

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/281592916>

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUNU BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLERE An Analysis of Video Game Addiction Levels Among Secondary School Students According to Severa...

Article · January 2014

CITATIONS

12

READS

837

2 authors, including:



Şahin Gökçearslan

Gazi University

61 PUBLICATIONS 164 CITATIONS

SEE PROFILE

ORTAOKUL ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUNU BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN ÇEŞİTLİ DEĞİŞKENLERE GÖRE İNCELENMESİ¹

**An Analysis of Video Game Addiction Levels Among Secondary
School Students According to Several Variables**

Şahin GÖKÇEARSAN²

Abdullah DURAKOĞLU³

Öz

Oyunlar çocuk gelişiminde önemli bir araçtır. Geçmişte daha çok ev dışında arkadaşlarla birlikte gerçekleşen oyunlar günümüzde bilgisayar başında sanal etkinlikler biçiminde gerçekleşmektedir. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeyinin çeşitli demografik özelliklerle olan ilişkisini belirlemeyi amaçlayan bu çalışma Ankara İlinde bir ortaokulun 6-7-8. sınıflarına devam etmekte olan 146 öğrenci ile gerçekleştirilmiştir. Tarama modelinin kullanıldığı araştırma sonuçlarına göre oyun bağımlılığı puanları cinsiyet, anne ve babanın öğrenim düzeyi, oyun oynama süresi açısından değişmekte, bilgisayara sahip olma açısından anlamlı biçimde değişmemektedir. Oyun bağımlılığı konusunda erkek öğrenciler, öğrenim düzeyi yüksek olan ebeveynler ile 3 saatten fazla oyun kullanan öğrenciler aleyhindeki duruma işaret edilmiştir. Farklı bireysel özelliklere göre oyun bağımlılığının değişimi, farklı oyun türlerinin bağımlılığa etkileri, saldırganlık davranışları ve oyunların diğer etkileri, bağımlılıktan korunma ve bağımlılık tedavisi ile ilgili araştırmalar yapılması önerilmiştir.

Anahtar kelimeler: ortaokul, bilgisayar oyun bağımlılığı, cinsiyet, aile

Abstract

Games are important means in children's development. While games used to be mostly outdoor activities enjoyed with friends, they are in the form of cyber activities taking place in front of computers now. Aiming to determine the video game addiction level among various demographic features, this study was carried out on 146 students, who were continuing their education at 6th, 7th or 8th grades in an secondary school in Ankara. According to the results of the research, which used

¹ Bu çalışma, Ankara da düzenlenen, "Çocuk ve Bilişim" temalı 4. Risk Altında ve Korunması Gereken Çocuklar Uluslararası Sempozyumunda poster bildirisi olarak sunulmuş, herhangi bir yerde yayımlanmamıştır.

² Dr. Gazi Üniversitesi, Enformatik Bölümü, Ankara, sgokcearslan@gazi.edu.tr

³ Yrd. Doç. Dr. Abant İzzet Baysal Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü, adurakoglu06@gmail.com

screening model, game addiction scores are affected by some variables such as gender, educational level of parents and duration of playing games, whereas owing a computer has no effect on them. For game addiction, an emphasis was laid on the situation against male students, parents with high level of education and students playing games for more than 3 hours per day. It is recommended that further research be conducted in relation to the variation of game addiction by individual characteristics, the effects of various types of games on addiction, aggressive behaviors and other effects of the games, protection from addiction and the treatment of addiction.

Keywords: secondary school, video game addiction, gender, family

GİRİŞ

Bir ortamda oyuncunun neler yapabileceği veya yapamayacağını belirleyen kurallar çerçevesinde bir amaç ya da hedefe yönelik gerçekleştirilen bir yarışma etkinliği olarak tanımlanan oyunların (Çetin, 2013), tarihinin insanlık tarihi kadar eski olduğu iddia edilmektedir. Oyunlar dünya üzerinde farklı coğrafyalarda, kültürlerde, zamanlarda oynanmış ve sürekli değişime uğramıştır. İnsanlar çeşitli nedenlerle dünya üzerinde farklı ve bazen bir birine çok benzeyen oyunlar oynamıştır (Kukul, 2013). İnsanların neden oyun oynadıkları sorusunu, Malone (1981) ‘kontrol’, ‘merak’, ‘meydan okuma’ ve ‘düşsel ortamlar’ biçiminde dört ana etkenle ilişkilendirerek cevaplandırmıştır. Garris, Ahlers ve Driskell (2002) oyunlarda yer alan “mücadele”, “gizem”, “kontrol”, “fantazi”, “kurallar”, “duyusal uyarıcılar” gibi bileşenlerin insanları oyun oynamaya iten etkenler arasında yer aldığını ifade etmiştir.

