

**İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUNU
BAĞIMLILIK DÜZEYLERİNİN İNCELENMESİ*****DEFINING THE LEVELS OF COMPUTER GAME ADDICTION OF
THE PRIMARY SCHOOL STUDENTS**

*Cengiz ŞAHİN**
Veysel Murat TUĞRUL****

Özet:

Bu araştırma, ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerini belirlemeyi amaçlamaktadır. Araştırma, tarama modelinde yürütülmüştür. Araştırmanın çalışma grubunu 372 birey oluşturmuştur. Araştırmanın verileri, “Kişisel Bilgi Formu” ve “Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği” ile toplanmıştır. Veriler üzerinde aritmetik ortalama, standart sapma, ilişkisiz örneklem t testi, ANOVA ve LSD testleri yapılmıştır. Araştırma sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının düşük olduğu; erkek öğrencilerin kızlara göre, evde bilgisayarı olanların olmayanlara göre, annenin eğitim düzeyi yüksek olanların düşük olanlara göre bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri yüksek bulunmuştur. Sınıf ve babanın eğitim düzeyi bakımından ise bilgisayar oyun bağımlılığı açısından anlamlı farklılık bulunmamıştır.

Anahtar Kelimeler: İlköğretim, Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı, İnternet, Öğrenci, Sınıf, Cinsiyet.

Abstract:

This study aims to define the levels of computer game addiction of the 4th and 5th grade primary school students. The study used survey model. The study group was composed of 372 students from each age group. The data of the research were gathered by “Personal Information Form” and “Computer Game Addiction Scale”. Arithmetic mean, standard deviation, independent sampling t test, ANOVA and LSD tests were performed on collected data. The results showed that student scores of computer game addiction were low, but male students’ scores were higher than female ones. On the other hand, someone had a computer at home, mothers’ education level were high were found to have higher score than others. There were

* Bu makale, “4. Uluslararası Risk Altında ve Korunması Gereken Çocuklar (Çocuk ve Bilişim) Sempozyumu”nda sözlü bildiri olarak sunulmuştur.

** Yrd. Doç. Dr., Ahi Evran Üniversitesi Eğitim Fakültesi Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Anabilim Dalı – Kırşehir csahin40@gmail.com

*** Kırşehir Emniyet Müdürlüğü Çocuk Şube Müdürü vmtugrul@hotmail.com

no significant difference among classrooms and education level of fathers from the computer game addiction point of views.

Key words: Primary School, Computer Game Addiction, Student, Grade, Gender.

Giriş

Oyun, çocuğa hiç kimsenin öğretmeyeceği konuları, kendi deneyimleriyle öğrenmesi yöntemidir. Oyun, sonucu düşünülmeden, eğlenmek amacıyla yapılan hareketlerdir (Yavuzer, 2010). Özellikle okulöncesi ve ilköğretim döneminde oyunlar, çocukların sosyal, kültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik gelişiminde fayda sağlamaktadır. İletişim ve dil becerisi geliştirme, kendini ifade etme, paylaşma alışkanlığı kazanma, çevresini tanıma, merak duygusunu tatmin etme, problem çözme becerisi kazanma (Horzum, 2011); el-göz koordinasyonunu sağlama, uzamsal yetenekler, hayal etme, şekillerin nedenleri, geometri ile matematiksel yüksek düşünme, kimya ve fizikle ilgili nesnelere göz önünde canlandırabilme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlamak gibi faydaları vardır (Horzum, Ayas ve Balta, 2008).

116

Oyun; çocukların sosyal ilişkilerini etkileyen sosyal ve zihinsel becerilerini geliştirmesini sağlayan doğal bir araçtır. Çocuğun oyunla ilişkisini açıklamak amacıyla klasik ve modern kuramcılar birçok görüş ortaya atmışlardır. Klasik kuramcılardan Spencer (1873) oyunu, enerji fazlasının ortaya çıkardığı bir durum; Lazarus (1984) eğlence aracı; Hull (1984) tekrarlama ve insan gelişimi ve ilerlemesinin adeta bir özeti; Groos (1899) anne-babalarından getirdikleri içgüdüsel davranışları yaparak deneme-yanılma yoluyla tekrarlama; Berlyne (1960) ve Ellis (1973) uyarıcı arama aktivitesi olarak görmektedirler. Modern kuramcılardan Freud (1993) çocuğun duygusal gelişimi ve duygusal problemleri hakkında bilgi edinmemizi sağlayan bir olgu; Erikson (1950) çocukların psiko-sosyal gelişimlerinin aynası; Adler (1976) kendilerini ifade ettiği bir araç; Piaget (1962) çocuğun tüm zihinsel gelişiminin bir parçası, özümleme ve uyum süreci; Vygotsky (1980) gerçeğin algılanması; Bruner (1975) yetişkinlik dönemine hazırlık ve mükemmelleşme çalışması olarak açıklamaktadırlar (Akt. Öğretir, 2008).

Geçmişte oyun parklarında ve sokaklarda arkadaşlarla birlikte gerçekleştirilen gerçek etkinlikler olan oyunlar, günümüzde evlerde ya da internet kafelerde video oyunları ve bilgisayar başında gerçekleştirilen sanal etkinlikler haline gelmiştir (Horzum, 2011). Instituts für Jugendkulturforschung (2008) tarafından yapılan bir araştırmada Avusturya'da

çocuk ve ergenlerin dörtte üçünün bilgisayar oyunu oynadığı tespit edilmiştir. KIM-Studie (2008)'nin yapmış olduğu bir başka çalışmada Almanya'da çocukların yüzde yetmişinin bilgisayar oyunu oynadığını ortaya koymuştur. EA-Studie (2006) İngiltere'de çocukların üçte birinin bilgisayar oynadığını saptamıştır. Yapılan araştırmalar bilgisayar oyunu oynama oranında önemli artış olduğunu göstermektedir (Reiterer, 2010). Dünyada olduğu gibi ülkemizde de öğrencilerin bilgisayar oyunlarına ayırdıkları zaman artmaktadır (Onay, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2005; Tüzün, 2006). 2004 yılında %13,3 seviyesinde olan bilgisayar kullanımı oranı 2011 yılı itibarıyla %42,9'a ulaşmıştır (DPT, 2011). BTK (2011) araştırmasına göre, bilgisayarı son 3 ay içinde kullanan bireylerin %60,8'i neredeyse her gün kullandıklarını ifade etmişlerdir (TUİK, 2011).

