

## Bilgisayar Oyun Bağımlılığının Ailedeki Koruyucu Etkenler ve Kişisel Özellikler Açısından İncelenmesi<sup>1</sup>

Seval ARAS<sup>2</sup> ve Mücahit GÜLTEKİN<sup>3</sup>

### Öz

Bu arařtırmanın amacı; ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelemektir. Çalışmada betimsel arařtırma modellerinden genel tarama modeli kullanılmıştır. Arařtırmanın çalışma evrenini Bursa il merkezinde yer alan resmi ortaokullarda öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Arařtırmanın örneklem grubunu ise belirtilen evren içerisinden seçilen 945 öğrenci oluşturmuştur. Veri toplama araçları olarak “Çocuklar İçin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği” (Horzum,2008) ve “Ailedeki Koruyucu Etkenler Ölçeği”(Danışman ve Köksal, 2011) kullanılmıştır. Elde edilen verilerin analizinde betimsel istatistikler (frekans, yüzde, ortalama), Kruskal Wallis H-Testi, Mann Whitney U-Testi, Kolmogorov-Smirnov Testi ve Pearson korelasyon analizi kullanılmıştır. Arařtırma sonucunda, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük seviyede olduğu görülmüştür. Ayrıca öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde, anne-baba durumlarına (birlikte-ayrı-üvey) göre anlamlı farklılıklar bulunmazken; günlük bilgisayar kullanım süresi, bilgisayar kullanımlarının ebeveynleri tarafından kontrol edilip edilmemesi ve oyun oynama aracı deęişkenlerine göre anlamlı farklılıklar tespit edilmiştir. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile ailedeki koruyucu etkenler ölçeği toplam puanı arasında [ $r=-.12^{**}$ ] negatif yönde anlamlı ilişkiler saptanmıştır. Elde edilen bu negatif yöndeki ilişkilerde ise ailedeki koruyucu etkenlere baęlı olarak öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin azaldığı görülmektedir.

*Anahtar Kelimeler:* Ortaokul öğrencileri, Bilgisayar oyun bağımlılığı, Ailedeki koruyucu etkenler

## Examination of Computer Game Addiction in Terms of Family Protective Factors and Demographic Variables

### Abstract

This study aims to examine the computer game addiction level of the secondary school students in terms of family protective and demographic factors. In the study the survey method was used. The population consists of the students studying at the secondary schools in the city center of Bursa. The sample consisted of 945 students selected from the determined population. “The Computer Game Addiction Scale for Children” (Horzum, 2008) and, “The Family Protective Measures Scale” (Danışman, & Köksal, 2011) were used as data collection tools. Kolmogorov-Smirnov test was used to determine whether the data distribution was normal. Descriptive statistics (frequency, percentage, mean), Kruskal Wallis H-Test, Mann Whitney U-Test, and Pearson correlation analysis were used to analyze the data. The findings showed that students' computer game addiction was at low level. Moreover, there were no significant differences in computer game addiction level of the students in terms of parental status (together-divorced-step). On the contrary, significant differences were determined according to daily computer usage time whether computer use is controlled by the parents and game tool. Lastly, significant negative relationships ( $r=-.12^{**}$ ) were found between the level of computer game addiction and the total score of the family protective factors. The findings showed that game addiction level of the students decrease depending on the proactive family behaviors.

*Key Words:* Secondary school students, Computer game addiction, Family protective factors

### Atıf İçin / Please Cite As:

Aras, S. ve Gültekin, M. (2020). Bilgisayar oyun bağımlılığının ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi. *Manas Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 9(3), 1508-1520.

**Geliş Tarihi / Received Date:** 16.07.2019

**Kabul Tarihi / Accepted Date:** 04.12.2019

<sup>1</sup> Bu çalışma Seval Aras'ın yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

<sup>2</sup> Öğretmen, MEB, Türkiye, birkul1985@hotmail.com - ORCID: 0000-0001-9250-5142

<sup>3</sup> Dr. Öğr. Üyesi - Afyon Kocatepe Üniversitesi, Türkiye, mgultekin1@hotmail.com - ORCID: 0000-0003-2697-0956

## Giriş

Oyun, çocuğun eğitim ve gelişimindeki önemli katkılarından dolayı daima psikoloji ve eğitimin yakından ilgilendiği kavramlardan biri olmuştur (Gehlbach, 1991, s. 58). Oyunlar çocukların sosyokültürel, zihinsel, psikolojik ve biyolojik yönden gelişiminde oldukça büyük bir yere sahiptir. Birlikte oynanan oyunlarda çocukların sosyal ilişkiler kurulması; kendini ifade etmesi, iletişim ve dil becerisi geliştirilmesi; paylaşmayı öğrenmesi sosyokültürel ve psikolojik açıdan önemli kazanımlardır. Çocuğun; oyunda karşılaştığı problemleri çözerek problem çözme becerisi kazanması, karar vermesi, merakını gidermesi, etrafını tanıması ise oyun oynarken zihinsel açıdan elde ettiği kazanımlardandır. Oyun esnasında enerji harcanması ve kaslarını farklı şekillerde çalıştırması da çocukların biyolojik açıdan gelişimini sağlamaktadır.

Geçmişte oyunlar arkadaşlarla birlikte oyun parklarında ve sokaklarda gerçekleştirilen etkinliklerken, günümüzde evlerde ya da internet kafelerde bilgisayar başında gerçekleştirilen etkinlikler haline gelmiştir (Horzum, Ayas ve Balta, 2011, s. 95-117).

Çocukların bilgisayar okuryazarlığı becerisinin gelişmesi için bilgisayar oyunları oldukça etkilidir. Bununla birlikte bilgisayar oyunlarının, şekillerin nedenlerini açıklayabilme, hayal etme, uzamsal yetenekleri geliştirme, uzaydaki şekillerin bütünleşmesini sağlama, fizik ve kimyayla ilgili nesnelere zihinde canlandırabilme gibi faydaları da bulunmaktadır (Cesarone, 1994, s. 98).

Bilgisayar oyunlarının belirtilen olumlu yönleriyle birlikte biyolojik ve psikolojik açıdan bazı olumsuz etkileri de bulunmaktadır (Setzer ve Duckett, 1994, s. 120-130; Hauge ve Gentile, 2003, s. 308-316; Chiu, Lee ve Huang, 2004, s. 571-581; Wan ve Chiou, 2006, s. 762-766):

- *Biyolojik Yönden:* Hiperaktivite, çocukların erken olgunlaşması; ellerde, dirseklerde, omuzlarda etkinlik ve hareket eksikliğinden kaynaklanan kas-iskelet bozuklukları, sinir sıkışması ve psikomotor beceri bozuklukları; kilo kaybı ya da şişmanlık, baş ağrısı, görme problemleri, sürekli yorgun ve uykulu olma, kişisel temizliğe dikkat etmemekten kaynaklanan problemler vb.

- *Psikolojik Yönden:* Asosyal davranışlar geliştirme, kişilik değişimleri, obsesif ve agresif davranışlar gösterme, şiddet eğilimi, artan kaygı düzeyi, gerçeklerden ve hayattan kaçınma, sıkılma, duygu ve hislerin azalması, oyuncularda makineleşme, özgür düşünce ve istek kaybı, hayal ve gerçek arasında karmaşa yaşama vb. Özellikle çevrim içi oyunlar büyük gruplara seslenen oldukça popüler araçlar olarak tanımlanmıştır (Doğuşoy ve İnal, 2006, s. 10-19). Her yaş grubundan insanın eğlence, boş zamanını değerlendirmek ve stres atmak amacıyla oynadığı bilgisayar oyunları, sanal ortamlarda aynı anda binlerce insanın etkileşime girmesi olgusunu ortaya çıkarmıştır. Oyunlar kişilerin sanal ortamlardaki etkileşimlerini giderek artırmasına karşılık, gerçek hayatta onları birbirinden uzaklaştırmaktadır. Sıcak, yüz yüze, samimi ilişkilerin yerini artık sosyal kimlikten bağımsız ortamın yarattığı ilişki şekilleri almaktadır ve bu durumların asosyal davranışlarla ilişkisi bulunmaktadır (Kıran, 2013, s. 55-63).