Her yaş grubunu cezbeden oyunlar özellikle çocukların gelişiminde önemli bir araçtır. Çocukların fiziksel, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimini destekleyen oyunlar, çocuk için doğal bir öğrenme ortamı olmanın yanı sıra çocuğun hoşlanarak, gönüllü olarak yaratma etkinliğini gerçekleştirdiği özgür bir ortam sunmaktadır (Kukul, 2013).

Özellikle okul öncesi dönemde ve ilköğretimde oynanan oyunlar çocukların sosyokültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik gelişimine fayda sağlamaktadır. Geçmiş zamanlarda oyun parklarında ve sokaklarda gerçek arkadaşlar ve gerçek etkinlikler biçiminde oynanan oyunlar, günümüzde bilgisayar başında ev ya da İnternet kafelerde gerçekleştirilen sanal etkinlikler halini almıştır (Horzum, 2011).

Günümüzde bilgisayar başında oynanan bu oyunların tarihi gelişim serüveni televizyona bağlanan oyun konsolları ile başlamış (Kukul, 2013) ve kişisel bilgisayara doğru uzanmıştır. İlk dönem karşımıza çıkan bilgisayar oyunları, zayıf görsel, işitsel etki ve sınırlı aksiyonları ile günümüz bilgisayar oyunlarının yanında oldukça sönük kalmaktaydı (Zereyak, 2008). Dijital oyun olarak da adlandırılan çeşitli yazılımlarla programlanan ve çeşitli teknolojileri kullanan bu oyunlar (Çetin, 2013) kullanılan teknolojiye göre dijital konsol oyunları, bilgisayar oyunları ve çevrimiçi (online) oyunlar olarak sınıflandırılmakla birlikte spor, yarış, strateji, görev oyunları ve simülasyonlar olarak beş temel kategoride de sunulmaktadır (Kukul, 2013).

Yukarıda olumlu birçok yanı ifade edilen oyunların psikolojik ve biyolojik bakımlardan birçok olumsuz yanları da söz konusudur (Wan ve Chiou, 2006). Şiddet içerikli video oyunları ile ilgili bir meta analiz çalışması sonucuna göre, bu tip oyunların saldırgan düşüncelerde artışa ve fiziksel uyarılmaya neden olduğu ifade edilmekle birlikte (Anderson ve Bushman, 2001), yine bir meta analiz çalışması sonucuna göre görsel uzamsal yetilerdeki artışla birlikte saldırgan davranışlara bir etkisinin olmadığı gibi olumlu sonuçlara da ulaşılmıştır (Ferguson, 2007). Akademik başarıda düşüklük, öğrenme bozuklukları, oyun oynama

süresi ile ilgili yalan söyleme ve kişilerarası ilişkilerdeki kötüye gidiş olumsuz yönleri ifade etmektedir (Horzum, 2011). Herhangi bir etkinliğin uzun süre yapılması kişilerin yaşamsal etkinliklerini bozmakta (Wang ve Chiou, 2006) ve bireyleri olumsuz yönde etkileyebilmektedir. Uzun süre teknoloji kullanımı teknoloji ile ilgili çeşitli bağımlılık türlerini gündeme getirmiştir. İnternet bağımlılığı, oyun bağımlılığı, mobil telefon ve teknoloji bağımlılığı son zamanlarda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır (Weinstein, 2010; Chang, 2011; Xu, Turel ve Yuan, 2012; Winkler, Dörsing, Rief, Shen, ve Glombiewski, 2013; Tarafdar, Gupta ve Turel, 2013; Şahin, Özdemir, Ünsal ve Temiz, 2013).