Bilgisayar çocuklar ve ergenler için en fazla ilgi çekici ve eğlenceli teknoloji ortamlarından birisi olmuştur. Günümüzde bilgisayar oyunları özellikle çocuklar ve gençler arasında bağımlılık düzeyine ulaşmaktadır (Reiterer, 2010, Thalemann, 2010). Bilgisayar oyun bağımlılığının henüz standart bir tanımı olmamakla birlikte (Thalemann, 2010), bir davranış bağımlılığı biçimi olarak kabul edilmekte (Grüsser ve Thalemann, 2006) ve bilgisayarın zararlı ve uzun süre kontrol dışı kullanımını ifade eden bir kavram olarak kullanılmaktadır. Bilgisayar oyun bağımlılığı çocuğun uzun süre oyun oynamayı bırakamaması, oyunu gerçek hayatıyla ilişkilendirmesi, oyunu oynamaktan dolayı görevlerini aksatması ve oyun oynamayı başka etkinliklere tercih etmesi (Horzum, 2011) gibi sonuçları olan bir durum olarak tanımlanmaktadır.

Griffiths (2002) bilgisayar oyun bağımlılığını "teknoloji bağımlılığı" olarak betimlemektedir. Ancak alanyazında bilgisayar oyun bağımlılığı internet bağımlılığı sınıflaması içerisinde değerlendirilmektedir (Graf, 2009; Thalemann, 2010; Reiterer, 2010). İnternet bağımlılığını ilk tanımlayan ve tanı ölçütlerini ortaya koyan Young (1998), herhangi bir maddenin kötüye kullanımını içermeyen internet bağımlılığına en yakın bozukluğun DSM IV'te dürtü kontrol bozuklukları başlığı altında yer alan "patolojik kumar oynama" olduğu kanaatine varmıştır (Hahn ve Jerusalem, 2001). Daha sonra, Amerikan Psikiyatri Birliği (APA) tarafından 2000'de yayınlanan ve "DSM-IV-TR" kısaltmasıyla isimlendirilen "Ruhsal Bozuklukların Tanı Ölçütleri Başvuru Elkitabı"nda da internet bağımlılığı bir hastalık olarak tanımlanmamaktadır. İnternet bağımlılığının en yakın olduğu hastalığın "patolojik kumar oynama" olduğu ileri sürülmüştür (Koroğlu, 2001; Öztürk vd, 2007; Rehbein, Jukschat ve Mössle, 2011; Şahin, 2011, Şahin ve Korkmaz, 2011).

Bilgisayar oyunu bağımlılığının yaygınlığı ile ilgili farklı araştırmalar bulunmakla (Reiterer, 2010) birlikte, bilgisayar oyun bağımlılığı son yıllarda

çeşitli psikolojik problemlerle ilişkilendirilerek bilim dünyasında psikolojik bir sorun olarak ele alınmaya başlanmıştır. Özellikle de eğitimciler, psikolojik danışmanlar, psikologlar ve psikiyatristler konu üzerinde çeşitli araştırmalara yönelmişlerdir (Griffiths ve Davies, 2005; Reiterer, 2010, Thalemann, 2010; Horzum, 2011). Yapılan bazı çalışmalarda bilgisayar oyunlarının öğrenmeyi geliştiren; psikomotor, fizyolojik, bilişsel, sosyal ve duyuşsal etkileri olan (Rogge, 2000); zekayı geliştiren ve motive eden (Shotton, 1989); eğlendiren (Fritz, 1988) araçlar olarak yararları ortaya konulurken; birçok çalışmada ise olumsuz etkisinden bahsetmek mümkün olabilir. Bilgisayar oyun bağımlılığının saldırgan davranışlara ve şiddete yöneltebileceği (Trudewind ve Steckel, 2003; Hartmann, 2007); kaygı ve endişeye neden olabileceği (Schulte-Markwort, 2005); fiziksel, psikolojik ve sosyal olumsuz etkilerinin olabileceği (Grüsser ve Thalemann, 2006); epilepsi nöbeti, kan dolaşımı ve kalp rahatsızlığı, sosyal izolasyon ve sosyal becerilerde gecikme ve okul çalışmalarında ihmal (Griffiths ve Davies, 2005) gibi olumsuz sonuçlarının olabileceği saptanmıştır. Bu durum anne-babalar başta olmak üzere öğretmenlerin ve psikolojik danışmanların dikkat etmesi gereken önemli bir sorunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bakımdan risk grubundaki sık bilgisayar kullanan bireylerin demografik özellikleri de dikkate alınarak gerçekleştirilecek bilgisayar oyun bağımlılığı ilgili araştırmalara ihtiyaç vardır.

Bu nedenle bu çalışma; sınıf, cinsiyet, evde bilgisayar olup olmadığı, anne ve babanın eğitim düzeyine göre ilköğretim dördüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar bağımlılık düzeylerinin belirlenmesi; buna bağlı olarak sorunun aşılmasına dönük somut ve uygulanabilir çözümler üretmeyi amaçlaması nedeniyle, hem diğer araştırmalardan farklılaştığı hem de önemli hale geldiği düşünülmektedir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmanın amacı ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin belirlenmesidir. Bu amaca yönelik olarak aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri nedir?
2. Öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri; sınıfa, cinsiyete, evde bilgisayar olup olmadığına, anne ve babanın eğitim düzeyine göre farklılaşmakta mıdır?

Yöntem

Araştırma Modeli

Bu çalışma, betimsel bir araştırma niteliğindedir ve tarama modelinde yürütülmüştür. Bilindiği üzere tarama modelleri, var olan bir durumu var

olduğu şekliyle ortaya koymayı amaçlamaktadır (Karasar, 2010). Bu çerçevede; ilköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri betimlenmeye çalışılmıştır.

Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu, 2011-2012 öğretim yılı güz yarısında Kırşehir il merkezinde bulunan farklı sosyo-ekonomik düzeydeki öğrencilerin öğrenim gördüğü üç ilköğretim okulunun 4. ve 5. sınıf sınıflarında öğrenim gören 372 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışma grubunu oluşturan öğrencilerin tanıtıcı özellikleri Tablo 1’de verilmiştir.

Tablo 1. Çalışma Grubunun Tanıtıcı Özellikleri

Ergenlerin;	N (372)	%
Sınıf		
4. sınıf	192	51,6
5. sınıf	180	48,4
Cinsiyet		
Kız	178	47,8
Erkek	194	52,2
Evde İnternet Erişimi		
Var	296	79,6
Yok	76	20,4
Anne Eğitim Düzeyi		
Okur-yazar değil	6	1,6
İlkokul	140	37,6
Ortaokul	40	10,8
Lise	106	28,5
Üniversite	80	21,5
Baba Eğitim Düzeyi		
Okur-yazar değil	0	0
İlkokul	76	20,4
Ortaokul	30	8,1
Lise	118	31,7
Üniversite	148	39,8

Verilerin Toplanması

Araştırmanın verileri, “Kişisel Bilgi Formu” ve “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği” ile toplanmıştır.

Kişisel Bilgi Formu: Araştırmacılar tarafından hazırlanan form; öğrencilerin cinsiyeti, sınıfı, anne-babanın eğitimi, ailenin gelir düzeyi ve öğrencinin evinde bilgisayar olup olmadığı durumunu belirleyen soruları içermektedir.

Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeği: Horzum, Ayas ve Balta (2008) tarafından geliştirilen ölçek toplam 21 maddeden oluşan dört

faktörlü bir yapıya sahiptir. Ölçekte yer alan ilk faktör toplam 10 maddeden oluşmakta, “bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama” adını taşımakta ve toplam varyansın %27’sini açıklamaktadır. Bu faktörün iç tutarlılık katsayısı .83’tür. Ölçeğin “bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme” adını taşıyan ikinci faktörü 4 maddeden oluşmakta ve toplam varyansın %6,5’ini açıklamaktadır. Bu faktörün iç tutarlılık katsayısı .60’tır. Ölçeğin üçüncü faktörü 3 maddeden oluşmakta, “bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı görevler aksatma” adını taşımakta ve toplam varyansın %6’sını açıklamaktadır. Bu faktörün iç tutarlılık katsayısı .50’dir. Ölçeğin “bilgisayar oyunu oynamayı başka etkinliklere tercih etme” adını taşıyan son faktörü 4 maddeden oluşmaktadır. Toplam varyansın %5.50’sini açıklayan bu faktörün iç tutarlılık katsayısı .50’dir. 21 maddelik ölçeğin tamamı ele alındığında toplam varyansın %45’ini açıkladığı ve iç tutarlılık katsayısının .85 olduğu bulunmuştur. Ölçeğin cevaplayıcıları ölçekten en az 21, en fazla 105 puan alabilmektedirler. Bu maddelerin tamamı olumlu maddelerden oluşmaktadır (Horzum, 2011).

Verilerin Değerlendirilmesi

Çalışma verilerinin istatistiksel değerlendirmesinde SPSS paket programı kullanılmıştır. Ölçümlerle elde edilen verilerin analizinde t testi, Anova ve LSD analizleri ile karşılaştırmalar yapılmıştır. Faktörler arasındaki ilişkinin anlamlılığı için $p < .05$ düzeyi yeterli görülmüştür.

Alt ölçeklerden elde edilen puanlara karşılık gelen bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri Tablo 2’de verilmiştir:

Tablo 2. İnternet Bağımlılık ve Depresyon Düzeyleri Puan Aralıkları

	Faktörler	Min. Puan	Maks. Puan	Düşük	Orta	Üst
Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı (BOB)	Oyunu Bırakamama	10,00	50,00	10,00 – 23,33	23,34 – 36,70	36,71 – 50,00
	Oyunu Hayatla İlişkilendirme	4,00	20,00	4,00 – 9,33	9,34 – 14,67	14,68 – 20,00
	Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	3,00	15,00	3,00 – 7,00	7,01 – 11,00	11,01 – 15,00
	Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	4,00	20,00	4,00 – 9,33	9,34 – 14,67	14,68 – 20,00
BOB (Toplam)		21,00	105,00	21,00 – 49,00	49,01 – 77,00	77,01 – 105,00

Bulgular

Bu bölümde araştırmaya katılan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin sınıf, cinsiyet, anne ve babanın eğitim düzeyi ve evde bilgisayar olup olmadığı değişkenlerine göre farklılık gösterip göstermediğini belirlemek için yapılan analiz sonuçlarına ilişkin elde edilen bulgular tablolar halinde sunulmuş ve değerlendirilmiştir.

1. Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeyleri

İlköğretim 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 3'te özetlenmiştir.

Tablo 3. Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeyleri

	Faktörler	N	Minimum Puan	Maksimum Puan	Puan	Ss	Düzye
BOB	Oyunu Bırakamama	372	10,00	50,00	17,99	6,75	Düşük
	Oyunu Hayatla İlişkilendirme	372	4,00	20,00	7,01	2,40	Düşük
	Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	372	3,00	12,00	3,46	1,03	Düşük
	Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	372	4,00	20,00	7,63	2,64	Düşük
BOB (Toplam)		372	21,00	105,00	36,10	10,17	Düşük

Tablo 3'te, öğrencilerin hem alt ölçeklerde hem de ölçeğin genelinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi puanlarının düşük düzeyde olduğu görülmektedir. Bu durum ailelerin çocuklarının bilgisayar oyunlarının çocuğun gelişimi üzerinde olası etkileri konusunda duyarlı olabileceği şeklinde yorumlanabilir. Araştırmanın çalışma grubunu oluşturan Kırşehir ili öğrencileri OKS, ÖYS gibi sınavlarda gerek bireysel başarıda, gerekse iller arasındaki sıralamada üst sıralarda yer almaktadır. İlin sanayi bakımından gelişmemiş olması ve iş istihdam alanlarının kısıtlı olması velilerin çocuklarını üniversiteye hazırlamaya zorunlu kılmakta ve çocuklarının bu yönde çalışmalarına büyük özen göstermektedir. Durum böyle olunca veliler çocuklarının bilgisayar karşısında daha zaman geçirmelerine dikkat ettiği söylenebilir.