Alanyazın incelendiğinde bu olumsuz etkilerin temelinde memnuniyetin artışı ile birlikte aşırı oynama isteği ve bunun sonucunda ortaya çıkan bilgisayar oyun bağımlılığı görülmektedir (Horzum, Ayas ve Balta, 2008, s. 76-88). Bilgisayar oyun bağımlılığı, oyuncunun bir oyunu bırakamaması, sürekli olarak oyunu düşünmesi, çevrim içi oyunlarla kendilerine benzeyen kişilerle bağlantı kurmaktan, paylaşım yapmaktan hoşlanması ve sürekli oyunla ilgilenmesi olarak tanımlanabilir (Tisseron, 2009, s. 21-40). Ailelerin bu olumsuz etkileri ve yaşamın getirdiği zorlukları karşılamada kendilerine yardımcı olacak güçlü yanlar geliştirip, bunları harekete geçirebilme becerisi (ailenin dayanıklılığı) edinebilme çabası ailedeki koruyucu etkenler kavramını ortaya çıkarmıştır. Aile içi koruyucu etkenler, ailenin güçlü yanlarını sürekli olarak geliştirmesi yoluyla, aile bireylerinin bir değişim, çatışma ya da zorluk karşısında hazırlıklı olmalarıyla ilişkilidir. Koruyucu etkenler ailelere, uyum ve esneklik gücü getirmektedir (Matthews, 2000, s. 145). Bu nedenle ailedeki koruyucu etkenlerin araştırılıp oyun bağımlılığı ile ilgisinin tespiti büyük önem taşımaktadır.

İnternet kullanımı ve çevrimiçi oyun bağımlılığı çocuklar ve gençler üzerindeki etkisi Türkiye Büyük Millet Meclisi (TBMM) tarafından da önemli görülmüştür ve 2012 yılında bir meclis araştırma komisyonu kurulmuştur. Meclis araştırma komisyonu tarafından (TBMM, 2018, s. 70) yayımlanan raporda internet bağımlılığının, kimyasal bağımlılıklardan farklı olarak aileler ve toplum tarafından daha az zararlı görüldüğü belirtilmiş ve şu bilgilere yer verilmiştir: “Aileler kimyasal bağımlılıkları ciddi bir sorun olarak görüp hastalık olarak kabul ederken ve tedavisi yönünde bağımlı aile üyesine ciddi baskı yapıp hatta maddi ve manevi desteği kesme noktasına gelirken; internet bağımlılığında problemi çoğu zaman bağımlılıktan ziyade kötü alışkanlık olarak değerlendirmekte, kendi kendine geçeceğini, hayatta belli

bazı dönemlerin (evlenme, askerlik, sınavların bitmesi vs.) doğal süreci olarak bağımlılığın düzeleceği düşünölmektedir. Bu sebeple aileler tedaviyle ilgili acil, ciddi ve dikkatli bir sürece girmemektedirler. Hatta sorunu basitleştirerek ya da dışarıya karşı kapatarak dolaylı da olsa bağımlının bağımlılığını desteklemektedirler. Sadece aileler değil toplumların da teknoloji ve internet bağımlılığını diğer kimyasal bağımlılıklardan farklı değerlendirmeleri bağımlılığının yaygınlaşmasını artırmaktadır.” Dünya Sağlık Örgütünün Ocak 2018’de, oyun bağımlılığını Uluslararası Hastalık Sınıflandırmasına dâhil ettiğinin hatırlatıldığı raporda, konuyla ilgili izlenecek yolun belirlenerek gerekli önleme, tedavi ve iyileştirme çalışmalarının hızla hayata geçirilmesinin gerekli olduğu ifade edilmiştir. Konunun öneminin vurgulandığı bu verilerden yola çıkarak; çalışmada bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ailedeki koruyucu etmenler ve kişisel özellikler dikkate alınarak incelenmiştir.

Gökçearslan ve Durakoğlu (2014) yaptıkları çalışmada ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini çeşitli değişkenler açısından incelemiştir. Araştırma sonucunda günde üç saatten fazla bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin diğerlerine göre daha yüksek olduğu bulgusu elde edilmiştir. Kurt, Doğan, Erdoğan ve Emiroğlu (2018) çalışmalarında ortaokul öğrencilerinin bilgisayar bağımlılığı düzeylerini çeşitli değişkenler açısından incelemiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin günlük oyun oynama süresi ve tanımadık insanlarla bilgisayar oyunu oynama değişkenleri açısından farklılaştığı bulgusu elde edilmiştir. Griffiths ve Hunt (1998) yaptıkları çalışmada ergenlerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini incelemiştir. Bilgisayar oyunları eğitimsel amaçlı ve bir şeyler öğrenme amacıyla oynayan öğrencilerin de olduğu görölmüştür. Ayrıca, her 5 katılımcıdan 1’inin bilgisayar bağımlısı olduğu; bilgisayar oyunu oynamaya daha erken yaşta başlayan katılımcıların bilgisayar oyunu oynama bağımlısı olma durumların da daha yüksek olduğu; bulguları elde edilmiştir. Oh (2004) çalışmasında Kore’deki ilköğretim öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini çeşitli değişkenler açısından incelemiştir. Araştırma sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğu görölmüştür. Ayrıca, oyun bağımlılığı düzeyleri ile bilgisayar oyunu oynama aracı, oyun oynama süresi, oyun oynanan kişiler ve oyun oynama nedenleri değişkenleri arasında anlamlı ilişkiler olduğu bulgusu elde edilmiştir. Wang, Chan, Mak, Ho, Wong ve Ho (2014) yaptıkları pilot çalışmada, Hong Kong’da ergenlerin video ve oyun oynama alışkanlıklarını ve bu alışkanlıkların oyun bağımlılığı ile ilişkisini incelemiştir. Araştırma sonucunda oyun bağımlılığı düzeyinin haftalık oyun oynama süresi, oyun oynama için harcanan para, ailedeki düzensizlik durumları ve daha fazla arkadaş edinme değişkenleri ile anlamlı olarak ilişkili olduğu bulgusu elde edilmiştir.

Bu arařtırmaların ortak sonucu ise bilgisayar oyun bağımlılığının giderek çocukların yaşantısında olumsuz etkiler oluşturduğudur. Var olan bu durum tespit edilerek çözüm yolları bulunmalı ve gerekli önlemler alınmalıdır. Ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelemeyi ve bu doğrultuda öneriler geliştirmeyi amaçlayan bu çalışma, literatürde az bulunan bir çalışma örneği olması bakımından önemlidir.

*Arařtırmanın amacı;* ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelemektir. Bu amaç doğrultusunda aşağıdaki sorulara cevap aranmıştır:

1. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı durumları ne düzeydedir?
2. Öğrencilerin günlük bilgisayar kullanım süresine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir farklılık var mıdır?
3. Öğrencilerin anne-baba durumuna (birlikte-ayrı-üvey) göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir farklılık var mıdır?
4. Öğrencilerin bilgisayar kullanımının ebeveyn tarafından kontrol edilip edilmemesine göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir farklılık var mıdır?
5. Öğrencilerin tercih ettikleri oyun oynama aracına (bilgisayar, konsol, cep telefonu, internet kafe) göre bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinde anlamlı bir farklılık var mıdır?
6. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı puanları ile ailedeki koruyucu etkenler ölçeği ve ölçek alt boyutlarından (stres faktörlerinin azlığı, uyuma yönelik değerlendirme ve telafi edici yaşantılar, sosyal destek) aldıkları puanlar arasında anlamlı bir ilişki var mıdır?