Oyun Bağımlılığı

Türk Dil Kurumu'na göre bağımlı “Bir şeyin istemine, gücüne veya yardımına bağlı olan, özgürlüğü, özerkliği olmayan, tabi” olarak tanımlanmıştır (TDK, 2014). Olumsuz bir durumu ifade eden bağımlılık kavramı, bir maddeyi kullanmayı ya da davranışı bırakamama veya kontrol edememe şeklinde tanımlanmaktadır (Egger ve Rauterberg, 1996). Teknolojideki gelişmelerin ivmesinin artmasıyla insanların bu teknolojileri kullanım sıklığı da artmış ve video oyunları gençler ve çocukların sıklıkla kullandıkları araçlar haline gelmiştir. (Anderson, Gentile ve Buckley, 2007). Video oyunu oynama ile ilgili uyumsuz ve inatçı davranış olarak tanımlanan oyun bağımlılığı bir tür teknoloji bağımlılığı türü olarak kabul edilmekle birlikte internet bağımlılığı alt kategorisinde de değerlendirilmektedir. Teknolojinin psiko-aktif ilaçlar gibi bağımlılık yaratan etkisinden söz edilmektedir. Video oyunu oynarken tamamen kontrolden çıkma ve aşırıya kaçan davranışlar sonucu iş, eğitim, kişiler arası iletişim, hobi, genel sağlık,

psikolojik olarak iyi olma hali gibi hayatın her yönünü olumsuz etkileyen sonuçlarla karşılaşılabilir. Farklı kişilik tipinde ve oyun türlerinde video oyunu bağımlılığının farklılık gösterdiği ifade edilmektedir (King, Delfabbro ve Griffiths, 2013). Oyun bağımlılığı, literatürde problemli video oyun kullanımı (Charlton ve Danforth, 2007), patolojik video oyunu oynama (King, Haagsma, Delfabbro, Gradisar ve Griffiths 2013) gibi farklı isimlerle ifade edilmekte ve bu konuda uluslararası (Gentile, 2009; Çakır ve diğerleri, 2011; Seok ve DaCosta, 2012; Madran ve Cakilci, 2013; Kowert, Domahidi, Festl ve Quandt, 2014) ve ulusal (Çakır ve diğerleri, 2011; Horzum, 2011; Şahin ve Tuğrul, 2012; Keser ve Esgi, 2012) araştırmalar sürdürülmektedir.

Ulusal alan yazın incelendiğinde özellikle çocuklara yönelik bağımlılık düzeyi ve bu düzeyin ilişkili olduğu değişkenlerle ilgili araştırma sayısı oldukça kısıtlı olduğu görülmektedir. Ülkemizdeki genç nüfusun fazla olması ve bu nüfusun potansiyel oyun bağımlıları olmaları durumu düşünüldüğünde bu konuda yapılacak betimsel çalışmalar önemli görülmektedir. Bu araştırmanın amacı; ortaokul öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlerine göre farklılık gösterip göstermediği incelemektir. Bu kapsamda aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır.

1. Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?
2. Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri anne öğrenim durumuna göre farklılık göstermekte midir?
3. Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri baba öğrenim durumuna göre farklılık göstermekte midir?

4. Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri oyun oynama süresine göre farklılık göstermekte midir?
5. Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri kendilerine ait bilgisayara sahip olma durumuna göre farklılık göstermekte midir?

YÖNTEM

Araştırmanın Modeli

Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini ortaya koyabilmek için tarama modeli kullanılmıştır. Bilindiği gibi tarama modelleri, bir olay ya da durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan modellerdir. Konu olan olay ya da durum, kendi koşulları içinde ve olduğu şekliyle tanımlanır (Karasar, 2004).