2. Sınıf Düzeyine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeyleri

Sınıfa göre öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 4'te sunulmuştur.

Tablo 4. Öğrencilerin Sınıfa Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Puan Ortalamaları, Standart Sapmalar ve t-Testi Sonuçları

	Değişkenler	Cinsiyet	N	Puan	Ss	Düzye	t	Sd	p
BOB	Oyunu Bırakamama	4. Sınıf	192	17,75	6,46	Düşük	-,70	370	,481
		5. Sınıf	180	18,24	7,04	Düşük			
	Oyunu Hayatla İlişkilendirme	4. Sınıf	192	7,09	2,14	Düşük	,64	370	,520
		5. Sınıf	180	6,93	2,64	Düşük			
	Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	4. Sınıf	192	3,34	,89	Düşük	-2,28	370	,023**
		5. Sınıf	180	3,58	1,16	Düşük			
Oyunu Başka	4. Sınıf	192	7,14	2,59	Düşük	-3,75	370	,000*	

Etkinliklere Tercih	5. Sınıf	180	8,15	2,59	Düşük			
BOB (Toplam)	4. Sınıf	192	35,33	9,43	Düşük			
	5. Sınıf	180	36,92	10,87	Düşük	-1,50	370	,132

* p<,01 **p<,05

Tablo 4'te dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık puanı (35,33±9,43), beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık puanından (36,92±10,87) daha düşük olduğu görülmektedir. Yapılan istatistiksel analiz sonucunda dördüncü sınıf öğrencileri ile beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık puanları arasındaki farklılığın anlamlı olmadığı saptanmıştır ($t_{(370)}=-1,50$; $P>,05$). Oyundan dolayı görevleri aksatma ($t_{(370)}=-2,28$; $P<,05$) ve oyunu başka etkinliklere tercih ($t_{(370)}=-2,28$; $P<,01$) alt boyutları bakımından anlamlı farklılığın olduğu saptanmıştır. Oyunu bırakamama ($t_{(370)}=-,70$; $P>,05$) ve oyunu hayatla ilişkilendirme ($t_{(370)}=,64$; $P>,05$) alt boyutlarında ise öğrencilerin sınıf düzeyine göre bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılık saptanmamıştır.

3. Cinsiyete Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeyleri

Cinsiyete göre öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 5'te sunulmuştur.

Tablo 3. Öğrencilerin Cinsiyete Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Puan Ortalamaları, Standart Sapmalar ve t-Testi Sonuçları

Değişkenler	Sınıf	N	Puan	Ss	Düzye	t	Sd	p	
BOB	Oyunu Bırakamama	Kız	178	16,68	6,04	Düşük	-3,62	370	,000**
		Erkek	194	19,18	7,14	Düşük			
	Oyunu Hayatla İlişkilendirme	Kız	178	6,73	2,13	Düşük	-2,21	370	,028*
		Erkek	194	7,27	2,60	Düşük			
	Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	Kız	178	3,29	,75	Düşük	-3,06	370	,002**
		Erkek	194	3,61	1,22	Düşük			
	Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	Kız	178	7,15	2,62	Düşük	-3,38	370	,001**
		Erkek	194	8,07	2,58	Düşük			
	BOB (Toplam)	Kız	178	33,86	8,90	Düşük	-4,15	370	,000**
		Erkek	194	38,15	10,83	Düşük			

*p<,01 **p<,05

Tablo 5'te görülebileceği gibi, cinsiyetlerine göre erkek öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık puanı (38,15±10,83), kız öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık puanından (33,86±8,90) daha yüksek olduğu saptanmıştır. Yapılan istatistiksel analiz sonucunda kız öğrenciler ile erkek öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanları arasındaki farklılığın anlamlı olduğu saptanmıştır ($t_{(370)}=-4,15$; $P<,01$). Oyunu bırakamama ($t_{(370)}=-3,62$; $P<,01$), oyunu hayatla ilişkilendirme ($t_{(370)}=-2,21$; $P<,05$), oyundan dolayı görevleri aksatma ($t_{(370)} = -3,06$; $P<,01$) ve oyunu başka etkinliklere tercih ($t_{(370)}=-3,38$; $P<,01$) alt boyutları bakımından da

öğrencilerin cinsiyetlerine göre bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılığın olduğu görülmektedir.

4. Evde Bilgisayar Olup Olmadığına Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeyleri

Evde bilgisayar olup olmadığına göre öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 6’da sunulmuştur.

Tablo 6. Öğrencilerin Evde Bilgisayar Olup Olmadığına Göre Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Puan Ortalamaları, Standart Sapmalar ve t-Testi Sonuçları

Değişkenler	Sınıf	N	Puan	Ss	Düzye	t	Sd	p
Oyunu Bırakamama	Var	296	18,59	6,93	Düşük	3,46	370	,001*
	Yok	76	15,63	5,35	Düşük			
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	Var	296	7,12	2,39	Düşük	1,79	370	,075
	Yok	76	6,57	2,37	Düşük			
Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	Var	296	3,56	1,13	Düşük	3,66	370	,000*
	Yok	76	3,07	,35	Düşük			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	Var	296	7,71	2,65	Düşük	1,18	370	,239
	Yok	76	7,31	2,56	Düşük			
BOB (Toplam)	Var	296	37,00	10,34	Düşük	3,40	370	,001*
	Yok	76	32,60	8,69	Düşük			

