



T.C

MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ

SAĞLIK BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ

YÜKSEK LİSANS TEZİ

**İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUN
BAĞIMLILIĞI BELİRLEYEN ETKENLER**

BUSE GÖKALP

HEMŞİRELİK ANABİLİM DALI

DANIŞMAN

Dr. Öğr. Üyesi NİHAL SUNAL

İSTANBUL 2021

TEZ ONAY FORMU

Kurum : İstanbul Medipol Üniversitesi
Programın Seviyesi : Yüksek Lisans (X) Doktora ()
Anabilim Dalı : Hemşirelik
Tez Sahibi : Buse GÖKALP
Tez Başlığı : İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını
Belirleyen Etkenler
Sınav Yeri : İstanbul Medipol Üniversitesi Güney Yerleşkesi
Sınav Tarihi : 02.08.2021

Tez tarafımızdan okunmuş, kapsam ve nitelik yönünden Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman

Dr.Öğr.Üyesi Nihal SUNAL

Kurumu

İstanbul Medipol Üniversitesi

İmza

Sınav Jüri Üyeleri

Dr.Öğr.Üyesi Nüvit ATAY

İstanbul Medipol Üniversitesi

Prof.Dr. Seher DENİZ ÖZTEKİN

Doğuş Üniversitesi

Yukarıdaki jüri kararıyla kabul edilen bu Yüksek Lisans tezi, Enstitü Yönetim Kurulu'nun/...../ tarih ve/..... - sayılı kararı ile şekil yönünden Tez Yazım Kılavuzuna uygun olduğu onaylanmıştır.

Prof.Dr. Neslin EMEKLİ

Sağlık Bilimleri Enstitüsü Müdür V.

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANI

Bu tez çalışmasının kendi çalışmam olduđu, tezin planlanmasından yazımına kadar bütün aşamalarda etik dışı davranışımın olmadığı, bu tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurullar içinde elde ettiğimi, bu tez çalışmasıyla elde edilmeyen bütün bilgi ve yorumlara kaynak gösterdiğimi ve bu kaynakları da kaynak listesine aldığımı, yine bu tezin çalışması ve yazımı sırasında patent ve telif haklarını ihlal edici bir davranışımın olmadığını beyan ederim.

BUSE GÖKALP

TEŐEKKÜR

Akademik ve mesleki olarak katkılarıyla, sabrıyla, yol göstericiliđi ile yoluma ışık tutan deđerli tez danışmanım Sayın Dr. Öğr. Üyesi NİHAL SUNAL' a;

Hayatımın her anında sonsuz destek sağlayan canım annem Türkan Gökalp'e, bu sene kaybettiđim en büyük destekçim canım babam Şinasi Gökalp'e, kardeşim Göksel Gökalp'e, kuzenim Sertaç Galip Genç'e,

Bu araştırma için okul bulmamda yardımcı olan ilkokul öğretmenim Hülya Rahmeti'ye, bugünlere gelmemde katkıları olan hayatıma dokunmuş bütün öğretmenlerime, araştırma yapmama imkan sağlayan çok deđerli okul müdürleri ve öğretmenlerine,

Bu araştırmanın sonuçlarına katkı sağlayan tüm öğrenci ve ebeveynlerine,

Sonsuz Teşekkürler...

İÇİNDEKİLER

TEZ ONAY FORMU	i
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANI.....	ii
TEŞEKKÜR	iii
İÇİNDEKİLER	iv
KISALTMALAR VE SİMGELER LİSTESİ.....	vi
ŞEKİLLER LİSTESİ.....	vii
TABLolar İSTESİ	viii
1.ÖZET	1
2.ABSTRACT.....	2
3.GİRİŞ VE AMAÇ	3
4.GENEL BİLGİLER.....	5
4.1.Oyun.....	5
4.2. Sanal Oyun ve Tarihçesi	5
4.3 Oyunun İşlevi ve Çeşitleri	6
4.4 Geleneksel Oyun Türlerinden Sanal Oyunlara Geçiş	8
4.5. Bağımlılık Kavramı	8
4.5.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı	9
4.5.1.1.Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Etkileri	10
4.5.1.1.1. Psikososyal Etkileri.....	10
4.5.1.1.2.Fizyolojik Etkiler	11
4.5.2 Bilgisayar Oyun Bağımlılığında Tedavi	12
4.5.2.1. Psikoterapi.....	12
4.5.2.2.Farmakoterapi	14
4.6.Türkiyede Bilgisayar Oyun Bağımlılığı.....	14
4.7.Dünyada Bilgisayar Oyun Bağımlılığı.....	15
4.8. Okul Çocukluğu Dönemi	16
4.8.1.Çocukluk Döneminde Büyüme ve Gelişme.....	16
4.8.2.Çocukluk Döneminde Oyunun Yeri	17
4.8.3.Çocukluk Döneminde Bilgisayar Oyununun Yeri	18

4.9.Halk Saęlıęı Hemřiresinin Bilgisayar Oyun Baęımlılıęındaki Rolü	19
5.MATERYAL VE METOT.....	22
5.1. Arařtırmanın Amacı ve Türü	22
5.2.Arařtırmanın Soruları.....	22
5.3.Arařtırmanın Yeri ve Zamanı	22
5.4.Arařtırmanın Evreni ve Örnekleme	22
5.5. Veri Toplama Araçları	22
5.5.1.Çocuk ve Aileye Yönelik Sosyodemografik Bilgi Toplama Formu	22
5.5.2.Çocuk Bilgisayar Oyun Baęımlılıęı Ölçeęi	23
5.6.Uygulama.....	23
5.7.Arařtırmanın Deęişkenleri	24
5.8. Verilerin Deęerlendirilmesi	24
5.9. Arařtırmanın Etik Yönü.....	24
6. BULGULAR.....	26
7.TARTIřMA	39
8.SONUÇ	45
8.1.ÖNERİLER.....	46
9.KAYNAKLAR	48
10. EKLER.....	56
11.ETİK KURUL ONAYI.....	62
12. ÖZGEÇMİř.....	67

KISALTMALAR VE SİMGELER LİSTESİ

ÇBOBÖ: Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

DSÖ: Dünya Sağlık Örgütü

TÜİK: Türkiye İstatistik Kurumu



ŞEKİLLER LİSTESİ

- Şekil 1:** Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Boyutlarının Araştırma Sonucu Cronbach Alpha Değerleri.....23
- Şekil 2:** Öğrenci ve Aileye Yönelik Bilgi Toplama Formu ile Çocuk Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki Verilerin Değerlendirilmesinde İncelenen Özellikler ve Kullanılan İstatiksel Yöntemler.....24



TABLolar LİSTESİ

Tablo 1. Öğrencilerin Bireysel Özelliklerinin Dağılımı	26
Tablo 2. Öğrencilerin Bilgisayar Kullanımına İlişkin Özelliklerinin Dağılımı.....	27
Tablo 3. Öğrencilerin Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Puan Ortalamaları.....	28
Tablo 4. Öğrencilerin Bireysel Özellikleri ile Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması.....	29
Tablo 5. Öğrencilerin Bilgisayar Kullanıma İlişkin Özellikleri ile Çocuklar İçin Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması.....	32
Tablo 6. Öğrencilerin Bireysel Özellikleri ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ve Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Alt Boyutlarından Elde Ettikleri Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması.....	33
Tablo 7. Öğrencilerin Bireysel Özellikleri ile Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma ve Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme Alt Boyutlarından Elde Ettikleri Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması	37

1.ÖZET

İLKÖĞRETİM ÖĞRENCİLERİNİN BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI BELİRLEYEN ETKENLER

Teknolojinin gelişmesiyle birlikte günümüzde çocukların en önemli eğlence ve oyun aracı bilgisayarlardır. Bilgisayar oyunlarının olumlu olduğu kadar olumsuz yönleri de vardır. Özellikle oyun bağımlılığına dönüşmesiyle ciddi risk faktörü oluşturmaktadır. Bu araştırma da ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını belirleyen etkenlerin tanımlanarak öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık düzeylerini belirleyen kesitsel tipte bir çalışmadır. Araştırmamızın örneklemini; Eylül 2019- Mart 2020 tarihleri arasında İstanbul ilindeki 4 farklı ilköğretim okulunun 3. Ve 4. Sınıf öğrencilerinden 926 öğrenci oluşturmaktadır. Çalışmanın verileri 'Çocuk ve aileye ilişkin bilgi toplama formu' ve 'Çocuk Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği' anketleri uygulanarak toplanmıştır. Veriler SPSS 22.0 paket programı kullanılarak analiz edildi. Bu ölçeğin toplam puanı min:21, maks:105, puandır iç tutarlılık kat sayısı ise 0.85'dir. Ölçek puanı arttıkça bağımlılık düzeyi de artmaktadır. Kolmogorov-Smirnov testi sonucunda Çocuklar için Oyun bağımlılığı ölçeğinin normal olmayan dağılım ($p<0,05$) gösterdiği görüldü. Öğrencilerin ölçeğin toplamında elde ettikleri puan ortalamasının $43,34 \pm 14,26$ olduğu belirlendi. Ölçek alt boyutları arasında en yüksek puan ortalamasını bilgisayar oyununu oynamayı bırakamama alt boyutundan ($21,01 \pm 8,29$); en düşük puan ortalamasını ise bilgisayar oyunu oynamaktan görevleri aksatma alt boyutundan ($4,25 \pm 2,20$) elde ettikleri saptandı. Araştırmaya katılan öğrencilerin kendisine ve ailelerine ilişkin bilgileri ile ölçek arasında puanlar karşılaştırıldığında cinsiyet, yaş, ailenin gelir durumu, annenin eğitim durumu, evde bilgisayar varlığı, bilgisayar kullanma süresi ve oyun tercihi arasından istatistiksel olarak anlamlı farklılık olduğu saptanmıştır. Araştırmamızın sonunda ise belirli etkenlere bağlı bilgisayar oyun bağımlılığının da arttığını görmekteyiz.

Anahtar Kelimeler: Bilgisayar Oyunları, Oyun, Oyun Bağımlılığı, Sanal Oyun

2.ABSTRACT

FACTORS DETERMINING COMPUTER GAME ADDICTION IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

With the development of technology, computers are now the most important entertainment and playful tool for children. Computer or video games have both positive and negative aspects. It creates a serious risk factor, especially when it turns into an addiction. This research is a cross-sectional study that determines the levels of computer game addiction in high school students by defining the factors that determine computer game addiction in elementary school students. The sample of our research, it consists of 926 students from 3rd and 4th grade of 4 different primary schools in Istanbul between the dates of September 2019 and March 2020. The survey data was collected utilizing the questionnaires “Questionnaire on children and family” and “Children's computer game addiction scale”. The data was analyzed with the package program SPSS 22.0. The total number of points on this scale is min: 21, max: 105 and the internal consistency coefficient is 0.85. The level of addiction rises as the scale value rises. As a result of the Kolmogorov-Smirnov test, the the scale of computer games addiction over children was indicated to have an abnormal distribution ($p < 0.05$). Secondly, it was found that the average student score on the full scale was 43.34 ± 14.26 . Among the sub-dimensions of the scale, the highest average score is not being able to stop playing computer games (21.01 ± 8.29); it was determined that they got the lowest average score from the sub-dimension of playing computer games (4.25 ± 2.20). Statistically significant the difference was pointed out between genders, age, family income, mother's level of education, computer presence at home, computer use, computer time, and gaming preference when comparing the information of the participant students and their families with the scale. At the end of our research, we see that computer game addiction has also dramatically increased depending on certain factors.

Key Words: Computer games, Game, Game Addiction, Virtual game

3.GİRİŞ VE AMAÇ

Oyun, çocuğun deneyimleyerek kendi kendine öğrenmesini sağlayan, içsel olarak eğlence güdüleyen, bazen kuralları belirlenmiş ve bilinen, bazen de kendiliğinden gelişen ve mutluluk, coşku, heyecan, merak duygularını da içinde barındıran davranışlardan oluşan bir etkinliktir. Anne ve babaların da çocuklarına güvenli oyun ortamı sağlayabilmeleri durumunda çocuğun bilişsel fiziksel duygusal ve sosyal gelişiminin temellerinin atılacağı oyun süreci başlar.

Çocukların gelişiminde önemli bir yer sahip olan oyun çocuğun duygusal motor ve sosyal becerilerini geliştirir. Çocuk, kendi kendine veya arkadaşları ile her alanda oyun oynamanın ve sosyalleşmenin bir yolunu bulur. Oynadığı oyunlarla sorumluluk alır, toplumsal kuralları öğrenir. Çocuk oyunla keşfeder. Oyun oynayarak paylaşmayı öğrenir. Oyunda çocuk olan biteni günlük yaşantılara benzeterek denemeyi ve hayatı planlamayı öğrenir (1).

Teknolojik ürünler yaşamın pek çok alanında kolaylık sağlarken eğlence aracı olarak da giderek yaygınlaşmıştır. Teknolojik olarak gelişen dünya, oyunları da sanal ortama taşımıştır. Şehirleşme ve oyun alanlarının yetersizliği gibi çocukların yaşam alanı olan oyunlar zamanla sokaklarda parklarda arkadaşlarla gerçekleşen geleneksel oyun anlayışını yitirerek yerini evler de bilgisayar tablet ve cep telefonlarındaki dijital oyunlara bırakmıştır. Her yaşta ve cinsiyette kullanıcısı olan bu oyunlara özellikle gençler yoğun ilgi göstermekte ve oyun oynarken geçirdikleri zaman giderek artmaktadır (2,3).

Bilgisayar oyunlarına olan bu ilgi sanal oyun bağımlılığını ve birçok sosyal sorunu da ortaya çıkarmıştır. Özellikle çocukluk döneminde başlayan bilgisayar oyun bağımlılığı çocukları sosyal hayattan uzaklaştırarak gerçek yaşamdan izole etmektedir. Bilgisayar oyunları çocuklarda psiko-motor, fizyolojik, bilişsel, duygusal olarak zeka gelişimi sağlayan motive edici bir araç olarak düşünülse de bazı çalışmalarda bağımlılığa dönüşerek şiddet ve saldırgan davranışlara özendirme gibi olumsuz sonuçları ortaya çıkardığı görülmektedir. Zamanla sosyal ilişkilerin bozulmasına ve okul başarısının düşmesine de sebep olmaktadır (4).

Ülkemizde fazlaca yer alan genç ve çocuk nüfusun kontrolsüz bir şekilde internet erişiminde bulunması zamanla oyun bağımlılığı yaratarak klinik vaka haline gelmiştir. Bilgisayar oyunlarından çocukların nasıl etkileneceği; oyunların ebeveyn kontrolünde oynanması, oyunların içerik ve oyununun oynandığı süre ile ilişkilidir (5).

Bu araştırmamızda ilköğretim 3. Ve 4. Sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı belirlenerek bağımlılık düzeylerinin farklı etkenlere göre incelenerek elde edilecek bulgular ışığında tanımlayıcı olup problem durumuna yönelik çözüm önerileri getirecektir.



4.GENEL BİLGİLER

Oyun, çocuğun belli başlı kurallar dâhilinde vakit geçirirken hiçbir dış baskı etkisinde kalmadan kendi isteği ile gerçekleştirdiği ve hiç kimsenin öğretemeyeceği konuları kendi kendine öğrendiği, sonucu düşünülmeden eğlenmek amacıyla yapılan tüm etkinliklerdir (6).

4.1.Oyun

Oyun; çocuğun zihinsel, duygusal, motor, sosyal becerilerinin geliştiği evrensel bir etkinlik ve kendini ifade etme biçimidir (1). Oyun çocuğun temel gereksinimi olan fiziksel ve psikolojik gelişiminde önemli rol oynayarak ana kişiliğinin oluşmasında ve oluşan bu kültürün sonraki kuşaklara taşınmasında etkilidir.

4.2. Sanal Oyun ve Tarihçesi

Oyun insanlık tarihinin başlangıcından itibaren var olan aktivitedir. İnsanlık tarihi boyunca insan gelişimi üzerinde etkileri bulunmaktadır. Her dönemde büyük ilgi görerek tarih boyunca birçok düşünür tarafından ele alınmıştır. Ancak kapsamlı bir şekilde açıklanamamıştır. Her yaşın ayrı bir hali vardır, çocukluk çağına da düşen oyundur’ diyen İbn-i Sina oyunun çocuklar için oldukça önem taşıdığını vurgulayan düşünürlerdendir(7). İbn-i Sina’nın bu sözünden anlaşıldığı üzere oyun çocukluk döneminin önemli bir bölümünü oluşturur. Çocukların kişilik ve yeteneklerini geliştirmesine de yardımcı olur. Montaigne’e göre ise’ Oyun çocukların en gerçek uğraşdır ve bizim işe gitmemiz gibi onlarda oyuna gider.’(8).

TDK’ ya göre oyun ‘yetenek ve zeka geliştirici, belli kuralları olan, iyi zaman geçirmeye yarayan eğlence’ olarak tanımlanmaktadır. Sanal ifadesini ise TDK ‘gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini olarak tanımlanmıştır. Bu tanımlar ışığında sanal oyun bilgisayar, tablet, cep telefonları gibi teknolojik ürünler ile gerçek olmayan bir ortam yaratarak belli kurallar çerçevesinde oluşturulan eğlence türüdür (9).

Bilgisayar oyunları, bilgisayar uzmanların kendi aralarında oynamak için oyun geliştirmesiyle ortaya çıkmıştır. Ticari firmaların bilgisayar oyunlarını fark etmesi ile birlikte piyasaya sürülmüştür (10). 1972 yılında televizyonlara bağlanan ilk oyun Pong ile başlayan bu macera bugünün dünyasında ekran üzerinde en iyi tenisçilerle maç yapılabilen bir sektöre dönüştü. Oyunlar üzerine yapılan araştırmalar oyunların ortaya çıktığı ilk yıllardan günümüze kadar gelişerek devam etmek de olup gelişen teknolojisiyle beraber yeni bir boyut kazanmıştır. Akademik alanda ise üzerine araştırmalar yapılmaya başlanmıştır. Yapılan bu araştırmalar Nodoloji disiplini altında toplanmaktadır (11).