## Yöntem

Bu çalışmada ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelemek amacıyla betimsel araştırma modellerinden genel tarama modeli kullanılmıştır. Betimsel araştırma geçmişte ya da halen var olan bir durumu var olduğu şekliyle betimlemeyi amaçlayan araştırma yaklaşımıdır. Araştırmaya konu olan olay, birey veya nesne kendi koşulları içinde ve olduğu gibi tanımlanmaya çalışılır (Krathwohl, 1993, s. 93). Genel tarama modeli ise çok sayıda elemandan oluşan bir evrende, evren hakkında genel bir yargıya varmak amacı ile evrenin tümü ya da ondan alınacak bir grup ya da örneklem üzerinde yapılan tarama düzenlemeleridir (Bailey, 1982, s. 52). Bu tür modellerde daha çok evreni temsil gücü yüksek bir örneklem grubu alınır ve sonuçlar evrene genellenir.

### Evren - Örneklem

Araştırmanın çalışma evrenini, Bursa il merkezinde yer alan resmi ortaokullarda öğrenim gören öğrenciler oluşturmaktadır. Evreni oluşturan okulların belirlenmesinde amaçlı örnekleme yöntemi içerisinde yer alan ölçüt örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örneklemede zengin bir bilgi birikimine sahip olduğu düşünülen bireylerin mevcut durumlarının derinlemesine incelenmesi söz konusudur (Sönmez ve Alacapınar, 2011, s. 230). Ölçüt örnekleme yöntemi ise, önceden belirlenmiş bir dizi ölçütü karşılayan bütün durumların çalışılması olarak tanımlanmaktadır. Sözü edilen ölçüt ya da ölçütler araştırmacı tarafından oluşturulabileceği gibi; daha önceden hazırlanmış bir ölçüt listesi de kullanılarak oluşturulabilir (Yıldırım ve Şimşek, 2005, s. 85). Bu çalışmada ise Bursa il merkezinde yer alan okullar eğitimci ve uzmanların görüşleri alınarak sosyoekonomik düzeyleri açısından değerlendirilmiştir. Bu doğrultuda sosyoekonomik açıdan iyi düzeyde, orta düzeyde ve düşük düzeyde yer alan 7 okul çalışmaya dâhil edilmiştir. Araştırmanın örneklem grubunu ise belirtilen evren içerisinde seçilen 945 öğrenci oluşturmuştur. Örneklem sayısı Yazıcıoğlu ve Erdoğan (2004, s. 49-50) tarafından oluşturulan örneklem büyüklüğü tablosundaki orana dikkate alınarak belirlenmiştir. Öğrenciler gönüllülük esasına göre araştırmaya katılmışlardır. Çalışmanın örneklem grubuna ait demografik bilgiler Tablo 1’de verilmiştir.

**Tablo 1. Örneklem Grubunun Özelliklerine Ait Tanımlayıcı İstatistikler**

Değişkenler	Kategori	N	%
Anne-Baba Durumu	Birlikte	860	91.0
	Boşanmış	70	7.4
	Üvey anne	14	1.5
	Üvey baba	1	.1
	Toplam	945	100
Ebeveyn Kontrolü	Kontrol ediliyor	808	85.5
	Kontrol edilmiyor	137	14.5
	Toplam	945	100
Günlük Bilgisayar Oyunu Oynama Süresi	0-2 saat	659	69.7
	3-4 saat	183	19.4
	5-6 saat	65	6.9
	7 saat ve üzeri	38	4.9
	Toplam	945	100
Bilgisayar Oyununa Erişim Aracı	Evden bilgisayardan	247	26.1
	Cep telefonundan	402	42.5
	İnternet kafeden	174	18.4
	Evde oyun konsolundan	122	12.9
	Toplam	945	100

Tabloda görüldüğü üzere örneklem grubunda yer alan öğrencilerin büyük çoğunluğunun (%91,0) anne ve babası birlikte yaşamaktadır. Öğrencilerin %85,5’i ebeveynlerinin bilgisayar oyunu oynama durumlarını kontrol ettiğini belirtirken, %14,5’i ebeveynlerinin bilgisayar oyunu oynama durumlarını kontrol etmediğini belirtmişlerdir. Günlük bilgisayar oyunu oynama süresi açısından incelendiğinde öğrenciler en çok 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynadıklarını belirtirken, 7 saat ve üzeri sürede bilgisayar oyunu oynayan öğrenci sayısı en azdır. Bilgisayar oyununa erişimde kullanılan cihazlar açısından bakıldığında öğrenciler genellikle (42,4) bilgisayar oyununa cep telefonlarından eriştiklerini bildirmişlerdir. Bu grup içerisinde bilgisayar oyununa erişim için en az kullanılan (12,9) aracın evde oyun konsolu olduğu belirtilmiştir.

## Veri Toplama Araçları

Arařtırmanın problemlerine cevap bulmak amacıyla iki tür veri toplama aracı kullanılmıřtır. Bunlar; *Çocuklar İçin Bilgisayar Oyunu Bağımlılığı Ölçeđi* ve öğrencilerin aile içi koruyucu etkenlerini belirlemek için kullanılan *Ailedeki Koruyucu Etkenler Ölçeđi*dir. Ayrıca arařtırmacı tarafından hazırlanan sorular ölçek formlarının başına eklenerek, öğrencilere ait bazı demografik özellikler belirlenmiştir.

## Verilerin Analizi

Verilerin analiz edilmesi aşamasında öncelikle elde edilen veriler belirli bir sıraya konularak bilgisayar ortamına aktarılmıştır. Toplanan 1020 ölçekten 75 ölçek hatalı doldurulduğundan değerlendirmeye alınmamıştır. Elde edilen veriler SPSS veri analizi programı kullanılarak analiz edilmiştir. Kullanılan 5'li likert ölçekler 1'den 5'kadar olan değerlendirme ölçeđi olup beş eşit parçaya bölünmüş ve her seçeneđe karşılık gelen puan aralıkları belirlenmiştir. Ölçek seçenekleri ile puan aralıkları ařađıdaki tabloda verilmiştir.

**Tablo 2.** *Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeđi Seçenekleri ile Puan Aralıkları*

Seçenekler	Verilen Puanlar	Puan Aralığı	Karşılık Gelen Puan
Hiçbir zaman	1	1,00-1,79	Çok Düşük Düzey
Nadiren	2	1,80-2,59	Düşük Düzey
Bazen	3	2,60-3,39	Orta Düzey
Sık sık	4	3,40-4,19	İyi Düzey
Her zaman	5	4,20-5,00	Çok İyi Düzey

Ailedeki Koruyucu Etkenler Ölçeđine ilişkin seçenekler ve puan aralıkları ise řu şekildedir:

**Tablo 3.** *Ailedeki Koruyucu Etkenler Ölçeđi Seçenekleri ile Puan Aralıkları*

Seçenekler	Verilen Puanlar	Puan Aralığı	Karşılık Gelen Puan
Benim aileme hiç uymuyor	1	1,00-1,79	Çok Düşük Düzey
Benim aileme çok az uyuyor	2	1,80-2,59	Düşük Düzey
Benim aileme biraz uyuyor	3	2,60-3,39	Orta Düzey
Benim aileme oldukça uyuyor	4	3,40-4,19	İyi Düzey
Benim aileme tamamen uyuyor	5	4,20-5,00	Çok İyi Düzey

Bilgisayar Oyun Bağımlılığı ölçeđine ilişkin faktörlerin her biri için aritmetik ortalama ve standart sapmaları, frekans (f) dağılımı ve yüzde (%) şeklinde özetlenmiştir. Verilerin analizinde uygun istatistiki yöntemin belirlenmesi amacıyla puanların normal dağılım gösterip göstermediđi incelenmiştir. Normallik testi olarak Kolmogorov-Smirnov testi yapılmıştır. Bu test sonucunda p deđerinin .05'ten küçük olduđu ve buna göre verilerin normal dağılmadığı görülmüştür (Büyüköztürk, 2011, s. 86 ). Bu durumda iki alt kategorili bağımsız deđişkenler için Mann-Whitney U testi kullanılırken, bağımlı deđişkenin üç kategorili süreksiz bağımsız deđişkenlere göre puan ortalamaları arasındaki farkı saptamak üzere, parametrik olmayan testlerden Kruskal Wallis analizi kullanılmıştır. Anlamlı farkların saptanması durumunda farkın hangi grup lehine olduđunu belirlemek amacıyla Tamhane testi gerçekleştirilmiştir. Bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeđi puanları ile ailedeki koruyucu etkenler ölçeđi puanları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını belirlemek amacıyla Pearson Korelasyon analizi gerçekleştirilmiştir. Verilerin analizinde  $p < .05$  anlamlılık düzeyi dikkate alınmıştır. Elde edilen bulgular tablolar halinde veriler yorumlanmıştır.