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu; 2010-2011 öğretim yılı 2. döneminde Ankara İlinde Yenimahalle İlçesine bağlı Orhangazi İlköğretim Okulu 6.-7.-8. sınıflara uygulanmıştır. Çalışmaya katılan öğrencilerin % 57,53'ü kız (n=84), % 42,47'si (n=62) erkektir. Öğrencilerin % 28,76'sı (n=42) 6. sınıfa, % 40,41'i (n=59) 7. Sınıfa, % 30,82'si (n=45) 8. sınıfa devam etmektedir. Öğrencilerin % 74,66'sı (n=109) kendine ait bilgisayara sahipken % 25,34 (n=37) öğrencinin kendine ait bilgisayarı bulunmamaktadır. Anne öğrenim durumu incelendiğinde okuma yazma bilmeyen anne bulunmamakla iken, % 26,71'u (n=39) ilkokul mezunu, % 13,70'i (n=20) ortaokul mezunu, % 40,41'i (n=59) lise mezunu, % 12,33'ü (n=18) Üniversite/Yüksek okul, %6,85'i (n=10) yüksek lisans/doktora mezunudur. Baba öğrenim durumu incelendiğinde okuma yazma bilmeyen öğrenci bir tane iken, %

3,42'si (n=5) ilkokul mezunu, % 3,42'i (n=5) ortaokul mezunu, % 15,75'i (n=23) lise mezunu, % 65,75'i (n=96) Üniversite/Yüksekokul, %10,96'sı (n=16) yüksek lisans/doktora mezunudur.

Verileri Toplama Aracı

Horzum ve diğerleri (2008) tarafından geliştirilmiş olan 4 alt faktör altında toplanmış toplam 21 maddeden oluşan ölçme aracının geçerlik ve güvenirlik analizi için 460 ilköğretim öğrencisine ulaşılmıştır. Ölçekte yer alan 21 maddenin faktörlerdeki yük değerleri 0,43-0,70 arasında değişmektedir. Ölçekte yer alan faktörler toplam varyansın % 45'ini açıklamaktadır. Tamamı olumlu maddelerden oluşan ölçme aracında yer alan tüm maddeler olumludur. Ölçme aracının iç tutarlık katsayısı cronbach alpha 0,85 olarak ifade edilmiştir. Bu çalışmada cronbach alpha değeri 0,95 olarak oldukça yüksek değerde bulunmuştur.

Verilerin Toplanması ve Analizi

Çalışma grubunda yer alan öğrencilere anket yönergelerinin okunmasını takip eden süreçte veriler, bilgisayar laboratuvarında gönüllük esasına göre çevrimiçi anket aracıyla ortalama 20 dakika sürede toplanmıştır. Veriler toplandıktan sonra 9 öğrenciye ait ölçek değerlendirme dışı tutulmuştur. Araştırmada verilerin analizi için *Mann-Whitney*, Kruskal-Wallis, tek yönlü ANOVA analizleri kullanılmıştır.

BULGULAR

Bu çalışmanın bulguları araştırma problemlerindeki sıraya uygun bir şekilde sunulmuştur.

Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Cinsiyete Göre Farklılık Gösterip Göstermeme Durumu

Bu çalışmanın ilk sorusu “Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri cinsiyete göre farklılık göstermekte midir?” şeklinde belirlenmiştir. Bu soruya yanıt bulmak üzere öncelikle verilerin normallik varsayımını karşılayıp karşılamadığı incelenmiştir. Gerçekleştirilen Kolmogorov-Smirnov (K-S) testi sonucunda oyun bağımlılığı puanları erkek öğrencilerde normallik varsayımını karşılarken, kız öğrencilerde karşılamamıştır. Bu nedenle cinsiyetler arası karşılaştırmada Mann-Whitney U testi kullanılmıştır. Sonuçlar Tablo 1’de gösterilmiştir.

Tablo 1. *Oyun Bağımlılığı Puanlarının Cinsiyete Göre Mann-Whitney Testi Sonuçları*

Cinsiyet	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Kız	84	57,42	4823,00	1253,00	,00
Erkek	62	95,29	5908,00	U	

Mann-Whitney U testi sonuçları cinsiyetler açısından oyun bağımlılığı puanlarının farklılaştığını göstermiştir, $U=1253,00$, $p>,05$. Sıra ortalamaları dikkate alındığında, erkeklerin oyun bağımlılığı puanlarının düzeylerinin kızlarınkinden daha yüksek olduğu söylenebilir.

Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Annenin Öğrenim Durumuna Göre Farklılık Gösterip Göstermeme Durumu

Bu çalışmanın ikinci sorusu “Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri anne öğrenim durumuna göre farklılık göstermekte midir?” şeklinde belirlenmiştir. Annenin öğrenim durumu açısından yapılan karşılaştırmada öncelikle normallik varsayımı incelenmiştir. K-S testi

sonucu oyun bağımlılığı puanlarının annenin ilkökul mezunu olması düzeyinde normal dağılım göstermediği belirlenmiştir. Bu nedenle annenin öğrenim düzeyleri açısından karşılaştırmada Kruskal-Wallis testi kullanılmıştır. Sonuçlar Tablo 2’de gösterilmiştir.

Tablo 2. *Oyun Bağımlılığı Puanlarının Anne Mezuniyet Durumuna Göre Kruskal-Wallis Testi Sonucu*

Annenin Öğrenim Durumu	n	Sıra Ort.	sd	χ^2	p
Okuma-Yazma bilmiyor	-		4	15,35	,004
İlkokul mezunu	39	65,37			
Ortaokul mezunu	20	60,38			
Lise mezunu	59	73,82			
Üniversite/Yüksekokul Mezunu	18	79,36			
Yüksek Lisans/Doktora	10	119,10			

Araştırmaya katılan çocukların oyun bağımlılığı puanları annenin öğrenim düzeyi açısından farklılaşmaktadır, $\chi^2(sd=4, n=146)=15,35, p<,05$. Yapılan Mann-Whitney testleri, annesi yüksek lisans/doktora mezunu olanların, annesi ilkökul, ortaokul, lise mezunu ve üniversite/yüksekokul mezunu olanlara göre daha yüksek oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğu bulunmuştur.

Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Babanın Öğrenim Durumuna Göre Farklılık Gösterip Göstermeme Durumu

Bu çalışmanın üçüncü sorusu “Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri baba eğitim durumuna göre farklılık göstermekte midir?” şeklinde belirlenmiştir. Babanın öğrenim durumu açısından ilkökul mezunu olma ve üniversite/yüksekokul mezunu olma düzeylerinde normallik varsayımını karşılamadığı görülmüştür. Babanın öğrenim durumu açısından karşılaştırmada Kruskal-Wallis testi kullanılmıştır. Sonuçlar Tablo 3’te gösterilmiştir.

Tablo 3. *Oyun Bağımlılığı Puanlarının Baba Mezuniyet Durumuna Göre Kruskal-Wallis Testi Sonucu*

Babanın Öğrenim Düzeyi	n	Sıra Ort.	sd	χ^2	p
Okuma-Yazma bilmiyor	1	99	5	13,29	,021
İlkokul mezunu	5	67			
Ortaokul mezunu	5	86,70			
Lise mezunu	23	70,76			
Üniversite/Yüksekokul Mezunu	96	86,73			
Yüksek Lisans/Doktora	16	107,75			

Araştırmaya katılan çocukların oyun bağımlılığı puanlarının babanın öğrenim düzeyi açısından farklılaştığı bulunmuştur, $\chi^2(sd=5, n=146)=13,29, p<,05$. Mann-Whitney testleri babası doktora mezunu olanların babası ilkokul, lise ve üniversite/yüksekokul mezunu olanlara göre daha yüksek oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğu belirlenmiştir.

Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Oyun Oynama Süresine Göre Farklılık Gösterip Göstermeme Durumu

Bu çalışmanın dördüncü sorusu “Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri oyun oynama süresine göre farklılık göstermekte midir?” şeklinde belirlenmiştir. Oyun oynama süresinin bütün düzeylerinde oyun bağımlılığı puanlarının normal dağılım gösterdiği ve varyans homojenliği koşulu sağlandığı için oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama süresi değişkeni açısından karşılaştırılmasında tek yönlü ANOVA kullanılmıştır. Sonuçlar Tablo 4’te gösterilmiştir.

