

# Çocuklarda Televizyon ve Bilgisayar Başında Kalma Süresi ile Görsel Hafıza Arasındaki İlişkinin İncelenmesi

**Babak Kashefi Mehr\*, Gülfer Katırcıbaşı\*, Hatice Demirhan\*, Esra Akı\***

\* Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Ergoterapi Bölümü

**Amaç:** Tulving belleği "bilişsel bilgiyi kodlama, saklama ve geri çağırma kapasitesi" olarak tanımlar (2000). Bu tanıma uygun birçok ayrı bellek sistemlerinin olma olasılığında bahsetmiştir. Görsel hafıza ise geçmiş görsel deneyimleri algılama ve bir görüntü oluşturma yeteneğidir. Erişkin ve çocukların günlük yaşam aktivitelerini yerine getirebilmeleri için görsel hafıza becerilerini kullanmaları gerekir. İyi gelişmiş görsel hafıza becerileri çocukların sayılar ve harfler gibi sembolleri keşfetmelerini kolaylaştırır. New York Rochester Üniversitesi araştırmacıları görsel uyaranlar içeren video oyunlarının çocukların eğitim sürecinde kullanılabileceğini belirtir. Görsel uyaran içeren video oyunları dikkat becerilerinin gelişmesine yardımcı olurken; uzaysal ve zamansal algının gelişmesine yardımcı olur. Çalışmamız; çocuklarda televizyon ve bilgisayar başına kalma süresi ile görsel hafıza arasındaki ilişkinin incelenmesi amacıyla planlandı. **Gereç ve Yöntem:** Çalışmada ilköğretime devam eden çocukların televizyon ve bilgisayar başında kalma süreleri sorgulanırken; görsel bellek MVPT-3 Testi görsel hafıza alt testleri (14-21) ile değerlendirildi. Sonuçlar istatistiksel olarak karşılaştırıldı. **Sonuçlar:** Çalışmaya 67 kız; 55 erkek olmak üzere 120 çocuk dahil edildi. Yaş ortalaması 10,24 yıl; ortalama toplam televizyon izleme ve bilgisayar kullanma süresi 1,79 saat olarak tespit edilirken televizyon izleme ve bilgisayar başında kalma süresi ile görsel hafıza kapasitesi arasında istatistiksel olarak anlamlı ilişki bulunmamıştır (M: 7,19, r: 0,973, pearson korelasyon: 0,003) **Tartışma:** Çocuklarda görsel uyaran veren televizyon veya bilgisayar başında kalma süresi görsel hafızanın geliştirilmesinde etkili değildir. Özel ve programlı olarak hazırlanmış görsel uyaran içerikli televizyon veya bilgisayar programlarının görsel hafıza üzerindeki etkileri incelenmelidir.

## Relationship Between Visual Memory and Computer and TV Using Time

**Purpose:** Tulving (2000) provided a concise, general definition of memory as the "neurocognitive capacity to encode, store, and retrieve information" and suggested the possibility that there are many separate memory systems that fit this definition. Visual memory is the ability to create an eidetic image of past visual experiences that also called eye memory. The visual memory is important because quite straight forward for a wide variety of reasons. First, they are important for real life! Every day both adults and children must utilize their memory skills. Furthermore, well-developed visual memory skills will come in handy as children begin to explore abstract symbols such as numbers and letters. According to a pair of researchers at the University of Rochester in New York, such action video games train the brain to better process certain visual information. Action video game training greatly enhances several aspects of visual attention, such as the ability to effectively distribute attention over space and time, as well as the number of items that can be attended. Some parents use computer and television for improving visual capacities of children we want to measure this manners effect in visual memory of these children. **Material and Methods:** We measured time of visual stimulation from TV and computer in 120 school age children and also visual memory rated with 14 -21 items of MFVP-3 test (visual memory section) . **Results:** In this study 67girl and 55 boy whit age main of 10.24 had mainly 1.79 hour of TV & PC daily using time(M=1.79h). But there wasn't any positive correlation between it and visual memory factor (M=7.19) of MFVP test, (P=0.973 & Pearson correlation =0.003). So we can't find any relation between pc and TV using time and visual memory capacity. **Conclusions:** Any improvement of visual memory need to special and programed visual stimulations and activities and so using of indiscriminate activities can't improve it.