## Bulgular

Arařtırma kapsamında öncelikle öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri belirlenmiştir.

**Tablo 4.** *Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerine İlişkin Aritmetik Ortalamaları ve Standart Sapmaları*

Oyun Bağımlılığı Düzeyi Ölçeđi ve Faktörler	$\bar{X}$	SS
Oyunu Bırakamama	2,30	0,85
Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	1,94	0,87
Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	1,47	0,68
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	1,98	0,87
Toplam puan	2,05	0,69

$n=945$

Tabloda görüldüğü gibi ölçeđin “*Oyunu Bırakamama*” faktörünün ortalaması ( $\bar{X}=2,30$ ) nadiren, “*Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme*” faktörünün ortalaması ( $\bar{X}=1,94$ ) nadiren, “*Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma*” faktörünün ortalaması ( $\bar{X}=1,47$ ) hiçbir zaman ve “*Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme*”

faktörünün ortalaması ise ( $\bar{X}=1,98$ ) nadiren şeklindedir. Ayrıca, toplam puan açısından incelendiğinde öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ortalamasının ( $\bar{X}=2,05$ ) da nadiren şeklinde olduğu görülmektedir. En yüksek ortalama “*Oyunu Bırakamama*” faktöründe ( $\bar{X}=2,30$ ), en düşük ortalama ise “*Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma*” faktöründe ( $\bar{X}=1,47$ ) elde edilmiştir. Elde edilen bu veriler doğrultusunda öğrencilerin oyun bağımlılığı düzeylerin düşük seviyede olduğu bulgusu elde edilmiştir.

Araştırmada öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri çeşitli değişkenler açısından incelenmiştir. Uygun analiz türünün belirlenmesinde puanların normal dağılım gösterip göstermediği incelenmiştir. Verilerin normal dağılımı parametrik testlerin kullanılmasında ön koşuldur. Normallik testi olarak Kolmogorov-Smirnov (Z) testi uygulanmıştır.

**Tablo 5.** *Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Ölçeği ve Faktörlerine İlişkin Normallik Testi Sonuçları*

Faktörler	Z	N	P
Oyunu Bırakamama	2,749	945	.000
Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	4,548	945	.000
Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	7,852	945	.000
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	4,049	945	.000
Toplam puan	2,190	945	.000

Normallik testinin sonuçlarına göre “*Oyunu Bırakamama*” faktörüne ilişkin puanların [ $Z_{2,749}$ ;  $p<0,05$ ], “*Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme*” faktörüne ilişkin puanların [ $Z_{4,566}$ ;  $p<0,05$ ], “*Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma*” faktörüne ilişkin puanların [ $Z_{7,852}$ ;  $p<0,05$ ], “*Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme*” faktörüne ilişkin puanların [ $Z_{4,049}$ ;  $p<0,05$ ] ve *toplam puana* ilişkin puanların [ $Z_{2,201}$ ;  $p<0,05$ ] normal dağılım göstermediği saptanmıştır. Bundan dolayı öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin iki kategorili değişkenlere göre puan ortalamaları arasındaki farkı saptamak için Mann-Whitney U testi kullanılırken, bağımlı değişkenin üç kategorili süresiz bağımsız değişkenlere göre puan ortalamaları arasındaki farkı saptamak üzere, parametrik olmayan testlerden Kruskal Wallis analizi kullanılmıştır.

Araştırmanın birinci alt problemi kapsamında öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin gün içerisinde bilgisayar oynama sıklığına bağlı olarak farklılaşp farklılaşmadığını belirlenmiştir.

**Tablo 6.** *Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Bilgisayar Oynama Süresi Değişkenine Göre Farklılaşmasına İlişkin Kruskal Wallis H-Testi Sonuçları*

Faktörler	Oyun Oynama Süresi	n	$X_{sıra}$	Sd	$x^2$	p
Oyunu Bırakamama	1. 0-2 saat	659	398,77	3	178,607	.00
	2. 3-4 saat	183	596,18			
	3. 5-6 saat	65	702,24			
	4. 7 saat ve üzeri	38	774,91			
Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	1.0-2 saat	659	416,68	3	98,739	.00
	2. 3-4 saat	183	577,04			
	3. 5-6 saat	65	645,52			
	4.7 saat ve üzeri	38	653,64			
Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	1. 0-2 saat	659	404,71	3	182,546	.00
	2. 3-4 saat	183	573,85			
	3. 5-6 saat	65	699,78			
	4. 7 saat ve üzeri	38	783,71			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	1.0-2 saat	659	431,48	3	65,486	.00
	2. 3-4 saat	183	526,79			
	3. 5-6 saat	65	613,85			
	4. 7 saat ve üzeri	38	693,05			
Toplam Puan	1.0-2 saat	659	397,51	3	185,324	.00
	2. 3-4 saat	183	596,52			
	3. 5-6 saat	65	712,94			
	4. 7 saat ve üzeri	38	776,87			

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri bilgisayar oynama süresi değişkeni açısından incelendiğinde, *Oyunu Bırakamama* [ $x^2=178,607$ ;  $sd=3$ ;  $p<.05$ ], *Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme* [ $x^2=98,739$ ;  $sd=3$ ;  $p<.05$ ], *Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma* [ $x^2=182,546$ ;  $sd=5$ ;  $p<.05$ ], *Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme* [ $x^2=65,486$ ;  $sd=3$ ;  $p<.05$ ] faktörlerinde ve *toplam puan* açısından [ $x^2=185,324$ ;  $sd=3$ ;

$p < .05$ ] anlamlı olarak farklılaşmaktadır. İlgili farkın kaynağına ilişkin yapılan analizler sonucunda ise řu bulgular elde edilmiştir:

*Oyunu Bırakamama* faktörü açısından günde 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynayan öğrenci grubu ile günde 3-4 saat, 5-6 saat ve 7 ve üzeri saat oyun oynayan grup arasında 0-2 saat oyun oynayan grup lehine anlamlı fark elde edilmiştir. Bununla birlikte günde 3-4 saat oyun oynayan öğrenciler ile 5-6 saat ve 7 saat ve üzeri oyun oynayan öğrenciler arasında günde 3-4 saat oyun oynayan öğrenciler lehine anlamlı farklar olduğu görülmüştür.

*Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme* faktörü açısından günde 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynayan öğrenci grubu ile günde 3-4 saat, 5-6 saat ve 7 ve üzeri saat oyun oynayan grup arasında 0-2 saat oyun oynayan grup lehine anlamlı fark elde edilmiştir. Bu durumda günde 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynayan öğrenciler oyunu günlük yaşamla daha yüksek düzeyde ilişkilendirebilmektedir.

*Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma* faktörü açısından incelendiğinde günde 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynayan öğrenci grubu ile günde 3-4 saat, 5-6 saat ve 7 ve üzeri saat oyun oynayan grup arasında 0-2 saat oyun oynayan grup lehine anlamlı fark elde edilmiştir. Bu durumda günde 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynayan öğrenciler oyun oynamaktan dolayı kendilerine verilen görevleri daha fazla aksatmaktadır. Ayrıca, günde 3-4 saat bilgisayar oyunu oynayan öğrenci grubu ile 5-6 saat ve 7 ve üzeri saat oyun oynayan grup arasında 3-4 saat oyun oynayan grup lehine anlamlı farklar elde edilmiştir.

*Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme* faktörü incelendiğinde günde 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynayan öğrenci grubu ile günde 3-4 saat, 5-6 saat ve 7 ve üzeri saat oyun oynayan grup arasında 0-2 saat oyun oynayan grup lehine anlamlı fark elde edilmiştir. Bu durumda günde 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynayan öğrenciler oyun oynamayı başka etkinliklere daha çok tercih etmektedir. Ayrıca günde 3-4 saat bilgisayar oyunu oynayan öğrenci grubu ile 7 ve üzeri saat oyun oynayan grup arasında 3-4 saat oyun oynayan grup lehine anlamlı farklar elde edilmiştir.

Son olarak *toplam puan* açısından incelendiğinde günde 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynayan öğrenci grubu ile günde 3-4 saat, 5-6 saat ve 7 ve üzeri saat oyun oynayan grup arasında 0-2 saat oyun oynayan grup lehine anlamlı fark elde edilmiştir. Bununla birlikte günde 3-4 saat oyun oynayan öğrenciler ile 5-6 saat ve 7 saat ve üzeri oyun oynayan öğrenciler arasında günde 3-4 saat oyun oynayan öğrenciler lehine anlamlı farklar olduğu görülmüştür.

**Tablo 7.** Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Aile Durumu Değişkenine Göre Farklılaşmasına İlişkin Kruskal Wallis H-Testi Sonuçları

Faktörler	Aile Durumu	N	$\bar{X}_{\text{sıra}}$	Sd	$\chi^2$	P
Oyunu Bırakamama	1. Birlikte	860	468,77	3	4,689	.19
	2. Boşanmış	70	495,39			
	3. Üvey anne	14	603,68			
	4. Üvey baba	1	716,50			
Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	1. Birlikte	860	469,68	3	2,881	.41
	2. Boşanmış	70	490,19			
	3. Üvey anne	14	583,00			
	4. Üvey baba	1	582,00			
Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	1. Birlikte	860	470,65	3	1,702	.63
	2. Boşanmış	70	487,70			
	3. Üvey anne	14	527,93			
	4. Üvey baba	1	695,00			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	1. Birlikte	860	471,37	3	1,471	.68
	2. Boşanmış	70	478,90			
	3. Üvey anne	14	552,29			
	4. Üvey baba	1	350,50			
Toplam Puan	1. Birlikte	860	468,95	3	4,415	.22
	2. Boşanmış	70	493,19			
	3. Üvey anne	14	608,21			
	4. Üvey baba	1	646,50			

Tablo 7 incelendiğinde, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri aile durumu değişkeni açısından *Oyunu Bırakamama* [ $\chi^2=4,689$ ;  $sd=3$ ;  $p>.05$ ], *Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme* [ $\chi^2=2,881$ ;  $sd=3$ ;  $p>.05$ ] *Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma* [ $\chi^2=1,702$ ;  $sd=3$ ;  $p>.05$ ], *Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme*

[ $\chi^2=1.471$ ;  $sd=3$ ;  $p>.05$ ] faktörlerinde ve *toplam puan* açısından [ $\chi^2=4,415$ ;  $sd=3$ ;  $p>.05$ ] anlamlı olarak farklılaşmamaktadır.

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin ebeveynlerin bilgisayar kullanımını kontrol edip etmeme durumlarına göre değişiklik gösterip göstermediğini belirlenmiştir.

**Tablo 8.** Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Ebeveynlerin Bilgisayar Kullanımını Kontrol Etme Durumu Değişkenine Göre Farklılaşmasına İlişkin Analiz Sonuçları

Faktörler	Kontrol Etme	N	S.O.	S.T.	U	z	P
Oyunu Bırakamama	Evet	808	451,65	364933,50	38097.500	-5,844	.00
	Hayır	137	598,92	82051,50			
Oyunu Gerçek Hayatla İliş.	Evet	808	463,60	374586,00	47750.000	-2,591	.00
	Hayır	137	528,46	72399,00			
Oyundan D. G. B.	Evet	808	451,09	364479,00	37643.000	-6,395	.00
	Hayır	137	602,23	82506,00			
Oyunu B. E.T.E.	Evet	808	460,49	372079,00	45243.000	-3,450	.00
	Hayır	137	546,76	74906,00			
Toplam Puan	Evet	808	452,64	365737,00	38901.000	-5,569	.00
	Hayır	137	593,05	81248,00			

Tablo 8 incelendiğinde öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerine ilişkin görüşleri *Oyunu Bırakamama* ( $U=38097,500$ ;  $p=.00$ ;  $p<.05$ ), *Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme* ( $U=47750,000$ ;  $p=.00$ ;  $p<.05$ ), *Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma* ( $U=37643,000$ ;  $p=.00$ ;  $p<.05$ ), *Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme* ( $U=45243$ ;  $p=.00$ ;  $p<.05$ ) faktörlerinde ve toplam puan ( $U=38901,000$ ;  $p=.00$ ;  $p<.05$ ) açısından ebeveynlerin bilgisayar kullanımını kontrol etme durumu değişkeni açısından anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Elde edilen farklılığın hangi grup lehine olduğunun belirlenmesi amacıyla sıra ortalaması değerleri incelendiğinde bilgisayar kullanımını ebeveynlerin kontrol etmediği öğrenci grubunun bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin bilgisayar kullanımını ebeveynlerin kontrol ettiği öğrenci grubundan daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir.

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin bilgisayar oyunu oynarken hangi araçları kullandıklarına bağlı olarak farklılaşıp farklılaşmadığını belirlenmiştir.

**Tablo 9.** Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Düzeylerinin Bilgisayar Oyun Oynama Aracı Değişkenine Göre Farklılaşmasına İlişkin Kruskal Wallis H-Testi Sonuçları

Faktörler	Oyun Oynama Süresi	N	$X_{sıra}$	Sd	$\chi^2$	P
Oyunu Bırakamama	1. Evde bilgisayardan	247	485,38	3	10,790	.01
	2. Cep telefonundan	402	491,23			
	3. İnternet kafe	174	463,05			
	4. Oyun konsolu	122	402,06			
Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme	1.Evde bilgisayardan	247	485,38	3	2,967	.39
	2. Cep telefonundan	402	491,23			
	3. İnternet kafe	174	463,05			
	4.Oyun konsolu	122	402,06			
Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma	1. Evde bilgisayardan	247	485,38	3	11,637	.00
	2. Cep telefonundan	402	491,23			
	3. İnternet kafe	174	463,05			
	4. Oyun konsolu	122	402,06			
Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme	1.Evde bilgisayardan	247	485,38	3	10,209	.01
	2. Cep telefonundan	402	491,23			
	3. İnternet kafe	174	463,05			
	4. Oyun konsolu	122	402,06			
Toplam Puan	1.Evde bilgisayardan	247	485,38	3	12,928	.00
	2. Cep telefonundan	402	491,23			
	3. İnternet kafe	174	463,05			
	4. Oyun konsolu	122	402,06			

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri bilgisayar oynama aracı değişkeni açısından incelendiğinde *Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme* [ $\chi^2=2,967$ ;  $sd=3$ ;  $p>.05$ ] anlamlı farklar olmadığı görülürken; *Oyunu Bırakamama* [ $\chi^2=10.790$ ;  $sd=3$ ;  $p<.05$ ], *Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma* [ $\chi^2=11,637$ ;  $sd=3$ ;  $p<.05$ ], *Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme* [ $\chi^2=10,209$ ;  $sd=3$ ;  $p<.05$ ] faktörlerinde ve *toplam puan* açısından [ $\chi^2=12,928$ ;  $sd=3$ ;  $p<.05$ ] anlamlı olarak farklılaşmaktadır. İlgili farkın kaynağına ilişkin yapılan



analizler sonucunda ise *Oyunu Bırakamama*, *Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma*, *Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme* faktörleri ve toplam puan açısından cep telefonundan bilgisayar oyunu oynayan grup ile evde oyun konsolundan bilgisayar oyunu oynayan grup arasında cep telefonundan bilgisayar oynayan grup lehine anlamlı fark elde edilmiştir.

Araştırmanın son alt problemi kapsamında öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği faktörlerinden almış oldukları puanlar ile ailedeki koruyucu etkenler ölçeği puanları arasındaki ilişkileri belirlenmiştir.