Yapılan akademik araştırmalarla beraber 19. Yy sonlarına doğru oyun kuramları ortaya çıkmıştır. Oyunların insan gelişimine etkileri üzerinde durulmaya başlanmış olup oyunun eğitsel yönü ortaya çıkmıştır (12).

Prensky 2001 ve Erboy 2010 sanal oyunları sekiz gruba ayırarak sınıflandırmıştır. Ögel 2012 ise sanal oyunları yedi türde gruplandırmıştır. Bu araştırmalar ile beraber sanal oyunlar türlere ayrılarak gruplandırılmıştır (13,14,15).

Günümüzün ilerleyen teknolojisi ile beraber sanal oyunların gelişimi ve sayısı artarak pek çok alanda kullanılmaya başlamıştır. Bu oyunlar her geçen gün kendini yenileyerek yeni bir sürüm ile ortaya çıkmaktadır. 40 yıllık geçmişi olan sanal oyunlar günümüze denk gelişimine hızlıca artırmış olup bundan sonra ki dönemde de artan teknoloji ile beraber gelişimine devam edecektir (12).

4.3 Oyunun İşlevi ve Çeşitleri

Teknolojinin gelişmesi ile bilgisayar oyunları artarak çeşitlilik göstermiş olup belli gruplara ayrılmıştır. Yapılan araştırmalar da sanal oyunlar; oyun endüstrisi ve oyuncular tarafından belirlenerek kategorilendirilmiştir. Oyun endüstrisine ve oyunculara göre değişerek kategorilendirilen oyunlar yapılan çalışmaların geçerliliği için risk oluşturmaktadır. Aynı zamanda oyun satın alınırken oyuncu için ön bilgi sağlamıştır. Birçok alt dala ayrılan bilgisayar oyunları en genel biçimiyle; macera, aksiyon, rol yapma, spor, strateji ve online oyunlar olarak gruplandırılmıştır.

Bilgisayar oyunlarının çocukların algılama yeteneklerini artırma yaşadıkları olaylar karşısında hızlı karar alma bilgi ve becerilerine katkı sağladığı düşünülmektedir (16). Ancak vurgulanan bu önem eğitim ve eğlence arasındaki dengenin sağlanması ile mümkün olur (10).

Prensky bilgisayar oyunlarını sekiz gruba ayırarak kategorilendirilmiştir:

1.Aksiyon Oyunları; Araba yarışları, Labirent oyunları, düşen nesnelere vurma vb. Oyunları kategorilendirildiği en çok oynanan bilgisayar oyun türüdür.

2. Macera Oyunları: Belli bir görev vererek ve bu görevi yerine getirme sırasında ortaya çıkan sorunları çözümlenerek ilerleyen mantıksal bulmaca, nesne toplama gibi oyunlardır. Bu oyunlar bilgisayar oyunlarının ilk çıkanlarındandır.

3.Dövüş Oyunları:İki farklı karakterin dövüştüğü oyunlardır.

4.Bulmaca Oyunları: Oyuncuların hedefe ulaşmak amacıyla sorulan sorulara cevap vermesi ile oluşan oyunlardır (17).

5.Rol Oynama Oyunları: Oynadıkları karakterlere bürünerek belli kurallar çerçevesinde oyun yöneticisinin yazdığı hikaye üzerine ilerlenen zarlara oynanan oyundur (17).

6. Simülasyon Taklit Oyunları: Bu oyunlarda kullanıcı elindeki materyallerle yeni bir şey inşa eder yada insan yaşamlarını yönlendirir. Bu oyun oynayıcının karar verme yetisini geliştirir. 1989 yılında çıkan 'The Sims' bu türün ilk örneklerindedir (17).

7. Spor Oyunları: Takım halinde veya bireysel oynanan oyunların sanal ortama taşınmış halidir (17).

8. Strateji Oyunları: Bir takımdan sorumlu olup ve belli yöntemlerle oynanan oyundur. Bu oyunlar düşünme yetisini geliştirir (13).

Sekiz kategoriye ayrılan bilgisayar oyun türlerine iskambil, masa oyunları, satranç, tavla gibi geleneksel oyunların bilgisayar ortamına taşınması ile yeni bir tür oluşturarak kategoriye eklenebilir.

4.4 Geleneksel Oyun Türlerinden Sanal Oyunlara Geçiş

Oyun denilince aklımıza çocukluk çağı gelir. Çocuk gelişim döneminde yer edinen oyun arařtırmacıların da oldukça ilgisini çekmiştir (18). İnsanlığın varoluşundan itibaren farklı yer, zaman ve şartlarda oynanan oyunlar bilgi ve becerilerin gelişimin de büyük rol oynar. Çocuk gelişim sürecinin bir parçası olan oyun çocuklar tarafından konuşulan ortak bir dildir (19).Oyun çocuğa tecrübeleri yaşatarak öğretmenin etkili bir yoludur. Tecrübeler oyunlar yoluyla çocukluk döneminde kazanılır. Oyun oynayarak büyüyen birey özgüvenli ve başarılı olur. İnsanlarla daha kolay iletişim kurar. Böylece bireyin sosyalleşmesi de olumlu yönde etkilenir.

Gelişen teknoloji ile beraber diğer alanlar da olduğu gibi çocukların alışmış olduğu oyunlarda da değişiklikler meydana gelmiştir. Bilişim teknolojisinin gelişmesi ile ortaya çıkan bilgisayar oyunları çocukları geleneksel oyunlardan uzaklaştırarak sanal ortamlar da oynanan bilgisayar oyunlarına yönlendirmiştir. Yaşamın önemli bir bölümünü işgal eden bilgisayar oyunları çocuk gelişimini de etkilemektedir ve bu durum göz ardı edilemez boyutlara ulaşmıştır.

Teknolojinin hızla ilerlemesiyle çocukları erken yaşta etkisi altına alan bilgisayar oyunları çocukları çok fazla uyaran ile karşı karşıya getirerek tehlike yaratmaktadır. Gerçek yaşamdan uzak olan bilgisayar oyunlarının çocukların farkındalığını ve yaratıcılığını azaltan olumsuz etkileri vardır (20). Olumlu ve olumsuz etkileri olan bilgisayar oyunları zamanla geleneksel oyunların yerini almıştır.

4.5. Bağımlılık Kavramı

İnsanlık tarihi boyunca bireylerin deneyimleri sonucunda bazı maddelere, nesnelere ve davranışlara karşı oluşturdıkları ilgiyle bağımlılık olgusu ortaya çıkmaktadır. Bu bağımlılık olgusu ilk belirtilerini madde bağımlılığı ile göstererek literatürdeki bağımlılık kavramı madde bağımlılığı üzerinden tanımlanmıştır. Bağımlılık bir maddenin nesnenin veya aktivitenin bireyin ruhsal ve bedensel yönden olumsuz olarak etkilemesine rağmen tekrarlanarak sürdürülmesidir.

Bilişim teknoloji çağının ortaya çıkması ile televizyon, telefon, tablet, bilgisayar, internet gibi teknolojik temelli bağımlılıklarda ortaya çıkmaktadır. İlk zamanların en çok kullanılan ve etkili bir iletişim aracı olan televizyon, bireylerin sosyal yaşam

ilişkilerini aksatacak hale gelmesi ile televizyon bağımlılığını ortaya çıkarmıştır (21). Telefonların mobil hale gelmesiyle ortaya çıkan bir diğer bağımlılık da telefon bağımlılığıdır. Kitle iletişimi sağlayan telefonların video kamera çekimi, oyun oynama ve müzik dinleme gibi özelliklerin eklenmesi ile bu bağımlılık giderek artış göstermiştir (22).

Günümüzde teknolojik gelişmeler ile her geçen gün etkinliğini artırarak ortaya çıkan bir diğer önemli bağımlılık da internet bağımlılığıdır. İlk kez Dr. Goldberg 1996 yılında madde bağımlılığı kriterlerini uyarlayarak internet bağımlılığının bilimsel mecrada yer almasını sağlamıştır (23). Ancak hastalık olarak kabul edilmeyen internet bağımlılığına madde bağımlılığı kriterleri uygun görülmeyip kumar bağımlılığı ölçütlerinin uyarlaması ile bilimsel alanda kabul görmüştür (24). Bu bağımlılık ile beraber bilgisayarlarda oynanan sanal oyunlar ortaya çıkarak bireylerde bağımlılık boyutuna ulaşmıştır.

4.5.1. Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

İnsanların bir araya getirme özelliğine sahip olan oyunların olumlu ve olumsuz olarak birçok etkisi bulunmaktadır. Zamanının büyük bir kısmını bilgisayar başında oyun oynayarak geçiren çocuk evde ailesi ile dışarıda ise arkadaşları ile iletişimini azaltır. Zamanla tüm çevresi ile ilişkisi zarar görüp azalarak sosyal hayattan uzaklaşır. Bu durum okul hayatına zarar verip akademik alan da başarısının düşmesine sebep olarak uzun vadede mesleki hayatını etkiler. Oyun oynamaktan haz alan çocuk oyuna daha fazla zaman harcar. Haz alma düzeyinin artmasıyla bağımlılık düzeyi doğru orantılı olarak seyredir. Bu oyunların keyif ve heyecan verici olmasıyla bireyin bunu patolojik bir şekilde devam ettirme ruhsal fiziksel ve sosyal bozukluklara sebep olur (25). Bilgisayar oyunlarının bireyler üzerindeki bu etkileri bilim adamlarının da ilgisini çekerek araştırmalar yapmaya yönlendirmiştir. Bilgisayar oyunlarının gelişerek artması yapılan araştırmaların sayısını da zamanla artırmıştır. Bu araştırmalar sayesinde bilgisayar oyunlarının bireyler üzerinde bırakacağı etkiler sorgulanarak ortaya çıkmıştır (26).

Günümüz de çalışan annelerin de artmasıyla ev için de ailece geçirilen vakitler kısıtlanmıştır. Anne ve baba ile yeterince vakit geçiremeyen çocuk, mahallede oynanan geleneksel oyunların da azalması ile kendini bilgisayar başında bulur.

Geleneksel oyunlar çocukların sosyal ilişkileri artırırken bilgisayar oyunları çocukların sosyal ilişkilerini olumsuz yönde etkileyip arkadaşlık ilişkilerine zarar verir. Bilgisayarı arkadaş olarak gören çocuk oyun oynarken kendisi söz sahibi olur (27). Bilgisayar oyunları ile sosyal alan ilişkileri zayıflayan çocuk bireylerle iletişim kurmak da zorlanarak şiddet eğilimine yönelir. Bu da şiddet ile bilgisayar ilişkisini ortaya çıkarır. (28).

4.5.1.1.Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Etkileri

Bilgisayarın oyunlarının bağımlılık düzeyine ulaşması ile olumsuz etkilerinin olacağı gibi eğitim aracı olarak kullanılması ile de olumlu kazanımları olacaktır. Bu durum oynanan oyunun içeriği doğru zamanda belirli süre ile oynaması ile ilişkilidir (29).

4.5.1.1.1. Psikososyal Etkileri

Bireyin çocukluktan itibaren oluşan kişilik gelişiminde oynadıkları oyunların büyük etkisi vardır. Çocukluk döneminde dikkat yoğunlaştırma ve sorun çözme yetisinin gelişimine katkı sağlayan olumlu etkileri bulunmaktadır. (29). Özellikle dikkat dağınıklığı olan çocuklarda oyun esnasında dikkatinin arttırdığını gösteren birçok çalışma vardır. Çocukların bilgisayar oyunlarını eğitim aracı olarak kullanılması ile olumlu sonuçlar alınmıştır (30).

Horzum 2011 e göre sanal oyunlar çocukların bilgisayar okur yazarlığı edinmesine, psikomotor, fizyolojik, bilişsel, sosyal ve duyuşsal olarak öğrenmeyi geliştirmesi, zeka gelişimi ve motivasyonu artıran eğlendiren bir araçtır (31). Bu tanıma göre oyunların belirli süre ile kontrollü bir şekilde kullanıldığında çocuklara birçok beceri kazandırdığı görülmektedir. Belirli sürede karar verme yetisi kullanmayı içeren oyunlar gergin anlarda soğukkanlılık becerisi kazandırdığı, sakinliği güdüleyerek stresi kontrol altına almayı sağladığı ortaya çıkmaktadır. Zeka oyunlarının ise çocuklar da okuma becerilerini geliştirdiği, kelime hazinesini artırarak iletişim becerilerini geliştirdiği görülmüştür (30,32).

Sanal oyunların çocuğun gelişimi için olumlu birçok etkisi olduğu gibi bağımlılık düzeyine ulaşması durumunda birçok olumsuz davranış geliştirdiği görülmektedir. Özellikle kontrolsüz bir şekilde bilgisayar ile uzun süre vakit geçiren

çocuk da davranışsal sorunlar ve dikkat eksikliği ortaya çıkarmaktadır. Gerçeği ayırt etme yeteneği tam olarak gelişemeyen çocuk gördüğü karakterleri rol model alması ile yanlış tutum davranışlar gösterebilir (30).

Bilgisayar başında oyun oynayarak uzun süre vakit geçiren çocukların sosyal ilişkileri zayıflayarak arkadaşlık kurmak da zorlanmaktadır. Gentile ve ark. (2011) yapmış oldukları araştırma da arkadaş çevresine sahip olmayan sosyal ilişkileri zayıf olan çocukların oyun oynama eğilimini daha çok gösterdiği ve bu çocukların 2 yılın sonunda ders notlarının düştüğü, ailelerinden de uzaklaşarak depresyonu girdiği görülmüştür (33). Anderson ark.(2010) ise yaptığı araştırmalar da şiddet içerikli oyunları uzun süre oynayan çocuklarda olumlu davranışlarında azalma, şiddeti normalleştirme görülmüştür. Sanal ortamda şiddeti normalleştiren çocuğun gerçek hayatta şiddet eğilimini daha çok gösterdiği görülmektedir (34,35).

İlk kez Rusya’ da 2013 yılında “VKontakte” toplumsal iletişim ağında, “ölüm grubu” adlı bir internet sitesinden yayılmaya başlayan ‘Mavi Balina’ oyunu pek çok ülke de oynanmaktadır. Oyunun hedefi olan “intihar”, 2015’te gerçekleşti. Oyunu, üniversiteden uzaklaştırılan, eski bir psikoloji öğrencisi Philipp Budeikin’in yazdığı bu oyunda ‘kol ve bacakların kesilmesi’, “belirli bir süre boyunca kimse ile görüşülmemesi”, “yüksek sesli olarak müzik dinlenilmesi” gibi komutlar yer almaktadır. Türkiye’yi de etkisi altına alan bu oyun birçok kişinin intiharına sebep olmuştur (36).

Uzun süre sanal ortamlar da vakit geçiren çocuk yaşadığı olaylara karşı daha az sabır gösterir. Sosyal çevreden uzaklaşarak arkadaşlık kuramayan çocuk da iletişim bozuklukları görülür. Bu çocuklar insanlarla iletişime girmekte zorlanan bireyler olarak akademik başarıları ve iş hayatları etkilenmektedir (37). Ayrıca bazı eğitici nitelikli oyunlar kullanılarak çocuk gelişimine uygun olmayan karakterler ve davranışlar empoze edilmektedir. Bu sebeple eğitici nitelikli oyunlarında mutlaka içeriğinin incelenmesi gerekir.

4.5.1.1.2.Fizyolojik Etkiler

Uzun süre bilgisayar oyunu oynayan ve bağımlılık düzeyine ulaşan çocuklarda psikomotor bozukluklar görülmektedir. Vaktinin çoğunu bilgisayar başında oyun

oyunarak geçiren çocuk günlük yeterli fiziksel aktivitesini gerçekleştiremez. Bu durum çocuğun gelişimini ve fiziksel yapısını etkilemektedir. Yetersiz fiziksel hareketle beraber obezite ve obeziteye bağlı gelişen kalp-damar hastalıkları görülür. Bununla birlikte sürekli bilgisayar ekranına bakmak göz sağlığı etkiler ve erken yaşta görme bozuklukları meydana getirir. Bilgisayar başında uzun saatler geçiren çocukta zamanla uyku düzeninin ve beslenme alışkanlıklarının bozulduğu da görülür. Yeterli uykusunu alamayan ve fastfood yiyeceklere yönelen çocuklar da birçok sağlık problemi ortaya çıkar (32,38,39).

Teknolojinin gelişmesi ile daha da gelişen oyun endüstrisinde kumandalara sahip oyun konsollarının çıkması çocuğa evde egzersiz yapma olanağı sağlar. Bu durum çocuğa motivasyon kazandırarak enerji harcamalarına yardımcı olur. Aksiyon ve zeka oyunları oynayan çocukların görsel hafızalarının güçlendiği, hızlı öğrenmenin gerçekleştiği aynı anda birçok olaya hakim olduğu görülmüştür. Bunları da bilgisayar oyunlarının olumlu fizyolojik etkileri olarak kabul edebiliriz (40,41).

4.5.2 Bilgisayar Oyun Bağımlılığında Tedavi

Sanal oyun bağımlılığının tedavisi tüm bağımlılık tedavilerinde olduğu gibi altta yatan sebebin belirlenmesiyle başlar. Oyunların ilgi çekici ve heyecan verici olması bağımlılık oluşturmaya sebep olur. Ancak sanal oyun bağımlılığının tedavisi tam bilinmemektedir. Bu bağımlılık da tedavi ilk olarak altta yatan sebebin bulunarak, bireyin tedaviye istekli olması, ailesinin destekleyici olması ve okuldaki rehberlik öğretmenlerinin işbirliğinde psikoterapi yöntemleri ile gerçekleşir. Psikoterapi yöntemlerinin yetersiz kaldığı durumlarda ise farmakoterapiye başvurulur. Bu durum çocuklarda okul başarısını ve akademik hayatını etkilediğinden daha hızlı ve etkili tedavi yöntemleri belirlenmelidir (30,41).

4.5.2.1. Psikoterapi

Sanal oyun bağımlılığında tedavi yöntemlerinden ilk olarak psikoterapi yöntemine başvurulur. Psikoterapi yöntemi bireysel olduğu gibi grup psikoterapi olarak da uygulanabilen bir yöntemdir. Bu yöntem de öncelikle altta yatan sebebin

yani çocuęu oyuna neyin teřvik ettięi tespit edilmelidir. Tedavisi tam olarak belirlenemeyen sanal oyun baęımlılıęında internet baęımlılıęı tedavisi kullanılmaktadır. İnternet baęımlılıęı tedavisinde ise kullanılan biręok farklı psikoterapi yöntemleri vardır (30).