*p<,01

Tablo 6’da görülebileceği gibi, evde bilgisayar olup olmadığına göre bilgisayarı olan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanı (37,00±10,34), bilgisayarı olmayan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanından (32,60±8,69) daha yüksek olduğu saptanmıştır. Yapılan istatistiksel analiz sonucunda bilgisayarı olan öğrenciler ile bilgisayarı olmayan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanları arasındaki farklılığın anlamlı olduğu saptanmıştır (t(370)=3,40; P<.01). Oyunu bırakamama (t(370)=3,46; P<.01) ile oyundan dolayı görevleri aksatma (t(370) = 3,66; P<.01) alt boyutları bakımından anlamlı farklılığın olduğu; oyunu hayatla ilişkilendirme (t(370)=1,79; P>.05) ve oyunu başka etkinliklere tercih (t(370)=1,18; P>.05) alt boyutları bakımından ise öğrencilerin evde bilgisayar olup olmadığına göre bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri arasında anlamlı farklılığın olmadığı görülmektedir.

5. Annenin Eğitim Düzeyine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeyleri

Annenin eğitim düzeyine göre öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 7’de sunulmuştur.

Tablo 5. Öğrencilerin Annenin Eğitim Düzeyine Göre Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Puan Ortalamaları, Standart Sapmalar ve Varyans Analizi Sonuçları

Değişkenler		N	Puan	Ss		Kareler Toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p	LSD	
BOB	Oyunu Bırakamama	(1) İlk ve Ortaokul	180	16,90	6,15	G.arası	432,190	2	216,095	4,81	,009	
		(2) Lise	106	18,94	6,15	G.içi	16287,810	363	44,870			1-2 1-3
		(3)Üniversite	80	19,22	8,35	Toplam	16720,000	365				
	Oyunu Hayatla İlişkilendirme	(1) İlk ve Ortaokul	180	6,86	2,35	G.arası	39,269	2	19,635	3,46	,032	
		(2) Lise	106	7,56	2,51	G.içi	2059,638	363	5,674			1-2 1-3 2-3
		(3)Üniversite	80	6,80	2,26	Toplam	2098,907	365				
	Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	(1) İlk ve Ortaokul	180	3,35	,80	G.arası	7,653	2	3,827	3,58	,029	
		(2) Lise	106	3,43	,96	G.içi	387,232	363	1,067			1-3
		(3)Üniversite	80	3,72	1,47	Toplam	394,885	365				
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	(1) İlk ve Ortaokul	180	7,43	2,49	G.arası	8,385	2	4,192	,61	,543		
	(2) Lise	106	7,69	2,62	G.içi	2484,490	363	6,844				
	(3)Üniversite	80	7,77	2,85	Toplam	2492,874	365					
ÇİBOB (Toplam)	(1) İlk ve Ortaokul	180	7,43	2,49	G.arası	843,687	2	421,844	4,12	,017		
	(2) Lise	106	7,69	2,62	G.içi	37152,772	363	102,349			1-2 1-3	
	(3)Üniversite	80	7,77	2,85	Toplam	37996,459	365					
Toplam		366	7,58	2,61								

Tablo 7'deki verilerde görülebileceği öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi yükseldikçe bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin de hem ölçeğin genelinde hem de alt boyutları bakımından yükseldiği görülmektedir. Gözlenen bu farkların anlamlı olup olmadığına ilişkin yapılan analiz sonuçlarına göre ise, oyunu başka etkinliklere tercih ($F(2-363)=,61$; $P>.05$) puanları arasındaki farklılığın anlamlı olmadığı saptanmıştır. ÇİBOB genel toplam ($F(2-363)= 4,12$; $P<.05$), oyunu bırakamama ($F(2-363)= 4,91$; $P<.01$), oyunu hayatla ilişkilendirme ($F(2-363)= 3,46$; $P<.05$) ve oyundan dolayı görevleri aksatma ($F(2-363)= 3,58$; $P<.05$) puanları arasındaki farklılığın ise anlamlı olduğu saptanmıştır. Farkın hangi gruplar arasında oluştuğunu saptamak amacıyla yapılan LSD testi sonuçlarına göre ise, eğitim düzeyi düşük anneler ile yüksek anneler arasında olduğu görülmektedir.

6. Babanın Eğitim Düzeyine Göre Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeyleri

Babanın eğitim düzeyine göre öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerine ilişkin bulgular Tablo 8'de sunulmuştur.

Tablo 8. Öğrencilerin Babanın Eğitim Düzeyine Göre Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerine İlişkin Puan Ortalamaları, Standart Sapmalar ve Varyans Analizi Sonuçları

Değişkenler		N	Puan	Ss		Kareler Toplamı	sd	Kareler ortalaması	F	p
Oyunu Bırakamama	(1) İlk ve Ortaokul	106	18,28	6,65	G.arası	85,136	2	42,568	,935	,394
	(2) Lise	118	17,28	5,88	G.İçİ	16802,821	369	45,536		
	(3) Üniversite	148	18,33	7,42	Toplam	16887,957	371			
Oyunu Hayatla İlişkilendirme	(1) İlk ve Ortaokul	106	7,11	2,33	G.arası	11,176	2	5,588	,970	,380
	(2) Lise	118	6,76	2,37	G.İçİ	2126,727	369	5,763		
	(3) Üniversite	148	7,14	2,47	Toplam	2137,903	371			
Oyunda Dolayı Aksatma	(1) İlk ve Ortaokul	106	3,47	1,00	G.arası	,271	2	,136	,125	,882
	(2) Lise	118	3,42	,90	G.İçİ	400,202	369	1,085		
	(3) Üniversite	148	3,48	1,15	Toplam	400,473	371			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih	(1) İlk ve Ortaokul	106	7,41	2,74943	G.arası	7,151	2	3,576	,512	,600
	(2) Lise	118	7,71	2,54	G.İçİ	2579,128	369	6,990		
	(3) Üniversite	148	7,72	2,64	Toplam	2586,280	371			
BOB (Toplam)	(1) İlk ve Ortaokul	106	36,28	10,25	G.arası	155,792	2	77,896	,752	,472
	(2) Lise	118	35,18	8,98	G.İçİ	38230,327	369	103,605		
	(3) Üniversite	148	36,70	10,98	Toplam	38386,118	371			
Toplam		372	36,10	10,17						

Tablo 8’de öğrencilerin babalarının eğitim düzeyine göre bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının birbirine çok yakın olduğu ve hem alt boyutlar hem de ölçeğin geneli bakımından puanlar arasında bir fark olmadığı görülmektedir ($F(2-371) = ,75; P > .05$).