**Tablo 10.** Öğrencilerin Bilgisayar Oyun Bağımlılığı Puanları ile Ailedeki Koruyucu Etkenler Ölçeği Puanları Arasındaki İlişkilere İlişkin Pearson Korelasyon Analizi Sonuçları

Faktörler	1	2	3	4	5
Bilgisayar Bağımlılığı					
1. Toplam Puan	1	-.17**	-.00**	-.06**	-.12**
Aile Ölçeği					
2. Uyuma yönelik değerlendirme	-.17**	1	.32**	.43**	.83**
3. Sosyal destek	-.00	.32**	1	.32**	.72**
4. Stres kaynaklarını azlığı	-.06**	.43**	.32**	1	.68**
5. Toplam puan	-.12**	.83**	.72**	.68**	1

Tablo 10'da öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile ailedeki koruyucu etkenler ölçeği puanları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını belirlemek amacıyla gerçekleştirilen Pearson Korelasyon analizi sonuçları sunulmuştur. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile Ailede Koruyucu Etkenler Ölçeğine ilişkin "Uyuma Yönelik Değerlendirme ve Telafi Edici Yaşantılar" faktörü arasında [ $r=-.17$ ] negatif düzeyde, anlamlı, düşük bir ilişki; "Stres Kaynaklarının Azlığı" faktörü ile arasında [ $r=-.06**$ ] negatif yönde, anlamlı bir ilişki olduğu görülürken "Sosyal Destek" faktörü arasında [ $r=-.00$ ] herhangi bir ilişkinin olmadığı saptanmıştır. Bununla birlikte öğrencilerin bilgisayara oyunu oynama bağımlılık düzeyi ile ailedeki koruyucu etkenler ölçeği toplam puanı arasında [ $r=-.12**$ ] negatif yönde anlamlı ilişkiler saptanmıştır. Buna karşın tablo incelendiğinde elde edilen anlamlı ilişkilerin düşük düzeyde olduğu görülmektedir.

### Tartışma, Sonuç ve Öneriler

Yapılan bu çalışmada öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin ailedeki koruyucu etkenler ve kişisel özellikler açısından incelenmesi amaçlanmıştır. Bu kapsamda öncelikle öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri belirlenmiştir. Araştırma bulguları doğrultusunda öğrencilerin "*Oyunu Bırakamama*" faktörüne ilişkin verdikleri puan ortalamasının nadiren şeklinde ve düşük düzeyde olduğu görülmüştür. Bu doğrultuda öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamayı bırakmama düzeylerine ilişkin görüşlerinin ve bilgisayar oyunu oynamayı bırakmama eğilimlerinin düşük düzeyde olduğu saptanmıştır. "*Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme*" faktörü ortalamasının da nadiren şeklinde ve düşük düzeyde olduğu bulgusu elde edilmiştir. Bunun sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyununu yaşamla ilişkilendirme düzeylerinin düşük olduğu görülmektedir. Bununla birlikte "*Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma*" faktörünün ortalaması hiçbir zaman şeklinde ve çok düşük düzeydedir. Bu durumda öğrencilerin bilgisayar oyunu oynamaktan dolayı kendilerine verilen görevleri aksatmaya ilişkin görüşleri çok düşük düzeyde olup, öğrencilerin oyundan dolayı görevleri aksatmadıklarını düşündükleri görülmüştür. Benzer şekilde "*Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme*" faktörünün ortalaması da nadiren şeklinde ve düşük düzeydedir. Dolayısıyla, öğrenciler bilgisayar oyununu başka etkinliklere tercih etmedikleri görüşündedir. Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeğinden aldıkları toplam puanlar incelendiğinde toplam puan ortalamasının da nadiren şeklinde ve düşük düzeyde olduğu saptanmıştır. Bu bulgular doğrultusunda, öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük seviyede olduğu görülmüştür.

Alan yazın incelendiğinde bu çalışma bulgusu ile benzerlik gösteren çalışmalar olduğu görülmektedir. Şahin ve Tuğrul (2012) 4. ve 5. sınıf öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük olduğunu tespit etmişlerdir. Wo (2004) ilköğretim öğrencilerinin oyun bağımlılık düzeylerini düşük olarak bulmuştur. Grishina ve Volkova, (2017) öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük seviyede olduğu sonucunu elde etmişlerdir. Buna karşın Bilgin (2015) ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun bağımlılığının oyunu bırakamama, oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme, oyundan dolayı görevleri aksatma ve oyunu başka etkinliklere tercih etme boyutlarında bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini "riskli" düzeyde gördükleri sonucunu elde etmiştir. Bilgisayar oyunlarının uzun süre kontrol dışı kullanılması oyun bağımlılığına yol açabilmektedir. Son yıllarda bu bağımlılık türüne bağlı olarak çeşitli psikolojik problemlerin ortaya çıkabileceği ifade edilmektedir (Öncel ve Tekin, 2015). Bu doğrultuda öğrencilerin

bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin yüksek seviyede olmamasına dikkat edilmelidir. Araştırma sonucunda öğrencilerin oyun bağımlılık düzeylerinin düşük düzeyde olması istenilen bir durum olarak ele alınmaktadır.

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri bilgisayar oynama süresi değişkeni açısından incelendiğinde, *Oyunu Bırakamama, Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme, Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma, Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme* faktörlerinde ve *toplam puan* açısından anlamlı olarak farklılaşmaktadır.

*Toplam puan* açısından incelendiğinde günde 0-2 saat aralığında bilgisayar oyunu oynayan öğrenci grubu ile günde 3-4 saat, 5-6 saat ve 7 ve üzeri saat oyun oynayan grup arasında 0-2 saat oyun oynayan grup lehine anlamlı fark elde edilmiştir. Bununla birlikte günde 3-4 saat oyun oynayan öğrenciler ile 5-6 saat ve 7 saat ve üzeri oyun oynayan öğrenciler arasında günde 3-4 saat oyun oynayan öğrenciler lehine anlamlı farklar olduğu görülmüştür. Bu durumda öğrencilerin bilgisayar oyunu oynama süresi azaldıkça bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri artmaktadır. Gökçearslan ve Durakoğlu (2014)'nin çalışmalarında elde ettikleri verilere göre bilgisayar oyunu oynama süresi açısından oyun bağımlılığı düzeyleri farklılaşmaktadır. Buna göre, günde 3 saatten fazla oynayanların, diğerlerine göre daha yüksek oyun bağımlılığı düzeyine sahip oldukları görülmüştür. Şahin ve Tuğrul (2012) ise araştırmasında bu sonucun tersi sonuçlara ulaşılmıştır. Vollmer, Randler, Horzum ve Ayas (2014), bilgisayar oyun bağımlılığı ile bilgisayar oyunu oynama süresi, yaş, cinsiyet, kişilik özellikleri ve kronotip arasındaki ilişkiyi incelemek amacıyla yaptıkları çalışmada, akşamları oyun oynayan öğrencilerin sabahları oyun oynayanlara kıyasla bilgisayar oyunu bağımlılığına daha yatkın olabilecekleri bulgularına ulaşmışlardır. Kurtbeyoğlu (2018) "*Ortaokul öğrencilerinin demografik özelliklerinin oyun bağımlılığı ile ilişkisi*" isimli yüksek lisans tez çalışmasında ortaokul öğrencilerinin bilgisayar oyun oynama bağımlılığına etki eden faktörleri belirlemiştir ve oyun oynama süresi, dijital oyun satın alma sıklığı, oyun oynama nedenine göre anlamlı fark gösterdiği bulgusunu elde etmiştir.

Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri aile durumu değişkeni açısından incelenmiştir. Bu doğrultuda öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin ebeveynlerin birlikte, boşanmış, üvey ve öz olma durumlarına göre farklılaşıp farklılaşmadığı ele alınmıştır. Elde edilen bulgular doğrultusunda *Oyunu Bırakamama, Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme, Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma, Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme* faktörlerinde ve *toplam puan* açısından ebeveyn durumunun anlamlı bir değişken olmadığı görülmüştür.