Tablo 4. *Çocukların Oyun Bağımlılığı Sonuçlarının Oyun Oynama Süresine Göre ANOVA Sonuçları*

Varyansın Kaynağı	Kareler Ortalaması	Kareler Toplamı	sd.	F	p
Gruplararası	1670,224	13361,794	8	3,724	,001
Grupiçi	448.524	61447,747	137		
Toplam	Kareler Ortalaması	704809,,541	145		

Araştırmaya katılan çocukların oyun bağımlılığı puanlarının oyun oynama süresi açısından farklılaştığı görülmüştür, $F(8, 137)=3.72$, $p<.05$. Çoklu karşılaştırma için yapılan Scheffe testi sonuçları, günde 1 kere 3 saatten fazla oynayanların, $(87 \ 20,65\pm 20,32)$; günde 1 kere 1 saate kadar oynayanlardan $(51,84 \ 20.65\pm 19.31)$, haftada bir kez oynayanlardan $(48,04\pm 19,98)$ ve haftada birkaç kez oynayanlardan $(53,94 \ 20.65\pm 18,96)$ daha yüksek oyun bağımlılığı puanlarına sahip olduğunu göstermiştir.

Öğrencilerin Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Kişisel Bilgisayara Sahip Olmaya Göre Farklılık Gösterip Göstermeme Durumu

Bu çalışmanın dördüncü sorusu “Öğrencilerin oyun bağımlılık düzeyleri kişisel bilgisayara sahip olma durumuna göre farklılık göstermekte midir?” şeklinde belirlenmiştir. Bilgisayara sahip olmanın her iki düzeyinde de oyun oynama puanlarının normallik varsayımını karşıladığı görülmüştür. Bu nedenle Mann-Whitney testi kullanılmıştır. Sonuçlar Tablo 5’te gösterilmiştir.

Tablo 5. *Oyun Bağımlılığı Puanlarının Bilgisayara Sahip Olmaya Göre Mann-Whitney Testi Sonuçları*

Bilgisayara Sahipliği	n	Sıra Ortalaması	Sıra Toplamı	U	p
Evet	109	75,85	4823,00	1760,500	,249
Hayır	37	66,58	2463,50		

Oyun bağımlılığı puanlarının bilgisayara sahip olma değişkeni açısından farklılaşmadığı ($U=1760,50$, $p<.05$) bulunmuştur.

TARTIŞMA VE SONUÇ

İlköğretim öğrencilerinin oyun bağımlılığının cinsiyet, anne-babanın öğrenim düzeyi, oyun oynama süresi ve bilgisayara sahip olma değişkenleri tarafından incelendiği bu araştırmada, bilgisayar oyunu oynamaya çocuklar çok erken yaşlarda başlamasına rağmen ilköğretim öğrencileri ile sınırlandırılmıştır. Bu nedenle araştırma 6., 7. ve 8. sınıf öğrencileriyle gerçekleştirilmiştir.

Oyun bağımlılığı düzeylerinin cinsiyet bakımından karşılaştırılmasında, bağımlılık düzeyinin erkek öğrenciler açısından anlamlı düzeyde daha yüksek olduğu görülmüştür. Bu sonuç, Gökçearslan ve Günbatar (2012)'ın İnternet bağımlılığı ile ilgili araştırması ve Keser ve Esgi (2012)'nin 6.-7.-8. sınıfa devam eden 1467 öğrenci ile gerçekleştirdiği oyun bağımlılığı ile ilgili araştırmasının sonuçlarıyla paralellik göstermektedir. Farklı yaş gruplarında da benzer sonuca ulaşılmıştır (Çakır ve diğerleri, 2011). Erkek çocukların bilgisayar oyunlarına kız çocuklarından daha çok ilgi gösterdikleri bilinmekle birlikte kullanım amaçları ve türleri de farklılaşmaktadır. Psikoloji ve diğer bilimlerinden de yararlanarak bunun nedenini araştırmaya yönelik disiplinler arası derinlemesine araştırmalar yapılabilir.