İnternet baęımlılıęı tedavisinde bireye kontrollü kullanımı ařılayan Young baęımlı davranıřı azaltan bir tedavi yöntemi geliřtirmiřtir (23). Sanal oyun baęımlılıęı tedavisinde ise aile katılımının önemli olduęunu savunan Griffiths (2003) tedavide aileyi katılımının önemini vurgulayarak aileye 10 farklı öneride bulunmuřtur. Bu öneriler;

1.Kaliteli zaman: Çocuęun ailesi ve arkadaşları ile vakit geçirebileceęi zaman ve ortamın saęlanmasıdır.

2.Sosyal aktivite: Çocuęa çeřitli sosyal aktiviteler kazandırılarak enerjilerini atabileceęi sportif faaliyetlere yönlendirmek.

3.Rol-model teřkili: Çocukların kendilerine örnek aldıęı kiřilerin (anne-baba, kardeř, öęretmen vb.) de belirli zamanlarda sanal ortamda vakit geçirmesidir.

4. Eęitici rolü olan sanal programlar tercihi: Çocuęun bilgisayar bařında geçirdięi sürelerde yanında olarak daha yaratıcı ve zeka geliřtirici oyunlara yönelmesini saęlayarak bu oyunların eęitici rolünden faydalanmıř olunacaktır. Böylece kontrollü sanal ortam oluřturulabilecektir.

5.Zaman sınırlı ve kuralların belirlenmesi: Aile çocuęa belirli kurallar koyarak sınırlı sürede oyun oynamasını saęlayarak çocuęun bařka sorumluluklarını yerine getirme alışkanlıęı kazandırır.

6.Sanal ve Gerçeklik ayrımının kavranması: Çocuęa sanal ortamların gerçeęi yansıtmadıęı anlatılmalıdır.

7.Gizlilik: Ailelerin çocuklara sanal ortamdaki tehlikeleri anlatmalı ve çocukların özel bilgilerini kimseyle paylaşmamaları konusunda uyarmalıdır.

8.Sanal Ortam Engelleyicileri: Aileler çocukların uygunsuz siteleri erişiminin engellenmesi için çeşitli yazılım programları kullanmalı ve çocuklarının bilgisayarda ki tüm faaliyetlerini takip etmelidir.

9.Mekân Sınırlaması: Evdeki teknolojik araçların evin oturma odasına konularak çocukların bilgisayar başında olduklarında takibinin sağlanması.

10.Fiziki Ortam: Bilgisayarın bulunduğu alan çocuğun fiziksel yapısına göre ayarlanmalı çevresel koşulların uygunluğu sağlanmalıdır (42,43).

Psikoterapi tedavi yöntemi çocuk için zorlu bir süreç olacağından çeşitli baş etme teknikleri kazandırılmalıdır. Ancak psikoterapinin yetersiz kaldığı durumlarda farmakoterapi yöntemine başvurulmalıdır (5).

4.5.2.2.Farmakoterapi

Sanal oyun bağımlılığının belirli bir psikoterapik tedavisi olmadığı gibi farmakoterapik tedavi yönteminde de alkol ve madde bağımlılığı tedavisinde kullanılan dopamin salımını artırıcı naltrekson tedavisi uygulanabilir (5).

4.6.Türkiyede Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Gelişen teknolojiyle beraber artan bilgisayar kullanımı Türkiye de de büyük bir ilgi görmüştür. Birçok işi kolaylaştıran teknoloji yerinde ve uygun zamanlarda kullanıldığında oldukça yarar sağlamaktadır. Ancak zararlı tarafları olduğu da unutulmamalıdır. Yetişkin bireyler kadar adolesan ve çocuk grubun da bilgisayar başında fazla zaman geçirmesi ciddi tehlikeler yaratmaktadır. Türkiye de bilgisayar kullanımı ve internet bağımlılığı üzerine birçok çalışma yapılmaktadır.

Türkiye İstatistik Kurumu (TÜİK) 2018 yılı Hane halkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması sonuçlarına göre, Türkiye’de 16-74 yaş arası internet kullanan bireylerin oranı %72,9’dur (44).

TÜİK’in 2013 yılında 6-15 yaş grubu çocuklarla gerçekleştirdiği araştırmanın sonuçlarına göre ise bilgisayar kullanımına ortalama başlama yaşı 8, internet kullanımına ortalama başlama yaşı 9, cep telefonu kullanımına ortalama başlama yaşı

10'dur. Çocukların %45,6'sı hemen her gün internet kullanmaktadır. 6-15 yaş grubu çocuklar interneti ilk sırada %84,8 ile ödev veya öğrenme amacıyla, ikinci sırada %79,5 ile oyun oynama amacıyla kullanmaktadır. Çocuklar oyun oynarken zamanı kontrol etmekte zorluk yaşamakta ve ebeveynlerinin sınırlama girişimlerine tepki gösterebilmektedir (45).

Son zamanlar da ortaya çıkan ve gün geçtikçe yayılan sanal oyun bağımlılığı Türkiye de tam olarak bilinmemekteydi. Yetişkin bireylerin yanı sıra çocuk ve ergenler de giderek artan bu bağımlılık önemli bir halk sağlığı sorunu haline gelmiştir. Bu sebeple Sağlık Bakanlığı tarafından durumu değerlendirmek ve çözüm önerileri bulmak için 2018 yılında 'Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı' yapılmıştır. Bu çalıştayın sonuçlarında ise oynanan oyununda içerik, yaşa uygunluk sağlandığında çocukların bilişsel, motor, psikososyal ve dil gelişimi için oldukça yararlı olduğu görülmüştür. Eğitici, şiddet içermeyen, etkileşimli, çocuğun yaşına ve gelişimsel düzeyine uygun oyunların aile kontrollü ile birlikte oynandığı sürece çocuğa olumlu katkısı olmaktadır. Oyun bağımlılığı için risk oluşturacak durumları engellemek için ise ailelere ve okullara yönelik farkındalık artırıcı çalışmalar yapılması ve ailelerin bu konuda bilgilendirilmesi öneri olarak sunulmuştur (46).

2019 yılında TBMM "Mavi Balina" bağlantılı intihar olaylarının artması üzerine kurulan "Bilişim Teknolojileri Bağımlılığı Araştırma Komisyonu", altı aylık çalışmasından sonra raporunu açıkladı. Raporda, "Mavi Balina" oyununun, Türkiye'de yaklaşık 150 kadar gencin intiharıyla bağlantılı olduğuna yer verildi. "Birleşmiş Milletler Çocuklara Yardım Fonu'nun (UNICEF)" velilerin çocuklarını "Mavi Balina" oyunundan nasıl koruyabileceklerine ilişkin tavsiyeler verdi (36).

4.7.Dünyada Bilgisayar Oyun Bağımlılığı

Teknolojinin ilerlemesiyle ortaya çıkan oyun endüstrisi 1971 yılında ilk ticari oyun olan Computer Space'in piyasaya çıkması ile başlayan bu endüstrisi dünyada 24,75 milyar dolar bütçesi ve bir milyarın üzerinde kullanıcı ile birlikte medyanın önemli bölümünü oluşturmaktadır (47). Endüstrileşen oyun teknolojisiyle beraber oyunlar gittikçe artarak ve çeşitlenerek vazgeçilemez duruma gelmiştir. Her yaştan bireyi etkisi altına almıştır. Bu etkiler olumlu ve olumsuz olarak ayrılmaktadır.

Dünya Sağlık Örgütü 2018 yılında bilgisayar oyun bağımlılığını ruhsal hastalık olarak kabul ederek Hastalıkların Uluslararası Sınıflandırılması (ICD) tanı kılavuzuna eklemiştir. Böylelikle dünya genelinde ruhsal sağlık problemi olarak yer almıştır. DSÖ, "oyun rahatsızlığını", kişinin ilgi alanı ve günlük aktivitelerini belirlemede sorun oluşturan ve sürekli tekrar eden ciddi bir bağımlılık ve şiddetli bir davranış modeli olarak tanımlamıştır. Ancak teşhis için en az 12 aylık süreçte kişisel, aile, mesleki, eğitim ve sosyal hayatındaki olumsuzluklar belirti olarak kabul edilecektir. DSÖ'nün yapmış olduğu çalışmalarda "oyun rahatsızlığı", dijital veya video oyun aktiviteleriyle uğraşan dünya nüfusunun sadece yüzde 2-3'ünü etkilediği ortaya çıkmaktadır (48).

DSÖ'den Dr. Vladimir Poznyak 2019 yılında bağımlılık üzerinde yapılan araştırmalar sonunda dünya da 15 yaş üstü 2.3 milyar kişi alkol tükettiğini, 1.1 milyar kişi sigara içtiği ve 300 milyon oyun bağımlısı olduğunu dile getirmiştir (49).

4.8. Okul Çocukluğu Dönemi

Okul çağı ilkököl ve ortaokul dönemini kapsayan 6-12 yaş arası dönemdir. Bu dönem bebeklik ve ergenlik dönemi arasında kalan duygusal huzurun hakim olarak bir çok duygunun gizlendiği gelişim dönemidir. Psikoloji de gizil dönem olarak adlandırılır.

4.8.1.Çocukluk Döneminde Büyüme ve Gelişme

Okul Çağı döneminde ki büyüme ve gelişim özellikleri kişisel farklılıklar gösterse de genel olarak aynıdır. Bu gelişim süreci fiziksel-motor gelişim, zihinsel (bilişsel) gelişim, sosyal-duygusal gelişim, cinsel gelişim ve ahlaki gelişim olarak beş basamak olarak ele alınır.

1.Fiziksel-Motor Gelişim:

Bu dönem de büyüme hızı yavaşlayarak daha çok ince motor gelişimi artırır. Böylece el kol gelişimi artarak yazı yazma gibi beceriler gelişir. Ancak kaba motor gelişiminin ince motor gelişimine oranla daha çok artarak koşma zıplama gibi etkinlikleri yazı yazma ve kesme gibi etkinliklere tercih ederler. Bu dönem de hareket etkinliği gerektiren ev dışı oyunlara büyük bir eğilim vardır. Çocuklara ağaca

tırmanmak, ip atlamak, top ve seksek gibi geleneksel oyunları oynamaktan zevk alırlar. Ancak kemik gelişimi tam sağlanamadığı için kemikleri kolayca zarar görebilir. Görsel kapasiteleri giderek artar. Süt dişlerinin dökülüp kalıcı dişlerinin çıkması ile çene yapıları oturur.

2.Zihinsel Gelişim:

Konuşma yetenekleri ve söz dağarcıkları gelişir. Zaman kavramları yerleşmeye başlar. Öğrenme ve üretme içgüdüğü oluşur. Okuma becerileri gelişir. Somut ve soyut kavramların ayrımını algılar. Grupla çalışmaktan, paylaşmaktan ve öğrenmekten zevk alır.

3.Sosyal- Duyuşsal Gelişim:

Bu dönemde çocuğun aileye bağımlılığı azalarak benlik duygusu oluşmaktadır. Yaşlılarıyla arkadaşlık kurarak rekabet içine girer. Karşı cinse ilgi başlar. Popüler kültür hayranlığının da başlaması ile sanal dünyadaki yaşamı keşfeder.

4.Cinsel Gelişim:

Okul çocuğunda cinsel kimlik iyice oturarak cinsel özelliklerini anne ve baba özdeşimi ile kazanır. Çocuklar hemcinsleriyle oyun oynamayı tercih etseler de karşı cinse merak duyarlar.

5. Ahlaki Gelişim:

Çocuklarda iyilik ve kötülük kavramları ebeveynlerinin beğendiği ve beğenmediği davranışları ile gelişir. Ancak okul çağında ahlaki yargılar ben merkezliğe dönüşür. Bu dönem de çocuklar kuralların doğruluğu için değil de ceza almamak için iyi davranışlarda bulunur. Sonra ki dönem de ise bireysellik ya da çıkarıcılık evresine dönüşür.

4.8.2.Çocukluk Döneminde Oyunun Yeri

Çocuk gelişimi için oldukça önemli bir yere sahip olan oyunlar okul öncesi ve ilköğretim çağında ki çocukların zihinsel, psikolojik, biyolojik ve sosyokültürel gelişimin de fayda sağlamaktadır. Oyun parklarında ve mahallelerde oynanan oyunlar

çocukların sosyal ilişkiler kurması ve iletişim becerilerini geliştirmesin de etkilidir. Sosyal ilişkiler kuran çocuk kendini rahatça ifade ederek paylaşmayı öğrenir. Çocuk oyun oynarken birçok kasını çalıştırdığı için biyolojik gelişimi de sağlanmaktadır.

Çocukluktan yetişkinliğe doğru giden dönem de büyük bir önemi olan oyunlar çeşitli araştırmalar yapılarak farklı şekillerde tanımlanmıştır. Lazorov ‘kendiliğinden ortaya çıkan hedefi olmayan ve mutluluk getiren bir aktivite’ olarak tanımlarken Freud ise ‘sevmek ve oynamak’ olarak tanımlamış olup çocuk ruh sağlığı için faydalı olduğunu savunmuştur. Piaget de oyun çocuklar için eğlenceli bir etkinlik derken Ericson da çocuğun oyun oynayarak kaygı yaşadığı olaylarla daha kolay başa çıktığını savunmuştur (12,30,38). Oyunların çocuk gelişimi için faydalı olmasında ebeveynlerinde büyük sorumlulukları vardır. Çocukların oyun oynarken takip edilmesi ve yaşına uygun oyunlar ile öğrenme sağlanması gerekir. Ancak bunu yaparken de ebeveynlerin çocukların oyun ve oyuncaklarına saygı göstermesi gerekir.

4.8.3.Çocukluk Döneminde Bilgisayar Oyununun Yeri

Geçmişte mahallelerde ve oyun parkların da oynanan oyunların yerini evlerde bilgisayar, tablet, telefon gibi sanal aletlerin gerçekleştirebileceği teknolojik araçlar almıştır. Bilgisayarın çocukların bilgisayar okuryazarlığı edinmesinde ve el kol koordinasyonunun sağlanması gibi faydaları vardır. Bilgisayarlarda cep telefonlarında ve tabletler de oynanan sanal oyunların birden fazla uyararı olduğu için çocuklarda dikkat yeteneğini arttırdığı yapılan çalışmalarda görülerek hafıza arttırdığı da savunulmuştur (50).

Teknolojinin bilgiye ulaşımı kolaylaştırması ile eğitim aracı olarak kullanılmaya da başlanmıştır. Ancak sosyal ortamın bilinçsiz bir şekilde kullanılması çocuğun ders başarısında düşmeler görülmesine sebep olur. Sanal ortamlar çocuklar için uygun olmayan kişilerle tanışma, uygunsuz içeriklerle karşılaşma gibi tehlikeler barındırır. Ebeveynlerin kontrolü dahilinde teknolojik aletlerle vakit geçirmeyen çocuk cinsel içerikli ve şiddet içeren oyunlara kolay erişim sağladığından istismar, kandırılma ve dolandırmalar görülmüştür (50). Kontrolsüzce sanal ortamın kullanılması ile oyunlar bağımlılık oluşturarak ciddi tehlikelere neden olmuş ve ruhsal bir hastalık boyutuna ulaşmış olur.

4.9.Halk Saęlıęı Hemşiresinin Bilgisayar Oyun Baęımlılıęındaki Rolü

Tarihsel süreç içinde hemşirelik alanlarından olan halk saęlıęı hemşiresi toplumun yaygın saęlık sorunlarına etkili bir şekilde yanıt verebilmek için deęişim gösterir. Günümüzde sosyal, ekonomik koşullar ve saęlık bakımındaki deęişiklikler bilimsel ve teknolojik gelişmelere baęlı olarak hemşirenin fonksiyonları deęiştirmiş olup deęiştirmeye devam edecektir. Bu deęişim özellikle gelişmiş ülkelerde halk saęlıęı hemşirelerinin dinamik, çok yönlü ve bütüncül saęlık bakımı sunma çabalarıyla devam etmektedir. Halk saęlıęı hemşirelięi farklı toplumsal ortamlarda çalışarak yaşam boyu birincil ve toplum odaklı bakım, saęlık hizmeti saęlayan uzmanlık alanıdır (51,52). Dünya Saęlık Örgütü'nün tanımına göre ise tüm toplumun saęlık programı içinde saęlıęın yükseltilmesi, fizik ve sosyal çevrenin olumlu hale getirilmesi, toplumu hastalık ve sakatlıklardan korumak için çalışan, tüm hemşirelik becerileri ile halk saęlıęı ve sosyal yardımın bazı evrelerini kapsayan, hemşirelikte özel bir daldır.

Halk Saęlıęı Hemşirelięinin Evde Bakım Hemşiresi, Ana Çocuk Saęlıęı ve Aile Planlaması Merkezi Hemşiresi, Toplum Ruh Saęlıęı Merkezi Hemşiresi, İş Saęlıęı Hemşiresi, Okul Saęlıęı Hemşiresi ve Ceza ve Tutukevi Hemşiresi gibi alanlarda çalışabilir (53).

Halk saęlıęı hemşirelięinin çalışma alanlarından olan okul saęlıęı hemşirelięi öğrencilerin ve okul personelinin saęlıęının korunması ve geliştirilmesinden sorumludur. Okul saęlıęı hemşiresi, hemşirelięin görev yetki ve sorumluluklarına ek olarak;

- Görev yaptığı okulda okul saęlıęı hizmetleri ile ilgili sorunları, gereksinimleri saptar ve okul idaresine bildirir.
- Saęlık risklerinin erken tanınması ve uygun girişimlerin planlanması, gereken önlemlerin alınması konusunda okul idaresiyle koordinasyonu saęlar.
- Saęlık biriminin malzeme ihtiyaç listesini tespit eder ve okul idaresine bildirir.