Araştırma kapsamında öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri puanlarının *Oyunu Bırakamama, Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme, Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma, Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme* faktörlerinde ve *toplam puan* açısından ebeveynlerin bilgisayar kullanımını kontrol etme durumu değişkeni açısından anlamlı olarak farklılaştığı görülmektedir. Ebeveynlerin bilgisayar kullanımını kontrol etmediği öğrenci grubunun bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin ebeveynlerin bilgisayar kullanımını kontrol ettiği öğrenci grubundan daha yüksek olduğu sonucu elde edilmiştir. Bu durumda bilgisayar oyun bağımlılığı üzerinde ailenin önemli bir etkisi olduğu söylenebilir. Çağımızın sorunları arasında yer alan bilgisayar oyun bağımlılığının azaltılması konusunda ailelerin üzerine düşen görevleri yapması, bu konuda bilinçlendirilmesi ve çocuklarının bilgisayar kullanımını kontrol etmelerinin sağlanması oldukça önemli görülmektedir. Teknolojik cihazların amaç dışı veya kontrolsüz kullanılması bireylerin yaşamlarında olumsuz etkiler bırakabilmektedir. Günümüzde öğrenciler bilgisayar oyunlarını evde, okulda, toplu taşıma araçlarında kısacası birçok yerde rahatlıkla oynayabilmektedir. Bu durumda ailelerin bu konudaki sorumlulukları da artmaktadır. Bu bağlamda aileleri çocukların bilgisayar oyunu oynama durumları kontrol edebilmeleri açısından bilinçlendirilmeleri sağlanmalıdır (Ünsal, 2011, s. 75).

Araştırmanın bir diğer alt probleminde öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri bilgisayar oyunu oynama aracı değişkeni açısından incelenmiştir. Öğrencilerin bilgisayar oyunu oynarken en çok cep telefonlarını kullandıkları görülürken, bunu sırasıyla evde bilgisayardan, internet kafe ve oyun konsolu seçenekleri takip etmiştir. Elde edilen bulgular doğrultusunda öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri bilgisayar oyunu oynama aracı değişkeni açısından *Oyunu Gerçek Hayatla İlişkilendirme* faktörü açısından farklılaşmamaktadır. Bu durumda öğrencilerin bilgisayar oyununu hangi araçlarla oynadığına bakılmaksızın oyunu gerçek hayatla ilişkilendirme düzeyleri puanlarının birbirlerine yakın olduğu ve farklılaşmadığı görülmüştür. Buna karşın *Oyunu Bırakamama, Oyundan Dolayı Görevleri Aksatma, Oyunu Başka Etkinliklere Tercih Etme* faktörlerinde ve *toplam puan* açısından anlamlı farklar elde edilmiştir. Bu farkların cep telefonundan bilgisayar oyunu oynayan grup ile evde oyun konsolundan bilgisayar oyunu oynayan grup arasında cep telefonundan bilgisayar oynayan grup lehine olduğu saptanmıştır. Bu durumda cep telefonunu kullanarak bilgisayar oyunu oynayan öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin *oyunu bırakamama, oyundan dolayı kendilerine verilen görevleri aksatma, oyunu başka etkinliklere tercih etme* düzeylerinin oyun

konsolundan bilgisayar oynayan öğrencilerden daha yüksek olduđu görülmektedir. Günümüzde hemen hemen her yaş grubunda öğrencilerin cep telefonları vardır. Bu da öğrencilerin bilgisayar oyununa erişimlerini kolaylaştırabilmektedir.

Arařtırmada ayrıca öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile ailedeki koruyucu etkenler ölçeđi puanları arasında anlamlı bir ilişki olup olmadığını belirlenmiştir. Yapılan analiz sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyi ile Ailede Koruyucu Etkenler Ölçeđine ilişkin “*Uyuma Yönelik Deđerlendirme ve Telafi Edici Yařantılar*” faktörü arasında [ $r=-.17$ ] negatif düzeyde, anlamlı, düşük bir ilişki elde edilmiştir. “*Stres Kaynaklarının Azlığı*” faktörü ile arasında [ $r=-.06^{**}$ ] negatif yönde, anlamlı bir ilişki oluđu görüldükçe bu ilişkinin oldukça düşük düzeyde olduđu sonucu elde edilmiştir. “*Sosyal Destek*” faktörü arasında [ $r=-.00$ ] ise herhangi bir ilişkinin olmadığı saptanmıştır. Bununla birlikte öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeyleri ile ailedeki koruyucu etkenler ölçeđi toplam puanı arasında [ $r=-.12^{**}$ ] negatif yönde anlamlı ilişkiler saptanmıştır. Bununla birlikte bu ilişkinin düşük düzeyde olduđu görülmektedir. Elde edilen bu negatif yöndeki ilişkiler ise ailedeki koruyucu etkenlere bađlı olarak öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin azalacađı görülmektedir. Dolayısıyla ailelerin sađlayacađı koruyucu etkenler bilgisayar bağımlılıđını etkileyebilir. Bununla birlikte öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerini etkileyen çeřitli etkenler yer alabilmektedir. Bu çalışmada ise bu bağımlılık düzeyi ile tek bir deđişken (ailedeki koruyucu etkenler) arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu durumda aradaki bu ilişkinin düşük düzeyde çıkması olađan bir sonuç olarak deđerlendirilmektedir.

Arařtırma sonuçları kapsamında arařtırmacılara ve uygulayıcılara yönelik bazı öneriler sunulmuştur.

- Arařtırma sonucunda öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılığı düzeylerinin düşük seviyede olduđu görülmüştür. Bu durum istenilen bir sonucu işaret etse de öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarına yönelik olarak çeřitli önlemlerin alınması oldukça önemlidir. Bunun için öğretmenlerin ve ailelerin iş birliđi içerisinde olacakları projelerin yürütülmesi, öğretmenlerle birlikte ailelerin de bu konuda bilinçlendirmesi gerekmektedir. Öğrencilerin okul dıřı aktivitelerinin kontrol edilmesi sürecinde ailelere büyük görevler düşmektedir. Bilgisayar oyun bağımlılıđının yol açtıđı olumsuz sonuçlar göz önünde alındığında hem öğretmenlerin hem de ailelerin bu konuda gerekli önlemleri alması gerekmektedir.
- Öğrencilerin bilgisayar oyun bağımlılıklarının azaltılması için öğrenciler ilgi ve ihtiyaçlarına bađlı olarak çeřitli kültürel ve sportif etkinliklere yönlendirilebilir.
- Öğrencilere yönelik bilgisayar oyun bağımlılıđının olumsuz yönleri ile ilgili bilgilendirme yapılarak öğrencilerin daha bilinçli olması sađlanabilir.
- Ortaokul öğrencileri ile yürütölen bu çalışmada farklı kademe ve yaş aralıđında olan öğrencilerle de yürütölebilir.
- Daha derinlemesine bilginin elde edilmesi amacıyla nicel verilerin yanı sıra öğretmenler, öğrenciler ve ailelerle görüřmeler yapılarak bilgisayar oyun bağımlılıđına ilişkin farklı paydařlardan görüřler alınabilir.
- İlerili çalışmaları eylem arařtırması ya da deneysel modeller ile tasarlanabilir.

### Etik Beyan

“*Bilgisayar Oyun Bağımlılıđının Ailedeki Koruyucu Etkenler ve Kiřisel Özellikler Açısından İncelenmesi*” bařlıklı çalışmanın yazım sürecinde bilimsel, etik ve alıntı kurallarına uyulmuř; toplanan veriler üzerinde herhangi bir tahrifat yapılmamıř ve bu çalışmada herhangi başka bir akademik yayına deđerlendirme için gönderilmemiřtir.

### Kaynakça

- Bailey, K. D. (1982). *Methods of social research* (2. Baskı). New York: The Free Press.
- Cesarone, B. (1998). *Video games: Research, ratings, recommendations*. (ERIC Digest No. EDOPS-98-11). (ERIC Document Reproduction Service No. ED424038).
- Chiu, S., Lee, J. Z. ve Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571-581.
- Dođusoy, B. ve İnal, Y. (2006). Çok kullanıcı bilgisayar oyunları ile öğrenme. *VII. Ulusal Fen Bilimleri ve Matematik Eđitimi Kongresi*, s. 98. Ankara.
- Gehlbach, L. A. N. (1991). *The relation between emotional state, social cognition, and aggression in boys*. Unpublished Doctoral Dissertation. Southern Illinois University.