Yapılan araştırmada, anne ve babanın öğrenim düzeyi açısından oyun bağımlılığı düzeylerinin anlamlı biçimde farklılaştığı, öğrenim düzeyi arttıkça çocuklarının oyun bağımlılığı düzeyinin de arttığı sonucuna ulaşılmıştır. Yapılan diğer bir araştırmada annenin öğrenim düzeyi açısından benzer sonuçlara ulaşılırken babanın öğrenim düzeyi açısından anlamlı farklılık bulunmamıştır. (Şahin ve Tuğrul, 2012). Dikkat çekici olan bu sonucun ortaya çıkmasına, öğrenim düzeyi yüksek

olan ebeveynlerin evin dışında daha çok zaman geçirmeleri nedeniyle çocuklarının daha serbest kalmaları bunun sonucu olarak çocuklarıyla daha az ilgileniyor olmaları bir etken olarak gösterilebilir. Bu yorumu doğrulamak için anne ve babanın evin dışında geçirdikleri toplam süreyle çocuklarının oyun bağımlılığı arasındaki ilişkiyi anlamaya yönelik araştırmalar yapılabilir.

Bu çalışmada elde edilen verilere göre bilgisayar oyunu oynama süresi açısından, oyun bağımlılığı düzeyleri farklılaşmaktadır. Buna göre, günde 3 saatten fazla oynayanların, diğerlerine göre daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyine sahip oldukları görülmüştür. Oyun bağımlılığı ile oynama süresi arasında doğru orantı olduğu görülmektedir. Ayrıca, bilgisayara sahip olma durumunun oyun bağımlılığı düzeyini anlamlı biçimde etkilemediği anlaşılmıştır. Şahin ve Tuğrul'un (2012) araştırmasında bu sonucun tersi sonuçlara ulaşılmıştır. Son yıllarda bilgisayarların hızla yaygınlaşması bu duruma etken olarak gösterilebilir. Bu durumu daha iyi tespit edebilmek için bilgisayar oyunlarının en çok nerede (ev, internet kafe, okul, arkadaş, komşu ve akrabanın evi vb.) oynandıklarına ilişkin araştırmalar yapılabilir.

Ülkemizde teknoloji kullanımına yönelik riskler ile ilgili çeşitli çalışmalar yürütülmektedir. FATİH projesi olarak da adlandırılan fırsatları artırma ve teknolojiyi iyileştirme hareketinin bir basamağını, “Bilinçli, güvenli, yönetilebilir ve ölçülebilir BT ve İnternet kullanımı” oluşturmaktadır. Bu kapsamda öğrencilere tablet bilgisayarların dağıtılması planlanmıştır ve gerçekleştirilmektedir. Bu bilgisayarların birer oyun makinesine dönüşmesi oldukça muhtemel bir olasılıktır. Bu

bağlamda bilinçli bilişim araçlarının kullanılması noktasında aile, öğretmen ve çeşitli kuruluşlara görevler düşmektedir.

Dijital yerli, Z kuşağı, yeni bin yılın öğrencileri gibi isimlerle anılan yeni kuşağın bilişim teknolojilerini daha sık kullanmaları, günlük problemlerini çözmede bilgisayarın problem çözme mantığı kullanmaları oldukça doğal ve istedik bir durumdur. Fakat teknolojinin bireyin yaşamsal etkinliklerini olumsuz etkilemesi durumu düşündürücüdür. Birçok faydalı yanı ifade edilmiş olan video oyunların bireylere zarar veren araçlar haline gelmesi teknolojinin olumsuz etkilerindendir. Bağımlılığın, bir maddenin ya da bir etkinliğin beden ve/veya ruh sağlığını olumsuz yönde etkilemesine karşın kullanımının devam etmesi olarak düşünüldüğünde, bilgisayar oyun bağımlılığının ilköğretim ve diğer yaş grubundaki kişilere ne tür zarar verdiklerine ilişkin kapsamlı araştırmalar yapılması kaçınılmazdır. Farklı bireysel özelliklere göre oyun bağımlılığının değişimi, farklı oyun türlerinin bağımlılığa etkileri, saldırganlık davranışları ve oyunların diğer etkileri, bağımlılıktan korunma ve bağımlılık tedavisi ile ilgili araştırmalar yapılmasında fayda vardır.

KAYNAKÇA

- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: a meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353-359
- Anderson, C.A., Gentile, D.A., & Buckley, K. (2007). *Violent Video Game Effects On Children And Adolescents: Theory, Research, And Public Policy*. New York: Oxford University Press.
- Chang, K. J., & An, E. J. (2011). Effects of internet game addiction on health-related lifestyle of Korean elementary school students. *The FASEB Journal*, 25, 770-22.