- Okula her yeni katılan öğrencinin sağlık durumunun değerlendirilmesinde ve öğrencilerin düzenli olarak periyodik fiziki muayenelerinde görev alır ve sağlık durumunu kaydeder.
- Hastalanan veya acil müdahale gereken öğrenci ve okul çalışanın, hekim istemi doğrultusunda tedavi ve bakıma yönelik hemşirelik hizmetlerini planlar, uygular, değerlendirir ve hemşire gözlem formuna kayıt eder.
- Okul sağlık ekibiyle birlikte okulda düzenli olarak gerçekleştirilen bağışıklama ve sağlık taramalarında görev alır.
- Okulda çevre sağlığını ilgilendiren durumları (okul çevresi, oyun alanı, su sağlanması, çöplerin yok edilmesi, tuvaletler, ısıtma ve havalandırma, aydınlatma, kazalara neden olabilecek durumlar, sınıfların büyüklüğü vb.) kontrol eder, değerlendirir ve okul idaresini bu konuda bilgilendirir.
- Okulda öğrencilere doğru sağlık bilgilerinin aktarılması ve sağlık konusunda olumlu davranışların kazandırılması amacıyla Sağlık Eğitimi (temizliğin önemi, kazalar ve hastalıklardan korunma, ilkyardım, sigara ve alkolün zararları ve cinsel eğitim vs.) faaliyetleri planlar ve yürütür.
- Okulda yapılan ruh sağlığı çalışmaları (madde bağımlılığı, yeme bozukluğu, dikkat bozukluğu, depresyon, anksiyete, antisosyal davranışlar vs.) sonucunda sorun saptanan öğrenci, öğretmen ve ailesi arasında işbirliğini sağlar ve ilgili durumda sağlık danışmanlığını yürütür.
- Okul kantininde görev alan personelin kişisel hijyen, kantin hijyeni ve gıda güvenliği gibi konularda sağlık eğitimlerini planlar, yürütür ve denetler.
- Okul temizliğini yürüten personele tuvalet temizliği, sınıf temizliği gibi konularda sağlık eğitimi yapar ve onları denetler.
- Okul mutfağında görev alan personele kişisel hijyen, mutfak hijyeni ve besinlerin satın alınmaları, saklanmaları, işleme, işlendikten

sonra saklama konularında sađlık eđitimlerini planlar, yuruter ve denetler.

- Duzenli periyodik olarak okulun sađlık raporunu oluřturur ve okul idaresine bildirir.
- Ođrencilerin fiziksel ve psikolojik potansiyellerini fark edip ortaya koymalarını sađlamak, ozguvenlerini geliřtirmek amaci ile okulda gorev alan ođretmenler, ođrenci ve aile arasında koordinasyonu sađlar.
- Kronik hastalıđı ve alerjileri olan ođrenciler iwin ođrencinin kendisi, aile ve ođretmenine sađlık danıřmanlıđı yapar.
- Bulařıcı hastalıkların onlenmesinde ođrenciler, aileleri ve ođretmenleri arasında koordinasyonu sađlar ve sađlık danıřmanlıđını yuruter.
- Kazalardan korunma ve guvenlik onlemlerinin geliřtirilmesinde, ođrenci, aile, okul yonetimi ve eđitimcilerle iřbirliđi iwerisinde calıřır.

Okul sađlıđı hemřirelerine zamanının buyuk bir kismini okulda geiwren cocukların diđer bađımlılıklarda olduđu gibi gunumuzde ortaya wikan ve ruhsal bir hastalık olan bilgisayar oyun bađımlılıđı ile ilgili buyuk rol ve sorumluluk yuklenmiř olur. Hemřireler bilgisayar oyun bađımlılıđı konusunda ebeveynler ve ođretmenler ile iřbirliđi yaparak risk altındaki ođrencileri belirler ve bunları yakından takip eder. Aileler iwin wewitli eđitimler duzenleyerek bilgisayar oyunu bađımlılıđı konusunda farkındalık yaratır. Bu eđitimlerde ailelere cocukları kısıtlayarak deđil de yararlı oyunlara teřvik etme konusunda yonlendirmeler yapar (31).

5.MATERYAL VE METOT

5.1. Araştırmanın Amacı ve Türü

Bu araştırma ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını belirleyen etkenlerin tanımlanarak öğrencilerin sanal oyun bağımlılık düzeylerini belirleyen kesitsel tipte bir çalışmadır.

5.2.Araştırmanın Soruları

Çocuğun bireysel özellikleri bilgisayar oyun bağımlılığını etkiler mi?

Ailenin sosyodemografik özellikleri çocuğun bilgisayar oyun bağımlılığına etkileri nedir?

Çocuğun bilgisayar kullanıma ilişkin özellikleri bilgisayar oyun bağımlılığını etkiler mi?

5.3.Araştırmanın Yeri ve Zamanı

Bu araştırma Eylül 2019- Mart 2020 tarih aralığında İstanbul ilindeki 4 adet ilköğretim okulu 3. Ve 4. sınıf öğrencilerinden 926 öğrenciye anket uygulayarak yapıldı.

5.4.Araştırmanın Evreni ve Örneklemi

Araştırmanın evreni: İstanbul ilindeki 4 adet ilköğretim okulunun 3. Ve 4. Sınıf öğrencilerinden ailelerinden izin alınabilen 926 öğrenciye ulaşıldı.

5.5. Veri Toplama Araçları

Çalışma verilerinin derlenmesinde ‘Çocuk ve aileye ilişkin bilgi toplama formu’ ve ‘Çocuk Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği’ uygulandı.

5.5.1.Çocuk ve Aileye Yönelik Sosyodemografik Bilgi Toplama Formu

Çocuk ve aileye ilişkin sosyodemografik bilgi toplama formu literatür yapılan benzer çalışmalar incelenerek oluşturuldu. Bu anket çocuğun sınıfı, cinsiyeti, yaşı, aile yapısı, kardeş sayısı, ailenin gelir düzeyi, annenin ve babanın eğitim durumu, evde bilgisayar olma durumu, evde internet olma durumu, bilgisayar kullanım nedenleri, oyun oynama nedenleri, tercih edilen oyun türleri, yeterince arkadaşı olup olmadığı,

arkadaş edindiği ortamı ve günlük bilgisayar oynama süresi ile ilgili olmak üzere 15 sorudan oluşmaktadır.

5.5.2.Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

Çocuk bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği ise Horzum ve ark.(2008) tarafından geliştirilerek 1-hiçbir zaman, 2-nadiren, 3-bazen, 4-sık sık, 5-her zaman şeklinde likert tipte cevaplandırılacak dört ana faktörde incelenen 21 sorudan oluşmaktadır. Bu ölçeğin toplam puanı min:21, maks:105, puandır iç tutarlılık kat sayısı ise 0.85'dir. "Oyunu bırakamama" (1-10.maddeler) min:10, maks:50 puan, iç tutarlılık kat sayısı 0.83, "oyunu hayatla ilişkilendirme" (11-14. maddeler) min:4, maks:20 puan, iç tutarlılık kat sayısı 0.60, "oyundan dolayı görevleri aksatma" (15-17. maddeler) min:3, maks:15 puan, iç tutarlılık kat sayısı 0.50 "oyunu başka etkinliklere tercih etme" (18-21. maddeler) min:4, maks:20 puan iç tutarlılık kat sayısı 0.85 olacak şekilde değerlendirilmektedir. Ölçek puanı arttıkça bağımlılık düzeyinin artmaktadır. Bu araştırmanın ÇBOBÖ ve alt boyut Cronbach Alpha değerleri ise;

Ölçek ve Alt Boyutları	Cronbach alfa iç tutarlılık katsayısı
Bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama	0,824
Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme	0,627
Bilgisayar oyunu oynamaktan görevleri aksatma	0,700
Bilgisayar oyununu başka etkinliklere tercih etme	0,600
TOPLAM	0,857

Şekil 1: Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Alt Boyutlarının Araştırma Sonucu Cronbach Alpha Değerleri

5.6.Uygulama

Araştırma çocuk ve aileye yönelik sosyodemografik tanılama formu ve ÇBOBÖ ile Eylül 2019- Mart 2020 tarihleri arasında İstanbul ilindeki 4 adet ilköğretim

okulundan 3. Ve 4. Sınıf öğrencilerinden 926 kişiye ailelerinden izin alınarak anket yapıldı.

5.7.Araştırmanın Değişkenleri

Bağımlı Değişken: Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılık ölçeğinden aldıkları puanlardır.

Bağımsız Değişken: Öğrencilerin ve ailelerinin sosyodemografik özellikleri (cinsiyet, yaş, sınıf, kardeş sayısı, aile geliri, anne-babanın eğitim düzeyi), ailenin olanakları ve çocukların sanal oyunlara yönelik tercihleridir.

5.8. Verilerin Değerlendirilmesi

Veriler SPSS 22.0 paket programı kullanılarak analiz edildi. Kolmogorov-Smirnov testi sonucunda Çocuklar için Oyun bağımlılığı ölçeğinin normal olmayan dağılım ($p<0,05$) gösterdiği görüldü. Aşağıdaki tabloda, verilerin değerlendirilmesinde kullanılan yöntemler sunuldu.

İncelenen Özellik	İstatistiksel Yöntemler
Katılımcıların bireysel, sosyal ve internet kullanım özellikleri	Sayı, yüzde, ortalama
Ölçeklerin iç tutarlılığı	Cronbach alfa katsayısı
Normal Dağılım	Kolmogorov-Smirnov
İki bağımsız grup ortalamasının karşılaştırılması	MannWhitney U testi
İkiden fazla bağımsız grup ortalamasının karşılaştırılması	Kruskall Wallis Analizi

Şekil 2: Öğrenci ve Aileye Yönelik Bilgi Toplama Formu ile Çocuk Oyun Bağımlılığı Ölçeğindeki Verilerin Değerlendirilmesinde İncelenen Özellikler ve Kullanılan İstatistiksel Yöntemler

5.9. Araştırmanın Etik Yönü

Çalışmanın yapılabilmesi için İstanbul Medipol Üniversitesi Girişimsel Olmayan Etik Kurulundan etik kurul izni alınmıştır. İstanbul İl Milli Eğitim Müdürlüğünden araştırmanın yapılabilmesi için yazılı izin alınmıştır. Araştırma

anketlerinin yapıldığı okul müdürlerinden izin alınarak İstanbul İlindeki 4 adet ilköğretim okulu 3. Ve 4. Sınıf öğrencilerinin velilerine araştırmanın amacı açıklandığı, katılmaya karar verme zorunluluğu olmadığı ve kimlik bilgilerinin saklı tutularak çalışmanın yayınlanabileceğine dair izin belgeleri gönderilerek bilgilendirilmiş onam formu alındı.



6. BULGULAR

Tablo 1: Öğrencilerin Bireysel Özelliklerinin Dağılımı (n=926)

Bireysel Özellikler	Sayı	Yüzde
Sınıf Düzeyi		
Üçüncü sınıf	269	29,0
Dördüncü sınıf	657	71,0
Cinsiyet		
Kız	456	49,2
Erkek	470	50,8
Yaş Grupları (9,14 ± 8,80; 7-13 aralığı)		
8 ve altı	174	18,8
9 yaş	505	54,5
10 yaş ve üzeri	247	26,7
Aile Yapısı		
Çekirdek	730	78,8
Geniş	160	17,3
Parçalanmış	36	3,9
Kardeş Sayısı		
Tek çocuk	143	15,4
1-3	634	68,5
3 üzerinde	149	16,1
Gelir Düzeyi		
2000 TL altında	201	21,7
2000-5000 TL	434	46,9
5000 TL üzerinde	291	31,4
Anne Eğitim Düzeyi		
Okuma-yazma bilmiyor	82	8,9
İlköğretim	368	39,7
Ortaöğretim	236	25,5
Yükseköğretim	240	25,9
Baba Eğitim Düzeyi		
Okuma-yazma bilmiyor	56	6,0
İlköğretim	345	37,3
Ortaöğretim	241	26,0
Yükseköğretim	284	30,7
Arkadaş Algısı		
Yeterli arkadaşım var	778	84,0
Kararsızım	100	10,8
Yeterince arkadaşım yok	48	5,2
Arkadaşlık Ortamları		
Mahalle/Site	227	24,5
Okul	646	69,8
Bilgisayar Oyunları	53	5,7

Öğrencilerin Bireysel Özelliklerine İlişkin Bulgular

Tablo 1 incelendiğinde; öğrencilerin %71'inin dördüncü sınıfta öğrenim gördüğü (n=657), %50,8'inin erkek cinsiyette olduğu (n=470) ve $9,14 \pm 8,80$ yaş ortalaması ile %54,5'inin 9 yaş grubunda yer aldığı saptandı. %78,8'inin çekirdek aile yapısına (n=730) ve %68,5'inin 1-3 arasında kardeşe (n=634) sahip olduğu belirlendi. Öğrencilerin %46,9'u gelir düzeyini 2000-5000 TL arasında olduğu görülürken (n=434), %39,7'sinin annesinin (n=368) ve %37,3'ünün babasının (n=345) eğitim düzeyini ilköğretim mezunu olarak belirttiği saptandı. %84'ü yeterince arkadaşı olduğunu (n=778) ve %69,8'i arkadaşlıklarını okul ortamının edindiğini (n=646) belirten öğrencilerin bireysel özelliklerine ilişkin bulgular Tablo 1'de gösterilmektedir.

Tablo 2: Öğrencilerin Bilgisayar Kullanımına İlişkin Özelliklerinin Dağılımı (n=926)

Bilgisayar Kullanım Özellikleri	Sayı	Yüzde
Evde bilgisayar/tablet varlığı		
Var	732	79,0
Yok	194	21,0
Evde internet bağlantısı varlığı		
Var	767	82,8
Yok	159	17,2
Günlük Bilgisayar Kullanım Süresi		
30 dakika altı	238	25,7
30-60 dakika	229	24,7
61-90 dakika	300	32,4
90 dakika üzeri	17,2	17,2
Bilgisayar/tablet kullanım nedenleri*		
Ders çalışmak/Araştırma yapmak	584	63,1
Oyun oynamak	508	54,9
Ödev yapmak	389	42,0
Mesajlaşmak	122	13,2
Sosyal medyayı kullanmak	90	9,7
Diğer	46	5,0
Oyun Oynama Nedenleri*		
Keşfetmek, yeni şeyler bulmak	486	52,5
Görevleri tamamlamak, sorunları çözmek	288	31,1
Meydan okumak, rakipleri yenmek, yok etmek	236	25,5
İş birliği yapmak, iletişim kurmak	198	21,4
Diğer	70	7,6

Oyun Tercihleri*		
Zekâ oyunları	456	49,2
Spor oyunları	326	35,2
Dövüş oyunları	288	31,1
Meslek oyunları	225	24,3
Yarış oyunları	190	20,5
Beceri oyunları	187	20,2
Diğer	54	5,8

*: Birden fazla yanıt seçeneği olan sorulardır.

Öğrencilerin Bilgisayar Kullanımına İlişkin Özelliklerine Yönelik Bulgular

Tablo 2 incelendiğinde; öğrencilerin %79'unun evinde bilgisayar ya da tabletinin (n=732) ve %82,8'inin evinde internet bağlantısının bulunduğu (n= 767) belirlendi. %32,4'ünün gün içerisinde 61-90 dakika arasında bilgisayar kullandığı görüldü (n=300). %63,1'inin ders çalışmak/araştırma yapmak (n= 584), %54,9'unun oyun oynamak (n=508) ve %42'sinin ödev yapmak (n=389) amacıyla bilgisayar kullandığı saptandı. Oyun oynama nedenlerini %52,5'inin keşfetmek, yeni şeyler bulmak (n=486), %31,1'inin görevleri tamamlamak, sorunları çözmek (n=288) ve %25,5'inin meydan okumak, rakipleri yenmek, yok etmek (n=236) olarak sıraladığı görüldü. Öğrencilerin %49,2'sinin zekâ oyunlarını (n=456), %35,2'sinin spor oyunlarını (n=326) ve %31,1'inin dövüş oyunlarını (n=288) tercih ettiği belirlendi. Öğrencilerin bilgisayar kullanımına ilişkin özelliklerine yönelik bulgular Tablo 2'de gösterilmektedir.

Tablo 3: Öğrencilerin Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Puan Ortalamaları (n=926)

Ölçek ve Alt Boyutları	Ort. ± S.S.	Min.-Max. Değerler
Bilgisayar oyunu oynamayı bırakamama	21,01 ± 8,29	10-50
Bilgisayar oyununu gerçek hayatla ilişkilendirme	8,68 ± 3,76	4-20
Bilgisayar oyunu oynamaktan görevleri aksatma	4,25 ± 2,20	3-15
Bilgisayar oyununu başka etkinliklere tercih etme	9,38 ± 3,91	4-20
TOPLAM	43,34 ± 14,26	21-104

Öğrencilerin Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Puan Ortalamalarına İlişkin Bulgular

Öğrencilerin Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamalarına ilişkin bulgular Tablo 3’de gösterilmektedir. Öğrencilerin ölçeğin toplamında elde ettikleri puan ortalamasının $43,34 \pm 14,26$ olduğu belirlendi. Ölçek alt boyutları arasında en yüksek puan ortalamasını bilgisayar oyununu oynamayı bırakamama alt boyutundan ($21,01 \pm 8,29$); en düşük puan ortalamasını ise bilgisayar oyunu oynamaktan görevleri aksatma alt boyutundan ($4,25 \pm 2,20$) elde ettikleri saptandı.