- Griffiths, M. D. ve Hunt, N. (1998). Computer game playing in adolescence: Prevalence and demographic indicators. *Journal of Community & Applied Social Psychology*, 5(3), 189-193.
- Hauge, M.R. ve Gentile, D.A. (2003). Video game addiction among adolescents: associations with academic performance and aggression. Presented at *Society for Research in Child Development Conference*, April 2003, Tampa, FL, 9(3), 308-316.  
http://www.psychology.iastate.edu/FACULTY/dgentile/SRCD%20Video%20Game%20Addiction.pdf adresinden 02.10.2018 tarihinde erişilmiştir.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Balta, Ö. Ç. (2008). Çocuklar için bilgisayar oyun bağımlılığı ölçeği. *Türk PDR (Psikolojik Danışma ve Rehberlik) Dergisi*, III(30), 76-88.
- Horzum, M. B., Ayas, T. ve Çakır, Ö. (2011). Üniversite öğrencilerinin internet ve oyun bağımlılıklarının çeşitli değişkenlere göre incelenmesi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, 44(2), 95-117.
- Kıran Ö. (2013). Ortaöğretim öğrencilerinin şiddet içeren bilgisayar oyunlarına ilgileri üzerine bir araştırma. *Uluslararası Katılımlı VII. Ulusal Sosyoloji Kongresi, Bildiri Kitabı I*
- Krathwohl, D. R. (1993). *Methods of educational and social science research: An integrated approach*. New York: St. Matrin's Press.
- Matthews, G. B. (2000). *Çocukluk felsefesi* (Çev: E. Çakmak). İstanbul: Gendaş Kültür.
- Matthews, D. W. (2000). Family resiliency. North Carolina Cooperative Extension Service.  
http://www.ces.ncsu.edu/depts/fcs/pdfs/fcs-508.pdf adresinden indirilmiştir.
- Setzer, V. W. ve Duckett, G. E. (1994). The risks to children using electronic games. *Asia Pacific Information Technology in Training and Education Conference and Exhibition*, 28 June - 2 July 1994, p.120-130. Brisbane, Australia  
http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/video-g-risks.html adresinden 20/12/2018 tarihinde alınmıştır.
- Sönmez, V. ve Alacapınar, F. G. (2011). *Örneklendirilmiş bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Tisseron, S. (2009). Jeux video: entre nouvelle culture et séductions de la dyade numérique. *Psychotropes*, 15(1), 21-40.
- Ünsal, H. (2011). Öğrenme öğretme kuram ve yaklaşımları. Sevil Büyükalan Filiz (Ed.), *Beyin temelli öğrenme*. Ankara: Pegem Akademi.
- Wan, C. S. ve Chiou, W. B. (2006). Why are adolescents addicted to online gaming? An interview study in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Wang, C. W., Chan, C. L., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W. ve Ho, R. T. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: a pilot study. *The Scientific World Journal*, 2014.
- Yazıcıoğlu, Y. ve Erdoğan, S. (2004). *SPSS uygulamalı bilimsel araştırma yöntemleri*. Ankara: Detay Yayıncılık.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2005). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin Yayıncılık.

### EXTENDED ABSTRACT

Computer games emerging as a synthesis of developments in information and technology have shown a 50-year development process and interest in computer games has increased. A computer game, in general, is a multidimensional form of digital media that allows players to engage in private dialogue with each other and to establish interactive communication by exhibiting their emotional and behavioral responses in a virtual environment. In addition, especially online computer games, emerging with the spread of the internet, gives players the opportunity to express themselves to individuals from different cultures in the same virtual environment through virtual avatars (characters developed in computer games). These opportunities offered by computer games allow children and young people to present their personalities in virtual environment or to develop new personality traits (Güney, 2011, p. 26).

Computer games are defined as a subtype of digital games that can be played in electronic environments such as a game console, telephone, or computer (Thai, Lowenstein, Ching, & Rejeski, 2009 Cited in: Malta, 2010, p. 32). It is seen that computer games are defined in different ways and children show great interest in each type of game. Children who spend most of their days playing computer games devote a big part of their lives in computer games.

This shows that the habit of playing computer games can reach the level of addiction for children (Onay, 2005, p. 5). Although there is no standard definition of computer game addiction yet, it is reported that it is accepted as a type of behavioral addiction and used as a concept expressing the uncontrolled use of the computer for a long time. The internet, which is one of the developing technologies of our age, offers numerous opportunities to its users, but the use of the internet has some bad results. Some people are mentally over-engaged with the Internet, have difficulty controlling their use, and endanger their work and relationships because of the Internet. The concept of "Internet addiction" is used to explain the uncontrollable and damaging use of this technology (Young, 2009, p. 360). Excessive gaming is defined as a special subtype of internet addiction (Block, 2008, p. 307).

Over the past 15 years, there has been a significant increase in the use of digital technologies, with an increasing number of children and adolescents playing computer and video games. Although the documentation of early studies on the use of pathological computer games dates back to 1983, the first scientific studies began to be published in the mid-1990s (Gentile, 2009, p. 595). With the rapid advancement of technology, the frequency and prevalence of children and young people's using these tools has increased significantly, as an inevitable consequence that most people have access to computers and the Internet almost everywhere.

People, especially parents, and educators, are concerned that computer games can be harmful to children. It is not yet clear whether these games can be described as good or bad for children. Because computer games can be both good and bad depending on when and how much the game was played and what the content is. The studies carried out in this field will be guiding individuals in decision making (Kars, 2010, p. 3). It is reported that there is a significant increase in children's wish and desire to play computer games and time they devote to these games; and that children break off from their social environment because of this tendency (Vessey, Yim-Chiplis, & Mackenzie, 1998). Looking at the results of the studies conducted by Arriaga, Esteves, Carneiro and Monteiro (2006); playing computer games including violence seems to cause a direct increase in hostility. Griffiths (2005) reported that biopsychosocial processes play a role in computer game addiction as well as other dependencies. While explaining this biopsychosocial process, that the behavior is remarkable, that is, the ability to engage the mind of the individual; that individuals use this behavior to regulate their emotions, avoid real-life difficulties, and feel satisfaction; anxiety and overreaction when behavior is obstructed; the development of interpersonal conflicts as a result of behavior have been identified as important components (Griffiths, 2010 Cited in: Horzum, 2011, p. 80). Computer games have become the most important means of entertainment for children in everyday life. However, there are positive aspects of games as well as negative. Especially when the game turns into addiction, the negative effect increases.

Many families and teachers complain about children's reluctance to study, do homework, and their willingness to spend time with computer games. This shows that computer games are very effective in attracting and motivating children. So the feeling of playing the game over and over again emerges.. From this perspective, the individual integrates himself/herself with the game and begins to live it in real life. The most important indicator of this is that children over-associate themselves with the characters in the games and start to react like it in real life. For this reason, it is seen as very important to investigate computer games and addiction. That the internet and technological devices such as computers and mobile phones, especially widely used among young people and children, affect their lives adversely has led to an increase in the number of researches on this subject in recent years. The common result of these researches is that computer game addiction gradually creates negative effects on children's lives. This situation should be identified and solutions should be found and necessary precautions should be taken. The aim of this study is to examine computer game addiction levels of secondary school students in terms of protective factors in the family and personal characteristics. For this purpose, computer game addiction levels of secondary school students were examined in terms of various demographic features and the relationship between addiction levels and protective factors in the family was revealed. As a result; computer game addiction can cause various psychological problems today. Negative results may affect individuals' relationships with work, education, family and friends, and reduce the quality of life of individuals. This leads to undesirable consequences, especially for children. Therefore, although computer game addiction is an important problem in children, it is necessary to address this situation and prevent these addictions.