- Charlton, J. P. and Danforth, I. D. W. (2007). Distinguishing addiction and high engagement in the context of online game playing. *Computers in Human Behavior*, 23, 1531-1548.
- Çakır, Ö.B., Ayas, T. & Horzum, M. B. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi, *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Çetin, E. (2013). *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Mehmet Akif Ocak (Ed.), Tanımlar ve temel kavralar (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Egger, O., & Rauterberg, M. (1996). Internet behaviour and addiction, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Swiss Federal Institute of Technology (ETH), Zurich.
- Ferguson, C. J. (2007). The good, the bad and the ugly: A meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. *Psychiatric Q*, 78, 309-316.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & Gaming*, 33(4), 441-467.
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: a national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. doi:10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x
- Gökçearslan, Ş., & Günbatar, M. S. (2012). Ortaöğrenim Öğrencilerinde İnternet Bağımlılığı. *Eğitim Teknolojisi Kuram ve Uygulama Dergisi*, 2, 10-12.
- Horzum, M. B. (2011). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılığı düzeylerinin çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), 56-68.
- Horzum, M. B., Ayas, T., & Çakır Ö. B. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, 30, 76-88.
- Karasar, N. (2004). *Bilimsel araştırma yöntemi* (15. Baskı). Ankara: Nobel yayın dağıtım.
- 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. doi:10.1016/j.sbspro.2012.05.101

- King, D. L., Delfabbro, P. H., & Griffiths, M. D. (2013). *Principles of Addiction. Principles of Addiction* (pp. 819–825). Elsevier. doi:10.1016/B978-0-12-398336-7.00082-6
- King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., & Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: a systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*, 33(3), 331–42. doi:10.1016/j.cpr.2013.01.002
- Kowert, R., Domahidi, E., Festl, R., & Quandt, T. (2014). Social gaming, lonely life? The impact of digital game play on adolescents' social circles. *Computers in Human Behavior*, 36, 385–390. doi:10.1016/j.chb.2014.04.003
- Kukul, V. (2013). *Eğitsel Dijital Oyunlar*. Mehmet Akif Ocak (Ed.), Oyunla ilgili tarihsel gelimler ve yaklaşımlar (s. 20-31). Ankara: Pegem Akademi.
- Madran, H., & Cakilci, E. (2013). The relationship between aggression and online video game addiction: a study on massively multiplayer online video game players. *Anatolian Journal of Psychiatry*, 1. doi:10.5455/apd.39828
- Malone, T.W. *What makes computer games fun?* Byte, 1981, 6, 258-277 (Reprinted in Computers in Education (U.K.), 1982, 4, 14-21.
- Seok, S., & DaCosta, B. (2012). The world's most intense online gaming culture: Addiction and high-engagement prevalence rates among South Korean adolescents and young adults. *Computers in Human Behavior*, 28(6), 2143–2151. doi:10.1016/j.chb.2012.06.019
- Şahin, C., & Tuğrul, V. M. (2012). İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin incelenmesi. *Journal of World of Turks*, 4(3), 115-130.
- Şahin, S., Özdemir, K., Ünsal, A., & Temiz, N. (2013). Evaluation of mobile phone addiction level and sleep quality in university students. *Pakistan Journal Of Medical Sciences*, 29(4), 913-918.
- Tarafdar, M., Gupta, A., & Turel, O. (2013). The dark side of information technology use. *Information Systems Journal*, 23(3), 269-275.
- TDK (Türk Dil Kurumu) (2014). Bağımlı. Web üzerinde www.tdk.gov.tr adresinden 02.06.2014 tarihinde alınmıştır.

- Wan, C. S., & Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *CyberPsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- 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.
- Winkler, A., Dörsing, B., Rief, W., Shen, Y., & Glombiewski, J. A. (2013). Treatment of Internet addiction: a meta-analysis. *Clinical psychology review*, 33(2), 317-329.
- 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.
- Zereyak, E. (2008). *Bilişim Teknolojileri Öğretiminde Sosyo-Psikolojik Değişkenler*, Maya Akademi: Ankara.