Tablo 4: Öğrencilerin Bireysel Özellikleri ile Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması (n=926)

Bireysel Özellikler	Ort. \pm S.S.	Test ve p Değeri
Sınıf Düzeyi 3. sınıf 4. sınıf	42,71 \pm 13,86 43,60 \pm 14,42	Z=-0,706 p=0,480
Cinsiyet Kız Erkek	39,51 \pm 12,15 47,05 \pm 15,16	Z=-7,841 p=0,000
Yaş Grupları 8 ve altı 9 yaş 10 yaş ve üzeri	43,41 \pm 12,78 42,75 \pm 14,76 44,48 \pm 14,19	KW=4,343 p=0,114
Aile Yapısı Çekirdek Geniş Parçalanmış	43,12 \pm 14,48 43,28 \pm 12,86 48,13 \pm 15,24	KW=4,219 p=0,121
Kardeş Sayısı Tek çocuk 1-3 3 üzerinde	42,93 \pm 14,28 43,30 \pm 13,88 43,88 \pm 15,85	KW=0,278 p=0,870
Gelir Düzeyi 2000 TL altında 2000-5000 TL 5000 TL üzerinde	44,17 \pm 14,54 43,17 \pm 14,19 43,02 \pm 14,20	KW=1,187 p=0,553
Anne Eğitim Düzeyi Okuma-yazma bilmiyor İlköğretim Ortaöğretim Yükseköğretim	44,62 \pm 14,99 42,83 \pm 13,61 44,38 \pm 15,27 42,65 \pm 13,96	KW=1,604 p=0,658
Baba Eğitim Düzeyi Okuma-yazma bilmiyor İlköğretim Ortaöğretim Yükseköğretim	43,48 \pm 15,73 43,38 \pm 13,73 43,95 \pm 14,85 42,75 \pm 14,13	KW=0,560 p=0,905
Arkadaş Algısı		

Yeterli arkadaşım var	43,21 ± 13,77	KW=1,560 p=0,458
Kararsızım	43,45 ± 19,40	
Yeterince arkadaşım yok	44,29 ± 15,26	
Arkadaşlık Ortamları		
Mahalle/Site ^a	44,00 ± 14,39	KW=25,881 p=0,000 c>a, b
Okul ^b	42,24 ± 13,64	
Bilgisayar Oyunları ^c	53,94 ± 16,74	
Evde bilgisayar/tablet varlığı		
Var	43,68 ± 13,89	Z=-1,958 p=0,05
Yok	42,05 ± 15,56	
Evde internet bağlantısı varlığı		
Var	43,07 ± 13,78	Z=-0,679 p=0,497
Yok	44,65 ± 16,36	
Günlük Bilgisayar Kullanım Süresi		
30 dakika altı ^a	37,89 ± 11,88	KW=119,622 p=0,000 a, b <c, d c<d
30-60 dakika ^b	39,42 ± 11,82	
61-90 dakika ^c	45,57 ± 14,03	
90 dakika üzeri ^d	52,93 ± 15,37	

Öğrencilerin Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Puan Ortalamaları ile Bireysel Özelliklerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Öğrencilerin Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları ile bireysel özelliklerinin karşılaştırılmasına ilişkin bulgular Tablo 4'te gösterilmektedir.

Öğrencilerin cinsiyetleri ile Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları arasında ileri düzeyde anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,001$). Erkek öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, kız öğrencilerden ileri düzeyde anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,001$).

Öğrencilerin arkadaşlık edindikleri ortamlar ile Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları arasında ileri düzeyde anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,001$). Bilgisayar oyunlarından arkadaşlık edinen öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, mahalle/site ve okuldan arkadaşlık edinenlerden ileri düzeyde anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,001$).

Öğrencilerin günlük bilgisayar kullanım süresi grupları ile Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları arasında ileri düzeyde anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,001$). Günlük bilgisayar kullanım süresi 30 dakika altı ve 30-60 dakika arasında olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, günlük kullanım süresi 61-90 dakika ve 90 dakika üzeri olanlardan ileri düzeyde

anlamli derecede dusuk bulundu ($p<0,001$). Gunluk bilgisayar kullanim suresi 61-90 dakika olan ogrencilerin elde ettikleri puan ortalamasi, gunluk kullanim suresi 90 dakika ve uzeri olanlardan ileri duzeyde anlamli derecede dusuk bulundu ($p<0,001$).

Ogrencilerin diger bireysel ozellikleri ile Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamli derecede farklılık saptanmadı ($p>0,05$).

Oğrencilerin Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Puan Ortalamaları ile Bilgisayar Kullanımına Yönelik Özelliklerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Oğrencilerin Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları ile bilgisayar kullanımına yönelik özelliklerinin karşılaştırılmasına ilişkin bulgular Tablo 5'te gösterilmektedir.

Oğrencilerin bilgisayar/tablet kullanma nedenleri incelendiğinde; Ders çalışmak/araştırma yapmak amacıyla bilgisayar kullanan öğrencilerin, bu amaçla kullanmayanlara göre Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamasının ileri düzeyde anlamli derecede düşük olduğu belirlendi ($p<0,001$). Oyun oynamak ($p<0,001$), mesajlaşmak ($p<0,05$) ve sosyal medyayı kullanmak ($p<0,01$) amacıyla bilgisayar kullanan öğrencilerin, bu amaçlarla kullanmayanlara göre Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamasının anlamli derecede yüksek olduğu belirlendi. Öğrencilerin diğer bilgisayar/tablet kullanma nedenleri ile Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamli derecede farklılık saptanmadı ($p>0,05$).

Oğrencilerin oyun oynama nedenleri incelendiğinde; Keşfetmek, yeni şeyler bulmak amacıyla oyun oynayan öğrencilerin, bu amaçla oynamayanlara göre Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamasının istatistiksel olarak anlamli derecede düşük olduğu belirlendi ($p<0,05$). Meydan okumak, rakipleri yenmek, yok etmek amacıyla oyun oynayan öğrencilerin, bu amaçla oynamayanlara göre Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamasının ileri düzeyde anlamli derecede yüksek olduğu belirlendi. Öğrencilerin diğer oyun oynama

nedenleri ile Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık saptanmadı ($p>0,05$).

Öğrencilerin oyun tercihleri incelendiğinde; Zekâ oyunlarını ($p<0,001$), meslek oyunlarını ($p<0,05$) ve beceri oyunlarını ($p<0,01$) oynayan öğrencilerin, oynamayanlara göre Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamasının anlamlı derecede düşük olduğu belirlendi. Spor oyunlarını ($p<0,05$), dövüş oyunlarını ($p<0,001$) ve yarış oyunlarını ($p<0,001$) oynayan öğrencilerin, oynamayanlara göre Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamasının anlamlı derecede yüksek olduğu belirlendi. Öğrencilerin diğer oyun türleri ile Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık saptanmadı ($p>0,05$).

Tablo 5: Öğrencilerin Bilgisayar Kullanımına İlişkin Özellikleri ile Çocuklar için Oyun Bağımlılığı Ölçeğinden Elde Ettikleri Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması (n=926)

Bilgisayar Kullanım Özellikleri	Evet	Hayır	Z Değeri	P Değeri
Bilgisayar/tablet kullanım nedenleri*				
Ders çalışmak/Araştırma yapmak	40,58 ± 12,55	48,05 ± 15,72	-7,103	0,000
Oyun oynamak	45,69 ± 14,43	40,48 ± 13,52	-0,462	0,644
Ödev yapmak	14,43	13,52	-2,434	0,015
Mesajlaşmak	43,06 ± 14,11	43,54 ± 14,38	-3,340	0,001
Sosyal medyayı kullanmak	14,11	14,38	-1,561	0,118
Diğer	46,00 ± 14,47	42,93 ± 14,19		
	47,96 ± 15,06	42,84 ± 14,09		
	46,39 ± 13,91	43,18 ± 14,27		
Oyun Oynama Nedenleri*				
Keşfetmek, yeni şeyler bulmak	42,49 ± 14,24	44,27 ± 14,25	-2,236	0,025
Görevleri tamamlamak, sorunları çözmek	43,65 ± 13,47	43,20 ± 14,61	-8,258	0,000
Meydan okumak, rakipleri yenmek, yok etmek	49,92 ± 14,72	41,09 ± 13,39	-0,423	0,673
İş birliği yapmak, iletişim kurmak	14,72	13,39	-0,361	0,718
Diğer				

	42,75 ± 14,10	43,50 ± 14,31		
	43,67 ± 17,47	43,31 ± 13,98		
Oyun Tercihleri*				
Zekâ oyunları	40,86 ±	45,74 ±	-5,101	0,000
Spor oyunları	13,12	14,91	-1,978	0,048
Dövüş oyunları	44,48 ±	42,72 ±	-8,950	0,000
Meslek oyunları	14,05	14,35	-2,318	0,020
Yarış oyunları	49,46 ±	40,57 ±	-4,342	0,000
Beceri oyunları	14,68	13,18	-2,790	0,005
Diğer	41,24 ±	44,01 ±	-0,042	0,967
	13,40	14,47		
	47,33 ±	42,31 ±		
	14,95	13,90		
	40,77 ±	43,99 ±		
	13,87	14,29		
	43,75	43,31		
	±15,10	±14,22		

Tablo 6: Öğrencilerin Bireysel Özellikleri ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ve Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Alt Boyutlarından Elde Ettikleri Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması (n=926)

Bireysel Özellikler	Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama		Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	
	Ort. ± S.S.	Test ve p Değeri	Ort. ± S.S.	Test ve p Değeri
Sınıf Düzeyi				
3. sınıf	20,42 ± 7,73	Z=-1,098	8,95 ± 3,78	Z=-1,524
4. sınıf	21,26 ± 8,50	p=0,272	8,57 ± 3,75	p=0,127
Cinsiyet				
Kız	18,87 ± 7,09	Z=-7,494	7,62 ± 3,18	Z=-8,233
Erkek	23,10 ± 8,83	p=0,000	9,71 ± 3,99	p=0,000
Yaş Grupları				
8 ve altı ^a	20,94 ± 7,53	KW=2,713	9,05 ± 3,69	KW=6,232
9 yaş ^b	20,71 ± 8,39	p=0,258	8,45 ± 3,80	p=0,044
10 yaş ve üzeri ^c	21,70 ± 8,59		8,89 ± 3,72	a>b
Aile Yapısı				
Çekirdek ^a	20,91 ± 8,33	KW=6,573	8,58 ± 3,77	KW=6,052
Geniş ^b	20,58 ± 7,65	p=0,037	8,76 ± 3,43	p=0,049
Parçalanmış ^c	25,00 ± 9,42	a, b < c	10,33 ± 4,61	a,b<c
Kardeş Sayısı				
Tek çocuk	21,18 ± 8,31	KW=1,191	8,60 ± 4,04	KW=0,600
1-3	21,10 ± 8,22	p=0,551	8,68 ± 3,69	p=0,741
3 üzerinde	20,51 ± 8,60		8,77 ± 3,80	
Gelir Düzeyi				
2000 TL altında	21,21 ± 8,55	KW=0,274	8,70 ± 3,90	KW=0,079
2000-5000 TL	20,83 ± 8,08	p=0,872	8,70 ± 3,71	p=0,961
5000 TL üzerinde	21,15 ± 8,43		8,64 ± 3,75	

Anne Eğitim Düzeyi				
Okuma-yazma bilmiyor	21,08 ± 8,88	KW=4,505 p=0,212	9,09 ± 3,82	KW=1,953 p=0,582
İlköğretim	20,31 ± 7,47		8,58 ± 3,76	
Ortaöğretim	22,32 ± 9,32		8,80 ± 3,74	
Yükseköğretim	20,79 ± 8,10		8,57 ± 3,78	
Baba Eğitim Düzeyi				
Okuma-yazma bilmiyor	20,82 ± 9,16	KW=0,322 p=0,956	8,96 ± 3,93	KW=0,559 p=0,906
İlköğretim	20,77 ± 7,76		8,71 ± 3,85	
Ortaöğretim	21,39 ± 8,80		8,73 ± 3,74	
Yükseköğretim	21,03 ± 8,33		8,54 ± 3,65	
Arkadaş Algısı				
Yeterli arkadaşım var	20,95 ± 8,11	KW=1,282 p=0,527	8,65 ± 3,67	KW=0,256 p=0,880
Kararsızım	21,63 ± 8,76		8,86 ± 4,13	
Yeterince arkadaşım yok	20,79 ± 10,11		8,75 ± 4,49	
Arkadaşlık Ortamları				
Mahalle/Site ^a	21,23 ± 8,38	KW=29,161 p=0,000 c>a,b	8,62 ± 3,67	KW=10,561 p=0,005 c>a,b
Okul ^b	20,38 ± 7,88		8,56 ± 3,72	
Bilgisayar Oyunları ^c	27,86 ± 9,74		10,45 ± 4,20	
Evde bilgisayar/tablet varlığı				
Var	21,44 ± 8,25	Z=-3,441 p=0,001	8,72 ± 3,73	Z=-0,947 p=0,344
Yok	19,40 ± 8,27		8,52 ± 3,87	
Evde internet bağlantısı varlığı				
Var	21,03 ± 8,05	Z=-0,821 p=0,411	8,56 ± 3,63	Z=-1,384 p=0,166
Yok	20,95 ± 9,37		9,25 ± 4,29	
Günlük Bilgisayar Kullanım Süresi				
30 dakika altı ^a	17,52 ± 6,45	KW=127,435 p=0,000 a, b < c, d c < d	7,76 ± 3,38	KW=58,956 p=0,000 a, b < c, d c < d
30-60 dakika ^b	18,85 ± 6,58		7,80 ± 3,22	
61-90 dakika ^c	22,25 ± 7,97		9,22 ± 3,87	
90 dakika üzeri ^d	27,03 ± 9,63		10,31 ± 4,10	

Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ve Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme Alt Boyutlarından Elde Ettikleri Puan Ortalamaları ile Bireysel Özelliklerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ve Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları ile bireysel özelliklerinin karşılaştırılmasına ilişkin bulgular Tablo 6’da gösterilmektedir.

Öğrencilerin cinsiyetleri ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ve Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları arasında ileri düzeyde anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,001$). Erkek öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, kız öğrencilerden ileri düzeyde anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,001$).

Öğrencilerin yaş grupları ile Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,05$). 8 yaş ve altı grupta olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, 9 yaş grubunda olan öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,05$).

Öğrencilerin aile yapısı ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ve Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,05$). Çekirdek ve geniş aile yapısına sahip öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, parçalanmış aile yapısına sahip olanlardan istatistiksel olarak anlamlı derecede düşük bulundu ($p<0,05$).

Öğrencilerin arkadaşlık edindikleri ortamlar ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ($p<0,001$) ve Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme ($p<0,01$) alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları arasında anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi. Bilgisayar oyunlarından arkadaşlık edinen öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, mahalle/site ve okuldan arkadaşlık edinenlere göre anlamlı derecede yüksek bulundu.

Öğrencilerin evde bilgisayar/tablet varlığına ilişkin özelliği ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında ileri düzeyde anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,01$). Evde bilgisayar/tableti olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, olmayanlara göre ileri düzeyde anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,01$).

Öğrencilerin günlük bilgisayar kullanım süresi grupları ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ve Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları arasında ileri düzeyde anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,001$). Günlük bilgisayar kullanım süresi 30 dakika altı ve 30-60 dakika arasında olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, günlük kullanım süresi 61-90 dakika ve 90 dakika üzeri olanlardan ileri düzeyde anlamlı derecede düşük bulundu. Günlük bilgisayar kullanım süresi 61-90 dakika olan

öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, günlük kullanım süresi 90 dakika ve üzeri olanlardan ileri düzeyde anlamlı derecede düşük bulundu.

Öğrencilerin diğer bireysel özellikleri ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ve Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık saptanmadı ($p>0,05$).

Tablo 7: Öğrencilerin Bireysel Özellikleri ile Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Dolayı Görevleri Aksatma ve Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme Alt Boyutlarından Elde Ettikleri Puan Ortalamalarının Karşılaştırılması (n=926)

Bireysel Özellikler	Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Görevleri Aksatma		Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme	
	Ort. \pm S.S.	Test ve p Değeri	Ort. \pm S.S.	Test ve p Değeri
Sınıf Düzeyi				
3. sınıf	4,16 \pm 2,20	Z=-0,981 p=0,327	9,17 \pm 3,91	Z=-0,895 p=0,371
4. sınıf	4,28 \pm 2,20		9,47 \pm 3,91	
Cinsiyet				
Kız	3,85 \pm 1,80	Z=-6,074 p=0,000	9,15 \pm 3,88	Z=-1,656 p=0,098
Erkek	4,63 \pm 2,47		9,60 \pm 3,93	
Yaş Grupları				
8 ve altı	4,13 \pm 2,07	KW=1,862 p=0,394	9,28 \pm 3,75	KW=0,611 p=0,737
9 yaş	4,24 \pm 2,27		9,35 \pm 3,95	
10 yaş ve üzeri	4,35 \pm 2,15		9,53 \pm 3,94	
Aile Yapısı				
Çekirdek	4,24 \pm 2,27	KW=2,415 p=0,299	9,36 \pm 3,93	KW=3,636 p=0,162
Geniş	4,23 \pm 1,96		9,70 \pm 3,88	
Parçalanmış	4,36 \pm 1,79		8,44 \pm 3,57	
Kardeş Sayısı				
Tek çocuk	4,14 \pm 1,89	KW=4,799 p=0,091	8,99 \pm 3,82	KW=2,688 p=0,261
1-3	4,14 \pm 2,08		9,38 \pm 3,88	
3 üzerinde	4,79 \pm 2,82		9,79 \pm 4,05	
Gelir Düzeyi				
2000 TL altında ^a	4,20 \pm 2,23	KW=0,963 p=0,618	10,04 \pm 4,08	KW=6,514 p=0,039 a>b, c
2000-5000 TL ^b	4,34 \pm 2,32		9,28 \pm 3,85	
5000 TL üzerinde ^c	4,13 \pm 1,98		9,08 \pm 3,83	
Anne Eğitim Düzeyi				
Okuma-yazma bilmiyor ^a	4,48 \pm 2,42	KW=6,308 p=0,098	9,95 \pm 3,75	KW=10,943 p=0,012 c<b,a
İlköğretim ^b	4,12 \pm 2,23		9,80 \pm 4,12	
Ortaöğretim ^c	4,49 \pm 2,38		8,77 \pm 3,61	
Yükseköğretim ^d	4,12 \pm 1,86		9,15 \pm 3,83	
Baba Eğitim Düzeyi				
Okuma-yazma bilmiyor	4,17 \pm 2,22	KW=1,934 p=0,586	9,51 \pm 3,89	KW=4,334 p=0,228
İlköğretim	4,22 \pm 2,28		9,66 \pm 3,93	
Ortaöğretim	4,44 \pm 2,40		9,36 \pm 3,76	

Yükseköğretim	4,13 ± 1,91		9,03 ± 4,00	
Arkadaş Algısı				
Yeterli arkadaşım var	4,22 ± 2,14	KW=0,253 p=0,881	9,37 ± 3,89	KW=0,398 p=0,820
Kararsızım	4,32 ± 2,22		9,48 ± 3,72	
Yeterince arkadaşım yok	4,52 ± 3,09		9,39 ± 4,66	
Arkadaşlık Ortamları				
Mahalle/Site ^a	4,42 ± 2,30	KW=22,975 p=0,000 c>a,b	9,71 ± 3,88	KW=6,314 p=0,043 c>a,b
Okul ^b	4,10 ± 2,11		9,19 ± 3,88	
Bilgisayar Oyunları ^c	5,28 ± 2,49		10,33 ± 4,27	
Evde bilgisayar/tablet varlığı				
Var	4,20 ± 2,07	Z=-0,866 p=0,386	9,30 ± 3,82	Z=-1,232 p=0,218
Yok	4,41 ± 2,63		9,71 ± 4,22	
Evde internet bağlantısı varlığı				
Var	4,23 ± 2,11	Z=-0,995 p=0,320	9,24 ± 3,85	Z=-2,527 p=0,012
Yok	4,34 ± 2,59		10,09 ± 4,11	
Günlük Bilgisayar Kullanım Süresi				
30 dakika altı ^a	3,58 ± 1,43	KW=101,283 p=0,000 a,b<c,d c<d	9,01 ± 4,20	KW=15,044 p=0,002 a,b<c,d c<d
30-60 dakika ^b	3,87 ± 1,86		8,88 ± 3,71	
61-90 dakika ^c	4,45 ± 2,42		9,64 ± 3,82	
90 dakika üzeri ^d	5,38 ± 2,65		10,18 ± 3,77	

Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Görevleri Aksatma ve Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Alt Boyutlarından Elde Ettikleri Puan Ortalamaları ile Bireysel Özelliklerinin Karşılaştırılmasına İlişkin Bulgular

Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Görevleri Aksatma ve Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları ile bireysel özelliklerinin karşılaştırılmasına ilişkin bulgular Tablo 7'de gösterilmektedir.

