.					
17	Çocuğum bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istediği zaman bırakabilir.					
18	Çocuğum bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapma, tv izleme vb.) tercih eder.					

ANKET TAMAMLANMIŞTIR. VERDİĞİNİZ DEĞERLİ BİLGİLER İÇİN TEŞEKKÜRLER.

EK 3.

Araştırma İzin Belgesi

T.C.
ANKARA VALİLİĞİ
Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : E.558481.608.99.E.21341410
Konu : Araştırma İzin

12.12.2017

GAZİ ÜNİVERSİTESİNE
(Eğitim Bilimleri Enstitüsü Müdürlüğü)

İlgil: a) MEB Yenilik ve Eğitim Teknolojileri Genel Müdürlüğünün 2012/13 nolu Genelgesi,
b) 23.11.2017 Tarihli ve E.45340 sayılı yazımız.

Enstitünüz, Eğitim Bilimleri Anabilim Dalı, Eğitim Yönetimi Bilim Dalı doktora öğrencisi Berru ULUSOY'un "Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyi ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörlere İlişkin Öğretmen Ve Veli Görüşleri" kapsamında uygulama talebi Müdürlüğümüze uygun görülür ve uygulamanın yapılacağı ilçe Millî Eğitim Müdürlüğüne bilgi verilmiştir.

Görüşme formunun (8 ayfa) araştırmacı tarafından uygulama yapılacak sayıda çoğaltılması ve çalışmanın bitiminde bir örneğinin (cd ortamında) Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme (1) Şubesine gönderilmesini rica ederim.

Veli BARDAKCI
Vali a.
Millî Eğitim Müdürü

Güvenli Elektronik
Açılış Ayarları
13.12.2017
Ali

EK 4

Ölçek Kullanım İzinleri

Merhabalar, tarafımızca geliştirilen ölçeğin yapacağınız çalışmalarda kullanmanızda herhangi bir sakınca yoktur. çalışmalarınızda kolaylıklar dilerim.

Doç. Dr. Tuncay AYAS

Sakarya Üniversitesi

Eğitim Fakültesi

Psikolojik Danışma ve Rehberlik ABD

Selamlar,

Memnuniyetle kullanabilirsiniz

Makalede detaylar bulunmaktadır.

Kolaylıklar diliyorum.

Doc.Dr. Ozlem CAKIR

Ankara Üniversitesi

Eğitim Bilimleri Fakültesi

BOTE Bölümü

kullanmanız bizi mutlu edecektir. kolay gelsin.

--

Dr. Mehmet Barış HORZUM

Sakarya University

Faculty of Education

Computer Education & Instructional Technologies



GAZİLİ OLMAK AYRICALIKTIR...