Tartışma

Bu çalışmada, sınıf, cinsiyet, evde bilgisayar olup olmadığı, anne ve babanın eğitim düzeyine göre ilköğretim dördüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyleri çeşitli değişkenlere göre incelenmiştir.

Çalışmada, öğrencilerin hem alt ölçeklerde hem de ölçeğin genelinde bilgisayar oyunu bağımlılık düzeyi puanlarının düşük düzeyde olduğu saptanmıştır. Bu durum ailelerin bilgisayar kullanımı konusundaki duyarlılığı ile açıklanabilir. Şöyle ki, araştırmanın çalışma grubunu oluşturan Kırşehir ili öğrencilerinin SBS ve OKS gibi sınavlarda gerek bireysel başarıda, gerekse iller arasındaki sıralamada üst sıralarda yer almasıyla ilişkilendirilebilir (Kırşehir MEM, 2012). İlin sanayi bakımından gelişmemiş

olması, iş ve istihdam alanlarının kısıtlı olması gibi hususlar velileri çocuklarını üniversiteye hazırlamaya zorunlu kılmakta ve çocuklarının bu yönde çalışmalarına büyük özen göstermektedirler. Bu nedenle velilerin çocuklarının bilgisayar karşısında daha az zaman geçirmelerine dikkat ettiği söylenebilir. Alanyazında farklı bulgular da bulunmaktadır. (Onay, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2005; Tüzün, 2006) ülkemizde öğrencilerin bilgisayar oyunlarına ayırdıkları zamanın arttığını saptamışlardır. Bilgisayar kullanan çocuk ve ergenler arasında bilgisayar oyun bağımlılığı oranını Thalemann vd. (2007) %9,3; Grüsser vd. (2007) %11,7; Wölfling vd. (2008) %6,3; Jäger und Moormann (2008) %11,3 olduğunu saptamışlardır. TÜİK (2011) araştırmasında ülkemizde bilgisayar kullanım oranında her geçen yıl artış olduğunu tespit etmiştir. Avusturya'da çocuk ve ergenlerin dörtte üçünün bilgisayar oyunu oynadığı (Instituts für Jugendkulturforschung, 2009); Almanya'da çocukların yüzde yetmişinin bilgisayar oyunu oynadığı (KIM-Studie, 2008); İngiltere'de çocukların üçte birinin bilgisayar oynadığı (EA-Studie, 2006) saptanmıştır. Yapılan araştırmalar bilgisayar oyunu oynama oranında önemli artış olduğunu göstermektedir (Thalemann, 2010; Reiterer, 2010).

Araştırmada, beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık puanının dördüncü sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyunu bağımlılık puanından daha yüksek olduğu bulunmuştur. Beşinci sınıf öğrencilerinin oyun oynama sürelerinin dördüncü sınıftakilere göre yüksek olması, çocukların dördüncü sınıftan itibaren seçmeli bilgisayar dersi almalarından ve farkındalık düzeylerinin artmasından kaynaklanabilir (Horzum, 2011).

Cinsiyetlere göre bilgisayar oyunu bağımlılık puanı değerlendirildiğinde, erkeklerin kızlara göre puanlarının daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu bulgu, erkek cinsiyetinde olmanın bilgisayar oyunu bağımlılığı açısından bir risk faktörü olduğu biçiminde yorumlanabilir. Bu bakımdan bilgisayar kullanan erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre daha dikkatle denetlenmesi ve izlenmesi gerektiği yönünde değerlendirilebilir. Alanyazında birçok çalışmada, erkek öğrencilerin kız öğrencilere göre bağımlılık düzeylerinin daha yüksek olduğu saptanmıştır (Griffiths ve Davies, 2005; İnal ve Çağıltay, 2005; Onay, Hotomaroğlu ve Çağıltay, 2005; Gentile, 2009; Yılmaz, 2010; Horzum, 2011). Hanehalkı bilişim teknolojileri kullanım araştırmasına göre ülkemizde kadınların bilgisayar kullanım oranları her yaş grubunda erkeklerin gerisinde kaldığı bildirilmektedir (BTK, 2011; DPT, 2011; TÜİK, 2011).

Evde bilgisayara sahip olan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanı, bilgisayarı olmayan öğrencilerin bilgisayar oyunu bağımlılık puanından daha yüksek olduğu bulunmuştur. Bu bulgu Onay, Hotomaroğlu ve Çağıltay (2005) ve Yılmaz (2010) araştırmalarındaki sonuçlar ile tutarlılık

göstermektedir. Bu bulgu ile farklılık gösteren araştırma sonuçları da vardır. Horzum (2011) araştırmasında ilköğretim üçüncü, dördüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinin evde bilgisayara sahip olma durumuna göre oyun bağımlılık düzeyleri arasında bir farklılık olmadığını saptamıştır.

Öğrencilerin annelerinin eğitim düzeyi yükseldikçe bilgisayar oyunu bağımlılık düzeylerinin de hem ölçeğin genelinde hem de alt boyutları bakımından yükseldiği görülmüştür. Bu bulgu, annenin eğitim düzeyi yükseldikçe onların ev dışında çalışmaya başladıkları ve bilgisayarı çocuklarının önemli bir boş zaman etkinliği olarak uzun süre oynamalarına izin vermesi olarak görülebilir.