Öğrencilerin cinsiyetleri ile Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Görevleri Aksatma alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında ileri düzeyde anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,001$). Erkek öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, kız öğrencilerden ileri düzeyde anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,001$).

Öğrencilerin gelir düzeyleri ile Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,05$). Gelir düzeyi 2000 TL altında olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, diğer gelir düzeyindeki öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,05$).

Öğrencilerin anne eğitim düzeyleri ile Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,05$). Anneleri ortaöğretim mezunu olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, anneleri ilköğretim mezunu olan ve okur-yazar olmayan öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı derecede düşük bulundu ($p<0,05$).

Öğrencilerin arkadaşlık edindikleri ortamlar ile Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Görevleri Aksatma ($p<0,001$) ve Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme ($p<0,05$) alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları arasında anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi. Bilgisayar oyunlarından arkadaşlık edinen öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, mahalle/site ve okuldan arkadaşlık edinenlere göre anlamlı derecede yüksek bulundu.

Öğrencilerin evde internet bağlantısı varlığına ilişkin özelliği ile Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,05$). Evde internet bağlantısı olmayan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, olanlara göre anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,05$).

Öğrencilerin günlük bilgisayar kullanım süresi grupları ile Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Görevleri Aksatma ($p<0,001$) ve Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme ($p<0,01$) alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları arasında anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi. Günlük bilgisayar kullanım süresi 30 dakika altı ve 30-60 dakika arasında olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, günlük kullanım süresi 61-90 dakika ve 90 dakika üzeri olanlardan anlamlı derecede düşük bulundu. Günlük bilgisayar kullanım süresi 61-90 dakika olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, günlük kullanım süresi 90 dakika ve üzeri olanlardan anlamlı derecede düşük bulundu.

Öğrencilerin diğer bireysel özellikleri ile Bilgisayar Oyunu Oynamaktan Görevleri Aksatma ve Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık saptanmadı ($p>0,05$)

7.TARTIŞMA

Günlük yaşantımız da sıklıkla kullandığımız teknoloji yaşamımızı oldukça kolaylaştırır. Bilinçli kullanım sağlandığında eğitime ve birçok alana katkı sağlarken bilinçsiz kullanıldığında ise olumsuz yönleri ortaya çıkmaktadır. Özellikle çocuk ve adolesan gruplarda birçok tehlike ve psikolojik sorunlara sebep olmaktadır. Bilgisayar oyunlarına yönelimin oldukça fazla olduğu bu gruplarda zamanla bağımlılık ortaya çıkmaktadır(54).

Çocuklara ve ebeveynlere teknolojinin bilinçli kullanılması için sağlık çalışanları ve eğitimciler eşliğinde farkındalık yaratılmalıdır. Bu şekilde sınırlı süre ile kontrollü oynanan bilgisayar oyunları olumlu sonuçlar sağlayarak olumsuz yönlerinin ise engellenmesi sağlanmış olur.

Bilgisayar oyunları ve sanal oyunlara ilişkin geliştirilen bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği kullanılarak farklı yaş gruplarında yapılmış çalışmalar mevcuttur. Bu bölümde çocukların ve ailelerinin tanıtıcı özellikleri, çocukların bilgisayar oyunu oynama tercihleri ve bağımlılık puanına ilişkin elde edilen bulgular ile yapılan benzer çalışmalar tartışılmıştır.

Araştırmaya katılan öğrencilerin %71'nin 4. Sınıf öğrencisi olduğu (n=657), %50.8'nin cinsiyetinin erkek olduğu (n=470) ve %78.8'nin çekirdek aile yapısına (n=730) sahip olurken %68.5'nin 1-3 arasında kardeşe (n=634) sahip olduğu görüldü (Tablo1).

Öğrencilerin %79'nun evinde bilgisayar ya da tabletinin (n=732) ve %82.8'nin evinde internet bağlantısının bulunduğu (n=767) belirlendi. Bilgisayar kullanma süresinin 61-90 dakika arasında %32.4'nün kullandığı görüldü. Öğrencilerin bilgisayar kullanma nedenlerinin %63.1'nin ders çalışmak (n=584) %54.9'nun oyun oynamak (n=508) ve %42'sinin ödev yapmak (n=389) olduğu belirlendi. Oyun oynama nedenlerinin ise keşfetmek %31.1'nin görevleri tamamlamak, sorunları çözmek %25.5'nin meydan okumak, rakipleri yenmek, yok etmek olarak sıralandı. Öğrencilerin %49.2'nin zeka oyunları % 35.2'sinin spor oyunları %31.1'nin dövüş oyunları oynadığı belirlendi (Tablo-2).

İlköğretim öğrencileriyle yapılan benzer bir çalışma da ise çocukların %57.7'sinin zeka oyunu, %37.4'nün yarış oyunu, %42.7'sinin çizgi karakter oyunları, %45.5'nin beceri oyunları ve %46.5'nin dövüş oyunlarını tercih ettiği saptandı (55).

Fromme (2003) yaptığı araştırma da ise oyun tercihleri üzerinde cinsiyetin etkili olduğunu savunmuştur. Bu çalışmaya göre erkeklerin şiddet içerikli aksiyon macera ve spor oyunlarına daha fazla yöneldiği, kadınların ise şiddet içermeyen eğitim ve sosyal hayatlarına katkıda bulunan oyunları tercih ettiği belirlenmiştir.(56) Yapılan birçok çalışmada oyun tercihlerin yaş gruplarına farklılık gösterdiği görülmektedir.

Öğrencilerin ölçeğin toplamında elde ettikleri puan ortalamasının $43,34 \pm 14,26$ olduğu belirlendi. Ölçek alt boyutları arasında en yüksek puan ortalamasını bilgisayar oyununu oynamayı bırakamama alt boyutundan ($21,01 \pm 8,29$); en düşük puan ortalamasını ise bilgisayar oyunu oynamaktan görevleri aksatma alt boyutundan ($4,25 \pm 2,20$) elde ettikleri saptandı. Öğrencilerin oyun bağımlılığının en büyük etkeninin, bilgisayar oyununu oynamayı bırakamama olduğu yaptığımız çalışmada ortaya çıkmıştır (Tablo3).

Şahin ve Tuğrul (2012) yaptıkları çalışmada ÇBOBÖ puanı $36,10 \pm 10,17$ olarak belirlenmiştir. “Oyunu bırakamama” alt boyutu puanı $17,99 \pm 6,75$, “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutu puanı $7,01 \pm 2,40$, “oyun nedeniyle görevini aksatma” alt boyutu puanı $3,46 \pm 1,03$, “oyunu başka etkinliğe tercih etme” alt boyutu puanı $7,63 \pm 2,64$ olarak belirlenmiştir (63). Yapılan diğer benzer çalışmaların örneklem grupları farklı olduğundan dolayı farklı sonuçlar görülmektedir.

Çalışmamız da öğrencilerin cinsiyetleri ile bağımlılık düzeyi puanları incelendiğinde de erkek öğrencilerin bağımlılık düzeyinin yüksek olduğu bulundu. Bu durum erkek çocukların teknolojik cihazlara daha ilgili olmalarından kaynaklandığı düşünülse de bilgisayar oyun bağımlılığı açısından erkek cinsiyeti için büyük bir risk oluşturmaktadır. Bu nedenle ebeveynlerin erkek çocuklarını bilgisayar kullanırken daha sık gözlemlemelidir.

Gentile (2009) ve Yılmaz (2008) yaptığı çalışmalarda bilgisayar bağımlılığının belirlenmesi amacıyla yaptığı çalışmada erkekler öğrencilerin kız öğrencilerden daha fazla bağımlılık belirtisi gösterdiğini savunmuştur (57,58). Bu araştırmaların aksine

Topşar (2015) yaptığı çalışmada ise kız öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeyleri daha yüksek bulunmuştur (12).

Ülkemiz de hane halkı bilişim teknolojileri kullanım araştırmasına göre her yaş grubunda kadınların bilgisayar kullanım alanları erkeklerin gerisinde kaldığı görülmüştür (59).

Eskiden mahallelerde oynanan oyunlar teknolojinin gelişmesi ile beraber yerini bilgisayar ve sanal oyunlara bırakmıştır. Bu durum mahalle ve okul arkadaşlıklarını bilgisayar oyun arkadaşlığına çevirmiştir. Çocuklar daha çok bilgisayar oyunları ile arkadaş edinmeye başlamıştır. Çalışmamızda da öğrencilerin arkadaşlıklarını bilgisayar oyunlarından edindiği görülmektedir.

Oyun oynama süresi ebeveyn kontrolün de olsa da kendisi karar veren çocukların sanal dünyaya ve bilgisayar oyunlara kendilerini kaptırmalarından ve geçirdikleri zaman uzamaktadır. Araştırmamızda da oyun oynama süresi o 90 dakika ve üzeri olarak bulundu.

Öğrencilerin aile yapısı ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama ve Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme alt boyutlarından elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p < 0,05$). Çekirdek ve geniş aile yapısına sahip öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, parçalanmış aile yapısına sahip olanlardan istatistiksel olarak anlamlı derecede düşük bulundu ($p < 0,05$)(Tablo 6).

Parçalanmış aile yapısı için de yer alan çocuğun oyun bağımlılık düzeyinin daha yüksek çıkması çocuğun kendini yalnız hissetmesinden ve aile içinde ki huzursuzluktan kaynaklanmaktadır. Aile hayatı ve anne-baba ilişkisinden etkilenen çocuk kendini sanal ortamda daha mutlu hissetmektedir. Bu durum bir süre sonra bilgisayar oyun bağımlılığını meydana getirmektedir. Ancak Yılmaz (2010) yaptığı çalışmada aile yapısıyla bilgisayar bağımlılığı arasında ilişki olmadığı görülmüştür (60).

Araştırmaya katılan öğrencilerin evde bilgisayar/tablet varlığına ilişkin özelliği ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama alt boyutundan elde ettikleri puan

ortalamaları arasında ileri düzeyde anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,01$). Evde bilgisayar/tableti olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, olmayanlara göre ileri düzeyde anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,01$)(Tablo6). Yapılan benzer çalışma sonuçlarında ise evde bilgisayar varlığı sanal oyun oynama arasında anlamlı bir istatistiksel farkın olmadığını bulunmuştur (4,61,62).

Günümüz de sanal oyunlar sadece bilgisayar aracılığıyla değil tablet, oyun konsolları, cep telefonları gibi çeşitli teknolojik cihazlar ile de oynanması ve bu cihazlara ulaşımın kolaylığı ile de sağlanmaktadır. Yapılan başka bir çalışmada kendisine ait bilgisayarı olan kişilerin olmayanlara göre daha fazla bilgisayar oyun oynadıklarını saptanmış olup teknolojik cihazlara erişimin kolaylaşması bilgisayar oyunların daha fazla oynanmasını neden olduğu belirlenmiştir (63).

Yapılan farklı çalışmalarda Bilgisayar, cep telefonu ve tablet gibi teknolojik cihazların kullanımının arttığı, kullanım yaşının ise azaldığı görülmektedir. 3-18 yaş grubu çocuk ve gençlerin interaktif iletişim araçlarını kullanma alışkanlıklarının değerlendirilmesi ile ilgili yapılan bir çalışmada ise 7-10 yaş grubu çocukların %24,6'sının kendisine ait bilgisayarının olduğu, %26,6'sında kendi odalarında bilgisayar bulunduğu, %19,4'ünde evinde internet olduğu, %40,5'inde video oyun aletleri bulunduğu , %25,1'inin bilgisayarı sanal oyun oynamak için kullandığı belirlenmiştir (64).

TÜİK 2018 yılı Hane halkı Bilişim Teknolojileri (BT) Kullanım Araştırması sonuçlarına göre, Türkiye'de 16-74 yaş arası internet kullanan bireylerin oranı %72,9'dur.

TÜİK 2014 verilerine göre 6-10 yaş arasındaki çocukların bilgisayar kullanım oranının %48,2, internet kullanım oranının %36,9, cep telefonu kullanım oranının %11 olduğu, %19,6'sında kendi kullanımlarına ait bilgisayarlarının, %2,5'inin cep telefonlarının, %2,6'sının oyun konsollarını sahip olduğunu belirlenmiştir. Çocukların cep telefonu kullanımına ortalama 7 yaşında başladığı, cep telefonunun kullanma amacının %80'ninin sanal oyun oynama olduğu anlaşılmıştır. (66)

Bu çalışmamızda öğrencilerin yaş grupları ile Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında

istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,05$). 8 yaş ve altı grupta olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, 9 yaş grubunda olan öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,05$)(Tablo7).

Öğrencilerin evde bilgisayar/tablet varlığına ilişkin özelliği ile Bilgisayar Oyunu Oynamayı Bırakamama istatistiksel ileri düzeyde anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,01$). Evde bilgisayar/tableti olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, olmayanlara göre ileri düzeyde anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,01$)(Tablo7). Araştırmamıza göre internet erişiminin kolaylaşması sanal oyunlara erişimin de kolaylaşmasına ve sanal oyun çeşitliliğinin çoğalmasına sebep olduğu için bağımlılık düzeyini de artırmaktadır.

Can Bilgin (2015) çalışmada sadece “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutunda anlamlı istatistiksel fark bulunmuş internet sahibi olmayan öğrencilerin olanlara göre daha yüksek puan aldıkları saptanmıştır (61). Köksal (2015) ise yaptığı yüksek lisans tezinde internet kullanımı ve sanal oyun arasında istatistiksel olarak anlamlı bir fark olduğu savunmuştur (67). Çünkü öğrencilerin evlerinde bulunmasa bile bulabildikleri her yerde bilgisayar oyunu oynadıkları görülmektedir. Ayrıca ekonomik düzeyin sanal oyun bağımlılığına etkilememesi düşük fiyatlı teknolojik cihazların varlığının çoğu evde sanal oyun oynanmasını kolaylaştırması ile de açıklanabilmektedir Araştırmamızın sonucunu destekler niteliktedir.

Öğrencilerin gelir düzeyleri ile Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel olarak anlamlı derecede farklılık olduğu belirlendi ($p<0,05$). Gelir düzeyi 2000 TL altında olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, diğer gelir düzeyindeki öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı derecede yüksek bulundu ($p<0,05$). Yapılan bazı çalışmalarda araştırma sonucunun aksine ise gelir durumu azaldıkça sanal oyun bağımlılığının da azaldığını görülmüştür (14, 62).

Bu çalışmamızda öğrencilerin anne eğitim düzeyleri ile Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Terci Etme alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları arasında istatistiksel farklılık olduğu belirlendi ($p<0,05$). Anneleri ortaöğretim mezunu olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, anneleri ilköğretim mezunu olan ve okur-

yazar olmayan öğrencilerden istatistiksel olarak anlamlı derecede düşük bulundu ($p<0,05$). Buna göre annenin eğitim düzeyinin artmasının çocuğu olumlu özelliklere yönlendirmesinde ve oyun bağımlılığın azalmasında önemli rol oynamaktadır.

Bu araştırmayı destekler nitelikte Erboy (2010) anne eğitim düzeyi azaldıkça “oyunu hayatla ilişkilendirme” alt boyutundan aldıkları puanın yüksek bulunmuştur (11). Araştırma bulgusunun aksine Gökçearsan ve Durakoğlu (2014) yaptığı çalışmada ise; yüksek lisans mezunu olan annelerin çocuklarının daha yüksek puan aldığı saptanmıştır (62). Şahin ve Tuğrul (2012) yaptığı çalışmada ise annelerin eğitim düzeyi yükseldikçe “oyunu başka etkinliklere tercih etme” alt boyutunda anlamlı bir fark olmadığı bulunmuştur (63).



8.SONUÇ

İlköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı etkenlerini belirlemek amacıyla İstanbul ilinden 4 farklı ilköğretim okulunun 3. Ve 4. Sınıf öğrencilerinde yaptığımız bu çalışmada;

Öğrencilerin %71'inin dördüncü sınıfta öğrenim gördüğü (n=657), %50,8'inin erkek cinsiyette olduğu (n=470) ve $9,14 \pm 8,80$ yaş ortalaması ile %54,5'inin 9 yaş grubunda yer aldığı saptandı. %78,8'inin çekirdek aile yapısına (n=730) ve %68,5'inin 1-3 arasında kardeşe (n=634) sahip olduğu belirlendi. Öğrencilerin %46,9'u gelir düzeyini 2000-5000 TL arasında olduğu görülürken (n=434), %39,7'sinin annesinin (n=368) ve %37,3'ünün babasının (n=345) eğitim düzeyini ilköğretim mezunu olarak belirttiği saptandı. %84'ü yeterince arkadaşı olduğunu (n=778) ve %69,8'i arkadaşlıklarını okul ortamının edindiğini (n=646) belirten öğrencilerin bireysel özelliklerine ilişkin bulgular saptandı.

Araştırmaya katılan öğrencilerin %79'unun evinde bilgisayar ya da tabletinin (n=732) ve %82,8'inin evinde internet bağlantısının bulunduğu (n= 767) belirlendi. %32,4'ünün gün içerisinde 61-90 dakika arasında bilgisayar kullandığı görüldü (n=300). %63,1'inin ders çalışmak/araştırma yapmak (n= 584), %54,9'unun oyun oynamak (n=508) ve %42'sinin ödev yapmak (n=389) amacıyla bilgisayar kullandığı saptandı. Oyun oynama nedenlerini %52,5'inin keşfetmek, yeni şeyler bulmak (n=486), %31,1'inin görevleri tamamlamak, sorunları çözmek (n=288) ve %25,5'inin meydan okumak, rakipleri yenmek, yok etmek (n=236) olarak sıraladığı görüldü. Öğrencilerin %49,2'sinin zekâ oyunlarını (n=456), %35,2'sinin spor oyunlarını (n=326) ve %31,1'inin dövüş oyunlarını (n=288) tercih ettiği belirlendi.

Öğrencilerin ÇBOBÖ toplamında elde ettikleri puan ortalamasının $43,34 \pm 14,26$ olduğu belirlendi. Ölçek alt boyutları arasında en yüksek puan ortalamasını bilgisayar oyununu oynamayı bırakamama alt boyutundan ($21,01 \pm 8,29$); en düşük puan ortalamasını ise bilgisayar oyunu oynamaktan görevleri aksatma alt boyutundan ($4,25 \pm 2,20$) elde ettikleri saptandı.

Öğrencilerin cinsiyetleri ile ölçekten elde ettikleri puan ortalamalarına bakıldığında erkek çocukların kız çocuklarına göre ÇBOBÖ toplam puan ve alt boyut puan ortalamaları daha yüksek olduğu belirlendi.

Öğrencilerin arkadaşlık edindikleri ortamlar ile ÇBOBÖ elde ettikleri puan ortalamalarına göre bilgisayar oyunlarından arkadaşlık edinen öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, mahalle/site ve okuldan arkadaşlık edinenlerden daha yüksek bulundu.

“Oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme” alt boyutu parçalanmış ailede yaşayan çocuklarda, çekirdek ve geniş ailede yaşayan çocuklara göre puanı daha yüksek bulundu.

“Bilgisayar Oyununu Gerçek Hayatla İlişkilendirme “ alt boyutuna göre baktığımızda 8 yaş grubu ve daha altı çocukların, 9 yaş grubuna göre ölçekten aldıkları puan daha yüksek bulundu.

Öğrencilerin gelir düzeyleri ile Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme alt boyutundan elde ettikleri puana göre baktığımızda gelir düzeyi 2000 TL altında olan öğrencilerin ölçekten elde ettikleri puan ortalaması, diğer gelir düzeyindeki öğrencilere göre daha yüksek bulundu.

Öğrencilerin anne eğitim düzeyleri ile Bilgisayar Oyununu Başka Etkinliklere Tercih Etme alt boyutundan elde ettikleri puan ortalamaları ise anneleri ortaöğretim mezunu olan öğrencilerin elde ettikleri puan ortalaması, anneleri ilköğretim mezunu olan ve okur-yazar olmayan öğrencilerden daha düşük bulundu.

8.1.ÖNERİLER

Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı önemli bir ruhsal sağlık problemidir. Bu bağımlılığın etkenlerinin belirlenmesi amacıyla yapılan bu araştırmanın bulguları ışığında aşağıdaki önerilerde bulunulmuştur.

- Oyun çağındaki çocukların bu yaşlarda oyun oynama alışkanlıkları bundan sonra ki zamanları da etkileyebileceği için bu alışkanlığın aileler tarafından kontrollü bir şekilde kazandırılmalı.
- Çocukların sağlıklı gelişimleri ve eğitimi açısından oldukça önemli bir yer teşkil eden okullarda okul sağlığı hemşireleri bulundurulmalı; okullarda görev alan okul sağlığı hemşireleri ile okul yönetimi, öğretmenler ve ebeveynler birlikte hareket etmelidir.
- İlk olarak rehberlik öğretmenler ile okul sağlığı hemşireliği beraberliğinde ebeveynlere ve öğrencilere bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili çeşitli eğitim ve seminerler sağlanmalı.
- Okullardaki eğitim ve öğretim ders içerikleri internet ve sanal oyunlar hakkında zenginleştirilerek medya okuryazarlığı ve bilişim teknolojileri dersi verilmeli.
- Belediyeler ve çeşitli sosyal kuruluşların halk sağlığı birimleri ile işbirliği yaparak internet ve bilgisayar oyun bağımlılığına yönelik tüm halkın yararlanabileceği eğitimler sağlamalı ve çeşitli projeler planlayarak farkındalık yaratmalı.
- Okullarda bilgisayar oyun bağımlılığı riski belirlenmiş çocukların okulunda okul sağlığı hemşiresi bulunuyor ise okul sağlığı hemşiresi beraberliğinde, bulunmuyor ise psikolojik danışman veya rehber öğretmeni ile bağımlılığı önlemeye ve azaltılmaya yönelik girişimlerin uygulanmalı.
- Teknoloji ilerlemesi ile ortaya çıkan Bilgisayar Oyun Bağımlılığı sadece çocuklar için olmamakla beraber yetişkinler içinde ciddi risk faktörü oluşturmaktadır. Gelişen teknoloji ile artarak devam eden bu bilgisayar oyun bağımlılığı ile ilgili çalışmaların sürdürülerek artırılması sağlanmalıdır.

9.KAYNAKLAR

1. Ekşi A. Ben Hasta Değilim(2011). 2. Basım, Nobel Tıp Kitapevi, İstanbul,: 76- 79.
2. Akçay D, Özcebe H.(2012). Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi, Çocuk Dergisi, 12 (2): 66-71.
3. Irmak A.Y, Erdoğan S.(2016) . Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığına Güncel Bir Bakış, Türk Psikiyatri Dergisi, 1-11.
4. Horzum MB.(2011). İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Eğitim ve Bilim,159 (36): 56-68.
5. Arısoy Ö.(2009) .İnternet Bağımlılığı ve Tedavisi, Psikiyatride Güncel Yaklaşımlar, 1: 55-67.
6. Yavuzer, H. (2010). Çocuk Psikolojisi. Ankara: Remzi Kitabevi.
7. Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Tez), Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
8. Egemen, A., Yılmaz, Ö., Akil, İ. (2004). Oyun, oyuncak ve çocuk. Adnan Menderes Üniversitesi Tıp Fakültesi Dergisi,5(2),39-42.
9. Türk Dil Kurumu, <https://sozluk.gov.tr>, Erişim tarihi: 15.04.2019
10. Ural MN, (2009) Eğitsel Bilgisayar Oyunlarının Eğlendirici ve Motive Edici Özelliklerinin Akademik Başarıya ve Motivasyona Etkisi, (Yayınlanmamış Doktora Tezi), Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.

11. Öztürk D.(2007).Bilgisayar Oyunlarının Çocukların Bilişsel ve Duyuşsal Gelişimleri Üzerindeki Etkisinin İncelenmesi, (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi), Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, İzmir.
12. Topşar A.(2015). Ortaokul 7. Sınıf Öğrencilerinde Duygusal Zeka ile Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Tez), Fatih Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Rehberlik ve Psikolojik Danışmanlık Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
13. Prensky M.(2001). Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging , From Digital Game-Based Learning , 2: 1-26.
14. Erboy E.(2010) . İlköğretim 4. ve 5. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığına Etki Eden Faktörler (Tez), Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Bölümü Yüksek Lisans Tezi, Aydın
15. Ögel K.(2012). İnternet Bağımlılığı İnternetin Psikolojisini Anlamak ve Bağımlılıkla Baş Etmek, 1. Basım, Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.
16. Odabaşı, H.F. (2008). Bilgisayar Destekli Eğitim, Eskişehir: Ünite 8, Anadolu Üniversitesi Yayınları.
17. Eren, Ö. (2009). Bilgisayar Oyunlarında Dramatik Yapı: Alternatif Yaklaşımlar. (Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, İstanbul.
18. Kök, M., Koçyiğit, S. ve Tuğluk, M., (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun, Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi, Sayı:16, s: 324-342.

19. Tuğrul B. (2006) Okul Öncesi Dönemde Düşünme Becerilerinin Gelişmesinde Yaratıcı Bir Süreç Olarak Drama, Yaratıcı Drama Dergisi ,67-80.
20. Akbulut Y. (2013). Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları, Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi , 3 (2).
21. Şirin, M. (2007). Televizyon Çocuk ve Aile, İstanbul: İz yayıncılık.
22. Byun, Y.,H., Ha, M., Kwon, HJ., Choi, KH., Burm, E., Choi, Y., Lim, MH., Yoo, SJ., Paik, KC., Choi, HD., ve Kim, N. (2013). Epidemiological Characteristics of Mobile Phone Ownership and Use in Korean Children and Adolescents, Environmental Health and Toxicology, Sayı. 28, ss. 1-8.
23. Young, K. (2004). Internet Addiction: A New Clinical Phenomenon and Its Consequences, American Behavioral Scientist, Cilt. 48, Sayı. 4, ss. 402-415.
24. Block, J. J. (2008). Issues for DSM-V: Internet Addiction. American Journal Psychiatry, Sayı.165, ss. 306-307.
25. Ayhan, B., ve Çavuş, S. (2015). Online Game Addiction Among High School Students. C. DabaBuzoianu & H. Arslan (Dü) içinde, Contextual Approaches in Communication, (85-93). Frankfurt: Peterlang Academic Research.
26. Solak M. Ş. (2012). Ortaöğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Tutumları İle Saldırganlık ve Yalnızlık Eğilimleri Arasındaki İlişki (Yüksek Lisan Tezi). Marmara Üniversitesi, İstanbul.

27. Akbulut Y. (2013). Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar ve İnternet Kullanımının Gelişimsel Sonuçları . Trakya Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi , 3 (2).
28. 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.
29. Akçay D, Özcebe H.(2012) “Okul Öncesi Eğitim Alan Çocukların ve Ailelerinin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi”, Çocuk Dergisi,12 (2): 66-71.
30. Tarhan N, Nurmedov S.(2017). Bağımlılık Sanal veya Gerçek, 5. Basım, Timaş Yayıncılık, İstanbul.
31. Horzum MB.(2011).İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi”, Eğitim ve Bilim, 159.
32. Steyer J. P. (2012). .Facebook Çağında Çocuk Büyütmek, Doğan Egmont Yayıncılık.
33. Gentile D, Choo H, Liau A, Sim T, Li D, Fung D, Khoo A.(2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study, Pediatric.
34. Anderson CA, Shibuya A, Ihori N, Swing EL,Bushman BJ,Sakamoto A,Rothstein HR,Saleem M.(2010). Violent Video Game Effects on Aggression, Empathy and Prosocial Behavior in Eastern and Western Countries: a Meta-Analytic Review, Psychol Bull, 136: 151-173.
35. Yörük S, Koçyiğit M, Turan M.(2015). Dizi Filmler ve Bilgisayar Oyunlarının Ortaöğretim Öğrencilerinin Şiddet Algısına Etkisi, Uşak Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 8(4): 127-142.

36. Dijital Oyun Bağımlılığı, <https://www.cumhuriyet.com.tr/yazarlar/ozgen-acar/bilgisayar-bagimliliği-6-1733523> , Erişim Tarihi: 19.03.2019.
37. Yazgan Y. (2017),Düşe Kalka Büyüme, 11. Basım, Doğan Egmont Yayıncılık, İstanbul.
38. Kaya A.(2013). Çevrimiçi Oyun Bağımlılığı Ölçeğinin Geliştirilmesi: Geçerlik ve Güvenirlik Çalışması (Tez), Gaziosmanpaşa Üniversitesi Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı Ölçme ve Değerlendirme Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Tokat.
39. Horzum MB, Ayas, T, Balta Ö.(2008). Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği, Türk Psikolojik Danışma ve Rehberlik Dergisi.
40. Irmak A, Erdoğan S. (2015).Ergen ve Genç Erişkinlerde Dijital Oyun Bağımlılığı: Güncel Bir Bakış, Türk Psikiyatri Dergisi, 26.
41. Uysal G.(2013). Sağlıklı İnternet Kullanım Programının İnternet Bağımlısı Olan Adölesanlar Üzerine Etkisi (Tez), İstanbul Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Çocuk Sağlığı ve Hastalıkları Ana Bilim Dalı Doktora Tezi, İstanbul.
42. Griffiths MD.(2005).The Therapeutic Value of Videogames'', Goldstein J, Raessens J, Handbook of Computer Game Studies:161-171.
43. Griffiths MD. (2003).Video games: Advice for teachers and parents, Education and Health,21:48–49.
44. Türkiye İstatistik Kurumu, [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanım-Arastirmasi-2018](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanım-Arastirmasi-2018), Erişim Tarihi: 08.08.2018

45. American Academy of Child and Adolescent Psychiatry [AACAP], 2015.
46. Dijital Oyun Bağımlılığı Çalıştayı Sonuç Raporu,
<https://www.guvenliweb.org.tr/dosya/usxdh.pdf> , Erişim Tarihi: 27.03.2019.
47. Entertainment Software Association
https://en.wikipedia.org/wiki/Entertainment_Software_Association,
Erişim Tarihi: 08.04.2020
48. Anadolu Ajansı,
<https://www.aa.com.tr/tr/saglik/dsoden-bilgisayar-oyunu-bagimliliği-kararı/1179207>, Erişim Tarihi: 19.06.2018.
49. Dünya Sağlık Örgütü Araştırması, <https://www.milliyet.com.tr/gundem/300-milyon-oyun-bagimlisi-283-milyon-alkolik-bulunuyor-6106745>, Erişim Tarihi: 23.12.2019.
50. Aamodt S, Wang S. (2016). Beyninize Hoş Geldiniz, 8. Basım, NTV Yayınları, İstanbul: 123.
51. Van Loon A.(2007). The Changing Professional Role Of Community Nurses
<Http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/downloadPdf?doi=10.1.1.586.5178&rep=rep1&type=pdf>, Erişim tarihi: 27.06.2021.
52. Poulton B.(2009). Barriers and Facilitators to The Achievement of Community-Focused Public Health Nursing Practice: a UK perspective. Journal of Nursing Management ; 17:74-83.
53. Hemşirelik Yönetmeliğinde Değişiklik Yapılmasına Dair Yönetmelik (2011), T.C. Resmi Gazete, 27910, 19 Nisan 2011

54. Çelen F. Çelik A SEFEROGLU (2011) .Çocukların internet kullanımları ve onları bekleyen çevrim-içi riskler, Akademik Bilişim Dergisi 2 : 1-8.
55. İçen B. (2018), İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerin Sanal Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Belirlenmesi Yüksek Lisans Tezi.
56. Fromme J.(2003) ,Computer Games as a Part of Children's Culture
57. Gentile D.(2009).Pathological Video-Game Use Among Youth Ages 8 to 18: A National Study, Psychological Science,25 (5): 594-602.
58. Yılmaz B.(2008) “İlköğretim 6. ve 7. Sınıf Öğrencilerinin Bilgisayara Yönelik Bağımlılık Gösterme Eğilimlerinin Farklı Değişkenlere Göre İncelenmesi”, 6.International Educational Technology Conference, Anadolu Üniversitesi, Eskişehir.
59. Türkiye İstatistik Kurumu, [https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-\(BT\)-Kullanim-Arastirmasi-2011-8572](https://data.tuik.gov.tr/Bulten/Index?p=Hanehalki-Bilisim-Teknolojileri-(BT)-Kullanim-Arastirmasi-2011-8572),
Erişim Tarihi: 18.08.2011
60. Yılmaz D.(2010). Çocuk Ruh Sağlığı ve Hastalıklarına Başvuran Çocuk ve Ergenlerde Bilgisayar Oyunu ve İnternet Kullanımı ile Utangaçlık ve Sosyal Fobi İlişkisinin İncelenmesi (Tez), Uludağ Üniversitesi Tıp Fakültesi Çocuk ve Ergen Ruh Sağlığı ve Hastalıkları Ana Bilim Dalı Uzmanlık Tezi, Bursa.
61. Can Bilgin H.(2015). Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile İletişim Becerileri Arasındaki İlişki (Tez), Pamukkale Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü İlköğretim Ana Bilim Dalı Sınıf Öğretmenliği Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, Denizli.

62. Gökçearslan Ş, Durakoğlu A.(2014).Ortaokul Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılık Düzeylerinin Çeşitli Değişkenlere Göre İncelenmesi, Dicle Üniversitesi Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi, 23: 419-435.
63. Şahin C, Tuğrul V.(2012).İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyunu Bağımlılık Düzeylerinin İncelenmesi, Zeitschrift für die Welt der Türken Journal of World of Turks, 2012, 4 (3): 115-130
64. Onay Durdu P, Hotomaroğlu A, Çağıltay K.(2005).Türkiye'deki Öğrencilerin Bilgisayar Oyunu Oynama Alışkanlıkları ve Oyun Tercihleri: ODTÜ ve Gazi Üniversitesi öğrencileri arası karşılaştırmalı bir çalışma, Bilişim Teknolojileri Işığında Eğitim Konferansı, Ankara.
65. Aktaş Arnas Y. (2005). 3-18 Yaş Grubu Çocuk ve Gençlerin İnteraktif İletişim Araçlarını Kullanma Alışkanlıklarının Değerlendirilmesi, The Turkish Online Journal of Educational Technology, 4 (4): 59-66.4
66. TÜİK(2016) Türkiye İstatistik Kurumu İstatistiklerle Çocuk,
<http://www.tuik.gov.tr/PreHaberBultenleri.do?id=24645>,ErişimTarihi:24.01.2018
67. Köksal B.(2016). Ortaöğretim Kurumlarında Okuyan Öğrencilerde Dijital Oyun Bağımlılık Düzeyleri ile Bağlanma Stilleri Arasındaki İlişkinin İncelenmesi (Tez), Üsküdar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Klinik Psikoloji Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.