Öğrencilerin babalarının eğitim düzeyine göre bilgisayar oyunu bağımlılık puanlarının birbirine çok yakın olduğu ve hem alt boyutlar hem de ölçeğin geneli bakımından puanlar arasında bir fark olmadığı saptanmıştır. Bu bulgu, çocuklarla daha çok annelerin ilgilendiği ve zaman geçirdiği, babaların çocukların zaman yönetimi konusunda daha az müdahil olduğu şeklinde yorumlanabilir.

Sonuç ve Öneriler

Sınıf, cinsiyet, evde bilgisayar olup olmadığı ve anne ve babanın eğitim düzeyine göre ilköğretim dördüncü ve beşinci sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin incelendiği bu çalışmada; öğrencileri oyun bağımlılık puanlarının düşük olduğu; dördüncü sınıf öğrencilerin beşinci sınıf öğrencilerine, kız öğrencilerin erkeklere, evde bilgisayarı olmayanların olanlara göre bilgisayar bağımlılık düzeyleri düşük bulunmuştur. Annenin eğitim durumu yükseldikçe bilgisayar oyun bağımlılığının arttığı, babanın eğitim durumuna göre ise değişmediği bulunmuştur.

Bu çalışmadan elde edilen bulgular sonucunda öğretmen, psikolojik danışman, okul yöneticisi ve velilere yönelik şu önerilerde bulunulabilir:

- Ailelerin çocuklarının bilgisayarı kullanma ya da bilgisayarda oyun oynama sürelerini izlemeleri yönünde bilgilendirmeleri sağlanabilir.
- Okul psikolojik danışmanlarının aileleri ve öğrencileri, bilgisayarda fazla zaman geçirmenin ortaya çıkarabileceği olumsuz durumlar konusunda bilgilendirilmeleri önerilebilir.
- Çocukların öğretim dışında kalan zamanlarının önemli bir bölümünü bilgisayar başında geçirdikleri görülmektedir. Bu bakımdan okullardaki psikolojik danışmanların bilgisayar oyun bağımlılığı alan yazını hakkında bilgi sahibi olmaları sağlanmalıdır.
- Psikolojik danışmanların ailelerden gelen uzun süre bilgisayar kullanan öğrencilerle ilgili endişelerine önem vermeleri önerilebilir.

- Oyun bağımlılığını çocukların sosyalleşme ve okul başarısını olumsuz etkileyebileceği düşünülmektedir.
- Bu araştırmadan elde edilen bulgular, çalışma grubunun özellikleri ile sınırlıdır. Bu nedenle bu ve benzeri araştırmaların değişik okullarda okuyan öğrencilerle de yapılması önerilmektedir.
- Tercih edilen oyun, oyunun öğrencilerin psikolojik ve sosyal özelliklerine ilişkin farklı çalışmalardan elde edilen sonuçlar farklı bilgisayar oyun bağımlılığına yönelik boyutlar kazandırabilir.

KAYNAKLAR

- BTK. (2011). *Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu 2011 Yılı Raporu*. http://www.btk.gov.tr/Yayin/pv/ucaylik11_1.pdf (E.T: 05.02.2012).
- DPT. (2011). *Bilgi Toplumu İstatistikleri 2011*. http://www.dpt.gov.tr/DocObjects/View/12808/Bilgi_Toplumu_Istatistikleri_2011.pdf. (E.T: 10.02.2012).
- EA-Studie. (2006). Studie des Instituts für Jugendkulturforschung. http://bupp.at/uploads/media/Computerspiele_im_Alltag_Jugendlicher_Jugendkulturforschung_01.pdf. (E.T: 11.09.2011).
- Fritz, J. (1988). *Videospiele in der Schule*. <http://snp.bpb.de/referate/fritzsh1.htm> (E.T: 15.11.2011).
- 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).
- Graf, T. (2009). Trendsetter Onlinegames – zwischen Spielmarkt und Spielsucht. In: Hardt, Jürgen / Cramer-Düncher, Uta / Ochs, Matthias (Hrsg.): *Verloren in virtuellen Welten, Computerspielsucht im Spannungsfeld von Psychotherapie und Pädagogik*, s. 21- 43. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht Verlag.
- Griffiths, M.D. & Davies, M.N.O. (2005). Videogame addiction: Does it exist? In J. Goldstein & J. Raessens (Hrsg.), *Handbook of Computer game studies*. s. 359–368. Boston: MIT Press.
- Griffiths, M. (2002). *Gambling and Gaming Addictions in Adolescence*. UK: Blackwell Publishers.
- Grüsser, S.M., Thalemann, R. & Griffiths, M.D. (2007). Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression? *Cyberpsychology & Behavior*, 10(2), p. 290–292. doi:10.1089/cpb.2006.9956. (E.T: 05.02.2012).
- Grüsser, S.M. & Thalemann, R. (2006). *Computerspielsüchtig?* Bern: Hans Huber Verlag.
- Hahn, A., Jerusalem, M. (2001). *Internetsucht: Reliabilität und validität in der online-Forschung*. http://psilab.educat.huberlin.de/ssi/publikationen/internetsucht_onlinefor-schung_2001b.pdf (E.T: 15.04.2011).
- Hartmann, T. (2007). *Wie gefährlich sind Spiele. Machen Computerspiele gewalttätig? Zum kommunikationswissenschaftlichen und*

- medienspsychologischen Forschungsstand.* http://www.spielbar.de/neu/wpcontent/uploads/2008/08/hartmann_machen_computerspiele_gewaltaetig.pdf (E.T: 15.01.2012).
- Horzum, M.B. (2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim ve Bilim*, 36(159), s. 56-68.
- Horzum, M.B., Ayas, T. ve Balta, Ö.Ç. (2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, III(30), s. 76-88.
- Institut für Jugendkulturforschung. (2008). *Computerspiele im Alltag Jugendlicher Gamer – Segmente und Gamer – Kulturen in der Altersgruppe der 11-bis 18-Jährigen.* http://bupp.at/uploads/media/Computerspiele_im_Alltag_Jugendlicher_Jugendkulturforschung_01.pdf (E.T: 11.09.2011).
- İnal, Y. ve Çağıltay, K. (2005). “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oynama Alışkanlıkları Ve Oyun Tercihlerini Etkileyen Faktörler”. *Eğitimde Yeni Yönelimler II. Eğitimde Oyun Sempozyumu*, 14 Mayıs 2005, Ankara Özel Tevfik Fikret Okulları.
- Jäger, R.S. ve Moormann, N. (2008). Merkmale pathologischer Computerspielnutzung im Kindes- und Jugendalter. http://www.zepf.unilandau.de/fileadmin/user_upload/Bericht_Computerspielnutzung.pdf (E.T: 11.09.2011).
- Karasar, N. (2010). *Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Nobel Yayınları.
- KIM – Studie (2008). *Kinder, Medien, Computer und Internet. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6-bis 13-Jähriger, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest.* <http://www.mpfs.de/fileadmin/KIM-pdf08/KIM2008.pdf> (E.T: 11.09.2011).
- Kırşehir MEM. (2012). 2010-2011 Öğretim Yılı Milli Eğitim İstatistikleri. <http://www.arge40.com/upl/dokumanlar/haber/istatistik/index.html>. (E.T: 07.02.2012).
- Köroğlu, E. (2001). *DSM-IV-TR Tanı Ölçütleri Başvuru El Kitabı*. Ankara: Hekimler Birliği Yayınevi.
- Onay, P.D., Hotomaroğlu, A. ve Çağıltay, K. (2005). Türkiye’de Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi Öğrencileri Arasında Karşılaştırmalı Bir Araştırma. Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara. <http://simge.metu.edu.tr/conferences/btie-pinar-asli-kursat.pdf> (E.T: 17.11.2011).
- Öğretir, A.D. (2008). Oyun ve Oyun Terapisi. *Gazi Üniversitesi Endüstriyel Sanatlar Eğitim Fakültesi Dergisi*, (22), s. 94-100.
- Öztürk, Ö. Odabaşoğlu, G., Eraslan, D., Genç, Y. Kalyoncu, Ö. A. (2007). Internet addiction: Clinical aspects and treatment strategies. *Journal of Dependence*, (8), p. 36-41.
- Rehbein, F., Jukschat, N. ve Mössle, T. (2011) Computerspielabhängigkeit im Kindes und jugendalter. *Arzneimittel-, Therapie-Kritik & Medizin und Umwelt*. München: Hans Marseille Verlag GmbH. <http://www.marseille-verlag.de/Site/Content/Aktuelles/Computerspielabh.pdf>. (E.T: 05.05.2011).

- Reiterer, E. (2010). *Prävalenz von computerspielsucht bei kindern und jugendlichen in Österreich*. Diplomarbeit. Bildungswissenschaft. Universität Wien, Österreich. <http://othes.univie.ac.at/9235/> (E.T: 05.02.2012).
- Rogge, J.U. (2000). Medien und Süchte – eine exemplarische Bestandsaufnahme. In: Poppelreuter, Stefan / Gross, Werner (Hrsg): *Nicht nur Drogen machen süchtig. Entstehung und Behandlung von stoffungebundenen Süchten*, s. 233-257. Weinheim: Beltz Psychologie Verlags Union.
- Schulte-Markwort, M. (2005). Kinder und Computer. In: *Wiener Klinische Wochenschrift*. 117(5-6), s. 173-175.
- Şahin, C. ve Korkmaz, Ö. (2011). İnternet Bağımlılığı Ölçeğinin Türkçeye Uyarlanması. *Selçuk Üniversitesi Ahmet Keleşoğlu Eğitim Fakültesi Dergisi*, (32), s. 101-115.
- Şahin, C. (2011). An Analysis of Internet Addiction Levels of Individuals According to Various Variables. *TOJET – The Turkish Online Journal of Educational Technology*, www.tojet.net, 10 (4), p. 60-66.
- Thalemann, R., Wölfling, K. & Grüsser, S.M. (2007). Specific cue reactivity on computer gamerelated cues in excessive gamers. *Behavioral Neuroscience*, 121(3), 614–618. doi:10.1037/0735-7044.121.3.614 (E.T: 08.01.2012).
- Thalemann, C. (2010). *Pathologische Computernutzung bei Schülern verschiedener Schultypen der 8. und 10. Klassenstufe*. Dissertation. Aus dem Institut für Medizinische Psychologie der Medizinischen Fakultät Charité – Universitätsmedizin Berlin. http://www.diss.fuberlin.de/diss/servlets/MCRFileNodeServlet/FUDISS_derivate_00000_0007362/Dissertation_CNThalemann_elektro.pdf?hosts= (E.T: 05.02.2012).
- Trudewind, C. ve Steckel, R. (2003). Effekte gewaltorientierter Computerspiele bei Kindern. *Zeitschrift für Familienforschung*, 15(3), s. 238-271. <http://www.zeitschrift-fuer-familien-forschung.de/pdf/2003-3-trudewind.pdf> (E.T: 07.01.2012).
- TUİK, (2011). *2011 Yılı Hane Halkı Bilişim Teknolojileri Kullanım Araştırması Sonuçları*. (<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=8572>) (E.T: 01.02.2012).
- Tüzün, H. (2006). Eğitsel Bilgisayar Oyunları Ve Bir Örnek: Quest Atlantis. *H.Ü. Eğitim Fakültesi Dergisi (H.U. Journal of Education)*, (30), s. 220-229.
- Wölfling, K., Thalemann, R. & Grüsser-Sinopoli, S.M. (2008). Computerspielsucht: ein psychopathologischer Symptomkomplex im Jugendalter. *Psychiatrische Praxis*, (35), s. 226–232. doi:10.1055/s-2007-986238.
- Yavuzer, H. (2010). *Çocuk Psikolojisi*. Ankara: Remzi Kitabevi.
- Yılmaz, B.M. (2010). İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi. *Eğitim Teknolojileri Araştırmaları Dergisi*, 1(1), s. 617-622.
- Young K.S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychol Behav.* 1(3), p. 237-244. <http://online.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cpb.1998.1.237?2>. (E.T: 09.11.2011).