10. EKLER

EK-1: Çocuk ve Aileye İlişkin Sosyodemografik Veri Toplama Formu

Sayın katılımcı,

Hemşireler ve diğer sağlık profesyonellerinin bilgisayar oyun bağımlılığı hakkında değerlendirme yapmaları ve tavsiyede bulunmaları için ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığını belirleyen etkenler hakkında bilgi sahibi olmaları gerekir. Bu çalışma ile ilköğretim düzeyinde öğrenim gören gençlerin bildirdiği sanal oyun bağımlılığını düzeyini belirlemeyi ummaktayız

Buse GÖKALP

HALK SAĞLIĞI YÜKSEK LİSANS ÖĞRENCİSİ

Çocuk ve Aileye İlişkin Tanıtıcı Bilgiler

Sınıfınız:

1. Cinsiyetiniz:

Kadın Erkek

2. Yaşınız:

3. Aile yapısı:

Çekirdek aile Geniş aile Boşanmış aile

4. Kardeş sayınız:

Tek çocuk 1-3 kardeş arası 3 kardeşten fazla

5. Gelir Düzeyiniz:

0-2000tl 2001-5000tl 5001-7500tl 7500 ve üzeri

6. Annenin eğitim durumu:

Okur-yazar değil İlkokul/ortaokul Lise Ön lisans Lisans Yüksek Lisans Diğer

7.Babanın eğitim durumu:

Okur-yazar değil İlkokul/ortaokul Lise Ön lisans Lisans Yüksek Lisans Diğer

8.Evde bilgisayar/tablet olma durumu:

Var Yok

9.Evde internet olma durumu:

Var Yok

10.Tablet/bilgisayar/akıllı telefon kullanım nedenleriniz:

Ders çalışmak/Araştırma yapmak Ödev yapmak Oyun oynamak Sosyal Medya Mesajlaşmak Diğer.....

11. Oyun Oynama Nedenleriniz Nedir?

Keşfetmek, oyun içerisinde yeni şeyler bulmak

Meydan okuma, rakipleri yenmek, yok etmek

Görevleri tamamlamak, problemleri çözmek

İşbirliği yapmak, iletişim kurmak

Diğer.....

12. Tercih Ettiğiniz Oyun Türleri.:

Zeka oyunları (Bulmaca, resim bulma, sudoku,)

Meslek oyunları (Aşçı, doktor, terzi/stilistik,)

Spor oyunları (Futbol, basketbol, tenis,)

Yarış oyunları (Araba, motor,)

Çizgi karakter oyunları (Barbie, tom ve jerry, pokemon, transformers,...)

Beceri oyunları (Yap-boz, balon oyunları,)

Dövüş oyunları (Savaş, çatışma,)

Diğer

13. Sizce yeterince arkadaşınız var mı?

Evet Hayır Kararsızım

14. En çok arkadaş edindiğiniz ortamlar?

Mahalle/Site Okul Bilgisayar oyunları

15. Günlük bilgisayar oyunu oynamaya ayırdığınız süre kaç dakikadır?.....

EK-2: Çocuk Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği

ÇOCUK BİLGİSAYAR OYUN BAĞIMLILIĞI ÖLÇEĞİ	(1) HİÇBİR ZAMAN	(2) NADİREN	(3) BAZEN	(4) SIK SIK	(5) HER ZAMAN
Aşağıdaki her bir maddeyi okuyarak, bu maddenin sizin için yapılma sıklığına göre “her zaman”, “ sık sık “,”bazen” ve “nadiren” şeklinde yapmıyorsanız ise “hiçbir zaman” şeklinde işaretleme yapmanız rica olunur.					
Bilgisayarda oynadığım oyunu bitirmek için yemek yemeyi geciktiririm.					
Bilgisayar oyunu oynarken biri beni engellediğinde sinirlenirim.					
Bilgisayar oyunu oynama zamanının gelmesini dört gözle beklerim.					
Çoğu zaman bilgisayar oyunu oynamayı bırakmak istememe rağmen bırakamam.					
Bilgisayar oyunu oynamaya başladığımda bana verilen süreden daha uzun süre oyun oynarım.					
Bilgisayar oyunu oynamaya doyamam.					
Bilgisayarda kaybettiğim bir oyunu kazanmak için tekrar oyun oynama ihtiyacı duyarım.					
Bilgisayarda oyun oynamama izin vermedikleri için aileme kızarım.					
Bilgisayar oyunu oynadığım zaman kendimi yalnız hissetmem.					
Bilgisayar oyunu oynarken kendimi, çoğu zaman kendi kendime bir şeyler söylerken bulurum.					
Arkadaşlarımın beni kabul etmesi için bende onların oynadığı oyunları oynarım.					
Bilgisayar oyunu oynamadığım zamanlarda bilgisayar oyunu oynayacağımı hayal ederim.					
Bilgisayar oyunu bittikten sonra oyun esnasında yapmış olduğum hataları düşünürüm.					
Gerçek hayatta bilgisayardaki oyun karakterlerimin özelliklerini gösteririm.					
Bilgisayarda oyun oynamak için ödevimi aksatırım.					
Bilgisayarda oyun oynadığım için okula geç kalırım.					
Okul dışındaki vaktimin çoğunu bilgisayar oyunu oynayarak geçiririm.					
Bilgisayarda oyun oynamayı dışarıda vakit geçirmeye tercih ederim.					
Bilgisayarda oyun oynamak arkadaşlarımla birlikte olmaktan daha eğlencelidir.					
Bilgisayar oyunu oynadığım zaman hakkında yanlış bilgi veririm.					
Bilgisayarda oyun oynamayı diğer aktivitelere (spor yapmak, resim yapmak..) tercih ederim.					

EK-3: Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formu

Bu çalışma “İlköğretim Öğrencilerinin Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Belirleyen Etkenler”in belirlenmesi amacıyla tanımlayıcı olarak yapılacaktır.

Katılımcılar çalışma ile ilgili herhangi bir ödeme yapmamaktadırlar. Çalışma grubunca katılanlara bir ödeme yapılmamaktadır. Çalışmaya katılanların kimlik bilgileri gizli tutulacak ve elde edilen veriler yalnızca bilimsel amaçlarla kullanılacaktır.

Araştırmacı Buse GÖKALP tarafından tanımlayıcı bir araştırma yapılacağı belirtilerek bu araştırma ile ilgili yukarıdaki bilgiler bana aktarıldı. Bu bilgilerden sonra böyle bir araştırmaya “katılımcı” olarak davet edildim. Eğer bu araştırmaya katılırsam araştırmacı ile aramda kalması gereken bana ait bilgilerin gizliliğine bu araştırma sırasında da büyük özen ve saygı ile yaklaşılacağına inanıyorum. Araştırma sonuçlarının eğitim ve bilimsel amaçlarla kullanımı sırasında kişisel bilgilerimin ihtimamla korunacağı konusunda bana yeterli güven verildi. Araştırma için yapılacak harcamalarla ilgili herhangi bir parasal sorumluluk altına girmiyorum. Bana da bir ödeme yapılmayacaktır. Bu araştırmaya katılmak zorunda değilim ve katılmayabilirim. Söz konusu araştırmaya, hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın kendim rızamla katılmayı kabul ediyorum. Bana yapılan tüm açıklamaları ayrıntılarıyla anlamış bulunmaktayım. Kendi başıma belli bir düşünme süresi sonunda adı geçen bu araştırma projesinde “katılımcı” olarak yer alma kararını aldım. Bu konuda yapılan daveti büyük bir memnuniyet ve gönüllülük içerisinde kabul ediyorum. İmzalı bu form kâğıdının bir kopyası bana verilecektir.

Buse GÖKALP e-mail: ~~gokalp@istanbul.edu.tr~~

Bilgilendirilmiş Gönüllü Olur Formundaki tüm açıklamaları okudum. Bana, yukarıda konusu ve amacı belirtilen araştırma ile ilgili yazılı ve sözlü açıklama Buse Gökalp tarafından yapıldı. Araştırmaya gönüllü olarak kendi katıldığımı, istediğim zaman

gerekçeli veya gerekçesiz olarak arařtırmadan ayrılabilceđimi biliyorum. Bu kořullarla söz konusu arařtırmaya kendi rızamla hiçbir baskı ve zorlama olmaksızın katılmayı kabul ediyorum.

Gönüllünün Adı-Soyadı, İmzası, Tarih:

.....

Açıklamaları yapan arařtırmacının Adı-Soyadı, İmzası,Tarih:

.....

Rıza alma işleme bařından sonuna kadar tanıklık eden kuruluş görevlisinin

Adı- soyadı, İmzası, Görevi, Tarih:

.....

11.ETİK KURUL ONAYI



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-44-E.21101039
Konu : Anket Araştırma İzni

28.10.2019

Sayın: Buse GÖKALP

İlgi: a) 07.10.2019 tarihli ve 19224997 Gelen Evrak No'lu dilekçeniz.
b) Valilik Makamının 24.10.2019 tarih ve 20948187 sayılı oluru.

"İlköğretim Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Belirleyen Etkenler" konulu araştırma çalışmanız hakkındaki ilgi (a) dilekçe ve ekleri ilgi (b) valilik onayı ile uygun görülmüştür.

Bilgilerinizi ve söz konusu talebiniz; bilimsel amaç dışında kullanmaması, uygulama sırasında bir örneği müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarınıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılması koşuluyla, gerekli duyurunun araştırmacı tarafından yapılması, okul idarecilerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim-öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) Valilik Onayı doğrultusunda uygulanması ve işlem bittikten sonra 2 (iki) hafta içinde sonuçtan Müdürlüğümüz Strateji Geliştirme Bölümüne rapor halinde bilgi verilmesini rica ederim.

Timur TUĞRAL
Müdür a.
Şube Müdürü

EK:
1- Valilik Onayı
2- Ölçekler

Millî Eğitim Müdürlüğü Binbirdirek M. İnan Öktem Cad.
No:1 Eski Adliye Binası Sultanhmet Fatih/İstanbul
E-Posta: spb34@meh.gov.tr

Bilgi İçin Aydın BALTA VHKİ
Tel: (0212) 444 00 00

Bu evrak güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evraksorgu.meh.gov.tr> adresinden 96a9-e0cb-34d4-ac1a-e528 kodu ile teyit edilebilir.



T.C.
İSTANBUL VALİLİĞİ
İl Millî Eğitim Müdürlüğü

Sayı : 59090411-20-E.20948187
Konu : Anket ve Araştırma İzin Talebi

24/10/2019

VALİLİK MAKAMINA

- İlgi: a) 07.10.2019 tarihli ve 19224997 Gelen Evrak No'lu dilekçe,
b) MEB. Yen. ve Eğ. Tk. Gn. Md. 22.08.2017 tarih ve 12607291/2017/25 No'lu Gen.
c) Millî Eğitim Müdürlüğü Araştırma ve Anket Komisyonunun 24.10.2019 tarihli tutanağı.

İstanbul Medipol Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü yüksek lisans öğrencisi Buse GÖKALP'in "İlköğretim Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Belirleyen Etkenler" konulu tezi kapsamında, ilimiz Beyoğlu ve Beykoz ilçelerinde bulunan ilkokullarda öğrenim gören 3. ve 4. sınıf öğrencilerine: kişisel bilgi formu ve çocuk bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğini uygulama istemi hakkındaki ilgi (a) dilekçe ve ekleri Müdürlüğümüzce incelenmiştir.

Araştırmacının söz konusu talebi; bilimsel amaç dışında kullanılmaması, uygulama sırasında bir örneği müdürlüğümüzde muhafaza edilen mühürlü ve imzalı veri toplama araçlarının kurumlarımıza araştırmacı tarafından ulaştırılarak uygulanması, katılımcıların gönüllülük esasına göre seçilmesi, araştırma sonuç raporunun müdürlüğümüzden izin alınmadan kamuoyuyla paylaşılmaması koşuluyla, okul idarelerinin denetim, gözetim ve sorumluluğunda, eğitim-öğretimi aksatmayacak şekilde ilgi (b) Bakanlık emri esasları dâhilinde uygulanması, sonuçtan Müdürlüğümüze rapor halinde (CD formatında) bilgi verilmesi kaydıyla Müdürlüğümüzce uygun görülmektedir.

Makamlarınızca da uygun görülmesi halinde olurlarınıza arz ederim.

Levent YAZICI
İl Millî Eğitim Müdürü

- Ek:
1- Genelge.
2- Komisyon Tutanağı.

OLUR
24/10/2019

Dr. Hasan Hüseyin CAN
Vali a.
Vali Yardımcısı

İl Millî Eğitim Müdürlüğü Binbirdirek M. İnanan Öktem Cad.
No:1 Eski Adliye Binası Sultanahmet Fatih/İstanbul
E-Posta: sgb34@meb.gov.tr

A. BALTA VHKİ
Tel: ~~0212 520 00 00~~

Bu e-mak. güvenli elektronik imza ile imzalanmıştır. <https://evrak.meb.gov.tr> adresinden 7094-a1e1-3009-aa68-5abc koda ile teyit edilebilir.



T.C.
İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ
Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu Başkanlığı

E-İmzalıdır

Sayı : 10840098-604.01.01-E.31207
Konu : Etik Kurulu Kararı

17/07/2019

Sayın Buse GÖKALP

Üniversitemiz Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kuruluna yapmış olduğunuz "İlköğretim Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Belirleyen Etkenler" isimli başvurunuz incelenmiş olup etik kurulu kararı ekte sunulmuştur.

Bilgilerinize rica ederim.

Prof. Dr. Hacı ÖZBEK
Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar
Etik Kurulu Başkanı

Ek:
-Karar Formu (2 sayfa)

Bu belge 5070 sayılı e-İmza Kanununa göre Prof. Dr. Hacı ÖZBEK tarafından 17.07.2019 tarihinde e-İmzalanmıştır.
Evrakınızı <https://ebys.medipol.edu.tr/e-imza> linkinden F8C70273X4 kodu ile doğrulayabilirsiniz.

İstanbul Medipol Üniversitesi

Kavacak Mah. Ekinçler Cad. No.19 Kavacak Kavşağı - Beşiktaş
34810 İstanbul

Tel: 444 85 44

İnternet: www.medipol.edu.tr
Ayrıntılı Bilgi İçin : bilgi@medipol.edu.tr

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ
GİRİŞİMSEL OLMAYAN KLİNİK ARAŞTIRMALAR
ETİK KURULU KARAR FORMU

BAŞVURU BİLGİLERİ	ARAŞTIRMANIN AÇIK ADI	İlköğretim Öğrencilerinde Bilgisayar Oyun Bağımlılığını Belirleyen Etkenler			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACI UNVANI/ADI/SOYADI	Buse GÖKALP			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ UZMANLIK ALANI	Hemşire			
	KOORDİNATÖR/SORUMLU ARAŞTIRMACININ BULUNDUĞU MERKEZ	İstanbul			
	DESTEKLEYİCİ	-			
	ARAŞTIRMAYA KATILAN MERKEZLER	TEK MERKEZ <input type="checkbox"/>	ÇOK MERKEZLİ <input checked="" type="checkbox"/>	ULUŞAL <input checked="" type="checkbox"/>	ULUSLARARASI <input type="checkbox"/>

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ
GİRİŞİMSEL OLMAYAN KLİNİK ARAŞTIRMALAR
ETİK KURULU KARAR FORMU

Değerlendirilen Belgeler	Belge Adı	Tarihi	Versiyon Numarası	Dili		
	ARAŞTIRMA PROTOKOLÜ/PLANI				Türkçe <input type="checkbox"/>	İngilizce <input type="checkbox"/>
BİLGİLENDİRİLMİŞ GÖNÜLLÜ OLUR FORMU				Türkçe <input checked="" type="checkbox"/>	İngilizce <input type="checkbox"/>	Diğer <input type="checkbox"/>
Karar Bilgileri	Karar No: 557	Tarih: 05/07/2019				
	Yukarıda bilgileri verilen Girişimsel Olmayan Klinik Araştırmalar Etik Kurulu başvuru dosyası ile ilgili belgeler araştırmanın gerekçe, amaç, yaklaşım ve yöntemleri dikkate alınarak incelenmiş ve araştırmanın etik ve bilimsel yönden uygun olduğuna "oybirliği" ile karar verilmiştir.					

İSTANBUL MEDİPOL ÜNİVERSİTESİ GİRİŞİMSEL OLMAYAN KLİNİK ARAŞTIRMALAR ETİK KURULU	
BAŞKANIN UNVANI / ADI / SOYADI	Prof. Dr. Hanefi ÖZBEK

Unvanı/Adı/Soyadı	Uzmanlık Alanı	Kurumu	Cinsiyet		Araştırma ile İlişki		Katılım *		İmza
Prof. Dr. Şeref DEMİRAYAK	Eczacılık	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	/
Prof. Dr. Hanefi ÖZBEK	Farmakoloji	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	/
Doç. Dr. İllnur KESKİN	Histoloji ve Embriyoloji	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	/
Dr. Öğr. Üyesi Devrim TARAKCI	Fizyoterapi ve Rehabilitasyon	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	/
Dr. Öğr. Üyesi Sibel DOĞAN	Psiko-onkoloji	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	/
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet Hikmet ÜÇİŞİK	Biyoteknoloji	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input checked="" type="checkbox"/>	K <input type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	/
Dr. Öğr. Üyesi Keziban OLCAY	Endodonti	İstanbul Medipol Üniversitesi	E <input type="checkbox"/>	K <input checked="" type="checkbox"/>	E <input type="checkbox"/>	H <input checked="" type="checkbox"/>	E <input checked="" type="checkbox"/>	H <input type="checkbox"/>	/

* :Toplantıda Bulunma